

# Spielbericht Das Erwachen der Runenherrscher

**Post by "stebhil" of Oct 3rd 2017, 10:15 pm**

Ich linke schon mal meinen alten Thread von Ulisses hierher:

<http://www.ulisses-spiele.de/f...php?f=85&t=3421&start=210>

Es soll in knapp zwei Wochen weitergehen.

---

**Post by "stebhil" of Oct 14th 2017, 8:52 pm**

41. Session, Datum unverändert.

Die Gruppe, die nur aus Paladin, Waldläufer, Priesterin und Bardin besteht (der eine Spieler war ja ausgestiegen, ein anderer hatte keine Zeit), steht in den Hallen des Zorns, genauer gesagt hinter den Überresten des Eisernen Wächters. Da wir eine lange Spielpause hatten (5 Monate), kam die Frage auf "Was machen wir hier eigentlich - und warum?" Ich habe zuerst auf die Informationen aus Kapitel vier (Bibliothek) hingewiesen, die am Ende des Kapitels in einer Tabelle wiedergegeben waren. Die Seite hatte ich der Einfachheit halber mal ausgedruckt, da die Bardin mit ihren Fähigkeiten und dem Bibliotheksbonus sowieso alles in Erfahrung gebracht hatte. Die Informationen zur Runenschmiede (Kapitel 5, Teil 2) haben sie dann mit Hilfe des Anathemanomikons herausgefunden, ohne unter den negativen Folgen zu leiden - für diesmal. Das Interesse an dem Artefakt war geweckt, aber weitere Experimente brachten - nichts. Jetzt waren sie aber alle wieder im Thema.

Dann entdeckten sie die beiden Kreise im Boden. Richtigerweise haben sie erstmal angefangen, sie zu untersuchen. Als sich dann herausstellte, dass es sich um einen Beschwörungszauber handelt (SG knapp verfehlt), vermuteten sie einen Zusammenhang zu dem entsprechenden Runenherrscher. Irgendwann ist dann der Paladin (hier ein bisschen die Tradition des Gnoms annehmend) auf den Teleportationskreis gestiegen und in der Trainingshalle (K 3) gelandet. Die Priesterin hinterher. Super, die Gruppe teilen war schon immer ein Erfolgsrezept...

Naja, Paladin und Priesterin schauen sich kurz um, der Paladin teleportiert in der nächsten

Runde zurück. Die Priesterin macht sich unsichtbar und läuft in die Trainingshalle. (wird immer besser, denkt sich der SL). Zum Glück hat sie mit Unsichtbarkeit ein Ergebnis auf Heimlichkeit von um die 50, wird also nicht entdeckt. Der Paladin redet kurz mit den beiden anderen in K 2 und teleportiert dann direkt wieder rüber. Die anderen warten noch kurz, die Bardin fängt an zu singen, und sie teleportieren in der nächsten Runde hinterher. In der Zwischenzeit sind die Bewohner des Trainingsraumes auf den heimlichen, also laut klappernden Paladin aufmerksam geworden. Die Sündenbruten bewegen sich Richtung Teleporter zu, während die Krieger des Zorns anfangen, gemäß Taktik ihre Zauber zu wirken. Dann kommen Bardin und Waldläufer dazu, etwa zeitgleich sind die Sündenbruten in Nahkampfreichweite. Die Priesterin erschafft einen illusionären Doppeltgänger von sich, der umgehend von allen sechs Kriegern mit magischen Geschossen belegt wird - was natürlich offenbart, dass es eine Illusion ist. Der Nahkampf gegen die Sündenbruten ist relativ heftig, während die Krieger sich weiter vorbereiten. Dann steht nur noch eine Sündenbrut, schwer angeschlagen. Diesen Moment wählen die Krieger, um ihren mächtigsten Offensivzauber zu wirken. Dementsprechend schlagen sechs Feuerbälle bei den SC ein, was die eine Sündenbrut zerfetzt (hatte nur noch 1 TP). Im Ergebnis ist die Bardin bei 0 TP (sechs gelungene RWs, die Priesterin hatte sich zwischenzeitlich zur Gruppe bewegt, aber zuvor noch einen Zauber gewirkt, der ihr Magieresistenz verschafft, was ihr jetzt das Leben rettet. Der Paladin ist schwer angeschlagen. Der Waldläufer kommt dank Entrinnen unbeschadet davon. Der Waldläufer schafft die Bardin über den Teleporter zurück, die Priesterin verschließt den Durchgang mittels Steinformen, bevor die beiden auch zurückteleportieren.

Sie heilen sich und überlegen das weitere Vorgehen. Ein Versuch des Paladins, mittels eines Adamantithammers die neu geformte Wand einzuschlagen, scheitert an den astronomischen Werten für das Mauerwerk hier.

Sie beschließen dann, ihr Glück erneut in Karzougs Hallen zu versuchen, und schaffen es tatsächlich, den Nebel der Verwandlung zu bannen. Die darauffolgende Begegnung mit den Mephits (G 3) verläuft nach einem erfolglosen Versuch der Diplomatie und einigen freundlichen Beleidigungen kurz, aber heftig: Der Paladin erschlägt drei, die restlichen werden von der Priesterin mittel Flammenschlag verdampft - der Brunnen gleich mit. Leichter Overkill hier...

Angesichts der fortgeschrittenen Zeit war es das dann auch schon gewesen. Es dauerte lange, wieder reinzufinden, die verteilten Schätze des Drachen noch einmal durchzugehen und dann zu rekapitulieren, was, wie und warum geschehen war.

Der Kampf in den Hallen des Zorns war schwierig und hart an der Grenze, die Spieler haben

dabei den Teleporter taktisch klug genutzt. Die diversen Vorbereitungszauber der Krieger des Zorns haben sie sehr nervös werden lassen, im Kampf wäre das mit Spiegelbild, Standort vortäuschen und Hast schon übel geworden. Das dürfte beim nächsten Mal anders werden.

Ich habe dann am Ende noch einen Stufenaufstieg spendiert - nachdem ich gesehen hatte, dass die Empfehlung für diesen Teil des Abenteuers eigentlich Stufe 13-15 ist, dachte ich mir, es wäre schon gut, wenn drei SC endlich auf Stufe 13 wären...

Nächster Termin ist wahrscheinlich Ende November - mit der Antwort auf alle Fragen...

---

### **Post by "stebihil" of Dec 10th 2017, 9:31 am**

Gestern fand die 42. Session statt. Datum ca. 20./21. Abadius. Die Gruppe bestand aus Paladin, Waldläufer, Bardin, Priesterin und einem neuen menschlichen Hexenmeister (Drachenblutlinie, schwarz). Der Spieler des Schurken hatte in allgemeinem Konsens einen neuen Charakter gebaut, da der Schurke völlig nutzlos war. Da mir nichts sinnvolles einfiel, wie der nun dahin gekommen sein sollte, haben wir den Schurken per Fingerschnipp gegen den Hexenmeister getauscht.

Die Gruppe hat dann einen der anschließenden Gänge erkundet und traf auf den Brunnen mit dem Steingolem. Der ist für die Gruppe (3x Stufe 13, 2x Stufe 11) keine große Herausforderung, da sie über ausreichend Adamantitbewaffnung verfügen (die Wissenswürfe waren doch für was gut), und der Waldläufer als einen Spezialfeind Konstrukte hat. Der Golem hielt zwei Runden. Die Priesterin hat einen Mammut beschworen, mit der Überlegung, dass ein Angreifer gegen ein Wesen mit Schadensreduzierung Angriffe mit möglichst hohem Schaden braucht - das hat auch funktioniert. Heute morgen fiel mir dann ein, dass ich gar nicht weiß, ob das in der Schmiede überhaupt funktioniert - muss ich nachlesen. Die übrigen Golems wurden dadurch aktiviert und kamen angestapft. Zwei kamen gleichzeitig an, der eine wurde vom Mammut aufgehalten, der andere durch einen Schmierens-Zauber (der immer noch verdammt effektiv ist, vor allem bei den miesen Rettungswürfen von Golems). Dazu hat der Hexenmeister seinen Odem mit 40 Punkten Schaden gegen einen Golem rausgehauen, wogegen der Golem keine effektive Verteidigung hat - es ist kein Zauber, und Schadensresistenz wirkt auch nicht. Das ist eine mächtige Fähigkeit, die zu recht nur selten einsetzbar ist. Die beiden Golems und auch der letzte Nachzügler wurden dann schnell und effektiv besiegt. Die Golems sind mittlerweile zu Aufwärmmonstern herabgesunken.... Ich habe darauf verzichtet, in den

Brunnen irgendwelche NSC auftauchen zu lassen.

Dann hat die Gruppe eine Rast eingelegt (Ich habe Orlikon aufgrund seiner mentalen Verfassung in seinem Raum belassen). Danach in der weiteren Erkundung hat die Gruppe sich nicht bemüht, leise zu sein, so dass Orlikon sein volles Vorbereitungsarsenal wirken konnte. Der Paladin hatte zuviel Kraft und hat die Tür zu Orlikons Raum eingetreten, so dass jener die SC als Angreifer wertete (die hier ohnehin nichts zu suchen haben). Die erste Auflösung ging gegen den Paladin, die zweite gegen die Priesterin, beide Rettungswürfe waren erfolgreich. (Wenn nicht, hätte der Paladin wohl überlebt, die Priesterin eher nicht. Da standen immerhin 26W6 Schaden im Raum, oder um die 90 Punkte im Schnitt) Die beiden Schadenswürfe ergaben immer noch über 20 Punkte jeweils, weil ich hoch gewürfelt habe. Der Kampf war kürzer als gedacht, weil die Bardin ihren neuen Zauber Widerhallendes Wort gegen Orlikon einsetzte, der keinen der Rettungswürfe schaffte, und der Hexenmeister eine 20 beim Magie bannen geworfen hat. Das hatte zur Folge, dass der Mithralmagier der Gruppe betäubt vor die Füße fiel und überwältigt werden konnte. Die Befragung ergab zwar einige wichtige Informationen über die Schmiede, aber auch nur halbe, weil sein Geist etwas sonderbar war. Am Ende hat die Gruppe ihn hingerichtet (mal sehen, ob das Auswirkungen hat) und seine Mithralplattierung mitgenommen (was einigen einen Punkt Gier einbringen dürfte), was nur ging, indem sie den restlichen Körper mit Säure auflösten... Ziemlich widerliche Vorstellung.

An dem Punkt haben wir dann Schluss gemacht, da ich den Kampf gegen den Dämon dann nicht noch anfangen wollte. Wir hatten zu Anfang einige Zeit gebraucht, um noch Stufenaufstiege etc. zu machen.

---

### **Post by “chilledkroete” of Dec 10th 2017, 10:34 am**

Hat deine Gruppe dann noch was gegen Fallen?

Ansonsten schöner Bericht wie immer bisher. Hatte der Paladin nichts gegen das Säurebad?

---

### **Post by “stebhil” of Dec 10th 2017, 11:28 am**

Gegen Fallen werden sie dann wie bisher die Kämpfertaktik anwenden: entschärfen durch auslösen.

Der Paladin war beim "looten" (ich hasse dieses gamespeak) ziemlich weit vorne mit dabei. Der kriegt jetzt ein Sternchen bei Gier (und bei Wollust - er und die Priesterin haben sich dann in einen der Lagerräume zurückgezogen. Die Priesterin hat da auch einen Ruf zu verlieren...)

---

### **Post by "chilledkroete" of Dec 10th 2017, 6:18 pm**

Haben diese Sünden irgendeine Spätere Auswirkung eigentlich? Kenne den AP nur vom Kartenspiel.

Hmm das mit den Fallen finde ich aber arg Risikoreich. Aber man kann niemanden vorschreiben was man spielt 😊

---

### **Post by "stebhil" of Dec 10th 2017, 6:25 pm**

Ja, in den Runenschmiede spielt das eine Rolle. Das muss ich aber auch endlich mal genauer nachlesen. Die SC sind z.B. von verschiedenen Effekten anders betroffen, wenn sie die "passende" Sünde haben.

Bisher sind sie bei den Fallen ganz gut durchgekommen. Ich glaube, es gibt einen Zauberstab "Fallen finden", und sie haben oft hohe Boni auf RWs.

---

### **Post by "Delethor" of Dec 10th 2017, 7:10 pm**

Die Charaktere bekommen - je nachdem, welche Sünde am ausgeprägtesten ist - in bestimmten Teilen der Runenschmiede Boni und in den entgegengesetzten Teilen der Runenschmiede Mali. Die machen den Kohl aber insgesamt nicht fett.

---

## **Post by "stebhil" of Jan 13th 2018, 9:06 pm**

43. Session, Datum unverändert.

Die Gruppe ist noch im Raum des Mithrilmagiers, liest die Bücher dort. Danach wird der Komplex weitererkundet, wobei man auch den Nalfeshnee entdeckt. Da dieser nicht sofort attackiert, sondern sich telepathisch verständigt, kommt es tatsächlich zu einem Dialog. Der Paladin kommt nach einigem Nachdenken zu der Erkenntnis, dass der Dämon genau dort, wo er jetzt ist, am wenigsten Unheil anrichten kann und plädiert vehement dafür, ihn genau dort zu belassen. Der Dämon ist natürlich geneigt, der Gruppe alles mögliche zu versprechen, wenn sie ihn befreien. Die Priesterin kann irgendwie nicht verstehen, dass der Dämon böse ist, und will ihn befreien, wogegen wiederum der Rest der Gruppe vehement protestiert. Das eskaliert so weit, dass sie irgendwann vom Paladin aus dem Raum geschoben/getragen wird. Da der Auftrag des Dämons recht ungenau definiert ist, lässt er die Gruppe in den Brunnenraum. Dort sind die Priesterin und die Bardin als ausreichend gierige SC nicht vom Brunnen betroffen, der Rest kann sich den negativen Einflüssen entziehen. Die Versuche, Gegenstände aufzuladen, haben eher durchwachsenen Erfolg - immerhin leuchtet jetzt so einiges. Die Gruppe vermutet, ein Tor zu Karzoug zu finden, was hier aber nicht zu finden ist, und zieht letztlich irritiert von dannen.

Sie wenden sich dann dem Gang von Sorschen zu, auf Betreiben (natürlich) der Priesterin. Die vier Alu-Dämonen versuchen den Paladin davon zu überzeugen, seine Rüstung abzulehnen, was aber keinerlei Erfolg hat. Als die Gruppe sich dann dem Käfig mit dem einzigen Überlebenden nähert und alle Zauber nicht anschlagen, gehen die Dämonen fliegend zum Nahkampf über. Der Erfolg ist, dass der Paladin einen Dämon umhaut und die anderen von einem Zauber geblendet sind und sich wegteleportieren. Sind halt nicht so stark.

Nunmehr ungehindert, untersuchen sie den Käfig und finden den Zauberkäfig. Der Käfig wird mit dem Adamantithammer kurzerhand zerschlagen, die armselige Kreatur darin bleibt mangels passender Heilmagie oder anderer Hilfe zunächst wo sie ist. Eine Untersuchung des

gewaltigen Saales fördert nichts sinnvolles zu Tage. Das Zelt ist offenbar unkaputtbar (und am Boden verankert, sonst macht es keinen Sinn), also bleibt nur der offizielle Eingang. Der Hexenmeister geht zunächst unsichtbar hinein und sieht die Riesen (da ich nicht gesehen habe, wie viele es sein sollen, habe ich sechs davon gemacht - es sind wohl eigentlich nur 4). Die Bardin und die Priesterin wollen die Riesen dazu bringen, sie durchzulassen. Das scheitert daran, dass der Succubus den Riesen telepathisch befiehlt, die Eindringlinge anzugreifen. Die Bardin fesselt sie mit einem Zauber an ihren Standort, die Gruppe attackiert die Riesen vorwiegend mit Zaubern und erledigt die Riesen in drei Runden. Nach zweimal Flammenschlag und zweimal Blitz war schon nicht mehr so viel übrig, der Waldläufer mit Spezialfeind Riesen tat ein übriges mit dem Bogen.

Danach hatte die Priesterin die eigentlich gute Idee, den Succubus zu bluffen, sich selber als Alu-Dämon zu verkleiden und den Paladin als Spielzeug anzubieten. Das wurde dann auch so angefangen, jedoch hat der Succubus schon beim Kampf gegen die Riesen telepathisch mitgehört und daher gewusst, dass da Feinde kommen. Die beiden biegen aber mit ihrer Geschichte um die Zeltecke, sehen die Alu-Dämonen und den Succubus - Cliffhanger! (Der eine Spieler musste dann weg, und den Kampf in einer halben Stunde im Schnelldurchlauf abzuhandeln oder mittendrin zu unterbrechen fand ich beides ungünstig.)

Meine Spieler hatten ernsthaft überlegt, ob ihnen Sorschen selber als "Herrin" entgegentreten würde - offenbar sind die wesentlichen Informationen über die Runenschmiede schon wieder weg.

Was mir momentan fehlt: Wie kommen die Spieler drauf, was sie dort machen müssen? Wo sind die Hinweise dazu?

EDIT: Das kommt davon, wenn man sich auf eine Begegnung nicht richtig vorbereiten kann. Die Alu-Dämonen können sich mit dem Talent Tänzender Angriff vor und nach dem Angriff bewegen, und die Ranseure haben Reichweite - also quasi Angriff im Vorbeifliegen, ohne dass Nahkämpfer rankommen. Dann werde ich beim nächsten Mal bei dem Succubus halt doch vier Alu-Dämonen auftauchen lassen - ist ja egal, da kann ja noch eine im Zelt gewesen sein. Und ich glaube, sie werden beim nächsten Mal auf die Bardin und die Priesterin zielen - die beiden machen den meisten Ärger.

---

**Post by "stebhil" of Feb 3rd 2018, 10:52 pm**

#### 44. Session:

Tja, das kommt davon, wenn die Gruppe selber nicht mehr weiß, was geschehen ist. Der interessante Ansatz mit dem Bluff war so mehr oder weniger weg, also wurde neu geplant. Die Gruppe kam schließlich darauf, dass der Succubus wußte, was los ist. Also haben sie alle möglichen Vorbereitungszauber gewirkt, und dann den Laden gestürmt. Der Gedankennebel war aufgrund des vergleichsweise lächerlichen SG von 17 keine Gefahr, da diverse Zauber Boni auf RW gaben. Die SC haben den wesentlichen Vorteil der Gegner - das Fliegen - negiert, in dem sie selber geflogen sind - der Paladin in einer Engelsgestalt (aus irgendeinem Zusatzregelwerk), der Waldläufer und der Hexenmeister mittels jeweils eines Zaubers.

In dem folgenden Kampf hat der Paladin nach und nach die Alu-Dämonen abgetragen, der Succubus hat anfangs durch einen Zauber der Bardin Schaden genommen. Der Hexenmeister hat ihre Spiegelbilder gebannt, die Alu-Dämonen haben auch einigen Schaden beim Paladin gemacht, unter anderem mit einem Crit für 45 Punkte, da sie auch einige zusätzliche Boni hatten. Eine der Alu-Dämoninnen hat dann die Zauberer und den Waldläufer beschäftigt, die hinten standen, und dem Waldläufer dabei kräftig eingeschenkt (vier Treffer [mit Hast] für 60 Punkte). Die Priesterin hat einige der Sofas mit einem Zauber belebt, was sich aber als ziemlich ineffektiv erwies (gegen Kreaturen mit Schadensreduzierung), dann hat sie einen Luftelementar beschworen, was eine ziemlich gute Idee ist. Bevor der aber richtig zum Einsatz kam, wurden die Gegner so weit reduziert, dass der Paladin freie Bahn zum schon deutlich angeschlagenen Succubus hatte, und ihr mit einem Smite Evil mit allen Boni weit über 100 Punkte reingehauen hat - da sie nur noch so 80 hatte, hat sie das nicht überlebt. Die letzte überlebende Tochter hat sich daraufhin aus dem Staub gemacht.

Danach wurde erstmal die Beute eingesammelt. Ein vorsichtiger Blick des unsichtbaren Hexenmeisters in das letzte Abteil des Zeltens (Heimlichkeit mit einer gewürfelten 20 - den leuchtenden Kindern war der Kampf herzlich egal) zeigte die beiden bizarren Leuchtenden Kinder - und die Gruppe erinnerte sich tatsächlich an die erste Begegnung mit einem unter der Riesenfestung! Sinngemäß kam dann ein "Oh Scheiße, wir gehen lieber", was sie dann auch gemacht haben. Damit war die Sitzung zu Ende, wobei sie sich in die Räume der Gier zurückgezogen haben, um zu regenieren und das Buch zu lesen (Beute aus dem Zelt, +1 Punkt Weisheit - das hat die Priesterin bekommen, die damit tatsächlich ihren WE-Bonus noch einen Punkt erhöhen kann.(ich glaube, auf dann +9 oder so...))

Es war eine kurze Session, die nicht mehr als diesen Kampf beinhaltete (zeitliche Einschränkungen einiger Spieler). Der Kampf dauerte glaube ich nur vier Runden oder so. Aber die Vorbereitung war nervig. Die Gruppe hat erstmal alle Unterstützungszauber gewirkt, die sie konnte - auszurechnen, welche Gesamtboni jeder nun hatte, war unübersichtlich, wir haben es schließlich aufgeschrieben, in großer Schrift auf den Tisch (mit Folie beklebt mit einem Raster

drunter). Erschwerend kommt hinzu, dass einige Boni nur auf spezielle Zauber wirken, was es nicht eben übersichtlicher macht. Ich muss gestehen, das stört mich am hochstufigen Spiel mittlerweile massiv: die Ressourcenverwaltung und der schwierige Überblick über die Optionen. Die SC haben immer schon genug zu tun, um den Überblick zu behalten. Für die NSC und Monster ist das irgendwann kaum zu schaffen, jedenfalls für mich. Ohne das Kampfbuch von Kai Otte: <http://www.ulisses-spiele.de/n...achen-der-runenherrscher/> würde ich das gar nicht mehr hinkriegen, aber es ist symptomatisch, dass die Werte und Fähigkeiten des Succubus hier 1,5 eng beschriebene Seiten füllen... Ich habe mir heute ernsthaft eine Software zum Ressourcenmanagement im Kampf gewünscht. Ich wette, die Kämpfe sind immer viel zu einfach für die SC, weil ich die Monster etc. nicht voll augereizt kriege. Die Gruppe ist mittlerweile ja Stufe 13 und 11 (die beiden Nachzüglicher sind zwei Stufen niedriger), da sind auch die Gegner entsprechend komplex.

---

### **Post by "chilledkroete" of Feb 6th 2018, 12:53 am**

Ich habe mir Karten erstellt auf den die Wirkung des Buffs draufstand so kann man dann einfacher zusammenzählen ähnlich wie bei Munchkin. Hat später einiges Beschleunigt.

---

### **Post by "stebihil" of Mar 18th 2018, 1:22 am**

So, heute haben wir weitergespielt. 45.Session. Die Gruppe hat die Begegnung mit den Leuchtenden Kindern gemieden, was ich verstehen kann. Die Priesterin hat dann das Buch gelesen und ihre Weisheit erhöht, während der Rest sich furchtbar gelangweilt hat. Dann sind sie nach knapp einer Woche wieder losgezogen und haben die Bannhallen des Neids erkundet. Der Magische Mund am Eingang hatte keine wirklich abschreckende Wirkung. Im ersten Raum hat die magische Falle mit dem Stab sie wirklich lange beschäftigt. Die Priesterin hat versucht, den Stab mittels Steinverformen einzuhegen, was aber mißlang (ich fand, so einfach dürfte es nicht sein). Nachdem sie dem Effekte des Magie Auftrennens widerstanden hatte, hat die Gruppe eine Weile rumgerätselt, bis der Paladin sich ein Herz gefasst hat und einfach an dem Stab vorbeilief, in Richtung des Ethilions-Beckens (E3). Die verwinkelten Gänge verhinderten eine schnelle Klärung der Situation, aber die Gruppe rückte nach und fand das Becken. Hier wurde nach einigem Experimentieren herausgefunden, wozu das Zeug gut war, und es wurde eingesammelt bzw. getrunken. Dann ging man zurück. Nach mehreren Versuchen hat der Paladin das Zepter mit seinem Adamanthammer zerschlagen. Die Gruppe rückte nun weiter

vor und untersuchte die eingestürzten Nebengänge, auf die man sich aber letztlich keinen Reim machen konnte. Dann kam die Besudelte Kammer (E4) ins Blickfeld, der sonderbare Geruch nach Essig und Senf wurde zwar wahrgenommen, aber letztlich ignoriert. Die Priesterin Nocscura betrat dann mit den Worten "Ist ja nur ein kleiner Raum, was soll da schon passieren" den Raum und wurde von der Infernalischen Senfgallerte verlangsamt, furchtbar verprügelt und festgehalten (ca. 80 Punkte Schaden in einer Runde). Beim Versuch, sie zu retten, wurde der Paladin von einem Gelegenheitsangriff mit Gutes Zerschmettern betroffen und nahm reichlich Schaden. Am Ende konnte die Priesterin Nocscura nur gerettet werden, weil sie immer noch an einem Seil hing und aus dem Raum herausgezogen wurde.

Rest folgt später.

---

### **Post by "stebihil" of Mar 18th 2018, 10:24 am**

Nach einem letztlich fruchtlosen Versuch, hinter den eingestürzten Bereichen weitere Räume zu finden, wandte sich die Gruppe von diesen Räumen ab und diskutierte dann, welchen Gang sie als nächstes erkunden wollte. Nach einiger Diskussion haben sie dann angefangen, den fauligen Irrgarten der Trägheit zu erkunden. Hier ist der Hexenmeister unsichtbar und fliegend auf Kundschaftermission gegangen und hat im Kontrollzentrum die drei Hebel betätigt, mit denen die Portale und die Absperrungen kontrolliert wurden, und hat den Kampf des dadurch herbeigerufenen Wasserelementars gegen die Omoxi-Dämonen beobachtet (ich gehe davon aus, dass dieser zugunsten des Wasserelementars ausgeht - die Dämonen machen relativ wenig Schaden und werden immer mal wieder an der Schadensreduzierung des Elementars scheitern, der Elementar überwindet die SR der Dämonen bei jedem Schlag). Die Gruppe hat sich dafür entschieden, das Elementar erstmal machen zu lassen, und sich wieder einem anderen Gang zugewandt (große Freude beim Spielleiter...). Diesmal haben sie sich für die schimmernden Schleier des Hochmuts entschieden. Vorneweg der Paladin und die Priesterin, die beide eitel genug sind, um in die Spiegel zu schauen. Es kam natürlich wie es kommen musste: die beiden wurden jeweils zweimal verdoppelgängert! Daraufhin entbrannte ein Kampf der Originale mit Gruppenunterstützung gegen die Doppelgänger, der wirklich heftig wird. Nach zwei Stunden Spielzeit mussten wir abbrechen, da waren fünf Runden gespielt, und gerade mal ein Paladin und eine Priesterin erledigt, und der Kampf war noch keineswegs entschieden. Beide Spieler haben ihre Doppelgänger gespielt und alle Register gezogen. Dadurch, dass ausgerechnet der Nahkämpfer und die Priesterin, also beide Heiler, verdoppelt wurden und der Paladin ein echtes Stehaufmännchen ist, wird dieser Kampf zu einem der härtesten bisher. Die Priesterin hat z.B. versucht, den Waldläufer zu bezaubern und nach vorn zu locken, damit er in den Spiegel schaut und auch noch verdoppelt wird. Das konnte zum Glück verhindert werden, damit wäre die Gruppe wahrscheinlich untergegangen. Der Paladin

wurde zeitweilig von seinen beiden Doppelgängern in die Zange genommen und musste dann 6 Angriffe pro Runde kassieren. Es ist noch nicht entschieden....

---

### **Post by “Ju-mo” of Mar 19th 2018, 1:03 am**

[Quote from stebehil](#)

Wasserelementars gegen die Omoxi-Dämonen beobachtet (ich gehe davon aus, dass dieser zugunsten des Wasserelementars ausgeht - die Dämonen machen relativ wenig Schaden und werden immer mal wieder an der Schadensreduzierung des Elementars scheitern, der Elementar überwindet die SR der Dämonen bei jedem Schlag).

Nur kurz:

Display Spoiler

---

### **Post by “stebehil” of Mar 19th 2018, 7:44 am**

Naja, ich hatte überlegt, dass die Säure dem Wasserelementar nicht schadet, auch wenn das nicht RAW ist. Aber Wasser verätzen schien mir unlogisch.

---

### **Post by “Ju-mo” of Mar 19th 2018, 8:38 am**

Ok wenn du das so siehst, dann haben die Dämonen keine Chance

Statt ca 40 DMG die Runde nur mehr ca 7 Schaden die Runde.

Damit wird der Kampf ziemlich einseitig und ist nach ca 10 Runden beendet.

Auch wenn ich finde das abyssische Dämonensäure auch ruhig Schaden an Wasser machen kann.

Sonst könnte man auch argumentieren, dass selbst bei einem kleinen Feurelementar Schwerter keinen Schaden machen, weil das Schwert einfach hindurchfährt.

Aber je nachdem wie man das regeln will 😊

---

### **Post by “chilledkroete” of Mar 19th 2018, 9:00 am**

Die erinnert aber eher an DSA Regeln schon fast 😄

Aber da es einen Unterschied macht chemisch ob man Wasser in Säure füllt oder Säure in Wasser kann manndies durchaus argumentieren. Wobei ich dies so handhaben würde wenn das Elementar im Wasser ist damit die Säure quasi verdünnt werden kann. Aber das wäre etwad komplexer oder sagt dann eben das es dann eine Immunität hat solange es im Wasser ist ggü Säure

---

### **Post by “Ju-mo” of Mar 19th 2018, 9:20 am**

Das Elementar tauscht sich ja nicht mit dem Wasser am Boden aus (sonst würde das ja mit Schneller Heilung oder Regeneration im Wasser regeltechnisch abgedeckt werden)

Auch würde dass Wasserelementar im Wasser dann unsichtbar sein

So wie es geregelt ist, hat man mehr oder minder bewusst zwischen Wasser und Wasserelementar unterschieden

Aber nicht darauf vergessen, das sieht man an der Eigenschaft: Wasserherrschaft

Aber ist ja eigentlich egal, jeder SL kann es machen wie er es will und ich will den Spielbericht nicht damit „zumüllen“ dafür ist er zu schön 😊

War nur meine Anmerkung

---

### **Post by “stebhil” of Mar 20th 2018, 7:45 am**

Nebenbei wollte ich meinen Spielern auch ein Erfolgserlebnis gönnen, weil sie von dem Dungeon allmählich einigermaßen frustriert sind. Noch haben sie keinen Hinweis auf das Ziel des Ganzen gefunden, und wir sind schon einige Sessions dabei. Und der Dungeon ist ja nicht ohne.

---

### **Post by “Ju-mo” of Mar 20th 2018, 10:25 am**

Ja nein wie gesagt, ich war mir halt nur nicht sicher, ob du weißt dass der Säureschaden bei jedem Treffer durchgeht.

Man kann sie auch belohnen, wenn die zwei Dämonen ein paar ihrer Zauber ausgeben und wenn das Elementar einen tötet oder beide auf halbe Leben bringt (zB mit der Strudelfähigkeit, da trifft er beide)

Aber es ist eh deine Entscheidung 😊

---

### **Post by “stebhil” of Jan 20th 2019, 11:27 pm**

Nach über einem dreiviertel Jahr haben wir endlich einen Termin fürs Spielen gefunden. Ich

hatte schon nicht mehr dran geglaubt....

46. Session. In den Schimmernden Schleiern des Hochmuts hatten natürlich die beiden eitelsten Charaktere in die Verdoppelungsspiegel geschaut. (s.o.) Der Kampf wurde weitergeführt, anhand einiger Notizen konnte der Stand recht gut rekonstruiert werden. In der ersten Runde hat der Waldläufer einen der beiden von der gespiegelten Priesterin beschworenen Schreckensbären abgeschossen (der Spieler hat heute gewürfelt wie ein junger Gott) und der Gruppe damit etwas Luft verschafft. Der gespiegelte Paladin wurde vom echten umgeschlagen, konnte mittels Soforthellung aber zurückkehren. Die gespiegelte Priesterin war unsichtbar und hat sich vor die Gruppe gestellt und einen Flammenschlag reingehauen - das war bitter, aber sie war sichtbar und stand im Schussfeld. In der nächsten Runde konnte der gespiegelte Paladin vom Original endgültig besiegt werden, und der Waldläufer hat die gespiegelte Priesterin erschossen. Den letzten Schreckensbären habe ich dann mal für besiegt erklärt. Die Gruppe war einigermaßen angeschlagen und hatte schon viel verbraucht.

Dennoch sind sie weitergegangen (nicht ohne zuvor die Spiegel zu zerschlagen) und in der großen Halle angekommen. Dort waren die sechs Vraxeris-Simulacra, die nach dem Kampfärm genug Zeit zum vorbereiten hatten. Ich habe eine Abwandlung vorgenommen: Laut Buch haben sie Unsichtbarkeit auf sich gewirkt. Sie können als Illusionisten 9 Runden Verbesserte Unsichtbarkeit sowieso wirken und haben den Zauber auch - wozu dann die reguläre nehmen? Also waren die Verbessert Unsichtbar. Nachdem eine Runde Feuerbälle erstens langweilig war und zweitens schon in den Hallen des Zorns beinahe zu einem TPK geführt hätte, habe ich mehrere verschiedene Zauber probiert - einen Feuerball, zwei Phantasmal Killer, einmal Schwachsinn etc. Der Kampf war herausfordernd, aber u.a. dank des Hexenmeisters mit Unsichtbares Entdecken und mehreren gelungenen Dispel Magic, wonach die Magier einfache Ziele für den Waldläufer waren, konnten die sechs schließlich besiegt werden. Hätten die Magier 6 Feuerbälle mit je 9W6 auf einmal rausgehauen (54W6, das wären so 190 Punkte Schaden im Durchschnitt gewesen, bei Rettungswürfen die Hälfte), wären zumindest Teile der Gruppe Toast gewesen. So war es eine angemessene Herausforderung. Da nun die Ressourcen erschöpft waren, wurde eine Rast eingelegt. Das Pfauentrugbild wurde zwar ein bisschen untersucht, letztlich aber ignoriert.

Nach der Rast wurde die offensichtliche Geheimtür (SG 30? lächerlich, die Priesterin hat +29 Wahrnehmung...) geöffnet und der Raum dahinter mit dem toten Vraxeris untersucht. Die magischen Gegenstände wurden identifiziert und eingesackt. Die Gruppe hatte einen Begrenzten Wunsch und hat diesen benutzt, um aus der bösen Magierrobe eine gute zu machen - das fand ich legitim. Diese hat dann der Hexenmeister sogleich genutzt.

## Post by "Ju-mo" of Jan 21st 2019, 1:11 am

### [Quote from stebehil](#)

Nach der Rast wurde die offensichtliche Geheimtür (SG 30? lächerlich, die Priesterin hat +29 Wahrnehmung...)

Je nachdem wie der Raum aufgebaut ist hat man noch den einen anderen oder anderen Malus auf Wahrnehmung aufgrund der Entfernung.

Aber ja je nach Klasse (KLE mit hoher WE und Wahrnehmung als Klassenfertigkeit) sind manche Würfe leichter als andere.

SG 30 ist auf der Stufe aber whs auch vom Autor als eher leicht eingestuft.

Ein normaler WE Charakter (eben zB ein KLE in einer Standartgruppe) mit gemaxten Rängen (bei Wahrnehmung ziemlich üblich)

auf der Stufe braucht nicht sonderlich viel damit er so einen SG schafft, dazu vil noch ein magisches Item und so ein SG ist eig ein Selbstläufer.

---

## Post by "stebehil" of Jan 21st 2019, 8:28 pm

Teil 2 (hab ich gestern nicht mehr geschafft...)

Das Tagebuch wird quergelesen und die beiden entscheidenden Passagen geben nun endlich den ersten Hinweis, was das ganze hier soll. Die Spieler sind sehr erleichtert...

Hinter dem Raum mit dem toten Magier wird die verwüstete Bibliothek erfolgreich durchsucht und das Buch gefunden, das einen dauerhaften Charismabonus von +2 bringt. Dieses wird der Bardin zugesprochen. Die beiden Kammern mit den hunderten toter Klone werden sehr irritiert wieder geschlossen. Das Schlafzimmer ist natürlich ein Kampfschauplatz, mit den 6 geklonten Subccubus-Bardinnen ("Succubitch", ein schönes Kofferwort, haben meine Spieler geprägt.) Da die Succubi natürlich dem Vorbild gleichen, kriegen die Spieler leichte Panik, denn die echte Succubitch war ein heftiger Gegner. Der Kampf wird zwar unangenehm, aber insgesamt nicht zu dramatisch. Die verschiedenen Resistenzen und Immunitäten sind zwar lästig, aber am Ende helfen sie auch nicht.

Danach ist erstmal Pause, die Bardin studiert das Buch und hat nunmehr CHA 30.... Die Rettungswürfe gegen ihre Zauber werden mit nunmehr 20+Spruchstufe nicht mehr so trivial sein...

Ein Spieler fragte direkt nach der originalen Succubitch, weil ihm diese hier so schwach vorkamen - kein Wunder, das Original hatte HG 15 alleine, während die 6 hier zusammen 13 hatten.

Ach ja, und einen Stufenaufstieg habe ich spendiert, auf nun 14 bzw. 12. War mal fällig.

---

**Post by “Lucio” of Jan 23rd 2019, 6:04 pm**

Display Spoiler

---

**Post by “stebhil” of Jan 23rd 2019, 9:58 pm**

[Lucio](#) : Schöne Idee.

---

**Post by “stebhil” of Mar 6th 2019, 11:04 pm**

Die 47. Session war auch schon, und die 48. folgt jetzt Samstag. Ich denke, ich werde beide zusammen aufschreiben. Wir werden jetzt das letzte Kapitel anfangen. Ich muss langsam den Endkampf vorbereiten und die Battlemap dafür ausdrucken lassen und bauen...

---

**Post by “Lucio” of Mar 7th 2019, 12:15 am**

ja, meine Jungs haben auch gerade Xin-Shalast erreicht. Von hier an muss ich den Endkampf eigentlich auch bereit haben, hoffentlich kommen die Air-Stands rechtzeitig zum endkampf 😄

---

### **Post by "stebhil" of Mar 7th 2019, 12:30 am**

Das hier wäre natürlich endgeil: <https://twitter.com/paizo/status/1003326692486799362>

---

### **Post by "stebhil" of Mar 10th 2019, 12:11 pm**

47. Session. Die Spieler wissen nun endlich, was sie hier sollen. Sie wollen nun zu den Käfigen der Lust und die "Instrumente" holen, die sie brauchen, um die runengeschmiedeten Waffen zu fertigen. Dank guter Vorbereitung ist der Kampf gegen die zwei Leuchtenden Kinder zwar hart, aber kurz und endet ohne größere Verluste auf Seiten der SC. Zwei SC werden zwar blind, aber das ist schnell korrigiert.

Die Natur der "Instrumente" sorgt für Erheiterung und das dringende Bedürfnis, diese zu reinigen. Was sollten das auch sonst bei einem Succubus für Instrumente sein...?

Beim Brunnenbecken angekommen, wird die erste Waffe hergestellt, woraufhin der Karzoug-Golem erwacht und der Gruppe einen ordentlichen Kampf liefert. Ich habe allerdings 100 TP extra spendiert, weil der Schadensoutput der Gruppe mittlerweile so hoch ist, dass es sonst langweilig geworden wäre. So war es eine spannende Herausforderung. Die SGs von Rettungswürfen sind allerdings mittlerweile für die Gruppe weitgehend lächerlich.

Natürlich wurde die Gruppe gierig und hat dann mehr Runenwaffen hergestellt, als sie braucht. Ich habe dann gleich die Konsequenzen klar gemacht, wenn jemand mehr als eine solche Waffe trägt.

Dank des Tagebuches wussten sie nun auch, wie sie hier wieder rauskommen. Sie haben sich dann zu den Hallen des Zorns aufgemacht und die zahlreichen Gegner in der Haupthalle mittels Windwandern und Massenunsichtbarkeit umgangen, bis sie zu Athroxis und dem Dämon kamen. Aufgrund eines schweren taktischen Fehlers meinerseits (spruchähnliche Fähigkeiten im Nahkampf eingesetzt) hat der Dämon gleich zu Beginn einen heftigen Treffer durch den Paladin kassiert, was den Kampf dann leider sehr verkürzt hat. Die Beschwörung

weiterer Dämonen war damit erledigt. Der Kampf war dann nach wenigen Runden schon vorbei, und die Gruppe stand am Teleportkreis. Die Priesterin musste beinahe mit Gewalt abgehalten werden, direkt in den Kreis zu springen... An der Stelle haben wir einen Cut gemacht.

---

## **Post by "stebhil" of Mar 10th 2019, 12:49 pm**

### 48. Session

Die Gruppe analysiert den Teleportkreis und weiß nun, was er kann und wie er zu aktivieren ist. Das Tor wird geöffnet, und die Gruppe geht hindurch. Ich hatte angenommen, dass sie sich direkt auf die Suche nach Xin-Shalast machen würde. Daher war ich überrascht und nicht gut vorbereitet, dass sie zurückgegangen sind und beschlossen haben, die restlichen Gänge zu erkunden. Nun gut.

Sie haben sich entschieden, zunächst die Hungrigen Gräfte zu erkunden. Um den ersten Kampf gegen die sechs Mumien etwas aufzupeppen, habe ich diese in den Grabkammern platziert und sie die SC überraschen lassen. Vier von Ihnen haben den Paladin eingekreist und ihm ordentlich zugesetzt, die anderen beiden hatten zunächst die Priesterin und die Bardin als Ziel. Die Priesterin konnte dann erstmals Energie fokussieren gegen Untote einsetzen. Gerade bei einer größeren Anzahl von Gegnern hat das einiges gebracht, zumal der SG mittlerweile knackig ist. Der Nachteil war dann, dass die Mumien sie bevorzugt angegriffen haben, und sie ziemlich verprügelt haben (mit +19 Angriff nur bei einer 1 verfehlt, und 1W8+14 Schaden ist nicht zu verachten...). Die Mumien wurden besiegt, ohne dass jemand sich Mumienfäule zuzog.

Bei der Kreuzung hatte die Gruppe die Sorge, dass aus den Gräften zahlreiche Untote herausspringen würden, und wollte diese mittels Steinformen abdecken. Das hatte die unangenehme Folge, dass vier Todesalben aus dem Gestein drangen und über die Priesterin und die Bardin, die vorne standen, herfielen. Dies kostete die Bardin 6 Punkte Konstitution, weil kein RW gelungen war (gut, das war Würfelpech). Die Priesterin hatte nur normalen Schaden davongetragen. Als die Untoten dann schnell fielen, wich der anfängliche Schrecken über deren heftige Angriffe einer leichten Verachtung ("ach, die sind ja gar nicht so schlimm"). Naja, mal sehen...

Die Gruppe wandte sich zunächst nach links, in die Infusionskammer. Die Priesterin wollte

direkt durch das vermeintliche Portal, wurde aber nach einer Analyse der Magie durch den Hexenmeister vom Rest der Gruppe davon abgehalten. Die Idee, hier alles zu zerstören, wurde zunächst verworfen.

Dann wurde die Gruft zur rechten untersucht, der Wein fand großen Anklang, die Priesterin hat sich einen ordentlichen Schluck gegönnt und ist dann auf den Sarkophag losgegangen, um die Edelsteine rauszubringen. Das hat ihr ein freundliches Schulterklopfen des Golems eingetragen, der direkt daneben stand... Der Golem wurde besiegt, noch bevor er seine Hast aktivieren konnte. Die Gruppe hat dann Edelsteine und Wein eingesackt.

Der Weg durch das Schlachthaus und das erste Labor war unspektakulär, ebenso das zweite Labor von Xyoddin Xerriock. Dieser hatte sich verborgen und wartete auf eine Gelegenheit, die Gruppe von hinten zu erwischen. Diese Gelegenheit kam, als sie die Mumien in der zweiten Gruft bekämpften. Dummerweise stand der Hexenmeister hinten, der nach zwei Dolchgriffen durch einen heimlichen Xerriock (Heimlichkeit +24, gewürfelte 17, da half auch die extrem hohe Wahrnehmung nicht mehr) sterbend zu Boden sank. Der Waldläufer davor bekam dann noch den Biß zu spüren. Der Kampf wurde letztlich dadurch entschieden, dass der Paladin eine Schutzkuppel errichtete, in die Untote nicht eindringen können, und der Waldläufer Xerriock mit Pfeilen spickte und so über 200 hp in zwei Runden erzielt hat. Die übrigen Mumien waren dann nur noch eine Frage der Zeit.

Die Wahrnehmungsmonster in der Gruppe hatten dann keine Schwierigkeiten, die Geheimtüren zu finden. Sie haben die Tür zu Azavens Raum geöffnet, ihn gesehen - und Cut.

Ich muss sagen, mittlerweile geht mir dieser Dungeoncrawl auf die Nerven. Der Abschnitt ist mühsam. Die Gruppe ist so mächtig, dass ich schon hier und da was drehen muss, damit es eine Herausforderung wird, vor allem einzelne Gegner werden sehr schnell eliminiert. Die Rettungswürfe sind außer bei Würfelpech kein Problem mehr, und der Paladin mit seinen vielfältigen Möglichkeiten ist ein Stück weit ein Game Breaker, auch wenn das alles legal ist. Ich muss auch gestehen, dass es mir schwer fällt, bei den Gegnern alle Möglichkeiten ins Spiel zu bringen, dazu ist das einfach zu komplex. Ich brauche fast einen zweiten Spielleiter, um nichts zu übersehen... Für hohe Stufen finde ich Pathfinder echt sehr komplex und wenig intuitiv.

---

**Post by “.art” of Apr 14th 2019, 12:44 pm**

Hey den Spielbereich gibts ja noch. Fein. Ich war seit gut nem Jahr nicht im Forum... schön zu sehen, dass es bei euch weiter ging. Klasse Berichte. Danke fürs Teilen.

---

### **Post by “stebhil” of Apr 14th 2019, 6:09 pm**

Ja, wir haben zuletzt bloß selten gespielt. Und der nächste Termin ist frühestens Ende Mai.

---

### **Post by “Lucio” of Apr 14th 2019, 8:06 pm**

Display Spoiler

---

### **Post by “stebhil” of May 26th 2019, 9:32 pm**

49. Session

Nach dem Cut letztes Mal hat sich die Gruppe diesmal entschieden, die Tür gleich wieder zuzumachen und per Steinverformung (relativ) dauerhaft zu verschließen. Dumm nur, dass dabei fünf Todesalben aus den Wänden erschienen sind. Der folgende Kampf war heftig, da meine SC bei den RWs Würfelpech hatten und ich Würfelglück. Wenn die Bardin auf einen Schlag sechs Punkte Konsti verliert, ist das verdammt übel - bei einem Ausgangswert von 12... Und auch den Paladin hat ein Angriff fünf Punkte gekostet. Dass die folgenden RWs dann schwieriger werden, hat für echte Angst am Spieltisch gesorgt. Am Ende hat der Paladin zwei oder drei der Todesalben zerlegt.

Die Gruppe hat sich dann zurückgezogen und meine Spieler haben dann endlos hin und her überlegt, ob sie den Lich angehen sollen oder nicht, und ob sie das ganze Dungeon ausräumen sollen oder nicht. Am Ende haben sie sich dann dagegen entschieden und sind mit Windwandern nach Magnimar gegangen, haben dort den Markt mit magischen Gegenständen geflutet (dementsprechend gering waren die Erlöse, aber immer noch hoch), sie konnten auch magische Gegenstände einkaufen, und ich habe eine Stufenaufstieg verteilt (jetzt 14 bzw. 12).

Zu dem Zeitpunkt waren von ca. 6 Stunden Spielzeit schon drei oder vier rum...

Sie haben sich dann umgehört, wo sie weiter suchen können. Ich habe ihnen dann durch einen NSC den Tipp gegeben, in Janderhoff nach den verschollenen Zwergenbrüdern zu fragen, was schließlich auch zum Erfolg führte. Meine SC wollten allerdings partout in die zwergische Unterstadt. Ich gebe ehrlich zu, dass ich auf die Beschreibung einer Sightseeing-Tour keine Lust hatte und nicht vorbereitet war, deswegen habe ich ihnen das verwehrt.

Sie sind dann endlich nach Norden gezogen. Ich habe mal spaßeshalber, als sie am Flußlauf entlang gingen, auf Zufallsbegegnungen gewürfelt - gleich erstmal Wolkenriesen. Ich habe beschlossen, dass diese böse sind und sich Karzoug anschließen wollten, aber den Weg nicht gefunden haben. Es kam zum Kampf - Felsen werfen ist gegen eine hochstufige und entsprechend ausgerüstete Gruppe ziemlich witzlos, und der Nahkampf lief auch nicht viel besser. Die vier Wolkenriesen waren nach drei Runden oder so besiegt, die Gruppe nicht wesentlich geschwächt. Gut, ein Waldläufer mit Spezialfeind Riesen und stark ausgebauten Fähigkeiten beim Bogenschießen ist natürlich hilfreich, und der Paladin, der sich mit dem Cape of the Mountebank direkt in den Nahkampf dimensioniert, hilft auch. Und ein verwirrter Riese, der seinen Nebenmann attackiert, auch.

(Wenn ich das richtig sehe, ist das eigentlich eine HG 15-Begegnung mit vier Riesen. Das war allerdings nicht wirklich eine Herausforderung, so dass ich meine Gruppe also effektiv als Stufe 15 ansehen kann. Dann passt das auch mit dem angegebenen Mindestlevel für das letzte Kapitel.)

Das war auch schon die Session, die von viel Spielerdiskussion und Verwaltung geprägt war. Wir versuchen, einen Folgetermin im Juni zu finden.