

Ravenloft Session 31 – Feedbackrunde Protokoll

1. Brainstorming

Marco B. (SL)

- Anfang war etwas schleppend – ansonsten recht witzig
- Versuche, Yalina zu überzeugen lustig
- Interaktion gut, nur Isvelt etwas still
- Erster Kampf war leichter als erwartet
- Zweiter Kampf war eigentlich keiner, sondern eher eine Falle
- Dritter Kampf: Gehilfen nicht so heftig, Obermufti dafür umso heftiger
- Outtime ging
- Beschreibungen im Kampf von den Spielern eher weniger
- Ingame Planung guter Ansatz

Philipp

- Beschreibungen (speziell im Kampf) für Spieler durch Regelmechanismen schwierig
 - Wie sehen 25 Punkte Schaden aus? (Frage der Relation)
- Intime Planung war ganz lustig
- Eine Vampirgruppe, die man endgültig mal verkloppen kann, wäre gut

Marco S.

- Zu Beschreibungen im Kampf: wegen Fehlen geärgert, weil irgendwann wieder vergessen – gut, dass SL das durchzieht, weil man dann wieder daran denkt
- Metagame als nicht so tragisch empfunden
- Outtime gar nicht so schlimm, da in RPG Phasen konzentriert
- Beschreibungen bessern sich
- Aufgefallen: viele NSCs in der Vergangenheit nur schlecht bewertet, da „Bild im Kopf“ fehlt
- Einführung von Gilgur Dan war nicht ganz so unlogisch wie sonst mal bei neuen Chars
- Erster Kampf schön, passende Gegner – Abwechslung, da Aberrations
- Beim Kampf mit den Vampiren unklar wo die herkamen

Heike

- Outtime Gerede immer noch da, aber nicht als so störend empfunden
- Planerei nicht so ihre Sache, aber dieses Mal nicht so schlimm durch die Ingame Abwicklung (bzw. den Versuch)
- Intime Gespräche waren lustig
- Kampf: kotzig, blutig und scheiße gewürfelt
- Wenn die Sache bei der nächsten Session nicht aufgeklärt wird, schlägt Heike den SL

André

- Session ganz lustig
- Planung intime war nicht schlecht, kann aber auch mit Outtime Planung leben
- Kampf insgesamt ganz lustig

Julia

- Insgesamt witzige Session
- Vampire langsam frustrierend
- Intime Planung war gut
- Gemerkt, dass Beschreibungen als Spieler gar nicht so leicht sind – muss man sich erst mal dran gewöhnen

2. Diskussionsteil

Marco B.

- Einführung des neuen Chars war gut, vor allem bohrende Eliza
- Frage, ob es sinnvoll ist, Trefferpunkte der SCs zu sagen (wegen Beschreibungen)
 - Beschreibung der Assasin Geschichte war schön