

# Dungeons Crawl Classics

<b>Charakterübersicht</b>	<b>3</b>
<b>3. Sitzung vom 5.5.2020</b>	<b>4</b>
<b>4. Sitzung vom 12.5.2020</b>	<b>5</b>
<b>5. Sitzung vom 26.5.2020</b>	<b>6</b>
<b>6. Sitzung vom 9.6.2020</b>	<b>7</b>
<b>7. Sitzung vom 23.6.2020</b>	<b>8</b>
<b>8. Sitzung vom 8.7.2020</b>	<b>10</b>
<b>9. Sitzung vom 21.7.2020</b>	<b>10</b>
<b>10. Sitzung vom 4.8.2020</b>	<b>12</b>
<b>11. Sitzung vom 18.8.2020</b>	<b>12</b>
<b>12. Sitzung vom 29.9.2020</b>	<b>14</b>
<b>13. Sitzung vom 13.10.2020</b>	<b>15</b>
<b>14. Sitzung vom 27.10.2020</b>	<b>16</b>
<b>15. Sitzung vom 10.11.2020</b>	<b>17</b>
<b>16. Sitzung vom 22.12.2020</b>	<b>17</b>
<b>17. Sitzung vom 5.1.2021</b>	<b>17</b>
<b>18. Sitzung vom 2.2.2021</b>	<b>19</b>
<b>19. Sitzung vom 16.2.2021</b>	<b>20</b>
<b>20. Sitzung vom 2.3.2021</b>	<b>22</b>
<b>21. Sitzung vom 24.3.2021</b>	<b>22</b>
<b>22. Sitzung vom 31.3.2021</b>	<b>23</b>
<b>23. Sitzung vom 14.4.2021</b>	<b>24</b>
<b>Purpurplanet - Pilze</b>	<b>26</b>
<b>Purpurplanet - Kreaturen</b>	<b>27</b>
<b>Verzeichnis Magischer Gegenstände</b>	<b>29</b>
Aktuelle Gegenstände	29
Band des Feuers	29
Pelz des Höhlenbären	29
Teufliches Band der Täuschung	29
Grünstein-Wurfspeer	29
Schwert "Lohende Buße"	30
Ring des Sin Amon	30
Vase aus Tempel des Oyraka	30
Kettenhemd "Grüneis"	30
Dolchpaar: Die gelockten Zwillinge	30
Zwergischer Starkbiereintopf	31

Trank: Fliegen	31
Trank: Heiltrank	31
Trank: Riesenstärke	31
Trank: Tierbeherrschung	31
Trank: Phiole mit grünem Wasser	31
Trank: Phiole mit blauem Wasser	31
Trank: Phiole mit rotem Wasser	32
Historische Gegenstände	32
Grünsteinsplitter	32
Stab "Equilibrium"	32
Grünsteinlanze	32
Felans Axt	32
Molans Dornenflegel	33
Molans Plattenpanzer	33
<b>Regelfestlegungen</b>	<b>34</b>
Klerikerzauber für Zauberwirker	34
Justita-Kleriker auf dem Purpur-Planet	34
Attributsschaden: Ausdauer	34
Taubheit	34
Attribut: Glück	35
Schildparade	35
Stufenaufstieg	35
EXP-Vergabe	35
Erstellen neuer Charaktere	35

# Charakterübersicht

- Annabelle Silberhand; Zauberwinkerin 1 - Tod im Säuresee
- Arthur; Dieb 2 - Tod nach rotem Wasser
- Forkas; Jäger 0 - Tod durch Merik, den Grabghul
- Tarant; Kleriker der Justitia 3
- Grimmbart; Zwerg 4
- Gulivia; Dieb 4
- Harley; Zwergischer Minenarbeiter / Söldner (NSC)
- Merik; Kräuterkundiger 0 - Tod durch fallende Steine
- Nilas; Krieger 2
- Sengar; Halbling 4
- Tarhun, Soldat 0 - Tod durch Grabghul
- Thara; Krieger 1; Ertränkt von einem uralten Riesenkrokodil
- Tordeck; Zauberwinker 2; Gestorben im Feuer des Justica?
- Valbris; Kleriker des Dharias 2 (NSC)

### 3. Sitzung vom 5.5.2020

#### Nachtrag zum 15.4.: 4 EXP für alle Anwesenden

Nach ihrem Besuch beim Jarl versuchte die Gruppe dem ständigen Regen zu entkommen und wieder ins Wolfsspeer zu kommen. Auf dem Weg dahin stellte sich ihnen eine kleine Gruppe von lokalen Bürgern entgegen und verlangte bei der Rettung des Dorfes mithelfen zu können.

Nach kurzer Vorstellung durften sich **Forkas**, der Jäger, **Tordeck**, der Bauer, **Merik**, der Kräuterkundige und **Tarhun**, der Soldat anschließen.

Da die beiden Krieger, die Diebin und der Halbling gerade in einem Streitgespräch mit Pater Leichter gefangen waren, entschloss man sich das Wissen der vier zu nutzen und erstmal die **Hexe Ymea** zu besuchen, von der es hieß sie wisse, wie man den Hund bezwingen könne.

Die Hexe offenbarte der Gruppe, dass die Essenz des Dämonen erst niedergehalten werden müsse, ob durch heroische Kraft, ein legendäre Waffe oder ein von ihr gefertigtes Seil. Als Gegenleistung für das Seil, forderte die Alte das Versprechen von einem der Helden geehlicht zu werden. Dazu war keiner bereit.

So macht man sich lieber auf den Weg in den Norden, wo das Grabmal des **Barbarenkönigs Ulfheonor** zu finden sei, dem man nach sagte er habe zu Lebzeiten einen gigantischen Wolf niedergedrungen.

Am Grab angekommen fanden die Abenteurer ein schlangenförmigen Grabhügel vor. Am Kopf durch einen großen Stein verschlossen. In dem kleinen Teich davor lagen einige Opfergaben.

Nach kurzer Suche entdeckten sie einen weiteren Eingang, der durch einströmendes Wasser entstand. Dort gelangten sie ins Grabmal.

Nach einiger Suche entgingen sie einer Falle und fanden das Grabmal der Höhlenbären. Nur knapp entgingen sie dem Hinterhalt zwei Grabghule, die sie angriffen. Unglaublich schnell verteilten sie ihre ersten Angriffe und töteten damit Tarhun und verletzten Grimmbart so schwer, dass er auch später nicht mehr aufhören konnte mit den Zähnen zu bibbern. Nach dem Aufbrechen der Ghulkörper entsprang diesen jeweils eine Ghulschlange, die weiterangriff. Nur das entfesseln unglaublicher magischer Energien vernichtete die beiden Wesen ein Schwall aus Blut und Gedärmen.

Nur kurz danach stand Tarhun als wiedergeborener Ghul auf, so dass Grimmbart sich gezwungen sah ihn zu enthaupten. In diesem Raum fand die Gruppe dann noch **Höhlenbärschädel**, die als Helm zu tragen sind und sechs **Pelze der Bären**, die einen Berserkerrausch für Krieger und Zwerge erlauben.

Weiter auf der Suche nach einer Lösung durchforstete man die Kammern und dann durch einen engen Kriechgang weiter zu kommen. Unvorsichtigerweise achtete man aber nicht auf

seine Umgebung und nur die scharfen Ohren verhinderten einen weiteren Ghulhinterhalt. Die ganz hinten kriechende Magierin reagierte langsam aber immer noch schneller als der Ghul und konnte diesen zerstäuben, bevor er auch nur einen Krallenrührer rühren konnte.

Am Ende des Gangs fand man eine große Grabkammer, die eine Säule aus Holz und Stein enthielt. In gut sechs Metern Höhe hing ein großer Wolfsspeer und ein Bronzeschild.

**Ende der Session.**

**6.5.: 8 EXP für alle Anwesenden**

## 4. Sitzung vom 12.5.2020

Nachdem auch der letzte der Abenteurer aus dem Gang gekrochen war, untersucht man als erstes die Säule. Arthur war sich sicher, dass es sich um eine Falle handeln würde. Annabelle versucht zu erkennen, ob der Speer überhaupt magisch sein könnte, patzte aber und bekam stattdessen die Fähigkeit "Spinnenklettern". Sie entschloss sich die wesentlich stabilere Wand hochzuklettern, um von dort aus den Speer greifen zu können.

Tordeck versprach sie zu fangen, stellte sich aber mit seinen bäuerlichen Kumpanen lieber sicher an den Ausgang. Kaum wurde am Speer gezogen, brach die Säule auch ein. Fast alle Charaktere waren in der Lage zu entkommen, lediglich Merik wurde von einem Steinblock erschlagen. Tordek zog die Leiche mit in den Gang und im letzten Moment stieß auch Annabelle zu den Flüchtenden. Auch der Bronzeschild wurde gesichert (150 GM wert).

Im Gang fanden sie einen weiteren Gang nach oben, dieser wurde aber zur Sicherheit ignoriert, da es wohl kein Weg nach draussen wäre.

Man entschloss sich das Grabmal über den Seitengang wieder zu verlassen.

In der Zwischenzeit beobachteten X,X,X und X wie eine Gruppe von Jägern sich in die Wälder aufmachte. Den Verdacht, dass da etwas nicht stimmen könnte, "ließen" sie sich einige Pferde und verfolgten diese. Die Jagdgemeinschaft legt beim Grab einen Hinterhalt und so beobachtete die Gruppe diese, um im Zweifel in deren Rücken agieren zu können.

Wieder im Grabmal: Während einer nach dem anderen aus dem Tunnel herauskam, wurden Arthur und **Forkas** von **Merik** dem Grabghul angegriffen. **Forkas** musste hier leider sein Leben lassen.

Als die Überlebenden wieder zusammen vor dem Grab standen, wurden sie von den Jägern entdeckt und diese versuchten anzugreifen. Die Chance für die in ihrem Rücken stehenden

Krieger und Dieb einzugreifen. Nach kurzem Kampf wurde die komplette Gruppe ausgebrannt durch einen Magischen Geschoss-Hagel.

Schnell schwang man sich auf die Pferde, nachdem die Jäger nach brauchbarer Ausrüstung durchsucht worden war.

Mit dem Einbruch der Nacht sprangen die Abenteurer durch das Stadttor und erlebten den ersten Angriff des Hundes. Für das erste Opfer kam jede Hilfe zu spät und auch das zweite wurde gerissen, bevor Arthur den Hund mit dem Speer erreichte. Nach einem kurzen aber heftigen Kampf gelang es SEBASTIAN mit dem flammenden Flegel den Hund (kritisch) zu treffen. Die Flammen des Chaosgottes vernichteten die lebende Dunkelheit des Hundes. Chaos frisst Chaos!

Auch wenn ganz sicher der Jarl versucht hatte die Gruppe hinterhältig zu töten, war es nicht möglich ihm dieses nachzuweisen.

### **Ende der Session.**

**10 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin:** 26.5. - 20 Uhr - Online

### **Zauber von Tordeck (Zauberwirker)**

- 5 - Ekims mystische Maske
- 12 - Magischer Schild
- 13 - Magisches Geschoss
- 19 - Seilmagie
- 14 - Pakt mit einem Patron \*
- 27 - Patronzauber \*

\* Zauber gibt der Mentor erst nach Erledigung einer Abschluß-Queste aus.

## 5. Sitzung vom 26.5.2020

Notizen:

EXP 5

Annabelle

Arthur

Nilas

## 6. Sitzung vom 9.6.2020

Nach dem langen Abstieg kam die Gruppe zu einem gold leuchtendem See, über den grünlich leuchtende Brücken führten. Man umrundete erst einmal alles, einen guten Übergang zu finden, musste aber irgendwann einsehen, dass es nicht ohne Balance-Akt gehen würde.

Schon bei der ersten Engstelle stürzte der Zwerg in die Säure, wo drei kolossale Egel in angriffen. Und wieder war es die schwächliche Magierin, die mit einem mächtigen Geschosshagel alle drei auf einmal vernichtete.

Bei der zweiten nur wenige Zentimeter breiten Stelle stellte man sich deutlich geschickter an. Bäuchlings und mit einem gespannten Seil zog man sich nach und nach über die Brücke, als plötzlich ein Angriff aus dem Hinterhalt die Magierin traf, die verblutend in den See rutschte.

Zwar zog man sie unter viel Aufwand, Schaden und verätzter Ausrüstung wieder heraus, aber ihr Glück war ihr nicht hold. Damit verlor die Gruppe die einzige Möglichkeit auf magische Heilung.

In der Mitte des Sees angekommen entdeckte man die zu holende Kiste. Drei Abenteurer war nicht in der Lage dem Raum noch irgendwelche Geheimnisse zu entlocken. Die Gruppe spendete Blut und verließ dann das Sanktum mit der Kiste wieder.

Wieder auf den Brücken wurden sie von einem Schwarm kleiner Wesen angegriffen, die sich aber in Runde 2 selber in den Säuresee patzten...

So folgte der lange Aufstieg. Abwechselnd spendete einer der rechtschaffenen Charaktere Blut, um die Kiste verschlossen zu halten. Nachts wurde man wieder von fiesen Träumen geplagt und am folgenden Tag hatten zwei der Charaktere ein Gespräch mit einem unsichtbaren Wesen.

Die chaotische Diebin ließ sich auf einen Pakt mit den Chaosgöttern ein, im Versprechen für nie endenden Reichtum. Dafür würde sie das Chaoswesen aus der Kiste befreien.

Der rechtschaffene Zauberwirker war weniger überzeugt, davon dass ein himmlisches Wesen im Inneren der Kiste auf Befreiung hoffen dürfte.

Am Ende der Treppe und wieder im Freien angekommen, kam es zur finalen Begegnung mit ihrem kleinen Widersacher. Er hetzte ein Horde kleiner Homunculi auf sie, die gerade den Körper eines Priesters in die Höhle tragen wollten.

Thordek der Zauberwirker schrie in die Leere: "Zurück oder ich lasse deinen Gefangenen frei!", was mit einem gellendem "Nein, nicht!" beantwortet wurde. Während die anderen die kleinen Servitoren abwehrten, stieß Giuliva, die Diebin, Thordeck beiseite und riß die Kiste auf. Ein schwarze Nebel entwich dieser.

Arthur der zweite Dieb der Gruppe sprang ebenfalls zur Kiste und während sein Schatten auf die Kiste fiel schloss er diese schnell wieder.

“Lauft, lauft!” schall es aus dem Nichts und die Homunculi nahen die Beine in die Hand. Auf dem Artefakt stand ein kleines Wesen, lachte über die Gruppe und bedankte sich für die amüsanten Tage, die sie ihm beschert hatten. Dann löste er sich in wieder in Luft auf.

Sengar der Halbling zog gerade noch seine Armbrust und investierte sein gesamtes verbleibendes Glück in Treffer und Schaden und so fand der kleine Quasit sein Ende.

Um den Ring, den er trug entbrannte ein Handgemenge zwischen Diebin, Zauberwirker und Halbling, an dessen Ende Sengar die Oberhand behielt.

Zwischenzeitlich griff Arthurs Schatten nach ihm, was ihn einen ST-Punkte kostet. Auch das schnelle Eingreifen mit dem flammenden Flegel durch Nilas, konnte den Schatten nicht vernichten, so dass dieser einfach verschwand.

### **Ende der Session.**

**10 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin:** 23.6. - 20 Uhr - Online

## 7. Sitzung vom 23.6.2020

Nachdem der Schatten in die Flucht geschlagen wurde, untersuchte die Gruppe den liegenden Priester. Obwohl er sich nicht bewegen konnte schien er am Leben, so schulterten sie diesen und das Artefakt und sucht nach einem Platz zu campieren.

Auf dem Weg schien **Sengar** vom Pech verfolgt, aber schnell war ein guter Lagerplatz gefunden. **Thordeck** versuchte sich an einigen magischen Gegenständen und versuchte den Schatten von **Gulivia** zu verzaubern. Etwas unerwartet bildete sich aus dem Schatten eine faustgroße Biene, die den Magier verfolgt. Ob dadurch geschockt oder durch ein Missgeschick in der Kontrolle des Chaos, stellten sich seine Haare steil bergauf und knisterten vor Energie (permanent). Und auch **Gulivia** geriet in den Sog: Ihre Arme verwandelten sich in kleine Hühnchenstümmel. (5 Tage Dauer).

Nur später nach diesem Ereignis erwachte auch **Valbris**, der Akolyt des Dharias und bot den Abenteurern an, sie zu belohnen, wenn sie ihr Versprechen gegenüber dem Auftraggeber brechen würden und das Artefakt dem Tempel in **Mincaster** überlassen würden.

Vorausgehend bot er der Gruppe etwas Heilung an. Das auch chaotische Charaktere geheilt wurden, ließ ihn aber Ungnade fallen.

Auf der Reise nach Talu konnte er doch noch einige Heilungen realisieren, lediglich Sengar hatte einfach kein Glück.

Das **Dorf Talu** lag unter einer dichten Rauchdecke, als die Gruppe ankam. Eine Schlacht zwischen Bauern und grünen Schnabelmenschen.

Mutig beschützt man einen aus dem Dorf stürmenden Waffenknecht indem man einen Ritter in Stachelrüstung aus seinem riesigen Reittier erschlug. Die grünlich schimmernde Lanze machte den Eindruck sehr gut für den Kampf geeignet zu sein.



Die Wache berichtete dass gerade der Herr der Schatten das Dorf angegriff und dieser am Strand zu finden sei. Geradewegs auf dem Weg dorthin, rettete man noch einige Bauern, die sich mit der Wache zusammen zurückzogen.

Am Dorf konnte die Gruppe die Beschwörung eines großen grünlichen Obeliskens aus dem weitere Schnabelmenschen an Land kamen.

Kurzentschlossen griffen die Helden die Horde und ihren eigentümlich farblosen Meister an. Etliche der Monster fielen unter den Attacken, aber auch Grimmbart musste schweren Schaden einstecken. Da der Meister durch die gefeuerten Bolzen nicht verletzt wurde, entschloss sich Thordeck zu einem Ritual indem er sich schwer verausgabte\* um ein wirklich mächtiges Geschoss zu beschwören.

11 Geschosse flogen langsam über den See statt auf die Projektion des dunklen Magiers...

*\* eigentlich nicht nach dem Wurf möglich.*

**Ende der Session.**

**5 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin: 7.7. - 20 Uhr - Online**

## 8. Sitzung vom 8.7.2020

Die Helden wagten es den Obeliskens zu betreten. In der zentralen Eingangshöhle wurden sie fast von einer Gruppe Schnabelmenschen-Wachen überrascht.

Nachdem sie diese überwand schlichen sie die Treppe von, wo ein großer Kriegsherr vor einem Teich sinnierte. Nach langer Diskussion stürmte der Zwerg einfach los. Während des Kampfs wurde Thara von einem riesigen Krokodil unter Wasser gezogen und dort ertränkt. Nach dem Kampf mit den zwei Ungetümen war Thara nicht mehr zu retten. Im Raum fand man noch einiges an Gold und Splittern, sowie eine Geheimtür.

### **Ende der Session.**

**6 EXP für alle Anwesenden:**

*2 EXP für die Wachen*

*4 EXP für den Kriegsherrn und sein Reittier*

**Nächster Termin:** 21.7. - 20 Uhr - Online

## 9. Sitzung vom 21.7.2020

Vorsichtig schlich die Gruppe weiter durch den entdeckte Geheimtür und fand eine Spiegelraum, mit irisierendem Licht und drei Brunnen. Diesen Raum erstmal ignorieren sucht man vorerst noch weiter im Osten die Treppe herunter. Der dort liegende Schleimsee mit den eingesponnenen jungen Schnabelmenschen war ihnen aber nicht geheuer. Weiter nach oben in den Raum der Brunnen sicherte die Gruppe den Teich mit dem Thron des Kriegsherrn und versuchte das Wasser aus den Brunnen in Phiolen zu füllen. Beim ersten Versuch stellte sich **Grimmbart** nicht wirklich geschickt an und berührte das Wasser, was seiner Persönlichkeit gut tat. Im folgenden Raum geriet **Arthur** ins Stolpern und schreckte damit die Schnabelmenschen aus ihren Heilteichen auf. Im folgenden Kampf wurde er schwer angeschlagen. Nachdem die Abenteurer gut die Hälfte der Monster erschlagen hatten, stürmte diese kopflos davon.

In den Teichen entdeckte der mittlerweile etwas geheilte Dieb weitere der Grünsteinsplitter, welche man vorerst an Ort und Stelle beließ. Weiter den Obelisk hoch traf man erneut auf die Geflohenen, welche gefangen waren zwischen den vor ihnen schwebenden Magischen Geschossen und der Angst vor den "Helden. Die Gruppe stürmte auf die Schnabelmenschen zu und richtete ein Massaker ohne Gegenwehr an.

Mit dem Öffnen der Tür rasten die Geschosse auf den Meister zu und erledigten diesen mühelos. An den Wänden tanzten noch diverse Schatten aus einer in der Mitte stehenden Laterne. Diese lockten **Arthurs Schatten** hervor, der sich gierig auf einen Ogerschatten stürzte. Man beobachtete das Schauspiel bis man sich entschloss ebenfalls den Killer aus den Neun Höllen anzugreifen. Nach vergebliche Versuchen, machte **Thordeck** mit einem weiteren Magischen Geschoss auch diesem Wesen ein schnelles Ende.

Nachdem der Raum so gut wie möglich geplündert worden war, zog sich die Gruppe in die unteren Ebenen zurück. Die Laterne würde man später von **Valbris** Brüdern bergen lassen.

Wieder am Schleimsee der Schnabelmenschen-Larven angekommen, holte man erneut der Thron, um diesen in den See zu schmeissen. Unterdessen **Arthur** noch etwas vom blauen Brunnen trank und einen ähnlichen, wenn auch stärkeren Effekt als **Grimbart** spürte. Der Thron landete platschend im Schleim und schreckte die daran liegenden Wesen auf. Nach und nach sprangen diese hungrig auf die in der Treppe verschanzten Abenteurer zu. (Kampf übersprungen, da langweilig und spät)

So blieb nur noch eine einzige Treppe die erforscht werden wollte. Sengar schlich hoch und entdeckte eine dicke Frau mit acht insektoiden Armen. Nach ein kurzen Besprechung beschloss man diese dämonische Ausgeburt des Chaos vom Antlitz der Erde zu tilgen. **Grimbart** stürmte vor und wurde augenscheinlich schon erwartet. Bevor er auch nur einen Schlag tun konnte, hat das Wesen ihm schwersten Schaden zugefügt und mit Spinnenfäden an den Boden geklebt. Auch sein Treffer schien das Wesen nur wenig zu beeindrucken. Im letzten Moment gelang es **Nilas** seinen Freund aus der Reichweite zu reißen. Grimbart überlebt mit kaum mehr als einem Hauch von Leben.

Das war zu viel des Guten und nachdem **Arthur** drei weitere Splitter vom Boden des Schleimsees bergen konnte, entschied man sich, den Obeliken zu verlassen und zusammen mit **Valbris** und der Kiste des Quasits nach Mincaster zu ziehen.

### **Ende der Session.**

#### **10 EXP für alle Anwesenden:**

- 1 EXP für die Erforschung der farbigen Brunnen*
- 2 EXP für die Schnabelmenschen in den Heilbecken*
- 2 EXP für den "Meister"*
- 2 EXP für den Schatten*
- 1 EXP für die neugeborenen Schnabelmenschen*
- 2 EXP für die Spinnen-Dämonin*

#### **Glück**

- (alle Rechtschaffenen) -1 Glück für das Massaker an Hilflosen*
- (alle) +1 Glück für das Zurückschlagen einer Gefahr*

#### **Stufenaufstieg:**

##### **Valbris:**

- Trefferpunkte: +5
- Neuer Titel: Seher
- Neuer Zauber: Magie entdecken (267)

##### **Thordek:**

Thordeck stellt die Akademie von Mincaster drei Zauber zur Verfügung, die er lernen kann. Der erste der gelingt, ist es. Sollte keiner gelingen, bleibt der "Slot" offen:

- Vergrößern (160)

- Sprühende Farben (157)
- Brennende Hände (132)

**Nächster Termin:** 4.8. - 20 Uhr - Online

## 10. Sitzung vom 4.8.2020

Arthur tot!

**Ende der Session.**

**3 EXP für alle Anwesenden**

Tarannts Zauber

- Böses entdecken (der ist einfach Pflicht für Justitia!)
- Magie entdecken
- Göttermahl
- Heilige Zuflucht
- Schutz vor Bösem

**Nächster Termin:** 18.8. - 20 Uhr - Online

## 11. Sitzung vom 18.8.2020

Auftrag von Jedakk angenommen. 4000 Gold für alle. 10% der gesamten Beute als Opfer. Harley, Glückspilz und Goede angeheuert. 1 Gold je, 1% Beuteanteil.

Die Charaktere haben den Auftrag erhalten das Amulett von Taley aus dem Tempel den Oyraka zu holen. Dazu stehen ihnen aber nur wenige Stunden zur Verfügung, da der Tempel nur einmal im Monat für eine kurze Zeit aus dem See aufragt und betretbar ist.

Oyraka ist der Kriegsherr einer untergegangenen Echsenkultur. Um das Amulett von seiner Statue (1-2) zu entfernen scheint es notwendig zu sein, ihm die Insignien seiner Macht wiederzugeben (am Kopf, linken und rechten Arm).

Die Gruppe hat bereits einen großen Teil der Ruine erforscht und dabei einige wertvolle Gegenstände erbeutet. Dabei wurden sie unter anderem von einem sehr wehrhaften Wurzelwerk (1-5) angegriffen. Im dahinterliegenden Raum (1-6), fanden sie den Schild des Oyraka, der durch eine Gasfalle gesichert war, der sie aber entkommen konnten.

In der Kapelle, die nach Einschätzung der Charaktere dem Dämonengott Bobgulblah... gewidmet ist, wurden sie von einem großen Schwarm Krestieren angegriffen. Dieser tötete Glückspilz, was Goede dazu veranlasste panisch aus dem Raum zu fliehen.

Mit geschicktem Einsatz seiner Nase fand Grimmbart vor der Küche einen Geheimgang, mit weniger sinnvollen Einsatz seiner Hammers blockierte er diesen aber unwiderbringbar.

In der Küche / Alchemielabor fand die Gruppe die Überreste eines verbrannten Grimoires und einige noch brauchbare Tränke.

*Beim Experimentieren mit der öligen Flüssigkeit, die überall auf dem Wasser lag, fing Thordek Feuer und verbrannte in einer heißen Stichflamme zu feinem Staub, der sich über die Inneneinrichtung der Küche legte.*

Wurzeln (2 EXP)

Schildrätzel (1 EXP)

Schwarm (2 EXP)

(1 Gefolgsmann tot und einer Geflohen)

Erforschung (2 EXP)

**Ausstieg Thorek:** Instant Death, da keine aktuellen Daten des Charakters vorliegen.

**Ende der Session.**

**7 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin:**

~~1.9. - 20 Uhr - Online~~

~~15.9. - 20 Uhr - Online~~

29.9. - 20 Uhr - Online

## 12. Sitzung vom 29.9.2020

Nach dem unglücklichen Dahinscheiden von Thodeck sammelte sich die Gruppe wieder. Gulivia und Sengar wurden von dem flüchtenden Geode aufmerksam gemacht und kamen in die „Küche“ nach.

Vorneweg schleichend entdeckte Gulivia das Gefängnis als erste. Der darin hausende Blutdämon teilte schwere Schläge aus, bevor er niedergerungen wurde.

In zwei Schatzkammern entdeckte die Gruppe gleich mehrere Gegenstände, die Ihnen interessant erscheinen, wie

- Die Krone des Oyraka
- Das Schwert "Lohende Buße" (Tarrant)
- Der Stab "Morgenröte" (Sengar)
- Der Ring des Sin Amon (Gulivia)
- und eine weiße Vase mit blau-braunen Wolkenapplikationen (*über der rechten Brust, die nicht gerade klein war...*) (Grimmbart?)

Auf der Suche nach einem Ausgang stolperten die Helden noch in eine Falle, die aber glücklicherweise nur unmerklichen Schaden anrichtete.

Die Nase des Zwergs oder seine Gier führte sie in den verbleibenden Raum des Tempels, wo sie von vier weder lebenden noch toten Abenteurer angegriffen wurden. Einen harten Kampf und vielen Segnungen an Justica später war es aber geschafft: Sie hielten das letzte Artefakt in Händen.

Als man der Statue ihre Reliquien (Krone, Schild und Schwert) zurückgab, war es endlich möglich das Amulett zu lösen. In dem Moment brach ein furchtbarer Krötendämon aus der Ostwand und man nahm die Füße in die Hände und floh, während das Wasser des Sees bereits wieder in den Tempel eindrang.

Nach vier Tagen kam die Gruppe wieder vor Mincaster an und probierte sich vorher noch quer durch zwei Tränke.

**Ende der Session.**

**10 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin:**

13.10. - 20 Uhr - Online

## 13. Sitzung vom 13.10.2020

Zurück in Mincaster traf die Gruppe auf die drei Moiren auch die **Trias** genannt. Diese gaben ihnen den Auftrag umgehend zum **Tempel des Schicksals** am **Berg Fatum** zu reisen, zu dem sie den Kontakt verloren hätten. Zur Eile getrieben, deponierten sie ihr Wertgegenstände im Orden des St. Stephanus, deckten sich mit warmer Kleidung ein und wurden dann in den unwirtlichen Norden transportiert.

Angekommen im **Weiler Felsnur** fanden sie ein leeres Dorf vor. Augenscheinlich waren die Bewohner eilig aufgebrochen. **Gulivia** brach in die lokale Taverne ein, wo sie ihren Proviant deponierten, um sich weniger zu belasten. Der Weg sollte in kürzester Zeit zu schaffen sein.

Bevor die Gruppe das Dorf verließ, um sich an den Aufstieg zu machen, nahm **Tarrant** das Geschenk der Trias an sich. Geflochtene Haare, die ihn vor den Anhängern des Chaos unsichtbar machen würden.

Kaum aus dem Dorf materialisierte eine mutierte Bestie in der Luft und griff sie an. Das Monstrum wurde in kurzer Zeit niedergestreckt, teilte aber eine harten Treffer gegen **Grimmbart** aus, der mit einem kleinen Baum getroffen wurde. Bei dem Wesen fand man danach ein zerbrochenes Amulett aus schwarzem Metall.

Weiter den Berg hinauf trafen die Abenteurer auf eine Gruppe Mönche in braunen Roben, die aus der Akademie der arkanen Künste kam und davon berichtete, dass der Tempel von einem Drachen angegriffen wurde. Auch wenn die Roben ihre Gesichter verbargen, so waren die Verletzungen doch Beweis genug. **Sengar** gab ihnen Gold und erklärte, dass sie sich in der Taverne bedienen dürften.

**Tarrant** scheiterte mit jedem Versuch seine Göttin anzurufen, bis er von sogar in ihr Heiligtum abberufen wurde, um sich zu rechtfertigen. So verpasste er den Fund der anderen, die ein Paar abgerissene Arme im Schnee fanden.

Ohne ihren Kleriker zog die Gruppe weiter, um von einem Schwarm Teufelsbestien angegriffen zu werden. Der Schwarm war aber weniger daran interessiert, die Helden vom Berg zu vertreiben, als ihnen Gegenstände zu stehlen. Wenigstens das teure Mithril **Grimmbarts** konnte ihnen wieder entrissen werden. Leider zerriss das Gespinst der Trias bei diesem Kampf.

**Ende der Session.**

**3 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin:**

27.10. - 20 Uhr - Online

## 14. Sitzung vom 27.10.2020

Gerade erholt vom Schrecken des Teufelsbrut-Angriffs kämpfte sich die Gruppe weiter den gewundenen Pfad hinauf. Eine Lawine hatte den Pfad einstürzen lassen und so musste man sich über eine dünne Eisbrücke arbeiten. Auf der anderen Seite wurden sie von zwei in Kutten gehüllten Gestalten angegriffen, gegen die man sich aber schnell verteidigen konnte. In einem hellen orangenen Blitz lösten sie sich auf.

Sowohl warnende Worte als auch ein Regen toter Vögel konnten die Abenteurer nicht davon abhalten weiter dem Pfad zu folgen. **Tarrant** versuchte mehrfach seine Gottheit um Hilfe zu bitten, aber weder der Schwur Grimmbart nach seinem Tod ehrenvoll zu begraben, noch die Verpflichtung einer Queste konnten Justica überzeugen. Er war wohl tiefer in Ungnade gefallen, als gedacht.

Mehr Erfolg hatte er als der den diabolischen Einfluß unter dem eine Gruppe von Schneeffaffen standen vertreiben konnte und so Schaden von allen abhielt.

Nach viel Experimentieren und Kletteraktionen war die Gruppe in der Lage die Runentreppe zu überwinden und so in den Tempel des Schicksals zu gelangen. Lediglich ein Tor gehalten von nekromantischer Magie lag noch zwischen ihnen.

**Gulivia** wurde von den Armen angegriffen und nahm schweren Schaden, ob ihre Zähne wohl jemals wieder aufhören würden zu klappern? Nach einem schweren Kampf, indem **Harley** nur knapp mit dem Leben davon kam, brach **Grimmbart** die Tür auf.

Angelangt im Inneren des Tempelgartens zeigt sich die volle Pracht in exotischen Pflanzen und weißem Marmor.

**Ende der Session.**

**6 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin:**

10.11. - 20 Uhr - Online

## 15. Sitzung vom 10.11.2020

...

### **Ende der Session.**

**15 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin:**

24.11. - 20 Uhr - Online

## 16. Sitzung vom 22.12.2020

Das Grabmal des Forschers I

Nach langem Studium aller bekannten Halblingssagen, hatte Sengar einen möglichen Ort gefunden, an dem der berühmte Maik Löckchen, ein Forscher, seine letzte Ruhe gefunden haben könnte.

So machte man sich auf in das Dorf Dengersruh, wo man in der Taverne "Zur jaulende Brücke" von der Besitzerin Burea Zimmermeier freundlich empfangen und über die lokalen Geflogenheiten informiert wurde.

Sicher würde jedes Kind die Legende des Forschers kennen und sein Geist wacht über das Dorf, dafür erhielt er einmal im Monat ein Festmahl aus Schafen und Rindern, die in eine nahe Höhle geführt werden.

Dies als ersten Anhaltspunkt nutzen schauten sie die Helden diese Höhle erstmal etwas genauer an. Vorher wurden sie aber noch von Burea gewarnt nicht aus dem verfluchten Fluss "Ahnenquell" zu trinken.

... to be continued ...

### **Ende der Session.**

**10 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin:**

5.1.2021 - 20 Uhr - Online

## 17. Sitzung vom 5.1.2021

Das Grabmal des Forschers II

Nachdem die Grillen erschlagen worden waren, durchforstete die Gruppe weiter die dunkle Höhle. Nach wenig ereignisreichen Minuten entdeckte man eine Küche, die einen Aufzug

nach unten beinhalten. Die dort liegenden Speisen waren in bester Ordnung, ohne das auch nur das leichteste Zeichen des Verfalls zu bemerken gewesen wäre. Ohne das Essen anzurühren ging man weiter.

In gegenüberliegenden Raum wurde die Gruppe von einigen ausserordentlich schnellen Skeletten überrascht. Vielleicht mag das an den in ihren Augenhöhlen steckenden Diamanten liegen? Der Kampf war kurz aber heftig und forderte einiges an Blut. In den Grabstollen, die aufgebrochen dalagen fand man noch einen Knochenschlüssel (blieb zurück) und eine sonderbare Halbteufels-Statue.

Weiter in die Höhle vordringend fanden sich die Abenteurer in einer eigentümlichen Nebelwand wieder. Aus dem Nebel drang eine fast kindliche Stimme zu ihnen, die sie verhöhnte. Immer sicher an der Wand lang brach die Gruppe plötzlich durch die Wand und fand einen giggelnden Kristallschädel und einen großen, goldenen Drachen namens "Tepek`A" vor. Dieser schilderte ihnen, dass er per Schwur dazu verpflichtet wäre, über die Totenruhe des Forschers zu wachen, bis die Zeit seinen Körper zu Staub zerrieben hätte. Ob wissend oder nicht, hatte der Forscher ihn damit zur ewigen Wacht verflucht, denn innerhalb der Höhle kann nichts vergehen, ein Effekt der Quelle.

Der Drache sah seine Chance, irgendwann seine Freiheit wiederzugewinnen und die Helden keine andere Möglichkeit an das Kettenhemd des Maik Glöckchens zu kommen. Als weitere Gegenleistung dafür, verlangt Tepek`A aber, dass einer der Anwesenden den Kristallschädel an sich nehmen müsse. Im vollen Bewusstsein, dass dieser verflucht und niemals ablegt werden könnte.

Nach langer Diskussion des Für und Widers entschied sich Sengar die Last auf sich zu nehmen. So führten die Verschworenen ihren Plan aus und die Gruppe konnte den Leichnam des Forschers aus dem Grabmal entfernen und in der normalen Erde des nahen Dorfs beerdigen. Natürlich nicht zusammen mit seinem Kettenhemd "Grüneis" und seine Dolchen "Gelockte Zwillinge"

**Ende der Session.**

**20 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin:**

19.1.2021 - 20 Uhr - Online

## 18. Sitzung vom 2.2.2021

Durch die dunklen Gassen von Mincaster schlendernd wurde Gulivia von Ember Flinkfinger, einem Mitglied der örtlichen Diebesgilde angesprochen. Um in die Gilde aufgenommen zu müssen musste Gulivia aber erstmal erforschen, was mit dem Anführer der Gilde Ogo los ist. In den zwei Wochen seiner Abwesenheit haben sich zwei Lager gebildet, die beide danach streben die Kontrolle zu erlangen. Auf der einen Seite stehe Ember, die rechte Hand Ogos und auf der anderen Seite stehe **Sarkat**, genannt "der Teufel".

Nach kurzer Unterredung überzeugte Gulivia ihre Kameraden dazu, sie auf der heiklen Mission zu begleiten und in das Juweliergeschäft von Ogo einzubrechen.

Im strömenden Regen kam die Gruppe dort an und erkundete vorsichtig die Lage, man entschloss sich über die Gartenmauer in das Haus einzudringen. Grimmbart ging vor und betrat als erstes die über und über mit Spinnenweben behangenen Garten. In dem Moment als er mit der Laterne den Garten ableuchtete schreckte er drei Spinnen des Ygiiz auf, dunkle Schemen, die wie ein Loch in der Realität wirkten. Der Kampf begann.

Die Gruppe musste gewaltig Schläge einstecken und augenscheinlich war Fortuna ihnen wirklich nicht hold bei einer so wenig rechtschaffenen Mission. Gulivia verlor ihr Gehör durch einen unglücklichen Treffer, Grimmbart zermettete sein eigenes Schild und Tarrant gelang es während des gesamten Kampfes nicht mit seiner Plattenrüstung die Mauer zu überwinden. Der Versuch seine Göttin um Beihilfe zu bitten brachte ihm lediglich ein Queste ein, die ihn unfreiwillig an die Mission band, bis er alle Zeugnisse der Ygiiz getilgt hätte.

Tarrant versuchte sein bestes, um die tiefen Wunden zu heilen, was ihm auch nach und nach gelang, lediglich ließ sich Justica nicht erweichen Gulivia ihr Gehör wieder zu geben.

Langsam drang die Gruppe weiter in das Haus des Juweliers ein, nicht immer ganz leicht mit einer tauben Diebin. Im Untergeschoß fand man zwar dessen Schließfächer, entschied sich aber diese erstmal zu ignorieren. Im ersten Obergeschoss fand sich die zerstörte Bibliothek und hinter einer schweren Tür ein kahler Raum in dessen Mitte eine blutrote Kerze auf einem gehörnten Schädel stand. Umringt von einem magischen Kreis.

**Ende der Session.**

**5 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin:**

16.2.2021 - 20 Uhr - Online

## 19. Sitzung vom 16.2.2021

Die Gruppe erkundete den leeren Raum, der von einer blutroten Kerze erleuchtet wurde. Diese belebte ihre Schatten, welche mit eigenen Waffen angriffen. Schlag um Schlag mussten die Abenteurer ihre eigene Medizin schlucken. Der Diebesschatten schlitze dem Zwerg mit einem Hinterhältigen Angriff die Kehle auf: Eine Taub, einer Stumm - Dreamteam. Der Klerikerschatten zertrümmerte die Armbrust des Halblings und der Zwergenschatten schleuderte sein wahres ich mit dem Kriegshammer quer durch den Raum. Mit Müh und Not entkamen Gulivia und Sengar in die Dunkelheit, während Grimmbart und Tarrant sich dem Schutzkreis widmeten Der Kleriker fiel ein weiteres Mal in Ungnade, aber das Gebot des Fastens würde Zeit haben. Mit etwas Glück schaffte er aber sein Schild nach der Kerze zu schleudern und diese zu löschen. Die Schatten verschwunden in Dunkelheit und kamen nicht wieder.

Beim Versuch dem Zwerg seine Stimme wieder zu geben, verärgerte er Justica auf ärgste. Für diesen (Spiel-)Abend dürfte er keine Hilfe annehmen oder auch nur zusammen mit jemanden das gleiche Ziel bekämpfen.

Schwer angeschlagen und ohne Aussicht auf Heilung entschied sich die Gruppe das Haus zu verlassen und in ein paar Tagen wiederzukommen. Aber nicht mit dem Kleriker! Mit einem Sturmangriff sprengte er die nächste Tür auf, wo sie Ogo bei seiner unheiligen Beschwörung aufschreckten. Diese schickte seine Spinnendämonen und ihre natürlichen Geschwister der Gruppe entgegen.

Trotz weiterer Rückschläge, wie einem zertrümmerten Schildarm oder dem nahezu Tod der Diebin, welcher gerade noch durch ein weiteres zersplitterndes Schild des Zwergs verhindert werden könnte, gelang es den Abenteurern den Kristall zu zertrümmern.

Sengar flößte dem sterbenden Tarrant einen Heiltrank ein. Mit der letzten Kraft eines Sterbenden spuckt dieser aber die Flüssigkeit dem Halbling vor die Füße. Seine Augen schließen sich und ein glückseliges Lächeln breitet sich auf seinem Gesicht aus, als er in der Ferne bereits hört wie die Himmlischen Banner im stürmischen Wind über den Hallen der Justica schlagen.

Alle Hoffnung ist verloren. Tarrant ist in das Reich der Justica eingegangen.

Als Tarrant seine Augen aufschlägt steht er eine schweren Prunkrüstung gekleidet vor Göttin der gerechten Schlachten. Schild und Schwert, die Symbole seines Standes in der Hand. Natürlich sind alle Leiden und alle Wunden nur noch Erinnerung.

Die Stimme der Göttin ist erhaben aber von solcher Macht, dass sterbliche Ohren ihnen nicht Stand halten können: "Tarrant, mein treuer Diener, du hast die dir übertragene Queste

vollbracht, aber dabei noch nicht den Weg zu deiner vollen Größe erlangt. Aus dir selbst sollst du meinen Glauben verbreiten und nicht nur weil ein Teil meiner Macht durch dich geleitet wird.

Ich schicke dich zurück, um die Mühen derer die sich auf dich verlassen zu ehren, aber bis du es geschafft hast, meinen Glauben an Orte zu tragen, an denen ich nicht wandel, sollst du weder Schild noch Schwert ergreifen!"

Damit nehmen Ordenskrieger Tarrant die Insignien der Justica ab und lassen ihn kniend in der Halle zurück.

Ein zischender Laut und leises Wehklagen dringen an das Ohr des Klerikers. Er wird sich gewahr, dass es sein eigener Atem ist, den er hört. In der Dunkelheit erkennt er Tränen in den Augen des Halblings, der ihn mit entgeistertem Blick anstarrt. Leid und Schmerz der Welt haben ihn wieder erfasst ...

Gegen diese Hilfe konnte er sich ja nicht wehren. Der Kristall war zerstört und nur eine Handvoll des violetten Sternenstaubs blieb zurück.

Nun nur noch unten die Schließfächer plündern dann nach Hause. Als sie plötzlich hörten, wie jemand unten über dem Nachtigallenboden schlich ....

**Ende der Session.**

**15 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin:**

2.3.2021 - 20 Uhr - Online

## 20. Sitzung vom 2.3.2021

Nachdem alle in der Lage waren sich zu bewegen, schlich Grimmbart Schildbrecher nach unten, wo er jemanden im Garten bemerkte. Sengar fand heraus, dass es sich dabei um "Den Teufel" und acht weitere Handlanger handelte.

Der Weg über die Haupttür war verschlossen, so durchsuchte man erstmal die Schließfächer. Nachdem Grimmbart eines der Fächer vermeintlich geschickt aufriss und daraufhin 3 m in Tiefe stürzte, suchte man lieber nach einem anderen Ausgang. Der Weg durch den Keller war machbar, führte aber durch die stinkende Kloake, was man vermeiden wollte.

Im obersten Stockwerk umging man Falle um Falle, auf wenn nicht alle echt waren. Den Schlüssel für das Haus fand man nicht, dafür aber die Schatzkammer.

Nach langem Abwägen nahm man doch den Weg durch die Kanalisation und entkam so dem Hinterhalt des verfeindeten Zweigs der Gilde.

Nachdem man sich im Tempel versorgen ließ, erfuhr Gulivia von Emilia, dass Sarzuk sich zurückgezogen hatten, weil er massive Verluste hinnehmen musste und auch selbst nicht unbeschadet davon gekommen war. Da die Gilde nichts anderes wusste, wurde angenommen, dass dies das Werk der Gruppe sein müsste.

Als Dank und für die Aufnahme in die Gilde wurde Gulivia Ogos Haus überlassen.

### Ende der Session.

**15 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin:**

16.3.2021 - 20 Uhr - Online

## 21. Sitzung vom 24.3.2021

Nach dem Angriff nahm die Gruppe direkt den Weg zum Tor. Die Türme wurden ignoriert, **Grimmbart Schildbrecher** versucht kurz mit einer Großtat die Wachen zu organisieren.

Am Tor angekommen traf die Gruppe auf das Portal bewacht von einem Schamanen und seinen Wachen. Die Diebin schlich sich im Bogen hinter den Kith, während die anderen drei die Wachen ablenken.

Über den ganzen Kampf gelang dem Schamanen nicht eine einzige Aktion selbst unter Einsatz des gesamten Grünsteins. Der Hinterhältige Angriff, der ihn traf und desorientierte machte es auch nicht leichter. **Grimmbart**, der Kleriker und der Halbling kämpften in der Zeit gegen die zehn Kith. Gegen den schwergerüsteten Kleriker war das ein schweres Unterfangen und der Zwerg nahm einen guten Treffer hin. Lediglich **Sengar**, der sich in

Runde 5 an der Stadtmauer einkesseln ließ, nahm einen Kritischen hin, der ihm die Rippen in Lunge und Herz trieb. Er brach bewusstlos zusammen.

Als **die Diebin** mit Einsatz ihres Glücks den Schamanen tötete brach Panik unter den Wachen aus, welche flohen. Nachdem **Sengar** mit einem Heiltrank gerettet war, kümmerten sich Diebin und Zwerg um die Antenne. Mit dem magischen Fokus des Schamanen und dem Kriegshammer war diese schnell zerstört, glücklicherweise rissen die Fäden in der korrekten Reihenfolge: Das Tor kollabierte.

Man wandte sich dem zur Hilfe eilenden Todesurm zu. Vom Wachtor aus gelang der Angriff. **Tarrant** hypnotisierte die Reiterin, während der Todesurm angriff. Er befahl ihr ihr eigenes Tier anzugreifen, was dazu führte, dass der Wurm sich zur Wehr setzte. Die beendete den Effekt. Während **Tarrant** auf den Rücken sprang, gelang es dem Wurm **Gulivia** zu packen und diese zu verschlingen.

### **Ende der Session.**

**5 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin:**

31.3.2021 - 20 Uhr - Online

## 22. Sitzung vom 31.3.2021

Mit schweren Schlägen seines Schwertes schlug Tarrant eine Schneise in den Rücken des Todesurms, so dass Gulivia entkommen konnten. Sengar schickte einen wahren Feuerregen gegen das Tier und es stürzte zu Boden. Auf dem Boden aufgeschlagen rollten sich die daraufstehenden ab und der Kampf ging weiter, auch nach heftiger Gegenwehr ging die Reiterin trotzdem zu Boden.

Die Moral der Invasoren brach und während diese aus der Stadt flohen, ging es für die Gruppe zurück in die Magierakademie. Dort wurden sie gebeten, auf die Ebene der Kith zu reisen, um dort mehr rauszufinden. Im besten Fall könnten sie dort auch intakte Grünsteine bergen, die man verwenden könnte, um Grimmbarts Waffe zu schmieden.

Nach nur zwei Tagen der Vorbereitung traten die Abenteurer durch das Tor in eine neue Welt. Dort angekommen sahen sie sich in einem Portalraum mit nahezu verbrauchter Luft, den Weg nach unten ignorierend nahm man die Treppe aufwärts. Dort musste eine Schaltfläche mit unbekanntenen Runen aktiviert werden. Nachdem man die Rune 1,2,8 und 4 gedrückt hatte, öffnete sich die Tür.

Aus der Tür tretend sahen sie über die Weite einer purpurbeleuchteten Wüste. Im fernen Westen erheben sich die rauen Hügel zu schroffen Gipfeln. Zum Osten erblickten sie etwas, das wie ein grell gefärbter Wald aussieht.

Von unten ertönte ein Schrei und zwei Gruppen von Wilden mit groben Äxten und Speeren stürmten die Dünen hinab. Alle rennen auf ein Kriegsbanner am Fuß der Pyramide zu.



### **Ende der Session.**

**10 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin:**

14.4.2021 - 20 Uhr - Online

## 23. Sitzung vom 14.4.2021

Unterhalb der Pyramide brach ein Gemetzel der wilden Kith los. Nach den Beobachtungen mit dem Fernglas sah es so aus, als ob Rot- gegen Schwarz-Tätowierte gegeneinander um ein aufgestelltes Banner kämpften. Nach und nach setzten sich die Schwarzen durch und die verbliebenen Roten traten die Flut an. Über 40 Kith hatten in dem kurzen Handgemenge den Tod gefunden. Die Überlebenden plünderten die Toten und verspeisten Teile von diesen.

Im Anschluss durchsuchte die Gruppe die Pyramide und fand dort noch einen weiteren Raum mit einem goldenen Thron. Auf diesem saß ein ausgelaugter großer Mann in feinem Stoff. Von ihm ging feine silberne Fäden hinauf zur Portalplatte, an der die Abenteurer ankamen.

Nachdem die Kith abgezogen waren, nahm man sich den entfernten Pilzwald zum Ziel und erreichten ihn nach gut sechs Stunden, etwa zum Einbruch der Nacht. Die Pilze schienen viele Möglichkeiten zu bieten. Am Rande eines großen Felsen baute man sein Lager auf.

Vermutlich durch den Geruch des Essens wurden sechs große, löwenartige Wesen angezogen, die die Gruppe überfielen.

Tarrant, Gulivia und Grimmbart litten unter der Sonne und mussten Ausdauerschaden hinnehmen.

**Ende der Session.**

**4 EXP für alle Anwesenden**

**Nächster Termin:**

??? - 20 Uhr - Online

# Purpurplanet - Pilze



1	
2	
3	<b>Tigerstreifen, verholzter Stil:</b> Blutet weiße Flüssigkeit aus. Bonus auf Stärke / Geschicklichkeit für 24 Stunden?
4	
5	<b>winzig, Schädelskappe:</b> gefunden bei Kith
6	
7	<b>Mitternachtsblau, hoch aufragend:</b> 30-80 m hoch
8	<b>ekelerregend gelb, mittelgroß:</b>
9	<b>schwarz, Stäubling:</b> explodiert in Sporen bei Berührung
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

# Purpurplanet - Kreaturen



Kith:



Todesum:



# Verzeichnis Magischer Gegenstände

## Aktuelle Gegenstände

### Band des Feuers

#### Im Besitz von Sengar

Antiquität aus dem Besitz des Zauberers Sezrakan

- 3 / Tag: Magisches Geschoss (Seite 142)
- 2 / Tag: Magischer Schild (Seite 141)
- 1 / Tag: Sengender Strahl (Seite 183)
- nur Zauberer: +1 auf Zauberwürfe

### Pelz des Höhlenbären

#### 1x Besitz von Grimmbart

#### 1x Besitz von Nilas

- nutzbar von Zwergen und Kriegeren
- 1x Tag / Stufe Berserkerangriff:
  - +2 Angriff / Schaden; +2 TP / Stufe; +2 Zäh.RW; -2 RK
  - Dauer: 1W5 + Stufe
  - dann für selbe Dauer nur halbe Trefferpunkt, kein Rennen

### Teuflisches Band der Täuschung

#### Im Besitz von Sengar

- Magischer Ring mit Runen auf Dämonisch
- ermöglicht den Zauber "Zaubertrick" (Seite 162)

### Grünstein-Wurfspeer

(7 Stück)

- explodiert beim Werfen
- 1W5+3 Schaden
- Kann als Zauberbrand genutzt werden (+1)
- *magisch*

## Schwert "Lohende Buße"

### Im Besitz von Tarrant

- Angriff +1
- *magisch*

## Ring des Sin Amon

### Im Besitz von Gulivia

- Verleiht eine Aura des Duftes nach exotischen Gewürzen

## Vase aus Tempel des Oyraka

### Im Besitz von Grimmbart (gelagert im Orden)

- unbekannt

## Kettenhemd "Grüneis"

### Im Besitz von Sengar

besteht aus einem grünen Metall, das sich an den Körper des Trägers schmiegt. Das Metall ist immer angenehm kühl, unabhängig von der Außentemperatur

Kettenhemd (Seite 72)

- RK-Bonus 5
- -4 Malus
- -1 m BEW
- W8 Patzerwürfel
- alle RW gegen Feuerangriffe / -schaden mit 5 Bonus

## Dolchpaar: Die gelockten Zwillinge

### Im Besitz von Sengar

Neutral gesinnt

+1 Angriff und Schaden (nur zusammen verwendet)

INT 8

Spricht Rotwelsch

Bestimmung: Nicht auf eine Seite schlagen

- Die Welt von allen Vorbildern des Chaos und der Ordnung reinigen

Kraft: Jede nicht magische Karte lesen können

## Zwergischer Starkbiereintopf

(1 Portion im Besitz von Grimmbart)

Die zwergische Delikatesse versetzt jeden Zwergen für 1W4 Stunden in eine glückselige Verzückung, in der er weniger stur und streitlustig erscheint.

## Trank: Fliegen

(1 Portion im Besitz von ?)

Der Trinker kann nach Einnahme des Tranks 2W6 + 2 Stunden lang mit einer Bewegungsrate von 18 m fliegen.

## Trank: Heiltrank

(5 Portionen im Besitz von ?)

Der Trinker heilt sofort 1W6 + 1 Trefferpunkte Schaden.

## Trank: Riesenstärke

(1 Portion im Besitz von ?)

Die Stärke des Trinkers erhöht sich so weit, dass er 2W6 Runden lang einen Bonus von +8 auf Angriffs- und Schadenswürfe erhält.

## Trank: Tierbeherrschung

(1 Portion im Besitz von ?)

2W6 Runden lang gehorchen alle normalen Tiere im Umkreis von 9 m den Befehlen des Trinkers wie folgt: 1 oder weniger TW = automatisch; 2 – 4 TW = Willenskraftwurf (SG 16), um zu widerstehen; 5+ TW = Willenskraftwurf (SG 12), um zu widerstehen.

## Trank: Phiole mit grünem Wasser

- aus dem Obelisken der Schnabelmenschen

## Trank: Phiole mit blauem Wasser

- aus dem Obelisken der Schnabelmenschen
- beeinflusste bei Grimmbart, Sengar und Arthur die Persönlichkeit

## Trank: Phiole mit rotem Wasser

- aus dem Obeliken der Schnabelmenschen
- Arthur daran gestorben
- benutzt von Gulivia

## Historische Gegenstände

### Grünsteinsplitter

aktuell keine im Besitz

- Kann als Zauberbrand genutzt werden (+1W)

### Stab "Equilibrium"

weggegeben

- Gesinnung: Rechtschaffen; Int 6; Schaden/Angriff +1; Kommunikation: keine; Feindschaften: keine; Bestimmung: keine; Kraft: Neigung in Gängen entdecken innerhalb von 1W10 x 3 m
- *magisch*

### Grünsteinlanze

zerstört

- gilt als Speer
- Angriff +3
- Schaden 1W12+3
- Kann von Zauberwirkern verbraucht werden für Zauberwurf +1W
- Zerbricht bei Patzern oder Kritischen Treffern
- Kann als Zauberbrand genutzt werden (+1W)
- *magisch*

### Felans Axt

zerstört

gefertigt aus Meteoriten-Metall

- erfordert min. ST 16
- Schaden W10
- Krit-Spanne um 1 erweitert

## Molans Dornenflegel

### Im Besitz von Nilas

- dreiköpfiger Flegel aus geschwärztem Eisen
- +1 auf Angriff und Schaden
- 1 / Tag: Flammenschlag:  
3 Runden: +W6 Schaden

## Molans Plattenpanzer

### Im Besitz von Nilas

- aus geschwärztem Eisen
- Rettungswurf SG 20 gegen Kritische

# Regelfestlegungen

## Klerikerzauber für Zauberwirker

Bei Klerikerzaubern gilt auch: 1-11 Fehlschlag, ergo Zauber weg.

Bei einer 1: W6 + Glücksmod

<4 = Verderbnis

4+ = Zauberpatzer

## Justitia-Kleriker auf dem Purpur-Planet

**Justitia, Göttin der Gerechtigkeit und Gnade:** Mit einer Waage in der einen und einem Langschwert in der anderen Hand ist diese Göttin nahezu blind gegenüber den Schrecken auf dem Purpurplaneten. Hilferufe verhallen aber nicht ungehört.

- Der Ungnadebereich erhöht sich bei jedem erfolgreichen oder gescheiterten Versuch um 1, außer bei *Hände auflegen*, *Heilige Zuflucht* und *Lebenskraft wiederherstellen*, die die Ungnade nur erhöhen, wenn sie misslingen.
- *Hände auflegen*, *Heilige Zuflucht* und *Lebenskraft wiederherstellen* erhalten +1W auf den Zauberwurf. Alle anderen Zauber werden mit -1W gewirkt.

## Attributsschaden: Ausdauer

Schaden an der Ausdauer beeinflusst nicht die aktuellen Trefferpunkte.

## Taubheit

Taubheit wird im Regelwerk nicht geregelt, darum leite ich Modifikatoren aus Blindheit und Erwähnungen im Regelwerk ab:

	Nahkampf	Fernkampf
Angriffe auf taube Wesen:	+1	+2
Taube Wesen erhalten auf		
Angriffe	-2	(Blindheit gibt -4/-8)
Zauberwürfe	-2	(siehe Seite 216)
Initiative / Überraschung	-4	(siehe Seite 303)

## Attribut: Glück

Glück kann nie über den Anfangswert (Startwert bei Erstellen des Charakters) steigen.  
**Bestehende Charaktere und ihr aktuell maximaler Glückswert haben Bestandsschutz!**

## Schildparade

Mit einem Schild kann man einmalig eine Attacke und alle seine Effekte negieren, so dies ins Narrativ passt. Dies kann auf den eigenen Charakter oder jeden anderen in der Nähe eingesetzt werden. Das Schild wird dabei unwiederbringlich zerstört.

## Stufenaufstieg

**Trefferpunkte:** Ergebnisse unter der Hälfte des Maximalwerts werden immer auf

$$\frac{\text{Maximalwert}}{2} + 1$$

aufgerundet.

Beispiel:

W6	= mind. 4	(plus Ausdauer-Modifikator)
W8	= mind. 5	
W10	= mind. 6	
W12	= mind. 7	

## EXP-Vergabe

**bis 12.5.2020:** Vergabe nach Begegnungen pro Session und anwesenden Spielern

**ab 26.5.2020:** Wie im Buch auf Seite 26 beschrieben

## Erstellen neuer Charaktere

### Stufe 0

- Alle Werte werden zufällig nach Buch mit 3W6 ermittelt.

### Stufe 1+

- Der Charakter startet mit Anzahl EXP, die der letzte Charakter hatte -10%.
- Alle Werte werden mit 3W6 ausgewürfelt, der Höchste und Niedrigste bleiben stehen, die restlichen vier dürfen frei untereinander getauscht werden.
- Auf Wunsch dürfen die Berufswürfe wiederholt werden, bis die gewünschte Rasse geschafft ist.