

Masters Talk vom 26.01.2024



Vorstellungsrunde: 7 Personen anwesend

Andreas Reisen

- **Beste Erfahrungen**
 - Grosse Reisekampagne (Phileasson Saga) 2x
 - Zwischenabenteuer
 - Gruppe die nicht auf Reise passte (gelehrte im Dschungel) und tolle Situationen die entstehen
 - Zeitgeist Kampagne mit guten Charaktere und Locations auf dem Weg
 - Verschiedene Regionen auf dem Weg dargestellt. Z.B. Bürgerkrieg in einem, spezielle Landschaft in Anderem
- **Schlechteste Erfahrungen**
 - Zu aufgebauscht damit sie Relevanz hat aber zu anstrengend 2x
 - Langweilig wenn nichts Abenteuer-artiges passiert
 - Serie von Szenen ohne Entscheidungen
 - Langweilige Mechanik in Forbidden Lands
 - Reise nur als Abenteuerstart
 - Spieler kein Interesse an einer Schiffsreise / fehlende Bereitschaft für Reise
- Wie Entscheidungen auf «linearem Weg», wie für Charaktere anstrengend aber nicht für Spieler
- **Soll man Reisen überhaupt ausspielen?**
 - Was bezwecke ich mit dieser Reise? Z.B. Gegend erforschen in Hexcrawl
 - Man kann Reisen auch gar nicht ausspielen. Kann Konsequenzen haben, je nach schneller Reise oder langsam.
 - Point Crawl ist eine Möglichkeit, also einzelne Punkte aus der Reise herauspicken und dort auszuspielen.
- Was wollen eure Spieler? Alles erforschen oder viel Action?
 - Action muss nicht immer Kampf sein. Natur bietet sich an.
- **Was braucht es für eine gute Reise**
 - Entscheidungen
 - Vorbereitung ist auch bereits eine Entscheidung. Verschiedene Optionen müssen aber auch ihre Konsequenzen und Bedingungen haben.
 - Mit wem reise ich und was ist der Einfluss?
 - Bedeutungsvolle Begegnungen.
 - Dinge, die die Charaktere herausfordern, auf den Hintergrund ansprechen, Konsequenzen durch Handeln, Einfluss auf die nachfolgende Story.
 - Informationen streuen, damit es Ablenkungen gibt bzw. Umwege genommen werden.
 - Auch Zufallsbegegnungen damit es Überraschungen für alle sind. Z.B. auch Zufallsstimmung von NPCs.
- Reisesimulation kann auch ein spannender Teil sein. Wie viel Wasser, Essen etc.
- Bei mehreren Reiseoptionen, wie macht ihr das, damit nicht 2/3 der Vorbereitung für nichts ist?
 - Vorbereitung macht auch Spass, macht also nichts. Oder andere Optionen bleiben bestehen und können später eingesetzt werden.
 - Diese Entscheidung gegen Ende Session legen, damit man nur den spezifischen Weg vorbereiten kann. Wenn Spieler zu schnell sind, müssen sie sich mit der Logistik der Reise auseinandersetzen.

Diverse Themen

- Ziele von Charakteren, kurz-, mittel-, lang
- Ultra Violet Graslands
- Charakterbindung an die Gruppe und Welt