

Spielbericht Das Erwachen der Runenherrscher

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....