

# Ravenloft Session 27 – Feedbackrunde Protokoll

## 1. Brainstorming

Marco B. (SL)

- gemischte Gefühle zum Thema Ernsthaftigkeit → erst haben sich alle am Riemen gerissen, später nicht mehr so
- SC Interaktion witzig
- Atmosphäre nicht so aufgekommen
- Am Ende alle müde
- Lösungsansatz zu den Cursors of Chaos (?) interessant

André

- Interaktion am Anfang und am Ende mit Saia witzig
- Zwischendurch immer wieder Outtime Blasen
- Spannung durch den Cut am Ende → jetzt wird's wichtig ;-)

Julia

- am Anfang gute Interaktion zwischen den SCs
- Luft raus nach dem Rausgehen
- Mit dem Wolf muss endlich mal „was passieren“

Christian

- Frage des Rausgehens: ist das immer notwendig?
- Mehr Action wäre gut gewesen

Marco S.

- Action hat gefehlt „Actiondrang seit ein paar Sessions“
- Gute SC Interaktion am Anfang
- Abbruch der Stimmung fing schon vor dem Rausgehen an
- Schade: „Pseudokampf“: wenig Interaktion unter den Spielern (direkte Rede...)
- Wahrnehmungswürfe bringen ins Metagaming
- Atmosphäre: viele Gespräche, nicht viel Zeit für Atmo  
→ hat gefehlt

Philipp

- Charakterinteraktion toll
- Wenn Leute mit dem SL rausgehen: Offizielle Pause für alle?
- Atmosphäre: Friedhof bei Nacht wäre besser gewesen

Heike

- Kampf nicht vermisst
- Spaß, da „was von Saia aufgedeckt“
- Outtime Quatschen: vielleicht als Spieler gegenseitig aufpassen/ darauf hinweisen

## 2. Diskussionsteil

→ **Abstimmung:** SL würfelt Wahrnehmungswürfe ab jetzt verdeckt

### **Diskussion** Rausgehen:

- nach Möglichkeit vermeiden
  - Problem: wenn man drinnen bleibt, dumme Kommentare von anderen
- Licht an, offizielle Pause
  - ? kommt man dann wieder intime?

### **Diskussion** Intime Reden

- jeder achtet auf seinen Nachbarn
  - Problem, wenn die Leute mit ihren Nachbarn labern ;-)
  - also auch über den Tisch drauf achten (Form?)

### **Diskussion** Atmo

- heute hoher Anteil an Spielerinteraktion
- letztes Mal bei NSC Interaktion Atmosphäre aufgekommen (→ Marco S.)
- Beschreibung Valaki und Lake Zarovitch wäre gut gewesen
  - Stimmungsbeschreibung
- Keep of Forgetting: wenn klar ist, dass eh nichts passiert, lieber beschreiben als Karte rausholen zu lassen, Marschorder klären, etc. (→ Christian)
  - Erinnerung an letztes Erlebnis dort beschreiben → Zeit verkürzen, Atmo erhöhen

→ Beschreibung als Einstieg für Orte würde ne Menge helfen

### **Diskussion** Reden im Kampf

- Reden in der Iniphase
- Hektik der Kampfsituation würdigen