

Spielbericht Das Erwachen der Runenherrscher

Post by "stebihil" 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 Zeltes (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, das 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.