

# Spielbericht Das Erwachen der Runenherrscher

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 Doppelgänger 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...