

Protokoll vom DiabloZweekend!

Zeitraum: 26.10.2007 - 27.10.2007

Anwesend: [C4K] Attila, [C4K] Braveheart (Der Kelte), [C4K] Fonze Mykland

Abwesend: [C4K] Spawn (entschuldigt)

Beginn: 19.00 Uhr

Am Freitagabend war es mal wieder so weit. Das nächste DiabloZweekend sollte in der Hall of Fame stattfinden. Pünktlich um 19:00 Uhr bauten Braveheart und Fonze Mykland ihre Butzen auf. Mit der üblichen Stunde Verspätung traf auch Attila in der Hall of Fame ein und das DiabloZweekend konnte beginnen.

In einer schnellen, formlosen Abstimmung wurde einstimmig entschlossen die auf dem letzten DiabloZweekend erstellten Charaktere weiterzuspielen. Die zweite Option (mit neuen Charakteren beginnen) wurde damit verworfen. Wir starteten also mit den bestehenden Charakteren im zweiten Schwierigkeitsgrad (Alptraum) im Lager der Jägerinnen (Gheed is'n Penner). Auch auf diesem Zweekend gab es also eine Premiere, da Attila bisher noch nicht in Alptraum gespielt hat. Somit ist auch Attila auf dem besten Weg sich seinen eigenen „fetten Typen“ zu erspielen.

Unser Team bestand also auch diesmal folgender Besetzung:

Attila → Svenja (Amazone)

Braveheart → Lanzelot (Paladin)

Fonze Mykland → Heimdall (Barbar)

Auf diesem Zweekend haben wir uns als Ziel gesetzt bis Sturmbaum zu kommen.

Die ersten Schritte dahin tätigten wir im Lager der Jägerinnen von wo auf wir zuerst die Wildnis betraten. Die ersten Monster sowie der ersten Level stellen keine große Bedrohung für unser Gespann dar. Schnell sind uns die ersten Monster zum Opfer gefallen (u.a. Rakanishu, Bibosch (Bishibosh) usw.). Der nicht vorhandene Deckard Cain war das schlimmste zu der Zeit. Nachdem auch das Problem behoben war (Cain befreit) ging es in großen Schritten in Richtung Andariel, welche wir aber am Freitagabend nicht mehr zu Gesicht bekommen sollten. Nach der erfolglosen Suche des Teleporters im Tamo Hochland (es gibt KEINEN!!) und einem mittelschweren Absturz bei Fonze Mykland (Charakter war untot) beendeten wir das Spiel gegen 02:00 Uhr mit dem Teleporter „Äußeres Kloster“. Für die Verpflegung an diesem Abend hat Sevda (Zity Grill) mit dem „Killerteller“ und anderen Köstlichkeiten gesorgt.

Am Samstag ging es dann gegen 14:30 Uhr, nachdem Braveheart und Fonze Mykland von der Arbeit in die Hall of Fame an der Gerhard-Heimdall-Strasse zurückgekehrt waren, mit dem Nachholen des Tamo Hochlandes und anschließend zügiger Vernichtung Andariels weiter. Von wegen nehmen sie sich vor dem Schmied in acht (der kann doch nix).

Mit Warriv und seiner Karawane ging es dann in das alt ehrwürdige Lut Gholein, wo uns Fürst Jerhyn Willkommen hieß. Die Palastwache nicht so (Ihr dürft nicht passieren)!

Nach dem Abschluss des ersten Aktes haben wir uns eine ordentliche Stärkung von Lüns gegönnt. Danach ging es dann in die Wüste wo wir keinen einzigen Pleitegeier zu Gesicht bekamen (komm runter du Pleitegeier) dafür aber jede Menge Elektrokäfer. Bis auf kleinere Scherereien mit einigen Obermotzen (die Typen, die es ganz genau wissen wollen) gab es aber bis zum Ende der Wüstenlevel keine besonderen Vorkommnisse.

Als aber Fonze Mykland den Tempel der Klauenvipern betreten hat kam er nach einer Sekunde sofort wieder raus und rat Attila und Braveheart dazu den

Tempel nicht zu betreten (da gehen wir besser nicht rein). Die beiden waren davon allerdings unbeeindruckt, betraten den Tempel und waren binnen Bruchteilen von Sekunden tot! Vor dem Eingang hatten sich mehrere hundert Typen versammelt die uns platt machen wollten. Dann begann eine Odyssee die über eine Stunde dauerte bis wir unsere Ausrüstungen wieder hatten und den Tempel der Klauenvipern dank einer ausgeklügelten Taktik (reinrennen und Typen weglocken) unter unserer Kontrolle war. Ich darf hiermit noch mal meine vollste Anerkennung an alle teilgenommenen Clanmitglieder aussprechen dass wir nicht aufgegeben haben und den Tempel ohne fremde Hilfe (fetten Typen) eingenommen haben. (Da hättest du dabei sein sollen Spawn). Leider hat uns die Aktion im Zeitplan ein wenig zurückgeworfen, so dass wir um 04:00 Uhr MEZ (also eigentlich 05:00 Uhr) das Spiel nach Erhalt des Teleporters in der Schlucht der Magier beendeten.

An diesem Abend haben wir folgende neu Erkenntnisse erworben:

1. Der Kelte mag keine unterirdischen Level und Gruften
2. Attila hat Angst in der Geheimen Zuflucht aus dem Level zu fallen
3. Fonze Mykland ist seit heute unser Experte für klemmende Schleimtüren

Am Sonntagmorgen (Fonze Mykland war natürlich nur wach weil der Rest vom Clan nerven kam - STANDARD !!) ging es dann nach einem ausgiebigen Frühstück gegen an die Königsdisziplin: Tal Rashes sieben Gräber platt machen (ALLE!!). Um 12:00 Uhr haben wir mit dieser Mission begonnen und konnten sie gegen 15:30 Uhr mit der Vernichtung von Duriel (von dem nie einer was erzählt hat) erfolgreich abschließen. Mit Meschif und seinem Schiff ging es dann nach Kurast (stinkender Dschungel), wo nur noch ein wenig mit den Einwohnern geredet wurde. Der Kelte hatte natürlich nur Augen für Natasha!!

Um 16:00 Uhr war dann das DiabloZweekend leider schon wieder zu Ende. Ich hätte noch 'ne Woche weiterzocken können. ☺

Sturmbaum konnten wir wegen der Eskapade im Tempel der Klauenvipern leider nicht erreichen. Trotzdem war es ein durch und durch gelungenes Zweekend.

Und bitte immer dran denken Spawn: „Zauber gehen einem auf den Sack, aber wegschmeißen mag man die auch nicht.“

Ende: 16.00 Uhr

Protokoll erstellt von [C4K] Fonze Mykland.