

Eine Geschichte des Leides

WAHNSINNIG
 Ich trah mich! // 22:05
 Ich trah mich! // 22:07
 Ich bin im Schlamm // 22:19
 Ich mit Substanz // 22:31
 Unser Weg führt Stein // 22:50
 Aber ist links // 23:04
 Der Dungeon ist kampfungeeignet // 23:28
 Kann man sagen was // 23:54
 Tom ahmt, meine Hand hat Apples // 23:55
 Alle erklärt die verschiedenen Arten von // 0:56
 Argemense //
 Beendet //



Eine Spielleiterchronik aus den Narbenlanden

Eine Geschichte des Leides

Ein Erlebnisbericht aus einigen Wochen in den Narbenlanden

Impressum

Kampagnenentwurf:
Thomas Michalski

Text:
Thomas Michalski

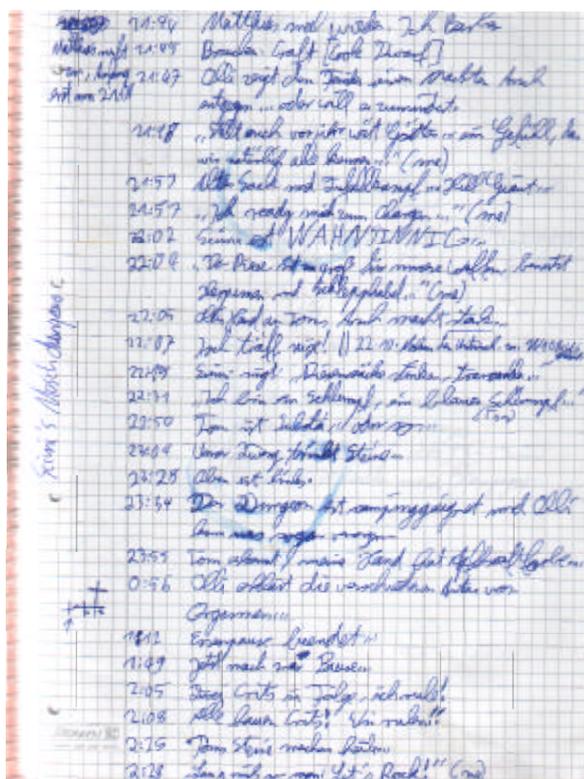
Layout & Satz:
Thomas Michalski,
gemäß des offiziellen Layouts von
Ron Thompson

Lektorat:
Michael „Scorpio“ Mingers

Die Gruppe
Spielleiter
Thomas Michalski
Matthias 'Scmithar' Schaffrath

Charaktere
Markus: Half-Elf Sorcerer / Half-Orc Barbarian
Néo: Elven Rogue
Oliver „Kenny“ Klinkhammer: Woodelf Cleric
Scimi: Human Barbarian
Tom: Mountain Dwarven Fighter

Mit Dank an unsere Gastspieler
Scorp, Lisa und 'Kennys Bruder'



Der notwendige Hinweis:

Dies hier ist ein Fanprodukt.

Es dient der reinen Unterhaltung, als Erinnerungsstück an die schöne Kampagne, die wir gespielt haben und zur Unterhaltung anderer Leser.

Kein ©opyright soll hier verletzt oder übertreten werden, es ist von Fans, für Fans.

Fans der Narbenlande, die hoffen, dass dieses Setting noch viele weitere Fans finden wird!



www.dorp.de.vu

Inhaltsverzeichnis

Der Anfang

Ein Kerker

Internes Gerangel

Questioning the Ettin's Riddle

The Freaks go South...

Einmal mit dem Scorp

Scimis Opus I: Schlappmuftis

Scimis Opus II: Dungeons & Deserts

Daywalker und Grasbeißer

Scimis Opus III: Punkteregen

Crossing the Mountains

The Weapons of Old...

DAS Finale - ja, wo ist es denn? - oder: Was der SL eigentlich wollte



MITTWOCH, 16. 7. 2003 – Der Anfang

- 19:50 Alles nach Plan. 2 Player's Handbooks, ein Dungeon Master's Guide, ein Monster Manual, ein Creatures Companion I, ein Creatures Companion II: Dark Menagerie, ein DM Screen Companion nebst Schirm, ein Campaign Setting: Ghelspad - alles dabei.
- 20:10 traf ich bei Kenny ein, unterwegs noch'n Tom gefunden, Markus schon da. Warten wir auf Marco.
- 21:00 beschlossen wir, mal nicht mehr zu warten und fingen mit der Charaktererschaffung an.
- 21:10 stehen die Typen fest. Kenny wird ein Woodelf Cleric, Markus Half-Elf Sorcerer, Tom Mountain Dwarven Fighter. Scimi ist abwesend und Human Barbarian, Néo will ja Half-Elven Rogue werden.
- 22:00 Marco immer noch nicht da, ist aber auch Wurst, hat sich jetzt quasi selbst disqualifiziert. Die Charaktererschaffung schreitet gut voran. Tom braucht nur noch einen Feat, der Cleric und der Sorcerer die Zauber. Außerdem brauchen alle noch Ausrüstung.
- 22:10 Néo trifft ein, wir beginnen mit ihr die Charaktererschaffung. Nur zwei Player's Handbooks da. Mist.
- 22:15 Néo beschließt keinen Half-Elf zu machen, der hat keine Modis auf die Attribute, das sei blöd. Jetzt ist sie Elf. Tom will doch nur den einen Feat.
- 22:30 Endlich hab ich wieder ein PHB in der Hand. Wir generieren weiter ihren Charakter. Gespräche werden abstrus (Thomas: Was für eine Gesinnung bist du denn? Néo: Fuck!). Tom braucht doch nur den einen Feat.
- 22:45 Néo findet die Skills doof. Ich auch. Tom wartet auf ein PHB, braucht doch nur einen Feat.
- 23:00 Néos Charakter nimmt Form an. Rogues haben zu viele Skills. Kenny entschlüsselt seit langer Zeit die Spell-Regelungen für den Cleric. Tom beschließt, zu schlafen, bis ein PHB frei wird.
- 23:30 Durchbruch auf allen Fronten. Markus ist fast fertig, Néo ebenso, Kenny versteht die Regeln.
- 23:45 Ausrüstung kaufen.
- 0:00 D&D ist komisch. Wieso kosten Wurfdolche signifikant weniger als zehn Bolzen?
- 0:10 Erste Kalkulationen ergeben beim Zwerg eine AC von 18. Das ist komisch. Korrektur macht daraus eine 15. Das gleicht einem Goblin.
- 0:15 Fertig
- 0:20 Tom erklärt, was sein Charakter doch alles für Schaden machen kann. Kein Hardness-Rating und keine HP für Bäume auf meinen Schirm. Mist.
- 0:30 Eröffnungsmonolog, Geschichte von Darakeene. Schafe.
- 0:50 Charaktere durch dümmlichen Auftrag vom Emperor zusammengepackt, Aufbruch Richtung Kaff außerhalb, wo Kinder verschwinden.
- 0:51 Schafe
- 1:00 Goblins am Wegesrand. Tom verschläft Runde 1, die Fernkämpfer nieten 'nen Gob um, Markus zaubert Magic Missile. Tom wacht auf, Kenny zaubert Entangle und fängt die Goblins in Ranken ein. Die Gobs und Tom. Ein Gob rammt Markus einen Speer durch die Brust, 66% seiner HP weg, alle anderen töten die Goblins. Tom befreit sich aus den Ranken, will den letzten Goblin umhauen, Néo erschießt den vorher.
- 1:28 Alle Goblins tot. Nur Markus am Boden. CRs sind seltsam.
- 1:30 Kenny heilt Markus. Kein Folgeschaden. Schafe.
- 1:45 Ankunft im Dorf. Leute gucken komisch. Betrunkener Wirt weist zu Dorfvorsteher. Dorfvorsteherfrau winkt rein. Es gibt Tee. Die Sitzung endet.
- 2:00 Determinierung der XP mithilfe der Tabelle 7-10 anhand des Party Levels der SC und der Challenge Ratings der Goblins und der ... bla ... doof ... mehr Unfug ... ergeben dann ca. 100 XP pro Nase. Oder so.
- 2:05 Wir beschließen zu gehen und zu fahren.
- 2:30 Wir fahren.

MITTWOCH, 23. 7. 2003 – Ein Kerker

- 17:30 Finale Vorbereitung der zweiten Sitzung beginnt, grundsätzlich ja die Vollendung dessen, was die Charaktererschaffung so hinausgezögert hat
- 17:40 Spontanentschluss, einen Dungeon zu verwenden. Dungeon Master's Guide ist zur Hand...
- 17:43 Habe die Tabelle zur zufälligen Bestimmung der Dungeoninneneinrichtung (die Tabellen 4-5 und 4-6) gefunden. Unsinniger geht es wohl kaum noch.
- 17:45 Habe die Übersicht zur zufälligen Bestimmung von Drachen (4-35) gefunden. Es ging unsinniger.
- 17:50 Die Tabelle mit den Fallen gefunden. Pit Trap (20 ft.), Spiked Pit Trap (20 ft.), Pit Trap (40 ft.), Spiked Pit Trap (40 ft.), Pit Trap (60 ft.), Spiked Pit Trap (60 ft.), Pit Trap (80 ft.), Spiked Pit Trap (80 ft.), Pit Trap (100 ft.), Spiked Pit Trap (100 ft.)...
- 17:51 Entschluss, den Dungeon vor Ort spontan zu machen
- 20:05 Ankunft beim Kenny, Markus und Tom schon da, Néo ist segeln. Smalltalk...
- 20:20 Sorcerer favorisieren Charisma vor Intelligenz? Tjaja, hat der Kenny mal wieder mit Regeln geschlafen...
- 20:33 Sitzungsbeginn, alter Mann gibt Auftrag, hustet ständig, Gruppe hat Angst, er stirbt, bevor er fertig geredet hat...
- 20:37 Die Elfen sind geldgeil, der Zwerg nicht ... komisch...
- 20:40 Die Witze werden schon flacher, das Hausmädchen heißt jetzt Mina....
- 20:42 „Dann geh ich eben ohne zu heilen zu Bett!“ - Kenny
- 20:45 Lethale Schafe im Zwergenbart, Hühner klingen wie Schafe und Kühe wenn sie sterben
- 20:47 Aufbruch, den bösen Kindesentführergoblins entgegen.
- 20:49 Zwerg im Nebel verloren
- 20:50 Detect Evil, Detect Irgendwas, die Gruppe braucht aber Detect Dwarf
- 20:52 Zwerg rennt in Pflanze, die sonst nur für kleine, dumme Tiere und Kinder eine Gefahr darstellt
- 20:54 Unendliche Charaktererschaffung, warum hat der Zwerg denn jetzt noch keine Saving Throws notiert?!
- 21:09 Der Zwerg prahlt mit seiner Manneskraft.
- 21:10 Der Zwerg streitet das ab. „Warum mit dem Offensichtlichen angeben?“ - Tom
- 21:11 Paramilitärische Raben...
- 21:16 „Wir haben ihr Lager abgefuckelt - sie haben geschrien wie Kinder!“ - Tom; es galt, einige Kinder zu retten
- 21:20 Raven One an Nest, Raven One an Nest, Familiär meldet Feindkontakt
- 21:25 Ein Angriffsplan wird gefasst...
- 21:26 Flatfooted entfernt den Dex-Mod aus der AC. Ist eigentlich total gut, wenn man einen negativen Dex-Mod hat, oder?
- 21:35 Kleriker pumpt Gruppe auf, dann Kampf.
- 22:09 Zwerg auf 2 HP, Magier auf 5, Cleric fit wie ein Turnschuh
- 22:13 „Sie haben in einem Zug unsere komplette Bürgerwehr genommen“ - perverse Schweine
- 22:22 Raven One sichtet weibliches Renegatengeschwader, Rückmeldung in t minus unbekannt
- 22:36 Die Elfen finden Geld doch unwichtig, der Zwerg kriegt fast einen Herzinfarkt
- 22:37 „Es ist vollkommen normal, Schafe glücklich zu machen!“ - Tom mal wieder
- 22:39 Tom will einen Chaotic Evil-Zwerg. Kenny eine Wiese voll davon.
- 22:44 Wer rastet, der ... heilt.
- 23:00 Feindkontakt. Der Zwerg schleicht perfekt im Kettenhemd, der Halbelf klettert, der Elf fällt von einem Baum

- 
- 23:08 Wachgobbos vor Höhle. Zwerg greift an, erzielt seinen ersten Kill der ganzen Kampagne.
23:15 Dungeon
23:25 Hobgoblin. Zwerg unter 0.
23:36 Finalkampf
23:50 Zufalls-Schatzbestimmung gemäß DMG ... was'n Scheiß...
23:55 Muss ... mehr ... Schätze ... auswürfeln...
0:05 Aha, gut, jetzt lag im Schlafzimmer des Schurken-Gnolls also eine Greataxe + 1. Gut das der Gnoll die nicht verwendet hat ... *seufz*
0:13 Charaktersteigerung, Level 2 ist erreicht.
0:20 Tom braucht doch wieder nur den einen Feat...
0:40 Charaktersteigerung beendet.
1:05 Kenny wird langsam rollig und redet von weiblichen Reizen und so ... wir gehen dann lieber mal...

MITTWOCH, 30. 7. 2003 – Internes Gerangel

- 20:00 Gut gelaunte Ankunft...
- 20:33 Alle wollen sich fetzen...
- 20:35 Der Zwerg hat noch immer keine Reflexe!
- 20:37 Ich glaub, ich fahre wieder nach Hause...
- 20:40 Frieden auf Erden und Novocain für den SL ... bitte!
- 20:45 Die Fronten werden härter ... nun vergleichen schon alle ihre Werte!
- 21:00 Noch immer kein Scimi da...
- 21:10 Jetzt ist der Scimi da ... sein Charakterbogen aber nicht
- 21:13 JETZT fahr' ich nach Hause ... und hole den Bogen
- 21:17 Jetzt ist alles da, wir fangen an...
- 21:45 Scimi kauft ein Schaf.
- 21:46 Tötet das Schaf und macht sich eine Mahlzeit ... vor den Augen des liebenden Bauern!
- 22:04 Warum will der Zwerg unter den Schurz vom Barbaren?
- 22:05 Wir halten fest: der Zwerg ist geistig behindert
- 22:09 Der Sorcerer will 'was Fröhliches zum Reisen'...
- 22:30 Interaktionsszene
- 23:00 Kampf gegen Orks in Dorf.
- 23:19 Markus zaubert ein magisches Geschoss, Scimi sieht sich in-time bedroht
- 23:20 Scimi schlägt eine Attack of Opportunity gegen Markus...
- 23:55 Der Kampf ist vorbei, Markus versteckt sich auf einem Haus
- 23:57 Findet 'Barbaric Rage' auf seinem Bogen
- 0:04 Kenny greift ein: „Ich mach' ihn Nass!“
- 0:13 „Der stirbt daran doch nicht, ist dann nur'n bisschen tot!“ (Scimi)
- 0:28 „Ah, es gibt auch nichttödlichen Schaden!“
- 0:34 Kampf beendet, Markus durch Scimi KO, 394 XP pro Nase
- 0:47 Bitte, dürfen wir nicht den Markus verbrennen?“ (Kenny)



MITTWOCH, 7. 8. 2003 – Questioning the Ettin's Riddle

- 22:39 Néó stellt überrascht beim Blick auf ihren Bogen fest, dass sie ein Powergamer ist.
- 22:40 Néó wundert sich, wo sie ist
- 23:02 Néó erklärt, es gehöre zum guten Ton, Leute zu schlagen
- 23:06 Anfang ... Mist, Néó ist noch gar nicht eingebunden!
- 23:07 Anfang 2 ... Mist, Kenny unterbricht mich, will ein Schmierblatt
- 23:08 Anfang 3 ... Mist, Néos Handy klingelt!
- 23:09 Anfang 4 ... Mist, eine Diskussion über darwinistisches Kochen (die schwachen scheiden aus) unterbricht mich.
- 23:10 Anfang 5 ... Mist, Kenny redet irgendwas von Fetischvideos von kotzenden Menschen
- 23:12 Ich halte fest, der Fachterminus für Kotzfetischismus ist Ementomanie. Danke Cthulhu.
- 23:14 Anfang 6...
- 23:16 Strike! Hat geklappt!!
- 23:18 „Der Wald ist ein Arschloch!“ (Scimi)
- 23:19 „Es war ein Schwerwolf!“ (Scimi über tiefe Spuren)
- 23:27 „Wir sind gekommen, den Reißwolf zu fangen...“ (Kenny)
- 23:35 Néó ist Rogue ... Fallen kann sie keine auslegen, ABER tätowieren
- 23:36 Kenny wünscht sich den Spell „Kill Ettin“
- 23:51 Néos Hustensabotage
- 23:55 Der Rogue, Level 1, beschließt auf den Ettin zu schießen
- 0:13 Wir halten fest: Scimis Barbar sprinted in schwerer Rüstung die 100 Meter 2 Sekunden unter dem Weltrekord. Danke D&D.
- 0:19 „Oh Gott, es ist ein Werturm!“ (Scimi über einen Wehrturm)
- 0:20 Die Gruppe findet das Rätsel des Ettin
- 0:29 Muss Mob stoppen.
- 0:43 „Der SL hat eben diesen Schrein erwähnt – der war bisher nie da! Der muss wichtig sein!“
- 0:54 „Du bist kein Barbar, du bist nicht so sensibel wie ich...“ (Scimi)
- 1:00 Zufallskampf gegen Krenshar
- 1:19 Kampfende
- 1:23 Ich rede Unsinn
- 1:38 Der Kleriker weiß nicht mehr weiter und will den Tempel schänden!
- 1:42 „Un’ dann hab ich gedacht, nimm’se mal’n Schaf...“
- 1:52 Potentielle Plotlösung
- 2:08 „Der Ettin ist dein Onkel!“ – als Tom den Wirt wütend machte
- 2:09 „Der KOPF vom Ettin ist dein Onkel!“ – als Tom Ladenverbot erhielt
- 2:13 Olli schmollt, weil sein im Halbschlaf geäußertes, halbgares Argument bei uns nicht zieht
- 2:19 Die Gruppe sieht eine nackte, schwebende Gestalt.
Olli: *abwertend* Hm...
Néó: *mögend* Hmmm....
Scimi: Nackte Schwutte!
- 2:23 Wohlverdientes Sitzungsende

MITTWOCH, 13. 8. 2003 – The Freaks go South...

- 18:00 Kann nicht plotten, muss im Garten arbeiten
- 19:33 Mit Kenny einkaufen gewesen, von einer ehemaligen Mitschülerin die Größe unseres ... Pizzastapels bestaunen lassen.
- 21:05 Beginn
- 21:08 „Die Dumpfnase ist der Fachmann.“ (Scimi über Kenny)
- 21:09 „Die Sprechen in komischen Gesten!“ (meiner)
- 21:11 „Wer beschuldigt mich der Schwarzmagerei?!“ (Markus)
- 21:24 Der Zwerg meint, gegen einen Fighter, Level 12, kämpfen zu müssen
- 21:25 Der Zwerg ist tot, hat keine sechs Sekunden gedauert
- 21:31 Zwerg wieder fit, schwört sich, den Fighter eines Tages zu töten
- 21:36 Wir haben Stromausfall
- 21:40 Wir haben wieder Strom
- 21:44 Meine Gruppe ist WAHNSINNIG!!!
- 21:48 Hobgoblin-Zufallsbegegnung
- 21:52 Thomas: Alle Elfen würfeln bitte mal auf 'Listen'
Tom: *würfelt*
Thomas: Tom, du bist kein Elf. Du bist ein Zwerg.
- 22:13 Kampfende
- 22:20 Diskussion über klerikale Vaterschaftstests
- 22:22 „Priester sind wie SS-Offiziere, wenn wir den Krieg gewonnen hätten!“ (Scimi)
- 22:35 Die Gruppe geht einkaufen.
- 23:14 Der Barbar verkloppt auf dem Markt einen Fighter, Level 3...
- 23:50 Einkauf nach fast anderthalb Stunden doch noch beendet. Aufbruch
- 24:00 Angriff durch dein Blade Beast
- 24:10 Barbar durch Friendly Fire unter Null, wird geheilt
- 24:30 Man erreicht die Wüste von Ukradan...



DONNERSTAG, 14. 8. 2003 – Einmal mit dem Scorp

- 15:00 Scorp ist zu Besuch
- 16:23 Scorp würde in einer WG mit Kenny und Néo nach einer Woche beide im Schlaf erdrosseln
- 16:24 Scorp meint, er wolle endlich seinen Mage Knight-Schmodder verkaufen! YES!
- 16:45 Anfang
- 16:48 Scimi läuft schneller als sein Pferd...
- 16:51 „Er schleicht sich doch gar nicht an!“ „Dann muss er sehr mächtig sein!“ (Néo und Scimi über Scorp)
- 16:53 „Ich ging in die Wüste um mich selbst zu finden, aber ich habe mich verirrt“
- 17:00 Zufallsbegegnung
- 17:17 Kampfende, Barbar durch Friendly Fire gefällt
- 17:19 „Schlagt mehr AoEs!!“ (Kenny)
- 17:27 Ah, mein eigen Deutsch kaputt!
- 17:30 Kenny erbricht [was auch immer diese Notiz mir sagen will; Anm. d. Autors]
- 17:35 Ploteinstieg; Dungeon
- 17:41 Handle Animal Botch bei Scorp, das Packtier mit den 1000 Fakeln der Gruppe verjagt...
- 18:15 Basilisk schnappt sich Kenny und Néo
- 18:21 Blutspur gefunden
- 18:32 Basilisk Fritte
- 18:38 Freiheit ... aber wo ist denn nur das Packtier?
- 18:42 Es wird Morgen, Zeit zu schlafen, Ratroos tauchen auf
- 18:48 Kenny begeht Ratroo-Genozid
- 18:50 Finish

immer noch...

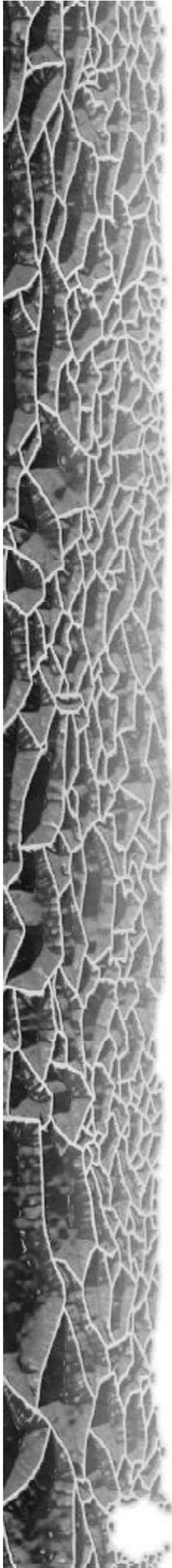
DONNERSTAG, 14. 8. 2003 – Scimis Opus I: Schlappmuftis

- 22:25 Weiter geht's, Scimi leitet, Lisa (Bekannte von Kenny, ehem. Mitschülerin von mir) als Gast
- 22:27 Schlappe Muftis prägen den Terminus 'Schlappmufti'
- 22:30 Ich bin dumm und treffe die anderen
- 22:33 Wir wandern zu einem Dorf
- 22:37 Random Attack Encounter: Blink Dogs
- 22:41 Kann unsere Mufti-Horde eine Swarm Attack durchführen?
- 22:49 Wir sind schlecht. Alle. So richtig! Néo fällt den Barbaren durch Friendly Fire.
- 23:07 Kenny und Lisa verschwinden in eine Raucherpause
- 23:13 Scimi stellt fest: Alzheimerpatienten sind ideale Prostituierte
- 23:45 Raucherpause beendet.
- 23:59 Wie sind ALLE dumm. Der Kampf ist beendet.
- 0:03 Nachtruhe
- 0:12 Wir kämpfen gegen eine Art unsichtbaren Corsa...
- 0:13 Ich schlafe und bemerke den Kampf nicht...
- 0:14 Ich schlafe...
- 0:15 Ein langer Schlaf...
- 0:16 Ich wache auf und stürze mich in den Kampf!
- 1:00 Kampfende, Sitzungsende

MONTAG, 18. 8. 2003 – Scimis Opus II: Dungeons & Deserts

- 20:30 Scimi wählt Monster aus...
- 21:00 Anfang? Nee, doch nicht...
- 21:01 Kenny stellt fest: er hat doch keine Intelligenz von 8. Danke Bogen.
- 21:03 „Nach reiflicher Überprüfung des PHB, Version 3.0, sowie dem SL DMSC, erste Auflage, sind wir zu der Erkenntnis gelangt, Halbfelsen schlafen.“ (meiner)
- 21:11 Wir stellen fest: Kenny ist doch doof
- 21:12 Anfang! Anfang!
- 21:13 Noch neun Schlappmuftis übrig
- 21:18 „Summon Greater Bush“ „Justice will be done“ „Och nö...“
- 21:37 Barbar bleibt bei den Schlappmuftis
- 21:38 Néo hält Scimi für mich. Sehr ... seltsam.
- 21:52 Monster-Encounter am Kellereingang
- 22:00 Paralyse
- 22:05 Nicht mehr
- 22:06 Natürliche 20, bestätigt, Bihänder, Monster platt. Das Leben ist doch schön!
- 22:13 Ab in den Keller
- 22:15 Blitzorb.
- 22:40 Da war ein Blitzorb. Jetzt bin ich wieder bei Bewusstsein.
- 22:41 Néo bedauert, nie richtig Schaden zu nehmen
- 22:52 Leuchtende Steine fallen ins Loch...
- 23:00 Echter Dungeon
- 23:15 Mehr Dungeon
- 23:27 Zankende Kinder auf der anderen Couch...
- 23:28 Schatzkammer
- 23:49 Markus nimmt Armreife an sich, Kenny will Markus dafür töten...
- 23:51 Ich geh dazwischen, jetzt will Kenny auch mich töten
- 23:57 Deeskalation
- 0:25 Orbbashing beendet
- 0:28 Die Halbtoten gegen die ganz toten
- 0:45 Ich werfe ein Riesenmonster in ein Loch
- 1:00 Morsche Säule begräbt GANZ großes Monster hinter uns im Dungeon
- 1:15 Schicht



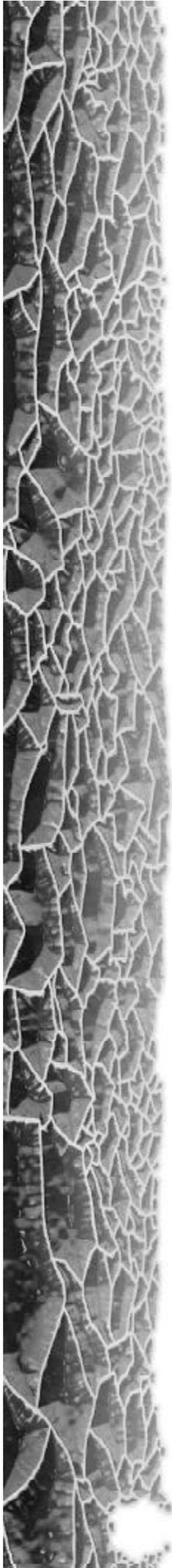


MITTWOCH, 20. 8. 2003 – Daywalker und Grasbeißer

- 21:15 Anfang
- 21:17 Ich leite wieder, die nun NSC-Chars von Scorp und mir aus der Gruppe
- 21:21 Es geht wieder los...
- 21:24 Drei Spieler interagieren in zwei erfundenen Sprachen...
- 21:27 „Barbaren trinken dreckiges Wasser ... und essen gelben Schnee!“
- 21:41 Kenny scheint Mordgeil...
- 21:50 Sandwürmer – keine Wüste ohne
- 22:05 Der Kampf ist zuende, jetzt ist die Wüste ohne
- 22:11 Auf der Suche nach dem Dire Jesus
- 22:14 Fünf Daywalker sammeln Feuerholz
- 22:18 Angriff!!
- 22:25 Erste Runde vorbei, Sorcerer mit einem Schlag erlegt, da er vergaß, Kenny zuvor um Heilung zu bitten
- 22:45 Kampfende
- 23:08 NSC digitiert zu ... NSC!
- 23:11 Markus spielt nun einen H-Ork namens Holg; Barbar
- 23:12 Wir stellen fest: der Halbork ist der Klügste von allen...
- 23:19 Barb-He, the barbarian hero...
- 23:25 Das Lager der Daywalker...
- 0:02 10 Daywalker und deren Chef erfolgreich verhauen...
- 0:11 Plündern
- 0:15 Gebirge erreicht, Sitzung beendet

MITTWOCH, 27. 8. 2003 – Scimis Opus III: Punkteregen

- 19:15 Scimi ruft an, kann erst um 21 Uhr
20:53 Ankunft bei Scimi
21:44 Scimi leitet mal wieder, ich spiele seinen Barbaren
21:45 Wir brauchen: Craft [Cook Dwarf]
21:47 Kenny zeigt den Feinden seinen nackten Arsch ... oder will das wenigstens
21:48 „Stellt euch vor, ihr wärt Götter ... ein Gefühl, das wir natürlich alle kennen, aber...“
(meiner)
21:52 Alter Sack und Zufallskampf gegen einen Hügelriesen
21:57 „Ich ready mich zum chargen...“ (meiner; darum studier' ich Germanistik)
22:02 Scimi ist WAHNSINNIG!!!!
22:04 „Der Riese ist zu groß für unsere Waffen, benutzt Harpunen und Schleppkabel!“ (meiner)
22:05 Wir stellen fest: Kennys Hand an Tom Arsch macht stark...
22:07 Isch tröff nix.
22:10 Muss Markus den Unterschied zwischen einem W10 und einem W6 erklären.
22:15 Scimi singt: „Riesensäcke stinken, traralalala“
22:31 „Ich bin ein Schlumpf, ein blauer Schlumpf...“ (Tom)
22:50 Tom ist Subotai ... oder so...
23:04 Unser Zwerg trinkt Steiner
22:28 Oben ist links.
23:34 Der Dungeon ist zum Camping geeignet und Kenny kann uns sogar versorgen
23:55 Tom stellt fest: meine Hand hat Apfelsaftfarbe...
23:57 Essenspause; da Scimi Angst hat, keine Soße mehr zu kriegen, gibt er uns nur einen
kleinen Löffel zum Schöpfen
0:56 Kenny erklärt die verschiedenen Arten von Orgasmen
1:12 Essenspause beendet
1:49 Jetzt rasten wir
2:05 Zwei Crits in Folge – ich rule!
2:08 Alle hauen Crits! Wir rulen!
2:25 Toms Steine machen heile...
2:37 Scimi: Und er trifft...
Néo: Wen?
Scimi: Mich ... eh ... eh ... dich!
Néo: Was?!
Scimi: Immer den der fragt...
2:54 Keiner nimmt den SL ernst...
3:00 Kenny ist ein Schwein. Mehr sag ich dazu nicht.
3:03 Kenny ist ein Schwein ... big time!
3:12 „Durch Ausprobieren?! Durch AUSPROBIEREN?! Wie lange sollten wir hier kämpfen,
du Spasti?! (Néo zu Scimi)
3:35 Kenny ist defekt
3:42 Vier von uns, einer von denen, drei Runden, kein Treffer...
4:00 Wir bemerken, es ist schon vier Uhr...
4:03 Wir gewinnen, aber keiner weiß wieso...
4:07 Wir stellen fest: wir haben 60 Gegner getötet. SECHZIG Gegner. 60 Gegner zu je 600 XP!
4:09 ARGH!



MITTWOCH, 11. 9. 2003 – Crossing the Mountains

- 20:45 Es geht mal wieder los, war lange nicht, Kennys kleiner Bruder spielt mit
- 20:47 Enter: Arthur Whitefire
- 20:54 Kennys Bruder kann nicht lügen. GANZ sicher nicht.
- 21:01 Vorstellungen...
- 21:17 Uneinigkeit: geht man links oder rechts?
- 21:25 Der Zwerg beginnt, Schneewittchen-Lieder zu singen
- 21:22 Steinschlaf, 4/6 der Gruppe abgeschmiert
- 21:34 „Hey Alter, heil mich!“ (würdevolles Spiel von Kennys Bruder)
- 21:43 In der Höhle des Rattenogers
- 21:50 Nicht mal der Neuling hört mir zu.
- 21:57 Néo schneidet sich die Nägel!
- 21:58 Ich werde zur Korrektur gezwungen: Néo klippt sich die Nägel
- 22:31 Alle Feinde tot
- 22:44 Markus redet wirr
- 22:45 Néo ist wirr
- 22:47 Der Barbar fällt. Der Rogue hält ihn fest ... doch der Rogue fällt mit. Der Zwerg fängt sie.
Der Zwerg hält sogar. Markus will an dessen Füßen ziehen, um ihm zu helfen.
- 22:54 Meine Pferde sind KEINE Kühe!
- 22:59 Angriff auf Forsaken Dwarfs!
- 23:02 „Du hast ‘ne Anti-Punkte-Einstellung!“ (Tom zu mir)
- 23:38 Wir stellen fest: Tom ist der Guteste
- 0:00 Kampfende
- 0:02 Néo stellt fest: Der Barbar ist barbarisch
- 0:13 Reiseetappe beendet, man erreicht die Golden City
- 0:26 Gehen wir nach Hause

MITTWOCH, 18. 9. 2003 – The Weapons of Old...

- 20:59 Anfang
- 21:10 Ziel erreicht, Corean-Tempel, Priester auch da
- 21:13 Plot wird enthüllt
- 21:24 Schopping
- 21:37 „Du musst die Hasen entangeln, dann kannst du die sogar mit einem Streitkolben KO schlagen!“ (Jagdmethode)
- 21:40 Die Gruppe bricht auf, das Artefakt zu bergen
- 21:45 Die Gruppe sieht ein Hornsaw-Unicorn
- 21:50 Scimi stellt fest: die können doch nichts! Lasst es und slayen!
- 21:54 Kampfbeginn
- 22:07 „Ich habe euch gewarnt!“ (Scimi, als der Zwerg verstarb)
- 22:17 Fazit: Zwerg tot, Barbar im Koma, Cleric im Koma, Kennys Bruder hat überlebt, mit Glück, da das Vieh im Augenblick seines Todesschlages durch Kennys Arrow of Wounding doch noch starb.
- 22:32 Zurück in die Stadt
- 22:33 Zwerg wiederbeleben lassen...
- 22:41 Nächster Versuch
- 22:45 Erreichen des Winter Vale
- 22:48 Der Magier schmeißt Pilze!
- 23:00 Monster
- 23:11 Monster schon tot. Mist.
- 23:18 Wir stellen fest: nach der Schatztafel besaß der vierarmige Riese, lebhaft in einer eisigen Wüste, 600 Goldstücke, eine goldene Krone, eine silberne Harfe, einen silbernen Kamm mit Juwelenbesatz und einen Wandteppich. Das macht Sinn. Danke D&D.
- 23:20 Eispalast
- 23:40 Auftritt: ein Drache
- 0:00 Zwerg zum Zweiten zerholt
- 0:04 Der Kenny steht noch, sein Bruder auch, Barbar und Zwerg im Koma, der Drache ... ist bei 1 ... und darf handeln
- 0:06 Erfolg...
- 0:08 ...die Angst in den Gesichtern der Spieler...
- 0:09 ...und macht nur 13 Punkte Schaden! ARGH!
crunch *boom* *crash* *woosh* *boink*
- 0:14 Der Drache stirbt ... der Weg ist frei für das Finale...

DAS FINALE – ja wo ist es denn?

Oder: Was der SL eigentlich wollte

Nun, was soll ich sagen, hier enden die Chroniken des Spielleiters, die letzte und abschließende Sitzung fand leider nie statt, da die Spieler nach und nach zwecks Studium umzogen und sich einfach kein gemeinsamer Termin finden lassen konnte.

Scimi kehrte nach Gummersbach zurück und setzte sein Studium der Medieninformatik fort, Tom verblieb in der Eifel und machte in Köln weiter seine Ausbildung, Markus ging nach Bonn um Germanistik zu studieren, Kenny begann in Aachen ein Studium der Informatik, Néo kombinierte das noch mit Anglistik und ich selbst studiere dort mittlerweile auch Germanistik und Politik.

Aber ich denke, wenn es schon keinen gespielten Abschluss gibt, schulde ich dem Leser doch zumindest gerade einen groben Abriss, was da eigentlich passiert ist.

Der Plot sah eigentlich folgendermaßen aus:

Amathelion war ein Diener des Titanen Mesos, seines Zeichens ja für die Magie zuständig gewesen. Amathelion war ein großer Schrecken und bedrohte insbesondere das heutige Reich Darakeene. Nur ein Eingreifen der Hollow Knights aus der Golden City konnte ihn damals aufhalten.

Die Spieler fanden jedoch heraus, dass er scheinbar wiederzukehren schien und eine Armee von Titanspawn im Fouled Forest sammelte. Also brachen sie auf, über Darakeene durch die Wüste von Ukradan, über die Gipfel von Gaspar in die Goldene Stadt, um die Waffe zu holen, die ihn stoppen kann.

Auf dieser Reise hätten sie eigentlich von Nazgûl-artigen Dämonen gejagt werden sollen, leider vergaß Scimi diese aber in seinem dritten Opus schon einzubauen, weshalb ich sie, einer gewissen dramatischen Kontinuität wegen, danach auch fallen ließ.

Die Ritter griffen sie in den Gipfen von Gaspar auf, als sie gerade von bösen Zwergen - ein kleiner Ersatz für vergessene Nazgûl - bedrängt wurden und verrietten ihnen den Ort: ein alter Palast im Winter Vale - dort mussten sie zunächst den Wächter, einen Eisdrachen, passieren und konnten dann in die alten Hallen herabsteigen.

Ein langer Dungeon wäre gefolgt und dort hätten sie die 'Waffe' finden können: Amulette, die - da greift der Praktiker - ihre Werte in astronomische, nein, epische Dimensionen gehoben hätten. Mit ihnen hätten sie Amathelions Armee auf dem Weg nach Meliad, der Hauptstadt Darakeenes, stellen können und in einer bombastischen Schlacht dessen Heer - und ihn selbst - vernichten dürfen.

Abschließend kann ich nur sagen, die Runde - die ja nie auf hohen Anspruch hin geplant war - hat uns alles enorm viel Freude bereitet und daher möchte ich an dieser Stelle auch einfach meinen Spielern noch mal ein tiefes Lob aussprechen: es war schön mit euch in die Narbenlande zu reisen!

Thomas Michalski
Am heiligen Abend des Jahres 2003
nach christlicher Zeitrechnung