

Spielbericht Das Erwachen der Runenherrscher

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 Schmieren-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.