

Wie benehmen sich die Eindringlinge den Burgbewohnern gegenüber?

Ruepelhaft, aber nicht unausstehlich.

Wieviel Alkohol gibt es und in wie rauen Mengen wird er genossen? Wienkeller? Rum? Funzel?

Nein, Alkohol ist hier eigentlich kein Thema. Es gibt einfach nicht so vielen.

DRAGONS IN THE DUNEGON

Gary Gygax – Gedenkemailrollenspiel

INHALTS- VERZEICHNIS:

Spielregeln

- Charaktererschaffung
- Spielregeln
- Proben
- Schaden und Tod

Das Abenteuer

- Mail 1: Das Intro
- Mail 2: Die Höhle
- Mail 3: Tropfsteine
- Mail 4: Angriff
- Mail 5: Zur Mitte hin
- Mail 6: Schlafend
- Mail 7: Scheideweg
- Mail 8: Drachenhort
- Mail 9: Gefangen
- Mail 10: Kurzbeinlüge
- Mail 11: Ausschwärmen
- Mail 12: Entlang
- Mail 13: Verwirrt
- Mail 14: In der Falle
- Mail 15: Naturtalent?
- Mail 16: Endglücklich
- Mail 17: Frischluft
- Mail 18: Zurück
- Mail 19: Zurück Zurück
- Mail 20: Neue Wege
- Mail 21: Gute Freunde
- Mail 22: Informationen
- Mail 23: Relevantes
- Mail 24: Eindringen
- Mail 25: Erkundung

- Mail 26: Gebäude
- Mail 27: Der Stall
- Mail 28: Geheimnisse
- Mail 29: Zu Laut
- Mail 30: Die Frau
- Mail 31: Nichts Neues
- Mail 32: Weitere Infos

SPIELREGELN:

IDEE

Simpleste Regeln, die auf 3 Seiten erklärt werden können, die aber dennoch alle Aspekte eines normalen Rollenspiels widerspiegeln, bilden die Grundlage dieses Fantasy Rollenspiels fuer kurze Spielrunden und Emailspiele.

Im Gedenken an Gary Gigax ist das Spiel so ausgelegt, dass viele abenteuerrelevanten Dinge anhand von Tabellen ausgewuerfelt werden koennen.

CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

SL: "Charaktererschaffung: Du hast 7 Punkte zur Verfügung. Verteile die nach deinem Gutdünken auf die drei Eigenschaften (mind. 1 max 5) Je höher der Wert, desto besser ist der Charakter darin:

Herz (Intuition, Charisma, etc.):
Geist (Wissen, Intelligenz, etc.):
Hand (Kampf, Körperliches, etc.):

Als zweites wählst du dir eine Rasse:
Mensch, Elf, Ork, Zwerg

Dann noch wählst du noch eine Klasse:
Krieger, Magier, Kleriker, Dieb

Elf: "Elf Dieb 1/2/4"

PROBEN

Mit W6 würfeln. Wenn das Resultat gleich oder unter dem abgefragten Wert ist die Probe gelungen.

SCHADEN UND TOD

Nimmst du Schaden, so streiche bei einem deiner Werte 1 Punkt weg - bedenke, wenn einer der Werte auf 0 sinkt, bist du bewusstlos. Sinken alle drei auf 0 bist du tot

KÄMPFEN

Du rollst zunächst für die Monster einen W6 und addierst, dann ihren Kampfwert dazu. Dies ergibt den totalen Kampfwert der/des Monster/s im ganzen Kampf. Danach wirfst du für dich einen W6 und addierst deinen Körperwert dazu (+evtl. Waffenboni - bei dir aber keinen), was deinen Kampfwert ergibt. Nun ziehst du deinen Kampfwert von dem Kampfwert

daran, hat dass die Eindringlinge ihre Drohung auch wahr machen werden. Es ist ja eine Tatsache, dass die Eindringlinge kaum wagen koennen, die Burg mit aller Gewalt zu halten. Du hoerst schon fast die Gedanken der Magt, die irgendwie versucht sich einen Reim auf deine Aussage zu machen, der nicht ganz so desastroes ist, wie dein Satz allein.

Watahantowet's Antwort auf Aha : Das ist nicht wirklich informativ.

Watahantowet: Kennt sie jemanden, der Geheimgänge kennt?

Nein.

Und, etwas direkter: Wer war vorhin bei ihr? Es ist essenziell - auch für ihr Wohlergehen - dass sie mir kein Detail, das relevant sein könnte, verschweigt.

Sie schweigt eisern und ist offenbar auch ganz froh darueber, hierzu einfach nur die Lippen geschlossen zu halten. Sie kann die nur immer wieder versichern, dass du dich da getauscht haben musst...

Ob sie sich frei bewegen darf?

Ausser der Frau des Vogtes und seiner Tochter duerfen/ und muessen sich die Leute auch innerhalb der Burg frei bewegen. Sie muessen ja arbeiten.

Und wieviele gefangen genommen wurden und wo sie sich befinden?

Nur 2 Gefangene und die werden im obersten Geschoss des Burgfried gefangen gehalten.

Ich bitte sie einen kleinen Lageplan auf den Boden zu zeichnen.

Da gibt es nicht viel zu Zeichnen.

Wie frequentiert ist dieser Stall? Kann ich hier theoretisch den Tag über ungestört verbringen?

Selten bis gar nicht. Ja, vermutlich koennte man sich hier einen Tag lang verstecken.

Wann wird gegessen?

Abends - ansonsten gibt es keine warmen Mahlzeiten. Meist nur Schmalzbrot. Nahrungsmittel wurden rationalisiert.

gratuliere ihr zu ihrer Wehrhaftigkeit.

Sie laechelt etwas verlegen. Offenbar mag sie es nicht sich mit fremden Federn zu schmuecken. In der Tat, dieses Fraeulein wird kaum so stark zuschlagen koennen.

Danach "nun im Ernst", bitte ich sie zu erzahlen was vorgefallen ist und wie die Situation jetzt aussieht.

Auf die Situation im Speziellen, die sich hier in dem Stall abgespielt hat, geht sie nicht ein. Und die allgemeine Lage ist dir auch bekannt. Ein paar Wegelagerer haben die Burg uebernommen. Viele es genau sind, weiss sie auch nicht. Sie weiss aber von der Koechin, dass diese fuer insgesamt jeweils fuer 12+W6 Personen kochen soll (wovon 6 noch Palastbewohner sind).

Ich sage ihr, dass ich ein Spaher des Grafen bin und wertvolle Informationen fur die Ruckeroberung der Burg sammle.

Sie schaut dich entgeistert an: Der Graf wuenscht eine Rueckeroberung der Burg? Hat er

das Schicksal seiner Frau und seiner Tochter bereits vergessen?

Und wo sich der Vogt befindet.

Aha

Kennt sie noch irgendwelche Geheimgange?

Sie hat noch nie einen gesehen, doch erzahlt man von einem geheimen Ausgang. Irgendwie muss der Vogt ja aus der Burg gekommen sein - durchs Tor ging er auf jeden Fall nicht.

MAIL XXXI: NICHTS NEUES

Watahantowet: (10 Eindringlinge also)

Watahantowet's Antwort auf die veraengstigte Anfrage der Zofe: Der Graf Ypernein bewertet das Wohl der Burg hoher als das Leben der Familie des Vogtes. (Weiss der Teufel, was mich da schon wieder geritten hat, aber ich bleibe bei der Variante)

Die Zofe wird etwas bleicher im Gesicht - Und ja es bedarf Elfenaugen um das bei diesem Beleuchtungsgrad feststellen zu koennen. Dies ist ein klares Zeichen, dass sie keine Zweifel

des/der Monster ab. Drei Dinge konnen passieren:

a) Die Differenz [KW(Monster)-KW(Held)] ist negativ: Die Monster sind tot und dein Held hat den Kampf unbeschadet uberstanden

b) Die Differenz [KW(Monster)-KW(Held)] ist positiv und grosser als die Anzahl aller Eigenschaftspunkte (total), welche dein Held (noch) besitzt. Das/Die Monster leben noch und dein Held ist im Kampf gestorben.

c) Die Differenz [KW(Monster)-KW(Held)] ist positiv aber kleiner als die Anzahl aller verbleibenden Eigenschaftspunkte. Dann nimmst der Held soviel Schaden wie die Differenz betragt.

REGENERATION

Schaden den man eingesteckt hat, baut sich immer wieder ab. Der Spieler entscheidet dann wo (in welcher Eigenschaft) die zurueckkehrenden Punkte wieder draufgeschrieben werden (natuerlich nirgends mehr als der anfangs festgelegte Wert). Regenerationsbedingung und Hoehe der Regeneration:

- Wenn man die Zeit findet, sich wieder geistig zu sammeln,

einmal tief durchzuatmen und das Blut aus dem Gesicht zu wischen, gewinnt man Werte-Punkte zurueck, bis man 25% der Summe der Maximalwerte erreicht hat.

- Wenn man die Zeit findet, sich hinzusetzen und den Puls runter kommen zu lassen, regeneriert man Werte-Punkte, bis man 50% der Summe der Maximalwerte wieder erreicht hat.

- Wenn man die Zeit findet, seine Wunden zu pflegen, anstaendig zu essen und seine Gedanken etwas schweifen zu lassen, regeneriert man Werte, bis man 75% der Summe der Maximalwerte erreicht hat.

- Wenn man Zeit findet, zu ungestoert und ausgiebig zu schlafen, steigen alle Werte auf ihre Maximalwerte zurueck.

ERFAHRUNG + STUFEN

Der Held lernt wahrend seines Lebens immer wieder dazu. Diese Erfahrung wird in Erfahrungspunkten (abgekuerzt EPs) festgehalten, welche bei 0 beginnen. Jeder Kampf gibt Erfahrung (im normalfalls soviel wie der Kampfwert des Gegners), jedes vollendete Abenteuer gibt Erfahrungspunkte (Richtwert ist: Anzahl Szenen geteilt durch 6 (d.h. laengeres Abenteuer mehr

Punkte)) und jede ueberstandene Gefahr gibt Erfahrung (1 fuer kleine Gefahr, 2 fuer mittlere Gefahr, 3 fuer grosse Gefahr).

Erfahrungspunkte resultieren in Erfahrungsstufen. Der Held beginnt bei Stufe 1. Erreicht er 6 EPs, so steigt er auf Stufe 2 auf, bei 18 auf Stufe 3 etc. Zum Erreichen einer neuen Stufe braucht man immer 6x die aktuelle Stufe Erfahrungspunkte:

1	2	3	4	5	6	7	8
0	6	18	36	60	90	126	168

Bei Erreichen einer neuen Stufe darf der Charakter einen seiner Eigenschaftswerte um 1 Punkt Erhoehen (maximal aber auf 5 Punkte). Dies hat zur Folge, dass der Held mit Stufe 8 seine maximalen Werte Erreicht hat.

Jetzt da du wieder zu dir kommst, erkennst du nach und nach wer da ueber dir kniet.

Wuerfeltabelle A) Die Person:

Rang:

1-4 Magd

5 Tochter (Alter: fix 19)

6 Frau des Vogts (Alter: fix 38)

Wuerfeltabelle B) Eine Frau:

B1) Groesse:

1) sehr klein

2) klein

3-4) durchschnittliche Groesse

5) gross

6) sehr gross

B2) Koerperfuelle:

1) duerr

2) schlank

3) durchschnittlich

4) kurvenreich

5) wohlgenaeht

6) dick

B3) Alter

1) Kindesalter

2) Juendlich

3) Junge Erwachsene

4) Frau

5) In besten Jahren (Mutter)

6) Greisin (Grossmutter)

B4) Haarfarbe

1) rot

2) strohblond

3) dunkelblond

4) braun

5) dunkelbraun

6) schwarz

B5) Frisur

1) kurz geschnitten Haar

2) schulterlanges Haar

3) langes Haar

4) zu einem Zopf geflochtenes Haar

5) zu einem Knoten hochgesteckt

6) unter einer Kopfbedeckung versteckt (in diesem Fall Kopftuch)

B6) Augenfarbe

1) Graublau

2) Stahlblau

3) Himmelblau

4) Rehbraun

5) Dunkelbraun

6) Gruenlich"

**MAIL XXXI:
NICHTS NEUES**

Watahantowet: 3) Magd 3) 3) durchschnittlich gross und durchschnittlich dick 2) jugendlich 5) dunkelbraune Haare und 1) graublaue Augen. Ich versuche die Situation etwas zu ueberspielen (ich habe nicht damit gerechnet, dass ein so zartes Stimmchen so fest zuschlagen kann...) und

Und falls dich unerwarteter Weise ein Anflug von Paranoia befallen koennte. Nein, ich denke nicht, dass irgendeine Wache dein Stapfen gehoert hat, dafuer war es dann wiederum zu leise.

Jetzt ist guter Rat teuer. Im Inneren des Stalles bewegt sich nichts mehr als du die Tuer erreichst. Wie also weiter vorgehen?

MAIL XXX: DIE FRAU

Watahantowet: Obwohl ich mich in der letzten Zeit etwas vorsichtiger benommen habe, heisst das noch lange nicht, dass ich kein Draufgänger bin. Jawohl, dafür bin ich noch zu unerfahren (nicht draufgängerisch zu sein). Also kurz die Lichtverhältnisse drinnen und draussen kontrolliert (beides recht dunkel schätze ich, drinnen etwas heller) und dann öffne ich sehr schnell die Türe, trete ein und schliesse sie leise wieder. Und dann, sollen mir die beiden mal sagne was da bitte los ist. Jawohl.

SL: "Naja, mit dem Licht hast Du dich wohl ein bisschen geirrt. Draussen hat man immerhin noch das natuerliche Licht der Nacht.

Drinnen hat man nicht einmal das (ok, ausser an den Stellen wo es von draussen reindringt).

Flink wie ein Wiesel stoest du die Tuer auf und huschst hinein, um kurz darauf festzustellen, dass dein dumpfes Gefuehl in deinem Magen - so von wegen, vielleicht koennte Vorsicht doch noch zu was gut sein - berechtigt war.

Ein heftiger Schmerz durchschiesst dich vom Kopf bis zu den Fuessen, als du mit einem Stumpfen gegenstand heftig auf deinen Kopf geschlagen wirst, worauf kruze Zeit spaeter alles verschwimmt und du bewusstlos zusammensackst. (Dein Geist-Wert sinkt auf 0).

Du hast keine Ahnung wie lange du weggetreten warst, doch als du nach und nach wieder zu dir kommst (Geist-Wert steigt wieder auf 1), kniet eine weibliche Person ueber dir, taetschelt dich auf die Wange und versucht dich mit "Fremder" anzusprechen. In dem wenigen Licht suchst du schnell mit den Augen den Stall ab, doch von der zweiten Person ist nichts mehr zu sehen.

DAS ABENTEUER:

MAIL I: DAS INTRO

SL: "Du stehst inmitten eine Waldes - keine Ahnung, wie du hierher gekommen bist. Vor dir eine kleine Erhebung - gerade gross genug, dass sich dort ein Eingang zu einer kleinen Höhle befindet. Keine Frage, dies ist die Stelle, auf der Schatzkarte, welche du im Wirtshaus "Zum Sturm" bekommen hast. Was tust du nun?"

Elf: "Ich kann den Schatz schon fast riechen. Ich packe mein Schwert und renne in die Höhle."

MAIL II: DIE HÖHLE

SL: "Die Würfeltabelle zeigt 6 Möglichkeiten:

- 1) Hinter dem Eingang findet sich eine kiesige Schräge, auf der du ausrutscht, nach unten schlidderst und einen Schadenspunkt nimmst, wenn dir keine Körper-Probe gelingt (W6 gleich oder drunter) (Streiche bei einem deiner Werte 1 Punkt weg - bedenke, wenn einer der Werte auf 0 sinkt, bist du bewusstlos. Sinken alle drei auf 0 bist du tot).
- 2) Hinter dem Eingang findet sich eine Treppe, die nach unten

führt. Offenbar war die Gegend nicht ganz so menschenverlassen, wie du dir das gedacht hattest.

3) Was wie ein kleiner Durchgang angemutet hat, erweist sich als Zugang zu einer riesigen Höhle, in der jede Menge Stalagmite aus der Tiefe nach oben ragen und Stalagtiten von der Decke hinunterwachsen. Über einen kurzen nach Steg erreicht man der Boden der Höhle.

4) Und was der Eingang versprach, das hält er auch: Gerade mal eine kleine Höhle ist hier im Erdreich versteckt. Dumm nur, dass in dieser Horde gerade zwei Goblins nächtigen, die du aufweckst, als du die Höhle betrittst.

5) Du schaust in die Höhle hinein um zu erkennen, dass sich die Decke schnell auf 1m Höhe verringert. Du begibst dich auf alle Viere um weiter zu krabbeln und kommst schon nach kurzem an eine Weggabelung. Rechts oder Links?

6) Dead End - Hier gibt es kein Abenteuer. Schau dich anderwo um!

Nun darst du deinen Würfel nehmen, um herauszufinden, was für eine Höhle das jetzt ist. Halte das Resultat fest. Beschreibe danach aber auch dein Charakter tut - der im übrigen immer noch keinen Namen hat."

MAIL III: TROPFSTEINE

Würfelresultat 3:

SL: "Was wie ein kleiner Durchgang angemutet hat, erweist sich als Zugang zu einer riesigen Höhle, in der jede Menge Stalagmite aus der Tiefe nach oben ragen und Stalagtiten von der Decke hinunterwachsen. Über einen kurzen nach Steg erreicht man der Boden der Höhle."

Watahantowet: Ersteinmal versuche ich mich zu erinnern, was für eine Art Schatz ich suche.

SL: "Würfel gezückt und eine der folgenden Möglichkeiten ausgewürfelt:

1) Die Schatzkarte wurde auf Leder gezeichnet, die Linien sind schon ganz verblasst. Was auch immer du dort finden wirst, wird auf jeden Fall sehr alt sein - und hoffen wir mal auch auf die eine oder andere Weise wertvoll. Immerhin hast du deinen guten Mantel dagegen eingetauscht.

2) Der Mann mit der grossen Narbe auf der Stirn, den du mittels ein bisschen Elfischer Magie davon überzeugen konntest, dir die Karte zu überlassen, hatte zuvor im ganzen Wirtshaus herumgeprallt, dass er mit dem

Finden dieses Schatzes sich endlich zur Ruhe setzen könnte. Es muss also was wertvolles sein.

3) Die Karte war auf der Unterseite eines Stuhl in der Schenke abgebildet. Du hast sie dort abgezeichnet. Nun fragt sich nur, wer auf so eine skurrile Idee kommt. Du bist dir sicher. Die Antwort findet sich in dieser Höhle.

4) Oh ja, "Zum Sturm" hiess jene Kneipe mit recht. Eine so wüste Prügelei hast du schon lange nicht mehr erlebt. Und du bist dir immer noch nicht ganz sicher, ob nicht dein Griff nach dieser Karte, welche ein paar Männer zwischen sich ausgelegt hatten, in jener Kneipe diese Keilerei ausgelöst hat. Nun, die Männer konntest du nicht mehr Fragen, sie waren alle bewusstlos, als sich der Staub wieder legte. So hast du beschlossen, nun selber nachzuschauen, was denn so speziell an dieser Karte war. Menschen! Ihre Handlungsweisen wirst du nie verstehen!

5) Die Bauern hatten gesagt, die Ungeheuer, welche diese Region tyrannisieren wohnten in dieser Höhle. Sie haben aber auch gesagt, dass sie auf vieles Aufpassen, was selbst Elfen interessieren müsste, denn auch Elfen werden in diese Höhlen verschleppt worden sein. Die Bauern baten dich, diese Gefahr

interpretiert... Wie dem auch sei...

Watahantowet: Die Personen 1) flüstern 1) nicht klar wer, 3) 1) keine Zuordnung der Personen möglich (hätte ich das nicht beim klettern würfeln können...) 4) keine Zuordnung des Gesprächs möglich Hm, das ist ja nicht gerade aufschlussreich... So leises Flüstern ist äusser verdächtig und interessant. Ich glaube kaum, dass meine Neugier es zulässt, dass ich nicht erfahre, was da los ist. Ich schleiche einmal hinter den Stall, um zu sehen, ob ich ein morsches oder loses Brett finde, das ich beiseite schieben kann, um bessere Sicht zu erhalten und auch mehr zu verstehen. Notfalls tuts auch eine grössere Ritze oder ein Astloch. Durch das Flüstern vermute ich die beiden jedenfalls auf meiner Seite. Allerdings wären die Gefangenen ja wohl bewacht. Also Abtrünnige, mal schauen.

SL: Nun, das Schleichen hinter den Stall stell keine grosse Herausforderung dar. Viel mehr das Erkennen von Detail ist ein Problem. Du kannst nur froh sein, ein Elf zu sein, dessen Sinne etwas ausgeprägter sind, als diejenigen eines normalen Menschen. So findest du nach

kurzer suche eine Stelle an der die Balken nicht dicht an dicht montiert wurden. Durch die Ritze kann man zwar auch nichts erkennen, aber immerhin bietet sie die Chance durchs Zuhoeren doch noch herauszufinden, das da im Inneren abgeht. Wuerfle noch einmal die Tabelle vom letzten Mal durch.

MAIL XXIX: ZU LAUT

Watahantowet: 2)1)1)5)2) Ich kann sie also schon ein bisschen besser verstehen. Ich weiss nun, dass eine Person ein/e Burgbewohner/in ist. Juppee. Hm aber wissen worums geht tu ich immer noch nicht. Aber meine Vermutung stärkt sich, dass hier ein komplot im Gange ist. Ich werde wohl doch zur Türe schleichen müssen. Das tue ich dann also auch. Flüsterschlapfen überprüft und los gehts: 5) Na bravo.

Und wieder einmal halten die Fluesterstapfen und teilweise was sie versprechen (in diesem Falle des Wortes 2. Teil - das Sta(m)pfen). Als du dich der Tuer naeherst, verstummen die Stimmen im inneren der Huette.

- 4 Eindringling
- 5 Burgbewohner/in (+1)
- 6 Eindringling (+1)

Inhalt des Gespraches:

0) oder weniger: Du kann den Worten keinen Sinn zuteilen

1) Komplott: Die Persoen hier sind offensichtlich damit beschaeftigt, ein Attentat auf den Anfuehrer der Wegelagerer vorzubereiten. Sie sind sich aber ueber gewisse Punkte der Vorgehensweise absolut uneins.

2) Flucht: Offenbar diskutieren diese beiden Personen ueber eine moegliche Flucht. Beide haben scheinbar gute Gruende die Flucht so schnell wied moeglich durchzuziehen.

3) Erpressung: Da ist offenbar gerade der eine der Gespraechspartner daran den anderen zu erpressen. Er/Sie hat handfeste Beweise fuer Verhalten, das der Anfuehrer der Wegelagerer kaum ungestraft lassen wird.

4) Ausser Kontrolle: Die beiden haben sich hierher zurueckgezogen um miteinander eine Flasche Schnaps zu leeren. Dieses Vorhaben ist erfolgreich abgeschlossen, doch jetzt sind sie etwas durch den Wind und quasseln ziemlich viel Unsinn.

5) Schaeferstuendchen: Die Personen haben sich hierher

zurueckgezogen um sich ein bisschen miteinander zu beschaeftigen. Dabei ist aber nicht ganz klar ob da beide so davon angetan sind...

6 oder darueber) Schatzkunde: Die beiden feiern gerade den verborgenen Schatz der Burg gefunden zu haben. Sie koennen ihre Freude kaum zuegeln.

Watahantowet Gibt es auch eien Lichtquelle? Sollte ich nicht wirklich was verstehen koennen, muss ich mich naeher heranschleichen, was ich jedenfalls auch tue. Ich suche dazu ein Fenster udn in ermangelung eines solchen die Tuere, wenn sie nicht komplett frei und einsichtig liegt.

Nun, die Tuer steht nicht gerade in vollem Schein einer Fackel, ist aber auch nicht wirklich gut versteckt. Ich wuerde mal sagen, eine Koerper-Probe bringt dich unbemerkt in ihre Naehel. (und ja, wie das mit Staellen so ist, sie haben oftmals keine Fenster).

MAIL XXVIII: GEHEIMNISSE

Oh, nein das System habe ich dem Fall nicht beruecksichtigt. Ich habe es naemlich falsch (aber trotzdem sophisticated)

zu bereinigen. Im Gegenzug erlauben sie dir alles zu behalten, was du hier drin finden wirst.

6) Schon spannend, was der Name "Zum Sturm" mit dem roten Satin zu tun hatte, welcher die ganze Schankhalle ausstaffierte. Aber in der Gesellschaft all der leicht bekleidenten Maedchen und Jungs hast du dich doch wohl gefuehlt. Und dass diese aeltere Dame dir fuer ein paar Streichelheiten, dir dieses Stueck Papier zugeschoben hat, verstehst du immer noch nicht. Aber wenn es sie gluecklich macht."

Watahantowet: Dann stecke ich mein Schwert (eigentlich habe ich wohl eher einen Dolch oder bestenfalls ein Rapier) wieder weg ...

SL: Ich wuerde sagen, wir einigen uns auf ein groesseres Waldmesser, mit dem man nicht nur dem Wald zuleiben ruecken kann.

Watahantowet: ... und steige nach unten und versuche moeglichst wenig Geraeusche von mir zu geben, solange ich in einer verletzlichen Position bin. Ich halte Ausschau nach Truhen und Monstern.

SL: "Leise in die Hoehle hinunter zu steigen scheint sehr sinnvoll.

Denn du bemerkst, wie auch nur das leise Knirschen unter deinen Fuesen an gewissen Stellen dafuer sorgt, dass die Stalagtiten doch bedrohlich schwanken. So, als wollen sie sich demnaechst von der Decke loesen.

Jetzt muessen wir wohl herausfinden, was dich am Fusse dieses Abhangs erwartet. Einmal wuerfeln bitte:

1) Die Hoehle ist an diese Stelle doch eher unspektakuelaer. Auch wenn die Szenerie der Stalagmiten im spaerlich durch den Eingang fallenden Licht doch ziemlich gespenstisch aussieht. Der Eingang suedlich im Ruecken, stellt sich nun die Frage, in welche Richtung du dich in den Stalagmiten-Wald begeben willst.

2) Am Fusse des Abhangs findet sich ein kleines klares Baechlein, welches sich von Ost nach West durch die Stalagmiten windet. Ansonsten findet man keinen Orientierungspunkt in dem Gewirr aus den aufsteigenden Steinsaehlen.

3) Dein Schleichen hat sich gelohnt, denn am Fusse, des Abhangs, hoerst du wie sich inter ein paar Stalagmiten ein paar Lebewesen zugrunzen. Dem Gestank her zu urteilen sind es: (Bitte wuerfeln)

- 1) 2 Goblins
- 2) 4 Orks
- 3) 3 Wegelagerer
- 4) 1 Verwirrter Einsiedler im Selbstgespräch
- 5) 1 Zweiköpfiger Riese
- 6) 2 Höhlentrolle

4) Auf dem Höhlenboden angekommen entdeckst du die Skelette mehrere menschenähnlicher Lebewesen. Der Gestank ist hier schon ziemlich Übel. Wie übel muss er wohl dann erst sein, wenn die Monster zurückkehren, welche diese Knochen hier angesammelt haben.

5) Unten an Abhang angekommen hörst du immer lauter werdendes Fiepsen. Das Geräusch ist vor allem für Elfenohren sehr unangenehm. Und irgendwie verheisst es Gefahr.

6) Du Glückspilz. Am unteren Ende der Rampe angekommen, entdeckst du auch schon am Boden einen kleinen Schatz. Nochmals würfeln bitte:

- 1) W6 Kupferlinge
- 2) eine goldene Brosche (im Wert von W6 Golddublonen)
- 3) einen kleinen Diamanten (im Wert von W6 Silberstücken)
- 4) ein schartiges Messer (im Wert von W6 Kupferlingen)
- 5) einen hölzernen Kamm (im Wert von W6 Eisenmünzen)
- 6) eine Haufen Katzensgold (wertlos aber schön)

Du hebst den Schatz auf und siehst dich um. Wie und Wo soll's nun weitergehen?

Ok. Und jetzt?"

MAIL IV: ANGRIFF

Die Vergangenheit: Würfelresultat 4:

“Oh ja, "Zum Sturm" hiess jene Kneipe mit recht. Eine so wüste Prügelei hast du schon lange nicht mehr erlebt. Und du bist dir immer noch nicht ganz sicher, ob nicht dein Griff nach dieser Karte, welche ein paar Männer zwischen sich ausgelegt hatten, in jener Kneipe diese Keilerei ausgelöst hat. Nun, die Männer konntest du nicht mehr Fragen, sie waren alle bewusstlos, als sich der Staub wieder legte. So hast du beschlossen, nun selber nachzuschauen, was denn so speziell an dieser Karte war. Menschen! Ihre Handlungsweisen wirst du nie verstehen!”

Der weitere Weg: Würfelresultat 5:

SL: “Unten an Abhang angekommen hörst du immer lauter werdendes Fiepsen. Das Geräusch ist vor allem für Elfenohren sehr

SL: Hm, ich frage mich gerade ob du mein System befolgt hast (denn die 3 nach der 4 duerfte nicht ausgewertet werden - oder lag da noch ein weiterer Wurf dazwischen???) Auch egal. Machen wir so weiter.

Watahantowet: Das finde ich doch auf jeden Fall interessant. Ich versuche etwas vom Gesräch mitzubekommen. Wer spricht? Männer? Über was sprechen sie? Und wie laut?

Nun, bereit fuer weitere Tabellen? Auch hier eine Spezialregel. Ja nach Wuerfelresultat, muessen alle weiteren Proben mit einem negativen Wert modifiziert werden. Modifikatoren welche kumuliert werden, sind in Klammern am Ende des jeweiligen Resultates angegeben.

Zunaechst einmal stellen wir fest, wie gut man die beiden Personen versteht:

- 1) gar nicht: Sie fluestern tonlos, so dass sie ja niemand hoert. (-5)
- 2) unverstaeendlich: Auch wenn ab und zu mal ein Wort des fluesterns eraeht werden kann, so ist noch lange kein Gespraech zu verstehen. (-4)
- 3) schlecht verstaeendlich: Den Wortfetzen die von den leisen

Stimmen an dein Ohr dringen entnimmst du zumindest den groben Inhalt des Gespraechs. (-3)

4) verstaeendlich: Auch wenn sich die Personen leise unterhalten, so ist das ganze Gespraech ohne weiteres belauschbar. (-2)

5) laut: Die Sprechenden scheinen sich in einer normalen Lautstaerke zu unterhalten. Vermutlich nehmen sie an, nicht belauscht zu werden.

6) Geschrei: Mit dieser Lautstaerke koennt man schon fast die ganze Burg aufwecken. Keine Frage, die Wachen wurden sicherlich auf die beiden aufmerksam. (-0)

Geschlecht der Personen (wirf fuer jede Person einmal)

0) oder weniger: Dies ist nicht eindeutig erkennbar.

- 1) Mann (-0)
- 2) Frau (-0)
- 3) Junge/Jugendlicher (-1)
- 4) Maedchen/Jugendliche (-1)
- 5) Greis/reiferer Mann (-2)
- 6) Greisin/reifere Frau (-2)

Identitaet der Personen (wirf fuer jede Person einmal)

0 oder weniger: Eine Zuordnung zu einer Person ist nicht machbar

- 1 Burgbewohner/in (-1)
- 2 Eindringling (-1)
- 3 Burgbewohner/in

Probe um 1 Punkt zu erleichtern

4) W6 Mistkaefer. Naja, eigentlich siehst du die Tiere gar nicht. Du bist vielmehr einfach nur im spaerlichen Licht in einen ihrer Ballen getreten und wirst entsprechend riechen, bis du dich Waschen kannst (oder die Schuhe zuruecklaesst).

5) W6 Zecken: Naja, das wirst du erst in Zukunft merken

6) W6 Igel: Sie fliehen vor dir raschelnd ins Gebaeude hinein.

2) undefinierbare Geraeusche: Ja, in diesem Gebaeude regt sich was. Der Ursprung ist jedoch nicht auszumachen. Es kann genausogut wie ein Mensch auch nur ein Tier oder gar nur das Gebaeude an sich sein, welche diesen sehr undeutlichen Geraeusche verursacht.

3) Keine Lebenszeichen: In dem Gebaeude ich weder Licht zu sehen, noch ist ein Geraeusche zu vernehmen, das nach aussen dringt. Mit grosser Wahrscheinlichkeit wirst du hier drin auf nicht treffen.

4) Licht im Inneren: Im Inneren dieses Gebaeudes erkennst du Licht:

1) Unidentifizierbar kaltes Licht: Moeglicherweise ist

das nur der Mond, der sich im Inneren des Gebaeudes an etwas Spiegelt.

2) kurzes Aufblinken: Es ist nicht klar woher dieses Licht kommen soll.

3) fahler Lichtschein einer Kerze

4) schwaches Licht einer Oellampe

5) helles Licht einer Fackel

6) strahlendes Licht eines Feuers

5) Lebenszeichen aus dem Inneren: Du vernimmst aus dem Inneren:

1-4) Das Schnarchen von mindestens W6 Personen

5-6) Zwei Personen die sich unterhalten.

6) Wache vor der Tuer: Vor der Tuer dieses Gebaeudes ist eine Wache platziert. Was auch immer darin ist muss doch ziemlich wichtig sein.

MAIL XXVII: DER STALL

Highly sophisticated!

Gell ;-)

Watahantowet: 4) Ich komme zu den Stallungen 3), die wohl vom Besitzer aufgegeben wurden. Von drinnen höre ich 5) 5) zwei Leute miteinander sprechen.

unangenehm. Und irgendwie verheisst es Gefahr.”

Watahantowet: Die Männer hätten schon in nüchternem Zustand Mühe zu bemerken, dass ich ihre hübsche Karte stehe, geschweige denn in ihrem halb- bis volltrunkenen Zustand. Daher gehe ich davon aus, dass die Keilerei über die Aufteilung des Schatzes zustande kam. Sicher, ich habe auch den ein- oder anderen Schluck genommen, aber meine elfische Fertigkeiten werden davon nicht im geringsten beeinträchtigt. Und übrigens kommt das davon, wenn man in einer Gruppe arbeitet. Der Einzelgänger ist nur sich selbst Rechenschaft schuldig und muss sich nicht mit Unfähigkeit herumschlagen. (META: Ja, es ist mir bewusst, dass jede Aussage Konsequenzen hat. Vielleicht ist auch dieser leichte Anflug von Arroganz durch Magic geprägt. Nein, er passt einfach nur gut.

SL: “Ich finde schön, dass du bereits schon selber einsiehst, dass jede Aktion eine Reaktion hat. Diese hier ist, dass du deinem Helden das Attribut Arroganz nun aufschreibst. Wir werden bestimmt nochmals darauf zurückkommen. Momentan noch nix weiteres dazu.”

Watahantowet: Nun, dieses Gefiepse finde ich in höchsten Masse nervig. Ich versuche die Quelle zu lokalisieren, und bewege mich dazu langsam direkt auf die Mitte der Höhle zu. Ich versuche immer nahe von hohen Stalagmiten zu bleiben und mich so fortzubewegen, wie es mir am wohlsten und natürlichsten ist - ungesehen und ungehört. Ich achte auf die Bodenbeschaffenheit, insbesondere auf Feuchtigkeit. Nicht, dass meine Flüstersohlen nass werden. Da ziehe ich lieber die Schuhe aus. (META: Doh!)

SL: “Barfuss über den feuchten Höhlenboden schleichend stellst du alsbald fest, dass dieses Fiepsen, dich nicht nur hätte Nerven sollen. Da du als Elf Nachtsicht beherrscht, siehst du den Schwarm Vampirfledermäuse noch bevor sie über dich herfallen. Doch viel nutzen tut dir das auch nicht. Jetzt heisst es kämpfen.

Zunächst einmal bestimmen wir, wieviele Fledermäuse dich denn angreifen: W6 + 1 (Das ist dann die Zahl X mit der wir uns im Folgenden herumschlagen).

Hier also die Kampfwerte:

Monsterbezeichnung: Schwarm von X Vampirfledermäusen
Körperwert des Schwarms: X

Kämpfen ist hier ganz einfach. Du rollst zunächst für die Monster einen W6 und addierst, dann ihren Kampfwert dazu. Dies ergibt den totalen Kampfwert der/des Monster/s im ganzen Kampf. Danach wirfst du für dich einen W6 und addierst deinen Körperwert dazu (+evtl. Waffenboni - bei dir aber keinen), was deinen Kampfwert ergibt. Nun ziehst du deinen Kampfwert von dem Kampfwert des/der Monster ab. Drei Dinge können passieren:

a) Die Differenz [KW(Monster)-KW(Held)] ist negativ: Die Monster sind tot und dein Held hat den Kampf unbeschadet überstanden

b) Die Differenz [KW(Monster)-KW(Held)] ist positiv und größer als die Anzahl aller Eigenschaftspunkte (total), welche dein Held (noch) besitzt. Das/Die Monster leben noch und dein Held ist im Kampf gestorben.

c) Die Differenz [KW(Monster)-KW(Held)] ist positiv aber kleiner als die Anzahl aller verbleibenden Eigenschaftspunkte. Dann nimmst der Held soviel Schaden wie die Differenz beträgt.

Von diesem Kampf musst du mir also mitteilen:

- a) Kampfwert der Feldermäuse
- b) Dein Kampfwert
- c) eventueller Schaden und dessen Verteilung
- d) was du tust, sofern du im Kampf nicht gestorben bist (was aber schon mathematisch gar nicht geht)"

MAIL V: ZUR MITTE HIN

Watahantowet: 1) also greifen mich 2 Vampirfledermäuse an (nein, ich habe nicht geschummelt!).

SL: "Ich frage mich ja, weshalb du das so betontst. Schon ziemlich verdächtig."

Watahantowet:

Fledermäuse 2 + 5 = 7

Watahantowet: 4 + 6 = 10

die Fledermäuse sind tot (NEIN, ich schummel wirklich nicht!!)

SL: "Is ja gut, ich glaub's dir ja eh nicht ;-)"

Watahantowet: Nachdem ich die Fledermäuse (oh, das waren Vampirfledermäuse...) mit einer eleganten Handbewegung ins Jenseits befördere, hört endlich auch das lästige Fiepsen auf.

wenigen Stellen nur noch lose in den Angeln. Ausserdem riecht es hier um das Gebaeude herum nach Verrottung und Gefahr - Gefahr des Einsturzes.

3) Aufgegeben: Diese Gebaeude mag schon bessere Tage gesehen haben. Von den Menschen wohl vor einiger Zeit aufgegeben (im besten Falle mal ab und zu noch als Lager fuer unwichtige Gegenstaende oder Muelldeponie missbraucht), so haben jetzt Kleintiere hier ihre Heimat gefunden. Darauf weisen nicht nur an vielen Stellen Loecher in den zumeist verbarrikierten Fenstern und Tueren hin.

4) Heruntergekommen: Obwohl die Fassade dieses Hause schon stark broeckelt, so zeugen vorhaenge und Tueren davon, dass dieses Gebaeude noch benutzt wird. Der schaebige Gesamteindruck des Gebaeudes erzaehl von Jahrzehnten in denen es Wind und Wetter auf der Felsnadel getrotzt hat.

5) gut erhalten: Dies ist offenbar eines der wichtigeren Gebaeude. Man hat zumindest Sorge getragen, das Gebaeude nicht so herunterkommen zu lassen. Bis auf wenige Stellen ist das durchaus gelungen. Ausserdem ist der Boden rund um diese Gebaeude graslos und festgetreten. Ein untruegliches

Zeichen, dass hier oftmals Personen ein und aus gehen.

6) Frisch renoviert: Du bist ziemlich ueberrascht, ein Gebaeude in einem solch guten Zustand hier auf der Burg zu finden. Die verwitterte Burgmauer mag darueber hinwegtaeuschen, dass hier dennoch ein Mann mit gewissen Moeglichkeiten lebt.

Lebenszeichen:

1) Kleintiere: Als du vor dem Gebaeude stehst, scheuchst du ein paar Tiere auf. Es handelt sich dabei um:

1) Fledermaeuse (ja es sind die beruehmten Vampirfledermaeuse, welche dich dann auch sogleich angreifen. W6 Stueck. Anzahl entspricht Kampfwert)

2) zwei Vipern. Mit einer Herz-Probe hast du sie gerade noch rechtzeitig gesehen. Ansosten hilft eine Koerper-Probe ihrem biss auszuweichen. Sollte dies nicht gelingen, wurdest du vergiftet.

3) W6 schlafenden Tauben. Mit einer Koerperprobe machst du so wenig Laerm, dass die Tiere nicht erschreckt hochflattern. Deine Fluesterschlappen helfen die

paar Hennen und eine Katze, die vor einiger Zeit junge bekommen haben scheint. Keine Ahnzeichen von Menschen hier.

MAIL XXVI: GEBÄUDE

Du willst ja hoffentlich nicht leugnen, dass du ein Pedant bist!

Watahantowet: Gut, ich bin auch ruhig. Alles ist gut. Alles ist unter Kontrolle. Nun gut ich schleiche mich weiter zum nächsten Gebäude. Ein Hoch auf die Flüsterschlapfen! Solte mir in keinem der Gebäude etwas interessantes auffallen, schleiche ich so weiter bis zum Burgfried. Ist die Türe dort offen/zu? Sind sonst irgendwo offene Türen?

SL: Na dann wird es wohl wieder Zeit fuer ein paar Tabellen. Du kannst dich jetzt den Gebaeuden entlang zum Burgfried schleichen. Jedes Gebaeude, das dir nicht interessant erscheinen sollte, wird links liegen gelassen und du erwuerfelst ein weiteres (mit dem Burgfried als zwingend letztes).

Wuerfelregel: Jeder Wurf darf nicht kleiner sein als der direkt vorherige. Ist er es doch, so wird das Resultat nicht beachtet und nochmals gewuerfelt. Achtung in

dem Fall hat natuerlich auch der Wert des direkt vorherigen Wuerfelresultats sich nach unten korrigiert, so dass jetzt netto auch ein tieferes Resultat moeglich ist. Bsp: 1. Wurf = 4 (wird gewertet)
2. Wurf = 1 (kleiner als 4 und wird daher nicht gewertet)
3. Wurf = 2 (groesser als 1 und wird daher gewertet (obwohl kleiner als 4))

Gebaeude:

- 1) Brunnenhaus
- 2) Handwerkerstaette
- 3) Wachhaus
- 4) Stallungen/Lagerstaette
- 5) Gesindehaus
- 6) Burgfried (keine Wuerfelresultate unter 4 im Rest der Tabelle).

Zustand des Gebaeudes:

- 1) Ruine: Nur noch ein paar Grundmauern stehen. Die Natuer hat sich hier ihren Platz zurueckerobert. Unkraut und Gestruemm wuchern wild durcheinander und Ranken und Moos haben die letzten Mauern stark fuer sich beansprucht.
- 2) Beschadigt: Obwohl von Aussen die Silhouette des Gebaeudes noch intakt zu sein scheint, so sieht man beim genaueren hinsehen, einige Loecher im Dach. Fenster und Tueren fehlen oder haengen an

SL: "Hier braucht's wohl mal noch eine Klarstellung:

- 1) Ja, das Fiepsen hört auf.
- 2) Nur weil Kämpfe in diesem System mit einem einzigen Wurf entschieden sind, heisst das noch lange nicht, dass sie schnell gehen. Es war definitiv keine elegante Handbewegung (so was kann man ab einem Unterschied von mehr als $2 \times 6 = 12$ Punkten sagen). 3 Ist eher so in der Region: Hat mich doch kräftig zum Schnaufen gebracht. Die Tatsache, dass du keinen Schaden genommen hast, heisst nicht, dass du nicht verletzt wurdest (das würde ein Unterschied von mehr als 1×6 Punkten bedeuten), es heisst nur, dass die Verletzungen nicht so schwerwiegend sind, dass sie sich schon auf deine Verfassung auswirken!"

Watahantowet: Ich wische das Blut von der Klinge und mache mich weiter auf den Weg in die Mitte der Höhle. Nun habe ich auch das Gefühl für meinen Schatz was geleistet zu haben.

SL: "A propos Schatz und Leistung: Du hast dir mit diesem Kampf die ersten zwei Erfahrungspunkte erkämpft (Es gibt für's Monster töten immer so viele Erfahrungspunkte, wie sie Körperwert hatten). Leider tragen

Fledermäuse - auch Vampirfledermäuse - keine Schätze mit sich herum, sonst hätten wir noch einen auswürfeln können."

Watahantowet: Ich achte beim Gehen, dass ich nicht auf Nachtschnecken steige, weil das barfuss ein ekliges Gefühl ist. Ansonsten versuche ich mir ein bisschen vorzustellen wovon sich diese Tiere ernähren, um eine Vorstellung der Fauna hier drinnen zu gewinnen. Von Menschen oder Trollen können sie ja wohl kaum leben.

SL: Eine solche Vorstellung benötigt etwas Geist. Bevor ich mehr dazu sagen. Brauche ich eine Probe auf Geist. (Nächste Möglichkeit zu schummeln ;-))

SL: Was das weitergehen zur Mitte der Höhle angeht, so passiert eines der folgenden 6 Dinge. Bitte auswürfeln:

- 1) Nix passiert. Niemand hat gesagt, das das Leben von Helden immer spannend ist. Jetzt erlebst du es in aller Einöde. Nicht einmal Schnecken auf dem Boden. Du stehst nun in der Mitte der Höhle, rund um dich herum Stalagmiten

- 2) Du kannst die Mitte der Höhle nicht erreichen - zumindest nicht ohne nass zu werden. Denn in der Mitte, die wohl auch der Tiefste Punkte der Höhle darstellt, hat sich so einiges Wasser gesammelt, das äusserst unangenehm riecht. Spannend ist aber, dass inmitten des Wassers ein Stalagmit aus der brackigen Brühe ragt, an der du unverkennbar etwas golden-glänzendes erkennen kannst.
- 3) Auf deinem Weg vernimmst du Stimmen. Hinter ein paar Stalagmiten hörst du ein paar Lebewesen grunzen. (Kennst du die Würfeltabelle schon?)
- 1) 2 Goblins
 - 2) 4 Orks
 - 3) 3 Wegelagerer
 - 4) 1 Verirrter Einsiedler im Selbstgespräch
 - 5) 1 Zweiköpfiger Riese
 - 6) 2 Höhlentrolle
- 4) Du gerätst unvermittelt in einen Bereich der Höhle, wo die Stalagmiten doch sehr locker sitzen. Mache eine Körperprobe, gut genug zu schleichen. Ansonsten lösen sich ein paar der Steine von der Decke. Soviele Punkte Schaden, wie du den Körperwert überwürfelt hast.
- 5) Jetzt, da du in die Mitte der Höhle vorstösst, steigt dir je

länge je mehr dieser penetrante Geruch in die Nase. Ja, unverkennbar: Hier handelt es sich um einen Drachen. Noch um ein paar Stalagmiten herumgegangen und da siehst du auch schon seinen Schwanz. Den Kopf streckt er in die andere Richtung.

- 6) Urplötzlich gibt der Boden unter deinen Füssen nach. Da du aber vorsichtig warst, und auf den Boden geachtet hast, bist du davon nicht ganz so überrascht. Mache eine um einen Punkt vereinfachte Körper-Probe um rechtzeitig zur Seite zu springen.

MAIL VI: SCHLAFEND

Watahantowets Geist-Probe: 6) Ist das gut? Wie war das nochmal mit dem Bier?

SL: "Bier? Welches Bier? Naja, viel mehr kommt dir aber zu diesem Thema wirklich nicht in den Sinn. Und ob das gut ist? Nö, aber das wirst du ja schon selber herausgefunden haben."

In der Mitte der Höhle- Würfelresultat: 5)

SL: "Jetzt, da du in die Mitte der Höhle vorstösst, steigt dir je länger je mehr dieser penetrante

Bedienstetengebäude in deiner Nähe. Bis zum Burgfried musst du dich noch ein bisschen vorarbeiten.

Eine Körperprobe gibt darüber Auskunft, wie leise du bei deinem Eindringen warst. Auf jedem Fall hörst du auf dem Kies Schritte, die sich einem Standort nähern. Die Frage ist also nur, hat die Wache etwas gehört oder nicht?

MAIL XXV: ERKUNDUNG

Watahantowet auf Attraktivität: Das ist ja auch das wichtigere...

Watahantowets Klettern: 5 Körperproben: 6) 5) 5) 4) 5) AUTSCH! Rettungswürfe: 1) puhh, 4) autsch 1/2/4, 4) autsch, 1/2/3, 5) autsch: 1/1/3. Habe ich nicht gerade geschlafen? Argh. Note to self: Klettern üben! Na gut Kletterpartie geschafft, wenn auch nur sehr kläglich...

Tja, was soll man dazu sagen...

Watahantowet - Seil haengen lassen? Nein, nachdem die Damen ohnehin nicht so toll klettern können, lassen wir das.

Watahantowets Körperprobe: 1) ich war aber immerhin sehr leise.

Nur um sicher zu gehen, drücke ich mich nahe an die Wand. So, wo waren noch mal die Gefängniszellen? Sollte mir nichts schlaues einfallen, gehe ich mal auf das Gebäude zu, bei dem ich mich am wenigsten durch helles Licht bewegen muss.

Zunächst einmal patrouilliert die Wache pflichtbewusst in einiger Entfernung an dir vorbei, bevor sie dann wieder aus deinem Blickfeld verschwindet.

Danach... - Also bitte. Das ist doch ein Email Rollenspiel. Hier kann sämtliche Information in den Logs nachgelesen werden, wenn du sie dort nicht findest, dann wird sich dein Charakter auch nicht daran erinnern. (Naja, gut vielleicht mit einer Geistprobe).

Also danach ... - Hm, die am wenigsten beleuchteten Gebäude sind definitiv die Ruinen. Da ich aber nicht schon wieder als Pedant beschimpft werden will, denke ich mal du meinst Gebäude die noch bewohnt werden.

Also danach begibst du dich zu einem Stallgebäude nahe der Burgmauer. Du spähst hinein. Darin schlafen ein alter Gaul, ein

Oh ja, sie soll auererst Attraktiv sein, dummerweise wird sie aber kaum klettern koennen.

Watahantowet: Na gut. Nachdem ich das alles sorgfältigst geplant habe, klettere ich etwa gegen Mitternacht, wenn es schön dunkel ist auf die Eiche ...

Das bedingt dann doch zuerst einmal, dass du die Felswand auf der Rueckseite der Burg erkletterst. Auch das ist nicht gerade ein ungefaehrliches Unternehmen. Es sind insgesamt 50 Schritt Hoehenunterschied durch Klettern zu bewaeltigen. Das Seil erlaubt es Dir eventuelle Stuerze abzufaengen (maximal 1 Schaden pro Sturz). Je 10 Schritt legst du eine Koerper-Probe ab; sollte sie misslingen, geraets du ins Rutschen. Du kannst dich dann mir einer Koerperprobe + 1 noch vor einem Sturz retten. Doch misslingt die auch, so stuerzt du (in dem Fall 1 Schaden). Hoffen wir mal, dass du diese Kletterpartie schaffst (ansonsten lese einfach nicht weiter).

Watahantowet: ... und schaue mir die Lage von dort oben einmal an.

Wie du erwartet hattest: 2 Wachen die fuer's Tor und die Mauer zustaeendig sind und eine, die sich unten durch die Gebaeude bewegt.

Watahantowet: Wenn die Wachen dann schon länger stehen und schon müde sind, trete ich in Aktion. Ich vertarnkappe mich mit meinem Zauber und lasse das Seil vom Baum und mich vom Seil herunter, wenn gerade niemand schaut. Das heisst insbesondere die patrollierende Wache in die andere Richtung geht. Wenn man das Seil schlecht sieht, dann lasse ich es hängen, ansonsten kappe ich es lieber (resp. versuche ohne Seil laermfrei herunterzukommen).

Hm, das mit dem Seil ist Ermessenssache. Natuerlich haengt es in einem prinzipiell dunklen Ecken der Burg, doch wenn jemand mit Fackel in die Naehel kommt, so faellt es halt schon auf. Ergo: Ein Restrisiko bleibt. Willst du das riskieren?

Auf jeden Fall landest du im Innenhof der Burg Oberstein. Der Platz ist auererst spaerlich beleuchtet. Du erkennt aber einen alten Ziehbrunnen, der aber offenbar immernoch rege im Gebrauch ist, die ruinen eines ehemaligen Stalles, und ein

Geruch in die Nase. Ja, unverkennbar: Hier handelt es sich um einen Drachen. Noch um ein paar Stalagmiten herumgegangen und da siest du auch schon seinen Schwanz. Den Kopf streckt er in die andere Richtung.

Watahantowet: Ich dachte immer, dass Drachen in Dungeons vorkommen und nicht in normalen Tropfsteinhöhlen. Irgendetwas muss daran faul sein. Merkwürdig, ich bemühe gerade meinen Geist, um mir die Verbindung zwischen Vampir-fledermäusen und Drachen zu erklären. Hm, Drachen haben Schätze. Gut. Vamprifleder-mäuse, ähhh. Schätze. Guuuuut. Ich ziehe trotz feuchten Bodens wieder meine Flüsterschlapfen an, um in den Geräuschlos-Modus umzusteigen.

SL: "Auch wenn die Flüsterschlapfen aus bestem Elfenleder gefertigt sind (ein, das ist Leder welches von Elfen verarbeitet wurde und nicht das aus Elfen hergestellt wurde), so sorgen sie keineswegs für einen total geräschlosen Gang. Das hier mal zur Vorbemerkung."

Watahantowet: Dann denke ich wieder: Drachen horten Schätze. Sie sitzen auf Schätzen. Also muss

ich vorbei am Schwanz in die Mitte des Drachen hin.

SL: "Diese Einschätzung ist wohl wahr. Du erkennst, dass der Drache auf einem grösseren Berg von Gegenständen liegt. In der Nähe des Schwanzbereichs kannst du folgenden Schatz ausmachen.

Ausgibige Drachenhort-Schatztabelle:

- 1) Trödel
 - 1) ein rostiger Nagel (wertlos)
 - 2) ein Tagebuch (Wert unbekannt)
 - 3) ein Schädel mit Silberzahn (im Wert von W6 Kupferlingen)
 - 4) ein Satz Dietriche (im Wert von W6 Silberstücken)
 - 5) ein Glücksbringer (wenn er wirkt - unbezahlbar)
 - 6) eine Schatzkarte (unbezahlbar)
- 2) Gold und Silber
 - 1) W6 Eisenmünzen
 - 2) W6 Kupferlinge
 - 3) W6 Eisenmünzen und W6 Kupferlinge
 - 4) W6 Silberstücke
 - 5) W6 Golddublonen
 - 6) W6 Silberstücke und W6 Golddublonen
- 3) Edelsteine
 - 1) Glasperlen (im Wert von W6 Kupferlingen)

- 2) Bergkristalle (im Wert von W6 Silberstücken)
- 3) verschiedene Halbedelsteine (Wert: W6+5 Silberstücken)
- 4) Smaragde (Wert: W6 Golddublonen)
- 5) Saphire (im Wert von W6+1 Golddublonen)
- 6) Diamanten (im Wert von W6+2 Golddublonen)
- 4) irdische Gegenstände
 - 1) Waffe
 - 1) Ein Knüppel (Wert: W6+2 Eisenmünzen)
 - 2) Ein Messer (Wert: W6+3 Kupferlinge)
 - 3) Ein Bogen (Wert: W6+1 Silberstücke)
 - 4) Eine kurze Klinge (Wert: W6+3 Silberstücke)
 - 5) Ein Schwert (Wert: W6 Golddublonen)
 - 6) Eine Zweihandwaffe (Wert: W6+4 Golddublonen)
 - 2) Rüstung
 - 1) Lederwams (Wert: W6 Silberstücke)
 - 2) kleiner Schild (Wert: W6+2 Silberstücke)
 - 3) Helm (W6+5 Golddublonen)
 - 4) grosser Schild (Wert: W6 Golddublonen)
 - 5) Kettenhemd (Wert: W6+4 Golddublonen)
 - 6) Harnisch (Wert: W6x8 Golddublonen)
 - 3) Kleidung
 - 1) hölzerne Fibel (Wert: W6 Eisenmünzen)
 - 2) Leinenhemd (Wert: W6 Kupferlinge)
 - 3) Ledergurt (Wert: W6+2 Kupferlinge)
 - 4) gute Hose (Wert: W6 Silberstücke)
 - 5) Hut (Wert: W6+2 Silberstücke)
 - 6) Schmuck (Wert: W6 Golddublonen)
 - 4) Spielware
 - 1) Holzkugel (Wert: W6 Eisenmünzen)
 - 2) Reif und Stab (Wert: W6+2 Eisenmünzen)
 - 3) Zinnsoldat (Wert: W6 Kupferlinge)
 - 4) Lederball (Wert: W6+2 Kupferlinge)
 - 5) Puppe (Wert: W6 Silberstücke)
 - 6) Spieluhr (Wert: W6 Golddublonen)
 - 5) Instrument
 - 1) Schlag/Klanghölzer (Wert: W6 Eisenmünzen)
 - 2) Wildpfeife (Wert: W6+5 Eisenmünzen)
 - 3) Tambourin (Wert: W6 Kupferlinge)
 - 4) Trommel (Wert: W6 Silberstücke)
 - 5) Knochenflöte (Wert: W6 + 3 Silberstücke)

Wegelagerer in der Nacht aufstellen. Wie viele Wachen, wie oft Wechsel, etc.

SL: Die Burg ist in der Nacht nicht sonderlich gut beleuchtet. Umso besser erkennt man dann die Wachen, die mit Fackel in der Hand herumlaufen. Offenbar sind fuer das Tor und die Mauer immer 2 Leute abgestellt, waehrend einer immer auf dem Tor stehen bleibt und die Strasse (naja, wohl eher den Weg) zum Tor im Auge behaelt, waehrend der andere, ab und zu mal ueber die Mauer patroulliert. Ab und zu hast du den eindruck, dass die zwei auf der Mauer mit jemandem innerhalb der Mauern quatschen. Ob das eine/zwei/... zusaetzliche Wache(n) im Inneren sind oder nur Leute, die nicht schlafen koennen, sei mal noch dahingestellt. Wachwechsel ist aeusserst unregelmaessig.

Watahantowets Den nächsten Tag schlafe ich irgendwo in der naehe, etwa in einer kleinen Höhle oder sogar wieder im Wirtshaus, allerdings sind 2 Stunden schon viel, also nur wenn ich wirklich nichts geeignetes finde.

SL: Spannender weise schlaefst du schon in der Nacht. Diese Beobachtungssache ist nicht

wirklich spannend. Du findest in einem nahegelegenen Waelchen einen umgestuerzten Baum in dessen Schutz du wunderbar naechtigen kannst, ohne gross Begegnungen mit Mensch oder Tier fuerchten zu muessen.

Watahantowets In der nächsten Nacht geht es dann los. Aber davor warte ich noch auf relevante informationen.

SL: Naja, jetzt kannst du planen - viel spass dabei.

MAIL XXIV: EINDRINGEN

Watahantowet: Was soll das heissen. Na, dann ist ja gut, dass ich meinen Kommentar unterdrückt habe, m der definitiv eine Geistprobe provoziert hätte.

Tja, ab und zu wissen sogar GW-Elfen wo man sich besser zurueckhaelt.

Watahantowet: 2) Hmmm, ich mir die eine Golddublone als sicherheit reicht... Naja, ich bin ja ein guter Elf. Ich frage ihn ob die Tochter wenigstens fesch ist. Und ob die Frauen klettern können.

Die Bewachung der Burg scheint nicht wirklich schwierig zu sein. Zum einen umgibt die Burg ein kleiner Graben. Der ist war nicht mit Wasser gefuellt, aber dennoch 3 Schritt breit und wohl ebenso tief. Die Ideale falle fuer jeden Feind, der sich einmal hineinwagt. Zum anderen sind alle groesseren Buesche und Baeume, welche ein unbemerktes anschleichen auf der Strasse ermoeeglichen koennten zurueckgeschnitten oder abgeholzt worden (etwas was der Landvogt noch veranlasst hat). Gerade mal auf der Rueckseite der Burg, dort wo auch nach Aussagen des Landvogts der Geheimgang zu finden ist, finden sich auf dem Felsen groessere Pflanzen. Vor allem eine majestaetische Eiche erregt dabei Deine Aufmerksamkeit: vor allem deshalb weil obwohl sie ausserhalb des Burggrabens waechst, ihre Aeste bis weit ueber die Mauer in den Innenhof der Burg ragen.

Als du dich der Burg naeherst, wirst du auch bereits schon Person erspaecht, welche ueber dem geschlossen Burgtor, dem einzigen Durchgang durch die Burgmauer, ausschau haelt. Deine Elfenaugen lassen dich trotz der Distanz und des

Hoehenunterschieds erkennen, dass der Mann dich schon ziemlich argwoehnischn und aggressiv anguckt (und dass ihm der Helm, den er traegt wohl ein bisschen zu gross ist ;-)).

Die gehts in einem groesseren Bogen um die Burg herum und durchwatest an der Rueckseite den kleinen Fluss und kommst dann in ein kleines Waeldchen auf der Rueckseite des Burgtors, dort wo der Geheimausgang aus der Burg hinter ein paar Brombeerranken versteckt ist. Mit Hilfe der Fackel kommst erkundest du den nassen, glitschigen Gang, der unangenehm nach menschlichen und tierischen Exkrementen riecht, um schlussendlich and eine massive Eichentuer zu gelangen, welche sich nich einmal einen Spalt breit oeffnen laesst. Es scheint auch nur logisch, dass diese Tuer von der anderen Seite her durch massive Riegel blockiert ist (das wird wohl auch der normalzustand gewesen sein - du glaubst kaum, dass der Graf ungebetenen Besuch durch diesen Eingang gewuenscht haette).

Watahantowet: Ich warte auf Einbruch der Nacht, um mir anzusehen wie sich die

- 6) kunstvoll verzierter Gong (Wert: W6 Goldstücke)
- 6) Alltagsgegenstand
 - 1) Schüssel mit Löffel (Materialwert: W6 Eisenmünze)
 - 2) Beutel mit Feuerstein und Zunder (Wert: W6+2 Eisenmünzen)
 - 3) 10m Seil (Wert: W6+3 Eisenmünzen)
 - 4) Antidot (für eine Anwendung - Wert: W6 Silberstücke)
 - 5) Heilkräuter (regeneriert bis W6 Schaden - Wert: W6 Golddublonen)
 - 6) Mana (erlaubt einen zusätzlichen Zauber - Wert: W6+1 Golddublonen)
- 5) magische Gegenstände
 - 1) Ritualkerzen (W6 Kupferlinge)
 - 2) Ritualkreide (W6 Silberstücke)
 - 3) 10 Suchende Pfeile (Wert: W6 Golddublonen)
 - 4) Ewige Kerze (Wert: W6x10 Golddublonen)
 - 5) Nimmerleerer Brotbeutel (Wert: W6x15 Golddublonen)
 - 6) Spruchrolle mit neuem Zauberspruch (Wert: W6x50 Golddublonen)
- 6) klerische Gegenstände
 - 1) Phiole mit Weihwasser (Wert: W6 Eisenmünzen)

- 2) Heilige Schriftrolle (Wert: W6 Kupferlinge)
- 3) Heiliges Symbol aus Silber (Wert: W6 Silberstücke)
- 4) Reliquie (Wert: W6 Golddublonen)
- 5) Heilige Waffen und Rüstungen (sehr wertvoll)
 - 1) Das verschollene Ritualmesser der Wüstenmenschen
 - 2) Die wiederkehrenden Pfeile des göttlichen Jägers
 - 3) Das Kettenhemd des Unverwundbaren
 - 4) Der Teufelsspälter
 - 5) Die Klinge aus der Schmiede der Götter
 - 6) Das Schwert des Heiligen Yema
- 6) Heiliges Mysterium (Wert: jeweils unermesslich)
 - 1) Absolution
 - 2) Wasser vom Jungbrunnen
 - 3) Das Buch des Todes
 - 4) Das Buch des Lebens
 - 5) Der direkte Draht nach oben
 - 6) Der Gral"

Watahantowet: Ich glaube Drachen haben eine weiche Stelle an der Unterseite des Leibes. Ich versuche ohnehin dorthin zu gelangen. Ich lausche kurz aufmerksam, ob der Drache

schläft. Falls nicht, suche ich einen grösseren Stalagmiten auf und warte dahinter eine Weile ab, ob er vielleicht einschläft. Ansonsten schleiche ich langsam auf die Mitte des Drachen zu und halt Ausschau nach Gold und Diamanten (und Rubinen).

SL: "Nun das ist ein klassischer junger Tropfsteinhöhlen-Drache. Den findet man in jedem Regelwerk auf Seite 12. Seine Werte sind:

Monsterbezeichnung: junger Tropfsteinhöhlendrache
Körperwert des Kopfseinhöhlendrachens: 15
Willst du ein Kämpfchen wagen? ;-)

Der Drache scheint (noch) zu schlafen. Damit das auch so bleibt, machst du trotz deiner Schuhe eine Probe auf Körper um geräuschlos zu schleichen (um einen Punkt wegen deiner Schuhe erleichtert). Ansonsten wacht der Drache auf (und dann ist hier schluss, dann brauchst du erst gar nicht mehr weiter zu lesen - und kannst gleich ein Überlebensstrategie aushecken)

Ansonsten erreichst du das hintere Ende des Drachen. Eine weiche Stelle auf seiner Unterseite ist hier nicht zu sehen.

Du stehst also neben dem oben erwürfelten Schatz, den man mit ein bisschen Geschick (eine entsprechende Körperprobe) einpacken können wird, ohne dass der Drache dies bemerkt (auch wenn man sehr genau weiss, dass Drachen aus einem komischen Grund sehr darauf sensibilisiert sind). Du kannst dich auch dagegen entscheiden und weiter dem Drachen entlang schleichen (nun eine normale Körperprobe) wo dich ein weitere von oben aus der Liste ausgewürfelte Schatz erwartet - oder beides nacheinander tun. Doch bedenke immer, sobald die erste Probe daneben ging, wacht der Drache auf und dann möchtest du vielleicht deine Strategie ändern."

MAIL VII: SCHEIDEWEG

Watahantowet (Kommentar zum Elfenlederspruch: Ich liebe das Gefühl von Elfenleder auf meiner Haut. Und Exklusivität mag ich auch.

*Erster erwürfelter Schatz:
6) klerische Gegenstände
1) Phiole mit Weihwasser (Wert: 4 Eisenmünzen)*

Watahantowet: Ich sehe eine Phiole mit einer klaren

als Anzahlung ueberlassen (von irgendwas muss ja auch er noch Leben).

*Watahantowets Regeneration:
Hurra: 1/3/4*

Watahantowet: Ich rüste mich noch ordentlich aus: Eine anständige Waffe, Seil, Fackeln, ein kleines Messer, Dietriche, Essen für ein paar Tage, eine Wasserflsche, mit wasser rechne ich unterwegs zum Auffüllen der Flasche. Ausserdem eine kleine Plane und frische Kleidung

SL: Nun, dies hier ist eine Schaenke, kein Kleinwarenladen. Und ansonsten gibt es gar mal ein paar einsame Gehoefte hier in der Gegend. Wenn du also einkaufen willst, musst du das entweder beim Wirt oder bei den Bauern tun. Dabei ist klar, dass du sicherlich keine bessere Waffe finden wirst, als diejenige, welche du schon mit dir traegst. Auch Dietriche gibt es hier auf dem Lande nicht zu kaufen. Seil (5 Kupferlinge), 2 Fackeln (5 Kupferline), kleines Messer (1.5 Silberstuecke), Essen (reichlich diverse Dinge fuer insgesamt 1 Silberstueck) und eine Plane (wohl mehr ein grosses Stueck derbes Tuch) (1 Silberstueck). Das waere dann schon wieder

von deinem Vorschuss abzuziehen.

Watahantowet: Dann mache ich mich im Laufe des Vormittags auf den Weg, komme Mittags an.

SL: Nacht und morgen verlaufen ausgesprochen ereignislos. Und schoenster Sonnenschein begleitet deine Reise.

Watahantowets Ich verwende den Nachmittag um mir die Umgebung um die Burg herum anzuschauen (den Geheimgang, den der Vogt verwendet hat und eventuell andere falls ich was erkennen kann).

SL: Die Burg traegt ihren Namen durchaus zu recht. Auf der Spitze eines kleinen ca. 50 Schritt hohen Felsens, der unten von einem kleinen Fluss umspuelt wird, ragt das alte Gemaeuer majestaetisch in die Hoeh. Ja, den einstigen Glanz hat sie verloren, der Weg zu der schon an vielen Stellen mit grossne Moosballen bewachsenen Trutzmauer hat schon bessere Tage gesehen. Zwischen dem Kopfsteinpflaster wuchert Gras und von den Seiten her erobern dornige Buesche Hand fuer Hand den Boden zurueck.

SL: Nun, auch wenn der Mann schon ein bisschen angeheitert ist, musst du zunaechst mal eine Koerper-Probe ablegen um den Beuteln ungesehen verschwinden zu lassen. Sollte dies funktionieren, so verschwindet er in Deiner Tasche. Ansonsten hast du etwas Erklaerungsnotstand.

Watahantowet: Nachdem alles geklaert ist, werde ich noch eine Nachtruhe einlegen, um wieder zu vollen Kraeften zu gelangen.

SL: Nachruhen sind immer zu empfehlen. Damit regenerierst du wieder auf deine vollen Werte.

MAIL XXIII: RELEVANTES

Watahantowet: 3) wohl also keine Zusatzinfo dazu... Ah und wie viele?

SL: Das kann er nicht genau sagen. Er selber hat gerade mal 2 zu Gesicht bekommen, bevor er abgehaut ist. Doch ihm ist bekannt, dass die Gardisten immer von einer Gruppe von mindestens 6 Wegelagerern sprachen, wenn sie sich mal wieder das Maul ueber diese Landplage zerrissen. Er haelt es aber auch gut fuer moeglich, dass sich da kurzfristig noch eine

Hand voll Personen angeschlossen haben.

Watahantowet: Hm, 7 Tage, wie ausserordentlich durchschnittlich.

SL: No comment.

Watahantowets Diebstahl Koerper-Probe: 6) Hm, er bemerkt wohl, dass ich meine Hand seinem Geldbeutel naehere. Ich erkläre, dass das eine natuerrliche Vorsichtsmassnahme ist, die Liquiditaetsverhaeltnisse des Auftraggebers zu ueberpruefen (in Erklaerungsnotstand koennen nur unoriginelle oder gar langweilige Personen kommen).

SL: Nur gut, dass der Herr schon ein bisschen zuviel getrunken hat. Ansonsten wuerde ich fuer eine so unoriginelle Bemerkung definitiv eine Geistprobe wuerfeln lassen - fies grins.

Watahantowet: Ich frage ihn also direkt nach Garantien fuer die 50 Golddublonen und 20 Golddublonen im vornherein.

SL: Nun, er hat hier gerade mal Muenzen dabei, welche aufaddiert W6 Golddublonen Wert haben. Er ist durchaus willens, dir die Haelfte davon zu

Fluessigkeit, vermutlich ein paar Tropfen des Jungbrunnens, sonst wuerde sich der Drache wohl kaum die Muehe machen da drauf zu hocken.

Probe um zum Drachen zu kommen:

4) Probe gelungen.

Watahantowet: Drache schlaeft. Eh klar, gerade eine handvoll Jungfrauen verspeist, ist man immer ein wenig duselig.

Watahantowet: Natuerrlich versuche ich den Schatz zu nehmen (3). Ich nehme auch sofort einen kraeftigen Schluck aus der Phirole. Unter der Annahme, dass nichts besonderes passiert, stecke ich die Phirole enttaeuscht in den Rucksack und wende mich dem echten Schatz zu. Ich wandere also weiter in Richtung Koerpermitte (2). Weiter vorne sehe ich eine zweite Phirole mit einer klaren Fluessigkeit [6] 1) Phirole mit Weihwasser (Wert: 5 Eisenmuenzen)]. Die vorher muss wohl eine Ablenkung gewesen sein fuer minder bemittelte Helden. Es ist wohl offensichtlich, dass nun dies der begehrte Schatz ist. Ich greife zu: 5).

SL: "Eine 5, habe ich da eine 5 gesehen? - Auf geregte hin und her gewippe auf dem Stuhl. Da

hast du wohl den Bauch des Monsters nun ein bisschen zu fest gekitzelt als du die Phirole unter seinem Bauch hervorgeklaubt hast. Auf jeden Fall oeffnet er jetzt das linke Auge, danach stoest er einen uebelst nach Schwefel stinkenden Atemzug aus und der Kopf bewegt sich mit der Geschwindigkeit einer aufwachenden Echse in deine Richtung. Nun hast du wohl nur noch zwei Moeglichkeiten: Laufen oder Kaempfen. (Beides koennte mit grossem Schaden enden ;-))

Variante 1: Kampf: Wie du schon vermutet hast, findet sich an der Unterseite des Drachen eine schwache Stelle, an der du schon ziemlich nahe bist, was die in einem eventuellen Kampf einen gewissen vorteil verschafft. Du wuerdest einen Bonus von 4 Punkten erhalten, wenn du in einen Kampf ziehst. (Wir erinnern uns, der Hoellendrache hat einen Koerperwert von 15)

Variante 2: Rennen. In diesem Falle waere es wichtig, zuerst mal schnell, die Stalagmiten zu erreichen um sich dahinter vor dem Feueratem des Drachen zu verstecken. Eine Koerperprobe erledigt das (sollte sie misslingen, nimmst du soviel Schaden, wie sie dagegen ging). Danach liegt

es in deiner weiteren Handlung was du tust.”

MAIL VIII: DRACHENHORT

Watahantowet: Auch wenn ich den Drachen sicher mit Leichtigkeit besiegen könnte, entscheide ich mich spontan hinter einem Stalagmiten Schutz zu suchen, da mir der schlechte Atem heute nicht sonderlich bekommt. (5) Der Feueratem versengt mir leicht die Fersen (ich ziehe einen Punkt von Geist ab, damit noch 1 Geist übrig).

SL: “Uh, das riecht schon etwas versengt.”

Watahantowet: Hinter dem Stalagmiten schaue ich mich einmal um. Wie schaut es aus mit kurzfristigen Verstecken, wie mit längerfristigen und wie mit Deckungsmöglichkeit bis zum Höhlenein/ausgang.

SL: “Als sehr kurzfristiges Versteck ist der Stalagmit durchaus nützlich. Es bewahrt dich immerhin vor weiterem direkten Schaden durch das vom Drachenfeuer. Auf längere Sicht, wird er aber nicht wirklich toll wirken, da der Drache inzwischen sich in Bewegung gesetzt hat und wenn er hier eintrifft einfach nur

die Stalagmiten niedermähen wird, wie er das auch schon mit so manch anderen in der Höhle gemacht hat, was ein paar Steinstummeln um den Lagerplatz des Drachen beweisen.

Der Weg bis zum Eingang ist mit Stalagmiten vollgestellt. Ein paar davon sind sicherlich zu gross, als dass der Drache sie einfach niedermähen könnte, aber die meisten werden fallen. Das heisst wohl, dass ihm eine Verfolgung nicht schwer fallen dürfte. Aber es wird ihn ein bisschen aufhalten, was dir Zeit verschafft. Die wiederum aber wirst du brauchen um den Abhang vom Höhlenboden bis zum Loch in der Decke hinaufzuklettern.

Noch ein letztes Wort zum Höhleneingang: Der ist zu klein, als der Drache da durch passen würde. Das heisst wohl, dass du ihm entkommen bist, sobald du den Einstieg erreichst. Für den Drachen ist das auch kein Einstieg, sondern viel mehr eine Lichtquelle und ein Frischluftschacht. Ob es irgendwo noch andere Gänge gibt, durch die der Höhlendrache, die Höhle verlassen kann, ist nicht klar. Einerseits ist das schon ziemlich wahrscheinlich, da der Drache wohl nicht nur in diese Höhle lebt.

SL: Da die Burg auf einem kleinen Felsen steht (Wegbeschreibung hast du ja schon) galt sie als relativ leicht zu verteidigen, weshalb der Graf auch nur 5 Buettel abgestellt hat. Die Burg ist von einer beachtlichen Mauer umgeben, welche noch aus den Zeiten stammt, als der Graf selber noch auf Oberstein lebte. Und auch wenn diese Zeit schon lange her ist und einige der Gebaeude im Inneren der Burgmauer zerfallen oder zumindest unbewohnbar sind, so hat die Mauer diese Zeit ganz gut ueberstanden.

Grundriss: Ein Fels mit eigentlich nur einem Zugang: Einer steil ansteigenden Strasse an der Nord-West-Flanke des Felsens. Oben eine Mauer rund herum. In deren Inneren noch 3 intakte und 4 zerfallen(d)e Gebaeude stehen. In der Mitte von allem steht der Burgfried, in dessen Keller der Kerker ist und in dessen obersten Geschoss der Vogt mit seiner Familie lebte.

Watahantowet: Und wie lange habe ich zeit?

SL: Schaetzungsweise 2W6 Tage

Watahantowet: Hat er ein Pferd (für mich)?

SL: Noe, auch er ist zu Fuss hierher gekommen.

Watahantowet: Ich versuche auch indirekt herauszufinden, wo sich die Schatzkammer befindet, und ob sie auf dem Weg zu den Gefängnissen liegt.

SL: So behutsam du auch fragst, der Vogt scheint nicht ganz zu verstehen worauf du hinaus willst. Es braucht schon drei Anlaeufer, bist du feststellst, dass der Vogt selber keine Schatzkammer besitzen duerfte. Vermutlich findet man von kleinen Alltagsgegenstaenden nicht mehr viel in der Burg - immerhin ist es ja nur ein Vogt. Andererseits sind natuerlich auch kleine Dinge immer mal wieder spannend.

Es ist wohl sogar fraglich, ob der Vogt 50 Golddublonen besitzt. Er wird wohl dafuer ein paar Sachen seiner Burg hergeben muessen. (Aka, du wirst auf deine Belohnung warten muessen, bis die Burg gestuermt ist.)

Watahantowet: Sobald er einiges von seinem Bier getrunken hat, entwende ich einmal seinen Geldbeutel als Anzahlung (wenn er jemanden sucht, der> gewohnt ist unbemerkt Dinge zu tun).

SL: Ich hab's gelesen und registriert.

Watahantowet: Ich bekunde mein Interesse und bitte ihn etwas detaillierter von der Burg zu erzählen.

SL: Kunislaus Augen beginnen zu glänzen, als du Interesse bekundest. Leider fällt dir schnell auf, dass der Herr wirklich ein Landvogt ist, der sich mehr aufs Verwalten, als auf die technischen Feinheiten seiner Burg spezialisiert hat. Zumindest eine genaue Wegbeschreibung kann er dir geben (die auf einem kleinen Felsen erbaute Burg sollte in 2 Stunden Fußmarsch locker zu erreichen sein)

Watahantowet: Geheimgängen,

SL: Nur derjenige, den er zur Flucht benutzt hat. Und da man ihn dabei gesehen hat, wird dieser Gang nicht mehr geheim und vermutlich inzwischen auch gut verbarrikadiert sein.

Watahantowet: den Typen, die sich jetzt dort aufhalten

Normale Wegelagerer, die in dieser Provinz durchaus schon bekannt sind. Wirklich nur ganz

normale Wegelagerer ... (Herz-Probe bitte)

Watahantowet: deren Bewaffnung,

SL: Ihnen stehen alle Gerätschaften der Burg zur Verfügung. Einer Belagerung werden sie dementsprechend schon ein paar Tage stand halten. Ansonsten ist aber ausser geschmiedetem Stahl nicht viel zu erwarten.

Watahantowet: möglichen Alliierten (also von uns), die noch dort sind (Knechte, Mägde, ..),

SL: Schwierig zu sagen, ob es in der Burg noch Alliierte gibt. Tatsache ist, dass die Burg von den Wegelagerern eingenommen wurde. Sie müssen durch das Tor hineingekommen sein und haben die 5 Büttel, die zu Ihrer Verteidigung abgestellt waren, hinterrücks ermordet. Jetzt sind ausser seiner Frau und seiner Tochter in der Burg nur noch 3 Kammerzofen (eine davon eine super Koechin), 1 Stallmeister und 2 Knechte. Ob die als Alliierte tagen, sei aber mal noch dahingestellt.

Watahantowet: Wege von und zu der Burg, Grundriss.

Andererseits ist es ein Höhlendrake - und er würde seinem Namen keine Ehre machen, wenn er die Höhle verlässt - oder?"

Watahantowet: Eigentlich ziemlich egal. Ich versuch den Drachen einmal von seinem Hort wegzulocken um dann am hinausweg schnell noch den restlichen Schatz mitgehen zu lassen. Ich laufe in die Richtung, die am meisten Schutz bietet.

SL: "Das ist wohl ein Widerspruch in sich ;-). Wenn du noch die letzten Gegenstände aus dem Drachenhort abgreifen willst, gehst du automatisch zu der am ungeschüttesten Stelle.

Ok, den Drachen von seinem Schatz wegzulocken ist nicht so schwierig, denn er ist ja bereit auf Verfolgung aus. Du eilst also flink und wendig von einem Stalagmiten zum nächsten und hörst auch schon, wie der Drache in den Steinwald hineinkracht. Dann machst du einen kleinen Bogen um kurze Zeit später wieder auf den Lagerplatz des Drachen zu stürmen.

An dieser Stelle machen wir mal eine Probe auf Herz (Intuition), denn es braucht schon ein bisschen Abschätzung, ab welchem

Zeitpunkt du dich wieder auf den Platz wagen kannst. Sollte sie misslingen, hast du dich zu früh aus dem Schutz der Stalagmiten ins Zentrum des Platzes begeben der Drache sieht dich und speit ein weiteres Mal Feuer (Körperprobe um keinen Schaden zu erhalten).

Auf jeden Fall kommst du ein weiteres Mal in der Mitte des Raumes vorbei und kannst im Rennen einen weiteren Schatz aus seinem Fundus greifen. Wenn dir die oben genannte Intuitionsprobe gelungen ist, kannst du dich sogar entscheiden einen zweiten Schatz zu nehmen. Dann allerdings wird der Drache, der dich sehr wohl bemerkt hat, inzwischen nahe genug sein, um dich mit einer weiteren Feuersalve zu bedenken.

Ich hoffe, du hast die Schatzwürfeltabelle noch.

Wie auch immer deine Schatzsuche schlussendlich ausgeht. Mit seiner letzten Feuersalve, auf seinen Schatz, hat der Drache die Gegenstände zum Teil entzündet, aber auf jeden Fall Metall so heiss gemacht, dass ein weiterer Griff in die Schatzkiste erst nach langer Zeit wieder möglich sein wird.

So, sofern du jetzt noch nicht tot bist (sehr unwahrscheinlich) stürmst du nun wieder in den Schutz der Stalagmiten. Der Drache ist dir auf den Fersen und die Flammen seines Feueratems schlagen ab und zu links und rechts an dir vorbei."

MAIL IX: DRACHENHORT

Watahantowet: 6) auf den Herzwurf. Ich laufe also ins Zentrum. 1) für die Körperprobe. Ich kann dem Feuer entfliehen. In der Mitte angekommen schnappe ich mir einen (1/5) Glücksbringer

Watahantowet: Wenn ich keine Proben übersehen habe, lebe ich immer noch, bin noch nicht ohnmächtig und stürme jetzt auf direktem Weg auf den Ausgang zu. Ah, ich hänge mir selbstverständlich das Glücksamulett sofort um, um dessen Wirkung einzufordern.

SL: "Mit deinem neuen Glückbringer um den Hals huschst du von Steinsäule zu Steinsäule, während du hinter dir den Drachen wieder dieselbigen abmähen hörst. Ab und zu schiesst noch ein Feuerzünglein an dir vorbei, doch bist du dir ziemlich sicher langsam aber

sicher einen Vorsprung herausgezulaufen zu haben.

Als du nun am unteren Ende des Abhangs ankommst, an dessen oberem Ende sich der Höhleneingang befindet, verdunkelt sich urplötzlich das Innere der Höhle, welches eh nur spärlich durch diesen Eingang beleuchtet wurde. Ok, da Elfen ja sehr gute Augen haben, die ihnen erlauben, auch in der Dämmerung noch alles ganz klar wahrzunehmen, war das bis anhin kein Problem, aber jetzt ist es doch auch für deinen Geschmack etwas zu dunkel. Nun kannst auch du nur noch Schemen erkennen.

Der Grund für die plötzliche Verdunkelung der Höhle, dass sich drei Gestalten in den Höhleneingang gestellt haben. Vielleicht stehen noch 1 oder 2 Personen dahinter, aber das ist nicht klar erkennbar. Die Umrisse lassen auf rohe Gesellen mit guter körperlicher Verfassung schliessen.

Für einen kleinen Augenblick irritiert, bleibst du stehen. Als dann von oben eine Stimme schreit: "Da unten ist er!", und ein anderer darauf erwidert: "Und er wird von dem Höhlendrachen

Geheimgang fliehen. Seine Frau und seine Tochter jedoch finden sich noch in der Burg und wurden vermutlich festgenommen.

Und als man bemerkt hatte, dass er geflohen sei, hat sich einer der Wegelagerer auf die Burgmauer gestellt und immer wieder hinuntergebrüllt, dass die Frau und die Tochter grausam sterben werden, wenn es auch nur jemand wagen würde, die Burg zurueckzuerobern.

Da der Graf eh frueher oder spaeter die Kunde ueber diesen Affront erhalten wuerde, ist es nur eine Frage der Zeit, bis Truppen zurueckkehren und die Burg zu belagern und dann waeren seine Frau und seine Tochter tot. Um dem Vorzubeugen, sucht er hier jemanden, der es gewohnt ist ungebemerkt Dinge zu tun, um seine Tochter und seine Frau zu befreien, bevor die Truppen des Grafen eintreffen.

Selbstverstaendlich winkt fuer diesen Auftrag auch eine lukrative Belohnung: 50 Golddublonen, wenn er seine Frau und seine Tochter unversehrt wieder in den Haenden haelt.

(Woher der Akzent kommt (falls er einen hat), ob er schon ... gesehen hat (... -> weit weg, aber wohl bekannt), ob er öfters dorthin komme, ob er Frau und Familie hat, wer ihm die Nägel manikiert (ok, das nicht), etc.)

Das hat sich dann somit wohl eruebrigt.

So, das sollte einmal reichen für einen Gesprächsanfang

dito. Jetzt muesstest du weitermachen. ;-)

MAIL XXII: NEUE WEGE

Watahantowet's Gedanken an Geld und Frauen: Eigentlich ja nur Elfinnen.

Watahantowet nicht abgestelltes Bier: Argghhhhhhhhhhhhh! PEDANT!!!

SL: Das schoene an dieser Form des RPG ist ja, dass alles schwarz auf weiss nachzulesen ist (naja zumindest in den meisten Faellen) - da kann man wirklich etwas pedantisch sein.

Watahantowet: Na gut, dann gebe ich ihm halt jetzt das Bier! Das mit dem Schnaps!

Dem sollte nichts im Wege stehen.

Ich bestelle zwei Bier und noch etwas schärferes dazu (was auch immer hier üblich ist, Rum, schnaps), kippe das Schärferes ins Bier (und achte darauf, dass er mich nicht zufällig gerade beobachtet) und geselle mich zu dem netten Herren mit dem netten Gelbeutel.

Hm, ich haette schworen koennen, dass du noch deinem Mail hinzufuegen haettest wollen: "Und ueberreiche ihm das Bier mit Schnaps."

Aber in diesem Fall. Stellst du dich Breitbeinig neben seinen Tisch, haeltst links und rechts einen Krug Bier in der Hand und quatscht ihn etwas von oben her an. Der Mann ist ziemlich verunsichert und zuckt zusammen, als du ihn ansprichst (obwohl er vermutlich gerade deshalb da war). Als er die ersten paar Worte von sich gibt, erkennst du schnell am Dialekt, dass es sich hier um ein Person aus der Gegend handeln muss.

Ich versuche ihn ins Gespräch zu verwickeln, indem ich ihm von lokalen Schönheiten und

Sehenswürdigkeiten erzähle (notfalls auch leicht beschönt oder stark beschönt bis hin zu frei erfunden).

Das ist wohl nicht noetig, er kennt sich in dieser Gegend offenbar ziemlich gut aus.

Ihm sichere Reiserouten vorschlage und so das Thema auf Reisen lenke.

Eigentlich ist es nicht so davon angetan, grossartig auf Reisen zu gehen. Genau das ist ja auch der Grund, weshalb er versucht, hier in der Gegen jemanden zu finden, der sich um sein Problem kuemmert.

Sollte er nicht ohnehin ein bisschen etwas von sich erzählen, an das mit ein bisschen ausgefrage ansetzen kann, muss ich ihm das mit möglichst unverfänglichen Fragen halt aus der Nase ziehen

Sobald du zumindest vorgibst, ganz Ohr zu sein, beginnt der Herr zu erzaehlen. Er ist Freimann Kunislaus zu Oberstein, Landvogt des Grafen Ypernein. Gestern wurde seine Burg Oberstein von Wegelagerern angegriffen und ubernommen. Er konnte gerade noch durch einen

verfolgt!", besteht kein Zweifel mehr: Bei den Gesellen im Höhleneingang handelt es sich um die Herren, denen du im "Sturm" die Schatzkarte abgenommen hast.

Verdammt - jetzt bist du eingekesselt. Soviel zum Thema Glücksamulett!"

MAIL X: KURZBEINLÜGE

Watahantowet: Yeah, hoch lebe das Glücksamulett.

Watahantowet: Das Glücksamulett schein noch nicht seine volle Wirkung auszuüben. Nun gut, vielleicht muss es sich erst an den neuen Träger gewöhnen. Lassen wir ihm also noch etwas Zeit. Zeit - Gutes Stichwort.

SL: "Verdammt - jetzt bist du eingekesselt. Soviel zum Thema Glücksamulett!"

Watahantowet: Lalalalalala! Ich kann nichts hören! Wo waren wir? Ah Zeit! Nun gut ich laufe weiter auf den Höhleneingang zu und bleibe einige Meter davor stehen (oder vor den Burschen falls sie mir entgekommen).

SL: "Nein, die Männer aus dem Höhleneingang kommen dir nicht entgegen. Sie schauen aber sehr gespannt aus dem Höhleneingang ins schwarz hinein.

Ein Hinweis am Rande, dessen sich Watahantowet aber nur wahr wird, wenn ihm eine Geist-Probe gelingt: Die Männer im Höhleneingang sind Menschen und dürften somit in der dunklen Höhle nicht viel erkennen. Gerade mal, wenn der Feueratem des Drachen die Szenerie erhellt, werden sie erkennen, wo du bist. Und da du einen kleinen Vorsprung auf den Drachen herausgelaufen hast, sehen sie zunächst nicht, wo du stehen bleibst."

Watahantowet: Dieser Ort ist nach Möglichkeit hinter (aus Sicht des Drachen) einem grossen Stalagmiten gewählt.

SL: "Nope, das gibt's nicht mehr. Von Höhlenboden, bis hoch zum Eingang ist alles deckungsfreie Zone. Ausserdem ist es eine nicht zu unterschätzende Kletterpartie, welche doch ein bisschen Zeit beanspruchen würde, bis du wieder auf Höhe des Höhleneingangs stehen würdest. Wir halten somit fest, dass du unten am Abhang hinter einem

Stalagmiten in Deckung gegangen bist, um dich an die Männer oben zu wenden, während der Drache sich geräuschvoll einen Weg durch die Steine bahnt (um die gleich folgende Annahme schon mal zu widerlegen).”

Watahantowet: Sollte der Drache nicht spontan aufgehört haben, mich zu verfolgen (was aufgrund meines Amuletts nicht unwahrscheinlich ist), frage ich die Gestalten, ob sie sich mir anschliessen wollen. Nachdem wir gemeinsam den Drachen besiegt haben, könnten wir den Schatz ja teilen. Ich begeben mich in eine dunkle Ecke, dass ich von aussen nicht so gut gesehen werden kann.

SL: “Spannende Reihenfolge ;-) Aber ja, auch zu diesem Zeitpunkt hat man dich von Aussen noch nicht entdeckt. Du verschmilzt ja fast geradezu mit dem Schatten des Stalagmiten.

Wie dein Angebot angenommen wird, hängt eigentlich nur von deiner Überzeugungsgabe ab. Lass mich mal nachrechnen. Du hast den Leuten die Karte gestohlen, sie brauchen dich nicht, um den Schatz zu bergen und müssten ihn dann auch nicht

mir dir teilen.... Ich denke mal, das müsste eine Erschwerung von 1 Punkt auf eine Herzprobe geben. Ähm, diese Probe kannst du ja gar nicht bestehen. Hm, okay, dann sehen wir sie schon mal als nicht bestanden an.”

Watahantowet: Für den ebenfalls unwahrscheinlichen Fall, dass sie auf mein Angebot nicht eingehen sollten, erzähle ich von dem Zweihänder, den ich unten gesehen habe, von der schimmernden Rüstung, von den etlichen Häufchen mit Rubinen und Smaragden und dem sonstigen herumliegenden Kleinod. Ich biete an, den Drachen weiterhin abzulenken, damit sie sich am Schatz vergreifen können (mit dem Hinweis, dass ich bereits Übung habe, den Drachen abzulenken...).

SL: “Oh, hier haben wir immerhin ein Angebot drin. Das Angebot, dass du dein Leben riskierst. Okay, sie sind doch ziemlich misstrauisch, da du sie ja schon einmal hintergangen (ok, genauer gesagt, bestohlen hast). Sagen wir mal, wenn du's schaffst die Mehrheit der Jungs da oben mit deiner Argumentation zu überzeugen, dann werden sie darauf eingehen. Die Mehrheit

Soeldern fuer einen Auftrag anzuhauern.

3) ... dich zu einem Bier einlaedt.

4) ... dich offensichtlich zu ignorieren versucht.

5) ... dich schon die ganze Zeit anstarrt.

6) ... gerade in Probleme geraet:

1-2) ... eine Kneipenpruegelei vom Zaun bricht

3-4) ... nicht merkt, wie sie gerade bestolen wird.

5-6) ... durch einen durch die offene Tuer hineingeschossenen Pfeil niedergestreckt wird.”

MAIL XXI: NEUE WEGE

Schaumama wie lange wirts durchhalten.

Du muesstest doch wissen, dass ich der letzte sein werde, der dieses Spiel aufgibt. ;-) Aber ja, dem ganzen ist ein inherentes Ende gesetzt. Mit Stufe 8 wirst du naemlich ueberall Maximalwerte erreicht haben. Dann wird das Spiel nicht mehr viel zu bieten haben.

hmm, geldbeutel.

Dachte ich mich doch, dass dich so etwas interessieren wuerde.

hmm. Glitzernd, aber bärtig

Was gibt es denn gegen Baerte auszusetzen?

hmmmmmmmmmm

Ts, typisch Held, denkt immer nur Geld und Frauen.

Watahantowet: Eigentlich gefallen mir die schon, aber die Liste ist auch recht verlockend. Vielleicht wird sie ja dereinst recyclet.

Das ist anzunehmen. Wir werden sehen ;-)

Schaut die Dame so aus als würde sie für mehr als Zwinkern Bezahlung verlangen?

Tja, das ist wohl das Problem mit diesen Damen. Aus reiner Freude tun sie ueberhaupt nichts. Es waere auch verwunderlich wenn eine Frau, die nur irgendwas auf sich haelt, sich freiwillig und ohne konkreta Absichten in dieses von grunzenden Maennern dominierte Lokal begeben wuerde.

Falls nein, werde ich mich ihr widmen, ansonsten interessiert mich der von geplegeten Händen wohlgefüllte Geldbeutel am meisten.

entscheide dich, dann was du tun willst.

Personenwuerfeltabelle

A1) Die Person:

- 1-3 maennlich
- 4-6 weiblich

A2) Alters:

- 1 Kind
- 2 jugendlich
- 3 junge/r Erachsene/r
- 4 Mann/Frau
- 5 Vater/Mutter
- 6 Greis/in

A3) Rasse:

- 1-3 Mensch
- 4 Elf
- 5 Zwerg
- 6 irgendwas exotisches
(Wuerfeltabelle wird auf Anfrage erstellt)

A4) Kaste:

- 1) Unfrei (Eisen)
- 2) Bauern/Fischer (Kupfer)
- 3) Buerger (Kupfer)
- 4) Klerus (Silber)
- 5) Krieger (Silber)
- 6) Adel (Gold)

A5) Stand:

- 1) Handlanger
- 2) Neuling/Lernender
- 3) Unerfahren
- 4) Erfahren

- 5) Leitend
- 6) Anfuehrer

A6) Vermoegen:

- 1) mittellos
- 2) sehr arm
- 3) arm
- 4) normal
- 5) gut betucht
- 6) reich

Der effektive Geldbetrag, den die Person bei sich traegt, ergibt sich aus: Vermoegen x Stand Muenzen aus (siehe Klammerbemerkung Kaste)

A7) Aussehen:

- 1) haesslich
- 2) entstellt
- 3) unscheinbar
- 4) huebsch
- 5) schoen
- 6) bezaubernd

A8) Aura:

- 1) abstossend
- 2) kalt
- 3) unangenehm
- 4) angenehm
- 5) charismatisch
- 6) liebenswuerdig

A9) Die Person faellt auf, weil sie:

- 1) ... weint
- 2) ... offensichtlich ihr Geld weggeben will, um einen

davon sind 3 Personen (also sind 3 nicht erschwerte Herz-Proben bestehen) ansonsten, verhoehen sie dich und machen dir unmissverstaendlich klar, dass es ihre Absicht ist, dich in dieser Hoehle verrecken zu lassen. Entweder, weil sie dich mit ihren Waffen niederstrecken, oder weil dich der Drache frisst, ihnen ist es egal, aber sie werden die den Ausstieg verweigern."

Watahantowet: Wenn sie darauf eingehen, laufe ich einen solchen Bogen, dass ich schnell zum Eingang laufen kann sobald sie weiter davon entfernen sind als ich.

SL: "Und wenn sie es nicht tun, brauchst du eine neue Strategie - und zwar ganz schnell, denn der Drache drueckt gerade an dem Stalagmiten, hinter dem du dich versteckt hast."

MAIL XI: AUSSCHWAERMEN

Watahantowet Geist-Probe: 2) wohl daneben ist aber auch wurscht.

SL: "Yep, Ignoranz ist manchmal durchaus ein Segen."

Watahantowets Herz-Proben zur Umstimmung der Maenner: 1) 1) 4)

Sie scheinen ernsthaft darueber zu diskutieren. Um sie vollends umzustimmen biete ich ihnen noch eine klerikale Phiole an, die ich bereits geholt habe (die noch volle).

SL: "Wow, das ist schon ziemlich gut - mal schauen ob dein neues Angebot, den letzten zweifler noch auf deine Seite schlagen kann: Eine weitere Herz-Probe wird da wohl faellig.

Sollte sie gelingen, so treten die Maenner im Eingang definitiv auf deiner Seite in den Kampf ein. Okay, du hast da gerade eine etwas schlechte Position, denn der Drache knickt den Stalagmit nun ganz (die Zeit deiner Verhandlungen war einfach zu lange). Das Ausweichen mit einer gelungenen Koerperprobe kann dich vor Schaden bewahren (Ansonsten gibt es wie immer Schaden in Hoehe der Punkte die du daneben lagst). Danach kannst du mit einer weiteren Koerperprobe bis zum Eingang hochklettern. Sollte diese daneben gehen, nimmst du automatisch wieder Schaden in Hoehe der verpassten Punkte durch Feuer, welches der Drache dir hinterherspeicht, und dem du nur zu langsam entkommst. Dann hast du den Eingang erreicht. Wo

die Männer auf das erste Einlösen eines Versprechens warten: Die Phiole."

> Watahantowet: Sollten sie darauf nicht eingehen, muss ich mich wohl nach

> ein Alternative umsehen. Ich werde also versuchen wieder tiefer in die

> Höhle zu laufen und einen anderen Ausgang zu suchen. Da ich ohnehin nicht

> wirklich weiss wohin ich will, kann ich den Weg Stalagmitentechnisch > optimieren.

SL: "Mist, und du warst so kurz davor, ihnen doch noch was einzureden. Und dafür hast du wertvolle Zeit verschwendet. Der Drache knickt den Stalagmiten, hinter dem du dich versteckt hast und die herabfallenden Steinbrocken werden dir Schaden zufügen, sofern du nicht ausweichst: (wie gehabt: Schaden = W6 - Körperwert (minimal 0)). Nun eilst du schnell durch die Höhle in irgendeine andere Richtung, in der dir die Stalagmiten Schutz bieten. Der Drache rumpelt hinter dir her. (Übrigens: Da du durch die Verfolgung des Drachens doch ziemlich gestresst bist, sind alle deine Proben, die du ablegst, bis

Ende der nächsten Email um einen Punkt erschwert - hoffe also, dass es in diesem Abschnitt, keine Problem zu würfeln gibt).

BM: So ganz mittendrin. Eigentlich wollte ich an dieser Stelle eine der Würfeltabellen recyceln, aber irgendwie passen sie alle nicht mehr, wenn man von einem Drachen verfolgt wird. Nun dann muss ich halt noch eine neue Schreiben.

Tabelle wenn man in einer Tropfsteinhöhle vor einem Drachen davonläuft (mit W6 auszuwürfeln):

1) Gefahrenvoller Bereich: Ohne dass du es gemerkt hast, bist du in einen Bereich der Höhle vorgestossen, der nicht ganz ungefährlich ist. Ein weitere W6 gibt dir Auskunft darüber warum:

1) Instabile Stalagtiten. Als die ersten Steine sich von der Decke lösen ist es bereits zuspät, du stehst in mitten eines Steinagels. Jetzt musst du W6-3 (aber mindestens 1) Körperprobe(n) bestehen um unter den herabfallenden Steinen keinen Schaden zu nehmen (Schaden gibt es bei jedem nicht bestandenen Körperwurf: Schaden = Wurfergebnis-Körperwert).

sicher, die Kneipe nicht zu finden.

MAIL XVII: NEUE WEGE

Watahantowet: 1) ich nehme den linken Weg und 2) schwatze jemandem eine Flasche auf. etwas enttäuscht über die 4) 1) 4 Eisenmünzen, becshliesse ich das nächste Mal meinen Kunden eher nach Bedarf an Aphrodisien auszuwählen (etwa einen reichen dicken Händler) und mich stärker an dieser Vermarktungsschiene zu orientieren.

SL: "Tja, damit wuerde ich sagen, ist das Einstiegsabenteuer definitiv abgeschlossen."

Watahantowet: Ich schaue mich ansonsten ein wenig um, ob ich irgendwo unbeachtete scimmernde Objekte erkennen kann. Ich hätte da schon eine Idee, was ich mit denen tun könnte...

SL: "Was? Du willst noch mehr? Na gut. Waehrend du dich nach unbeachteten schimmernden Objekten umsiehst, fallen dir in der Kneipe "Zum Sturm" ein paar Dinge auf, die dein interesse erwecken koennten.

1. Es gibt da einen Geldbeutel, der ziemlich prall gefuellt zu sein scheint. Der Mann, an dessen Seite er haengt, scheint sich hier nicht wirklich wohl zu fuehlen - und ja, die trotz der schabigen Kleidung gut gepflegten Haende wollen nicht so ganz ins Gesamtbild passen.

2. Am Tisch neben Dir sitzen drei baertige Gesellen (nein es sind keine Zwerge) und spielen Karten. Die Einsaetze, wenn auch hauptsaechlich Kupfer und Eisenmuenzen glitzen schon etwas im Lichte des nahegelegenen Kamins.

3. Im hinteren Teil des Schankraums steht eine Dame, deren rosenrot geschminkte Lippen mit dem feuerroten Kleid mit einem verdaechtig tiefen Ausschnitt, um die Wette strahlen. Sie blickt in den Schankraum hinaus und hat dir gerade zugezwinkert.

Gefallen dir diese drei moeglichkeiten nicht, so gibt es in dieser Stunde in der Kneipe noch ganz andere Moeglichkeiten fuer ein neues Abenteuer: Wuerfle drei Moegliche Auftraggeber aus der unten aufgefuehrten Liste auf und

MAIL XVI: ZURÜCKZURÜCK

- Watahantowet: 1 Punkt auf Geist -> aktuelle Werte sind 1(1)/2(3)/2(4)

Ooohh, aaahhhh, ... ;-)

> Watahantowet: Geist 5). AN diese Abzweigung kann ich mich ja gar nicht > erinnern...

Wie das so oft passiert - grins

> Ich drehe lieber doch um und versuche jemanden im Wirtshaus Sturm

> mein Lebenselixir - die aufgefangenen Tränen eines sterbenden Drachens zu

> verkaufen. Immerhin riecht das Fläschen ein bisschen nach Drache. Wenn ich

> einen geeigneten Idio - ähhh Käufer- gefunden habe, dann setze ich den > Preis einmal bei 10 Golddublonen an ("Und es steigert die Potenz ungemein!").

Da wir jetzt einfach mal davon ausgehen, dass du

den Weg nochmals wieder findest, dich auch grob orientieren kannst. Bewegst du dich wieder zurück zu der Kneipe. Doch bevor du sie erreichst, kommst du an eine Weggabelung. Zwei der Wege führen in eine ähnliche (ungefähr die angedachte) Richtung. Welcher von beiden der richtige ist, kannst du nur entscheiden, wenn dir eine Herz-Probe gelingt.

Sollte diese misslingen entscheidet das Glück über deinen weiteren Weg. Würfle ein weiteres Mal:

- Gerade: Du kommst wenig später an der Kneipe an. In der dir eine Geist-Probe gelingen müsstest um jemandem die Flasche aufzuschwätzen. Du bekommst dafür: W6 Muenzen aus (erneut W6):

1-2	Eisen
3-4	Kupfer
5	Silber
6	Gold

- Ungerade: Du marschierst eine Stunde und bist schliesslich

2) Nachgebender Boden: Deine Schritte hallen schon seit einiger, doch bis jetzt hast du dir darüber nicht so Gedanken gemacht. Doch jetzt, da der Boden unter deinen Füßen nachgibt, beginnen deine Instinkte Alarm zu schlagen. Auch das Knacken der Steinplatten unter dir ist ein eindeutiges Indiz. Wenn du hier stehen bleibst, geht es demnächst nach unten. Eine Herz-Probe lässt sich instinktiv an einen sicheren Ort springen. Misslingt sie, wirst du mit den Steinplatten nach unten stürzen und dir dabei Schaden zuziehen (Schaden = Würfelergbnis - Herz-Wert (mind. 0))

3) Der Schwarm: Zunächst hörst du nur ein leises Fiepsen, welches immer lauter wird. Dummerweise gibt es kein Entrinnen mehr. Kurze Zeit später fallen auch schon W6+1 Vampirfledermäuse über dich herein. Du musst dich verteidigen:

Monsterbezeichnung:
Schwarm von X Vampirfledermäusen
Körperwert des Schwarms: X

4) Wasser: Es ist ein leises Knacken, dann ein Geräusch von Steinen, die über Steine rollen - nein besser geschoben

werden, dann ein Rauschen, das langsam näher kommt. Eine Geist-Probe wäre jetzt angebracht:

Bestanden: Ja, du hast schon davon gehört, dass Wasser in Höhlensystemen eine grosse Gefahr darstellt, da es urplötzlich aus irgendwelchen Karevassen freigesetzt werden kann, oder durch Regen deine Höhle schnell fluten kann. Du suchst dir also schnellstens einen Pfad, der in die Höhe führt, um nur kurz darauf zu sehen, wie ein riesiger Schwall Wasser durch die niederen Teile der Höhle fegt und alles wegreisst, was dort herumstand.

Nicht bestanden: Zu spät stellst du fest, dass die Geräusche von einem Wassereinbruch in die Höhle stammen mussten. Eigentlich realisierst du das erst, als die Wassermassen dir den Boden unter den Füßen entreissen und dich mit in die Dunkelheit fegen. Der Schaden der Dir in den Wassermassen entsteht entspricht: Schaden = W6+2 - Körper-Wert

5) Kleine Monster: Schmatzende Geräusche aus der Dunkelheit vor dir verheissen nichts Gutes. Es ist fraglich,

ob du dich wirklich weiter wagen willst. Zwischen den Stalagmiten hindurch siehst du ein paar kleine Monster, auch wenn es nicht ganz klar ist, um wieviele Stück es sich nun wirklich handelt. Die Monster sind (W6):

- 1) W6-3 (mind. 1) Höhlenhunde
 - 2) W6-3 (mind. 1) Höhlentieger
 - 3) W6-3 (mind. 1) Goblins
 - 4) W6-3 (mind. 1) untote Zwergen-Skelette
 - 5) W6-3 (mind. 1) Orks
 - 6) W6-3 (mind. 1) menschliche Zombies
- 6) Grosse Monster: Ein sehr eigenartiges Brülllen lässt sich deine Nackenhaare sträuben. Mit besorgter Neugier und aus Vorsicht, versuchst du in der Dunkelheit einen Hinweis auf den Verursacher des Brüllens zu erhalten. Was du da entdeckst, lässt dir nun vollends das Blut in den Adern gefrieren (W6):
- 1) ein Riesenwurm
 - 2) ein Vampir
 - 3) eine Banshee
 - 4) ein Zweiköpfiger Riese
 - 5) ein Basilisk
 - 6) ein Höhlendrache
- 2) Sackgasse: Wie bei so vielen Wegen, gibt es zu irgend einem

Zeitpunkt kein weiterkommen mehr. (Dies ist vor allem tragisch, wenn man verfolgt wird...) Ein W6 zeigt dir auf, weshalb hier ein weiterkommen unmöglich ist:

- 1) Kaverne: Dies ist eine Seitenhöhle zur Haupthöhle. Die Decke ist bedeutend tiefer als in der Haupthöhle und es sind auch keine Stalagmiten oder Stalagtiten zu sehen. Rund herum sind solide Felswände ohne Vorsprünge welche Versteck bieten, oder weiterführende Gänge kaschieren könnten.
- 2) Bodenlose Kluft: Hier ist der Weg zu Ende. Mitten durch die Höhle, soweit du nach links und rechts sehen kannst, erstreckt sich eine 5 Schritt breite, bodenlose Kluft. Zumindest erkennt man in dem wenigen Licht, keinen Boden. Hier geht es nicht weiter - ausser man nimmt das Risiko auf sich und springt - ein ziemlich gewagtes Unternehmen.
- 3) Wasser: Es ist kaum zu glauben, wie grosse Gewässer es unter der Erde gibt. Hier rausch ein reissender Fluss von der Breite von etwa 8 Schritt mitten durch die Höhle. Er bildet ein unüberwindbares Hindernis,

hier angemerkt: dass die entsprechenden Maximalwerte 5 betragen.)”

Watahantowet: Da muss noch mehr sein. Ich drehe um, und begeben mich wieder in die Höhle.

SL: Den Weg von der Landstrasse zurueck zum Eingang der Hoehle findest du noch ohne Probleme, aber als du dich wieder in die Dunkelheit hinein begibst, brauchst du dich wieder zu orientieren. Du kannst selber Auswaehlen ob du lieber aufgrund logischer Argumente (Geist-Probe) oder doch lieber aus dem Bauch hinaus (Herz-Probe), den Weg zurueck zum Drachen suchst.

Sollte dich dein Orientierungssinn truegen, so stoest du in einen Hoehlenbereich vor, den du zuvor noch nicht gesehen hast (Wuerfeln auf der Hoehlentabelle).

Watahantowet: Da ich ja weiss, was mich in der Höhle erwartet bin ich entsprechend vorbereitet (Tarnkappe falls nötig, Flüsterpatschen falls nötig, hinter Stalagmiten verstecken immer).

In jedem Fall wird dich deine Vorsicht rechtzeitig vor einer eventuellen Gefahr warnen.

Gelingt die Probe:

Watahantowet: Ich suche die Höhle des Drachen auf, um mir die Lage vor Ort anzusehen. Vielleicht haben die toten Idioten was interessantes an sich.

Die Enttaeuschung ist doch ziemlich gross. Als du den muehsamen Weg entlang der Hoehlenwand und durch die unverwechselbare Spur der niedergetrampelten Stalagmiten hinter dich gebracht hast, beobachtest du, hinter einem Stalagmiten versteckt, den Lagerplatz des Drachen. Er hat sich wieder auf seine Schatze gelegt. Sein Kopf liegt wieder auf dem Boden und seine Augen sind wieder zu - oder zumindest nur ganz kleine Ritzen (das laesst sich in dieser Dunkelheit nicht wirklich sagen). Enttaeuschend ist aber auf jeden Fall, dass keine Blutspur, keine abgetrennten Gliedmassen oder abgenagten Knochen davon Zeugen, dass der Drache nur einen deiner "Freunde" verspiesen hat.

Tja, soweit waren wir schon mal. Wie geht's jetzt weiter?

den Weg zurueck zu finden). Bei nicht bestehen verlaeuft sich Watahantowet und all die unten aufgefuehrten Ereignisse finden nicht statt (sondern du kommst einfach nur an eine verlassene Landstrasse)."

Watahantowet: Und ob sie vielleicht brauchbare Schätze haben, die sie ehrlicherweise mit mir teilen sollten, weil ich ihnen ja den Drachen abgelenkt habe. Beim teilen bin ich recht gut! Vor allem wenn andere teilen.

Als du zurueck an den Eingang kommst, siehst du dort schon die anderen Schatzsucher (insgesamt 5 Personen) in einem engen Kreis um die wenigen Gegenstaende (genaueres erkennen kannst du von hier noch nicht) sitzen, welche sie aus der Hoehle retten konnten, als du dich mit dem Drachen beschaefigt hast.

Zwei der Maenner haben ihre Haende mit Tuechern verbunden und allen ist ein nicht sehr erfreuter Gesichtsausdruck gemein.

Noch haben sie dich nicht gesehen, und irgendwas in deinem inneren sagt dir, dass das so vielleicht auch gut ist.

Watahantowet: Herz-Probe: 6) ich komme an eine verlassene Landstrasse. Hurra. Resumee: 2 Fläschchen Weihwasser (eines davon ausgetrunken) und 2 Erfahrungspunkte.

SL: Naja, wir koennen an dieser Stelle ja mal einen Schnitt machen. Immerhin das offizielle Abenteuer ist ja vorbei - du hast dich immerhin aus der Hohle hinausgekaempft (nun ja, soviel zu kaempfen gab es auch wieder nicht. Okay:

- Ueberstehen eines Kurzabenteuers - 3 Punkte

- Begegnung mit einem Drachen - 2 Punkte

- Erkunden einer Hoehle - 1 Punkt

Hm, aber viel mehr hast du wirklich nicht gemacht. Naja, das sind aber trotzdem 6 Punkte, die du deinem Konto gutschreiben darfst. Und da wir unser ganzes Systems auf der Magischen Zahl 6 aufgebaut haben, hast du somit auch schon die erste Stufe ueberschritten und erreichst damit Erfahrungsstufe 2. Da hat einen kleinen positiven Nebeneffekt fuer dich: Du darst einen deiner Eigenschaftswerte (sowohl der aktuelle, als auch der maximale) um 1 Punkt anhaben (der Vollstaendigkeit halber sei

wenn du nicht zu schwimmen bereit bist. Aber Achtung. Sollten dich die Kräfte verlassen, so wird dich der Strom ohne Zweifel ins verderben reissen.

4) Felsstufe (nach oben): Plötzlich stehst du am unteren Ende einer steilen Felswand. Was Du zunächst als den Rand der Höhle einschätzt, stellt sich bei einem Blick nach oben nur als eine 10 Schritt hohe Felsstufe inmitten der Höhle heraus. Leider sind hier keine zum Klettern geeigneten Stellen zu erkennen.

5) Felsstufe (nach unten): Der Weg ist plötzlich zu Ende. Du stellst dies mit einer Überraschung fest, denn fast wärst du in die Tiefe gestürzt. Die Dunkelheit und die Steinsäulen sind ziemlich trügerisch. Nun, es ist eine Tatsache, dass es hier 15 Schritt direkt in die Tiefe geht. Es scheint also definitiv zu hoch um zu springen. Dummerweise ist auch nach links oder rechts, soweit du blicken kannst, nicht abzu-sehen, dass der Abgrund aufhört oder weniger tief wird.

6) Wand: Hiermit stehst du vor einer Höhlenwand. Daran ist absolut nichts spektakuläres.

Es geht halt nun einfach nicht mehr gerade aus. Der weitere Weg führt dich links oder recht - oder zurück, wenn das eine Obtion ist...

3) Höhlenlandschaften: Eine Höhle ist nicht gleich Höhle. Auch wenn hier in alle Richtungen freie Wege sind, so sind die Landschaften, die man unter Tage finden kann, doch sehr abwechslungsreich. Was genau dich hier erwartet erfährst du mit einem W6:

1) Offener Bereich: Du trittst in einen mehr oder minder offenen Bereich der Höhle. Hier sind die Stalagmiten, wenn es denn welche gibt sehr klein. Ansonsten liegen nur niedergemähte Steine herum. Dies hier scheint einer der Lieblingsaufenthaltsplätze eines sehr grossen Tieres zu sein.

2) Der Stalagmitenwald: Stalagmiten verschiedenster Arten ragen allenhalben aus dem Boden. Ihre Gegenstücke an der Decke ragen mal mehr mal weniger hinunter. An einigen Stellen haben sich Stalagmiten und Stalatiten sogar verschmolzen und bilden nun Säulen, die aussehen, als würden sie die Höhle stützen.

3) Sanddünen: Nun noch vereinzelt sind hier

Stalagmiten zu sehen, obwohl einige Stalagtiten von der Decke runterhängen. Dafür ist der Boden mit feinem Sand überzogen. Da dieser Teil der Höhle trocken ist (ja, es tropft auch kein Wasser von den Stalagtiten runter), findet sich hier drin eine Art Sandwüste mit kleinen Dünen.

4) kleine Senke: Dieser Teil der Höhle liegt etwas tiefer, als alle anderen Teile um ihn herum. Dementsprechend hat sich hier auch das Wasser angestammelt, welches stetig von der Decke heruntertropft. Dass der Boden hier uneben ist, und man durch das brackige Wasser nichts erkennen kann, erschwert das Vorwärtskommen erheblich. Niemand weiss, wie weit man mit dem nächsten Schritt in der Schwarzen Brühe versinken wird: bis zum Knöchel, bis zum Knie, bis zur Hüfte, oder gar ganz?

5) kleines Plateau: Es handelt sich hier offenbar um einen kleinen Berg unter dem Berg. Während sich die Höhlendecke sehr weit nach oben zurückgezogen hat, ist am Boden ein kleiner Berg entstanden. Sicherlich hätte man von oben eine wunderbaren Rundblick, wenn man denn in der

Düsternis weitere Strecken sehen könnte.

6) Pilzparadies: Zwischen den Stalagmiten wuchern an viel Stellen die verschiedensten Arten von Pilzen. Sie lieben das feuchtwarme Klima dieses Teils der Höhle, welche von von einem konstanten Nebel durchzogen ist. Und im Licht einiger Pilze, die schwach phosphoreszierend Leuchten, vermag man in dieser unwirtlichen Gegend, die wildesten Schemen, Schatten und Formen zu erkennen.

4) Begegnung: Du hörst in einer Entfernung Stimmen. Durch den Hall ist aber zunächst nicht ganz erkennbar, um wieviele Wesen es sich hier handelt. Auch der Geruch gibt dir ein bisschen aufschluss darauf, was dich hinter dem nächsten Steinhaufen erwarten dürfte.

1) ein schatzsuchender Held

2) ein verirrt Schaf

3) ein verwirrter Einsiedler

4) ein schadenfreudiger Kobold

5) ein Zwergenbautrupp (W6+1 Zwerge)

6) W6 ungewaschene Räuber (Menschen)

5) Von Verstecken und Unterschlupfen: In diesem Bereich der Höhle finden sich jede Menge Steinplatten, die nach

und beginnst nun weiter zu planen. Wir erinnern uns, dass du der Hoehlenwand entlang in diese Seitenhoehle, eine Sackgasse, gefolgt bist. Es gibt also zunaechst eh nur den Weg wieder aus der Seitenhoehle raus. Danach aber muesste man sich entscheiden ob man wieder der Wand entlang zurueck geht (da wissen wir ja auch schon was kommen wir (ein Drache!), der Wand entlang weiter (entdecke die Hoehlenwuerfeltabelle - aber Resultat 3 wird nochmals gewuerfelt) oder zurueck ins Innere der Hoehle (die ganze Wuerfeltabelle steht dir offen)."

MAIL XVI: FRISCHLUFT

Watahantowet (Drache kriegt Schluckauf.): Ha, ich habe genau aufs Zwerchfell gezielt!

SL: "Tja, ob das wirklich so genau war???"

Watahantowet (Drache kehrt zurueck.): .. und frisst ein paar unfähige Schatzsucher...

SL: "Wollen wir es zumindest gehofft haben."

Watahantowet (Hoehle - wieder random.org): 6) 5) 6) Ok, ein weiterer Ausgang nach draussen.

Ich gehe einmla hinaus und orientiere mich.

SL: "Du stehst inmitten eines kleinen Waeldchens. Die Pflanzen scheinen Dir vertraut und auch die Namen der Voegel, die unweit von dir auf einem Ast sizten, fallen dir spontan ein. Es ist also schon mal keine andere Welt."

Watahantowet: Wie weit bin ich vom Originaleingang weg?

SL: "Schwierig zu sagen, denn in einem Wald gibt es Baeume und die verdecken einem die Sicht. Und gegeben, dass Dich der Drache doch durch eine riesige unterirdische Hoehle gejagt hat, liegt sicherlich eine Meile zwischen diesem Ort und dem anderen Eingang."

Watahantowet: Falls es nicht allzu weit ist (und passierbares Gebiet dazwischen liegt), gehe ich zum originalen Ausgang und schaue, ob ich meine "Freunde" wieder finde.

SL: "Nun, eine Meile definiere ich nicht als weit, also versucht Watahantowet zurueck zum Eingang zu finden. Natuerlich muss er dafuer mal zunaechst eine Herzprobe absolvieren (um

wenn die Klugheit drunter sinkt oder wenn Stress besteht, also haettest du den Spruch eigentlich schon bestanden. Wenn du lieber was anderes auf Stufe 1 haettest, dann musst du eine Herz-Probe bestehen um den Zauber auszuloesen."

MAIL XVI: ENDGLÜCKLICH

Watahantowets Regeneration: Ich bin momentan wieder auf 1/1/2.

SL: "Da siehst du mal, wie die Kraft schon bald jeweils zurueckkehrt"

Watahantowet: Amulett werfen: 1) den Rachen hätte ich dann einmal getroffen!

SL: "Zielgenau scheuderst du das Amulett, dem Drachen in den Rachen. Zunaechst passiert nicht viel, ja er scheint es zuerst gar nicht zu bemerken. Doch nach einiger Zeit (ob er zwischendurch mal geschluckt hat oder nicht, kannst du nicht einmal sagen), schnaubt der Drache ein bisschen Feuer, und dann noch ein bisschen und dann noch ein bisschen. Es sieht fast irgendwie aus, als ob der Drache Schluckauf haette. Koennen Drachen Schluckauf haben?"

Watahantowet: Steinchen werfen: 6) die hätte ich wohl verfehlt (das war ja eigentlich auch meine Absicht, um ihn nicht zu reizen)

SL: "Es muss an diesen ploetlichen Bewegungen des Kopfes des Drachen gelegen haben, dass deine Steinchen sogar in weitem Boden den gesamten Drachen verfehlt hatten. Tja, so konnte der Drache auch nicht weiter auf dich aufmerksam werden. "

Watahantowet: Gut, dann nehme ich den meisterlichen Rat an und ver-tarnkappe mich.

SL: "Du verschmilzt also mit der Wand und hoffst, dass alles gut wird. Tja und in der Tat hat es den Anschein, als ob Dein Gluecksamulett das erste mal wirklich was getaugt haette. Der Drache, von seinem Schluckauf offenbar ziemlich genervt, hat dich schon laengst wieder vergessen und trittet, langsam aber geraeushevoll wieder zurueck in jenen Teil der Hoehle in dem du ihn geweckt hast.

Du wartest noch eine ganze Weile, bis sich dein Puls endguelting wieder beruhigt hat

und nach aus den Wänden und der Decke hinausgebrochen sein dürften. Sie haben sich hier auf dem Boden zu einem unüberschaubaren Haufen aufgetürmt, in dem das vorwärtskommen ziemlich schwierig ist. Dafür finden sich hier immer mal kleine Kühlen, Unterstände und Minigänge, in denen man sich (resp. auch Gegenstände) gut verstecken kann. In diesem Abschnitt gibt es insgesamt 2W6 Löcher und Gänge, welche jeweils aber unter Umständen schon besetzt sind:

- 1) leer: Ja, nicht alles kann interessant sein.
- 2) Würmer und Asseln: Diesen relativ feuchten Ort haben jede Menge ekliger Kleintiere bevölkert.
- 3) Scheue Höhlenbewohner. Als du in dieses Loch hineinspäht, siehst du gerade noch, wie W6 kleiner Höhlenbewohner vor dir entfliehen. Es handelte sich dabei wohl um (W6):
 - 1) Höhlensalamander
 - 2) Höhlennatter
 - 3) Höhlenkaninchen
 - 4) Höhlenbiber
 - 5) Höhlensperber
 - 6) Höhlenpapageien
- 4) Aggressive Höhlenbewohner. Ein Blick unter diesen Stein zeigt dir zweifelsohne,

dass man sich mit dem hiesigen Bewohner besser nicht anlegt. (W6)

- 1) Eine Höhlenkobra hat sich aufgerichtet und zeigt dir ihre mit Gifftropfen besetzten Zähne.
- 2) Ein Wobmat fühlt sich in die Enge getrieben und faucht dich an.
- 3) Zwei schwarze Hornschnabler haben im Schutze dieser Steine ihr Nest errichtet und sich wild entschlossen, die beiden darin liegenden Eier mit aller Gewalt zu verteidigen.
- 4) In der Dunkelheit hörst du ein bedrohliches Rasseln. Was das Rasseln aber auslöst, ist nicht zu erkennen.
- 5) Aus dem Dunkel siehst du zunächst nur ein weisses Kneuel dir entgegen fliegen, das sich dann in der Luft zu einem grobmaschigen Netz entfaltet und dann über dein Gesicht legt, falls die eine Körper-Probe misslingt (das führt dazu, dass du einige Zeit damit beschäftigt bist, die Klebrigen Fäden von deinem Kopf zu lösen). Ansonsten flieg es knapp an deinem Kopf vorbei.
- 6) Ein Höhlenpanther springt dich direkt an, als du

zwischen diesen Steinen hindurchblickst. Du musst eine Körperprobe bestehen, um auszuweichen, ansonsten hat er dich mit (Wurf-Körperwert) Schaden zu Boden gerissen.

5) Knochen: Unter dem Schutze der Steine hier findest du ein paar Knochen. Sie gehören zu (W6):

- 1) einem kleinen Tier
- 2) ein paar kleinen Tieren (W6+1)
- 3) einem grossen Tier
- 4) ein paar grossen Tieren (W6+1)
- 5) einem Monster
- 6) einem Menschen (in diesem Falle ist es sogar möglich, dass der Mensch noch einen Schatz mit sich geführt hat, als er hier verstarb. Ein Wurf auf die ach so gut bekannte Schatztafel.)

6) Ein kleiner Schatz: Hier hat jemand/oder etwas wild ein paar Schätze deponiert. W6 Gegenstände, welche aus der Schatztafel ermittelt werden.

6) Ein weiterer Ausgang aus der Höhle: Ja, hier findet sich ein enger Durchgang aus der Höhle hinaus. Seine Grösse ist:

- 1) Zu klein damit du hinauskriechen kannst.
 - 2) Gerade gross genug, damit du auf dem Bauch hindurchkriechen kannst.
 - 3) Gross genug, damit du auf allen vieren hindurchkrabbeln kannst.
 - 4) So gross, dass du gebückt hindurchgehen kannst.
 - 5) So gross, dass du aufrecht hindurchgehen kannst.
 - 6) Von der Grösse eines Scheunentores.
- Dieser Durchgang führt:
- 1) Im Kreis und dann zurück in die Höhle aus der du kamst.
 - 2) In eine andere Höhle
 - 3) In ein natürliches Gangsystem
 - 4) In ein künstlich angelegtes Gangsystem
 - 5) In einen künstlich angelegten Raum
 - 6) Nach draussen."

MAIL XII: ENTLANG

Watahantowets Herzprobe: 4) Es scheint sich bei den Burschen wie nicht anders zu erwarten war um solche minderen geistes zu handeln...

Watahantowets Koerperprobe um herunterbrechenden Steinen zu entkommen: 6) Autsch! mit der Erschwerung 3 Schaden, alle von

Gluecksamulettanstrengungen immer noch mehr oder weniger an deinen Fuessen klebt, bist du eingekesselt, als du bemerkst das du in eine Sackgasse gelaufen bist. Kein Ausweg, mehr und dementsprechend muesstest du etwas anderes tun, als die Beine unter die Arme zu nehmen, denn da wuerde dich definitiv direkt in den Rachen des Drachen bringen, der offenbar etwas Verwirrt vor dem Eingang zu dieser Seitenhoehle steht. (Und nein, es gibt hier keinen weiteren Ausgang, so sehr du dich auch mit Gucken anstrengst.)"

MAIL XV: NATURTALENT?

SL: Die Guten Dinge mal zuerst. Da du jetzt endlich mal wieder ein bissch durchatmen kannst, kommen auch schon wieder ein paar Lebensgeister zurueck. Du regenerierst auf 50% der Punkte (also wohl einen Punkt). Naja immerhin. Ausserdem wirst du zur Zeit gerade nicht gejagt, da der Drache immer noch - aus unerklaerlichen Gruenden vor der Hoehle sitzt - , also keine Erschwerungen mehr.

Watahantowet: Ich nehme jetzt den Glücksbringer und ungeachtet des ganzen Glücks, das er mir schon gebracht hat

werfe ich es dem Drachen in den Rachen, sollte er diesen wieder einmal offen haben.

SL: "Da wuerde ich einfach sagen, das entscheidet eine Koerper-Probe, ob du den Rachen ueberhaupt triffst."

Watahantowet: Dann nehme ich noch ein paar Steinchen vom Boden und werfe sie gegen seine Augen.

SL: "Auch hier hilft eine Koerperprobe unverhaeltnismaessiv viel weiter."

Watahantowet: Sollte dann noch Zeit sein, druecke ich mich an die Wand und versuche damit zu verschmelzen und unsichtbar zu werden.

SL: "Das waere dann wohl ein Versuch von Magie. Mit einem Geist-Wert von 2 hast du 2 persoenliche Sprueche (einen der Stufe 1 und einen der Stufe 2), die immer funktionieren sollten. Wir haben diese noch nicht festgelegt. Du kannst Tarnkappe (ein Sprueche der Stufe 1) durchaus als einen persoenlichen Spruch waehlen. Anwendung von persoenlichen Spruechen muessen nur gewuerfelt werden,

am rennen. Wie willst du also wissen, wie gross dessen Augen sind?"

Watahantowet: Wie gut kann der Drache riechen? Wie gut sehen?

SL: "Zwei Fragen, die ich nur beantworte, wenn dir eine Geist-Probe gelingt (oh, das geht nicht mehr, da du nur noch einen Wert von 1 hast und eine Erschwerung von 1 aufgrund des Rennen bekommen wuerdest? Keine Angst mit zwei 1en hintereinander ist auch diese Probe gelungen.)"

Watahantowet: Warum hilft mir das blöde Amulett nicht endlich?

SL: "Eine sehr gute Frage. Vielleicht ist es kein Gluecksamulett... sondern nur wertloser Tand?"

Watahantowet: Vielleicht sollte ich es dem Drachen an den Kopf werfen. Naja, als Notlösung...

SL: "Teil mir mit, wann du diese Notloesung in die Tat umsetzen willst."

Watahantowet: Bis mir die ANworten auf diese Fragen der Reihe nach in den Schädel purzeln, Laufe ich durch die

Dünen und versuche mich eher am Höhlenrand und in der Nähe von grösseren Dünen aufzuhalten, so dass ich längere Strecken nicht gesehen werden kann.

SL: "Wie schon festgestellt. Es sind keine Duenen da, viel eher wohl eine zweite Sackgasse, wenn ich die Werte richtig gedeutet hab. Das wuerde dann bedeuten, das du ein groesseres Wagnis eingehen musst, oder nur noch eine weitere Richtung hast, in die du fliehen kannst. Wir sind gespannt auf die Resultate aus der Wuerfeltabelle und eine weiteren Aktionen."

MAIL XIV: IN DER FALLE

Watahantowet: Er ist auch verwirrt: 2) Sackgasse, 1) kleine Höhle ohne irgendwas. Wenn ich es mir zeitlich erlauben kann werfe ich einen Blick dort hinein, um eventuelle Auswege zu erspähen (insbesondere an der Decke). Ansonsten nehme ich die letzte noch verbleibende Richtung in Angriff und die Beine unter die Arme.

SL: "Hm, aufgrund der Tatsache, dass du es bis hierher doch ziemlich gemuetlich gemacht hast und der Drache trotz

Körper: Damit meine Werte: 1/1/1

Watahantowet: 2) 6) Na bravo was hat das mit dem Amulett jetzt auf sich?

SL: "Aeehm, ja, soviel zum Thema Glueck ;-)"

SL: "2) Sackgasse: Wie bei so vielen Wegen, gibt es zu irgend einem Zeitpunkt kein weiterkommen mehr. (Dies ist vor allem tragisch, wenn man verfolgt wird...) Ein W6 zeigt dir auf, weshalb hier ein weiterkommen unmoeglich ist: -- 6) Wand: Hiermit stehst du vor einer Hoehlenwand. Daran ist absolut nichts spektakulaeres. Es geht halt nun einfach nicht mehr gerade aus. Der weitere Weg fuehrt dich links oder recht - oder zurueck, wenn das eine Obtion ist..."

Watahantowet: Nein, zurück ist keine option. Ich werfe einen kurzen Blick auf mein Amulett und renne auf die Seite, auf die es sich neigt. Sollte es wirklich vollkommen perfekt gerade von meinem Genick hängen, verharre ich an der Stelle.

SL: "Wuerfle mal mit einem W6, 1 & 2 geht's nach links und bei 3

& 4 geht's nach rechts. Bei 5 & 6 Wuerfelst du nochmals. Es koennte also schon sein, dass du eine Weile dort stehen bleibst... "

Watahantowet: In der nächsten einigermassen ruhigen Minute oder während eines nicht allzu vollen SPrintes sondern gemütlichen Joggens,

SL: "Gemuetlich? Ruhig? Hallo...?! Du wirst gerade von einem Drachen verfolgt. Waehrend du auf eine Wand triffst, welche dir die Moeglichkeit zu weiteren Flucht versperrt. Noch 2 Sackgassen und du sitzt ziemlich kraeftig in der Patsche."

Watahantowet: untersuche ich das Amulett, reibe daran, spucke darauf, suche Symbole, versuche an Karten- und Würfelspiele zu denken. Und an feuerspeiende Höhlendrachen. Auch.

SL: "Nicht dass man an diesem Amulett irgendwas erkennen koennte. Es ist einfach nur langweilig - aber es bringt Glueck, ganz sicher, auch wenn du dich immer noch ziemlich erschlagen fuehlst.

Da du zur Zeit ziemlich verletzt bist, koennte dich etwas anderes

noch brennend interessieren: Regeneration. Also machen wir einen kleinen Regelausflug. Eingesteckter Schaden wird verheilen. Und zwar steigen die Punkte in folgende Zeiteinheiten an:

- Wenn man die Zeit findet, sich wieder geistig zu sammeln, einmal tief durchzuatmen und das Blut aus dem Gesicht zu wischen, gewinnt man Werte-Punkte zurueck, bis man 25% der Summe der Maximalwerte erreicht hat.

- Wenn man die Zeit findet, sich hinzusetzen und den Puls runter kommen zu lassen, regeneriert man Werte-Punkte, bis man 50% der Summe der Maximalwerte wieder erreicht hat.

- Wenn man die Zeit findet, seine Wunden zu pflegen, anstaendig zu essen und seine Gedanken etwas schweifen zu lassen, regeneriert man Werte, bis man 75% der Summe der Maximalwerte erreicht hat.

- Wenn man Zeit findet, zu ungestoert und ausgiebig zu schlafen, steigen alle Werte auf ihre Maximalwerte zurueck.

Langer Rede kurzer Sinn: Nein, solange du vor einem Drachen davonlaeufst, wird das mit der Regeneration nix.

Du hast den Drachen nicht abgehaengt - ja du hast dir sogar den Luxus von gemuetlichem Joggen gewaehrt. Dies fuehrt dazu, dass du den Drachen nicht los wurdest, und er dich immer noch eisern durch die Hoehle verfolgt."

Watahantowet: Wow, das war ja mal wieder eine Anstrengung, insgeheim hoffe ich nun, dass du die Wuerfeltabelle auch brauchen wirst. Ich nach dem lesen ja auch!

SL: "Da bin ich ja froh, dass wir uns da einig sind.

Wohin euch die weiteren Schritte fuehren, haengt von einem weiteren Wurf auf die Hoehlentabelle aus dem letzten Mail ab. Da du aber schon an einer Wand stehst, faellt Option 3 jeweils flach (sollte sie dennoch erwuerfelt werden, so wuerfle einfach nochmals)

Und lass dir endlich was wegen dem Drachen einfallen, der wird dich sonst demnaechst verspeisen."

MAIL XIII: VERWIRRT

Watahantowet: Ich folge dem Amulett, das sich klar nach links neigt.

Watahantowet: 2) Sackgasse, Nochmal 3) Hoehlenlandschaften, 3) Sandduinen

SL: "Haeh? Der Spielleiter ist verwirrt: Kommt die 2 jetzt noch vom letzten Mal? Das ist also die Wand? Dann waeren dieses Mal keine 3er Moeglich. (Also keine Hoehlenlandschaften!) Ansonsten fuerchte ich dass du deiner Wand entlang laeufst und au eine weitere Sackgasse triffst (was dann wohl heissen wuerde, dass dir immer weniger Richtungen Bleiben um die weiter zu bewegen, ohne dem Drachen direkt in die Faenge zu laufen (also nur noch eine). Wenn dem so ist - wuerfel mal noch die Art der Sackgasse aus, bevor wir dann weitermachen. (Die Sandduenen sind auf jeden Fall nicht da)"

Watahantowet: Nun, etwas ueberrascht ueber diese Veranderung der Gegebenheiten,

SL: "Spannend, welche Trugbilder in einem hochkommen, wenn man seine Kraefte schwinden."

Watahantowet: laufe ich weiter und ueberlege intensiv wie ich den Drachen loswerden koennte.

SL: "Tolle Idee - dummerweise hat auch dein Denkvermoegen beim Schaden nehmen ziemlich gelitten - ja genau gesagt, hat es sogar als erstes gelitten. Dir wollen so spontan keine schlaunen Ideen kommen."

Watahantowet: Sehe ich Spuren von irgendwas (Drachen oder so)?

SL: "Nein, es sind keine Spuren zu erkennen."

Watahantowet: Wie gross sind die Duinen?

SL: "Welche Duenen? - ach die illusionaeren - riesig!"

Watahantowet: Wie feinkoernig der Sand?

SL: "Aehm, ja es gibt dennoch Sand am Boden, der ist zwar patschig nass (auch nicht ueberraschend fuer eine Tropfsteinhoehle) aber doch ziemlich feinkoernig."

Watahantowet: Wie gross die Augen des Drachen?

SL: "Du hast den Drachen nie von vorne gesehen, sondern nur von hinten und seitdem bist du