

Spielbericht Das Erwachen der Runenherrscher

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" entgentreten 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.