

# Feedback CM 6

Post by "Andi R." of Feb 11th 2019, 1:02 am

Heyho!

Ich war auf der Con Viento, der kleinere der beiden öffentliche Phex-Geweihten.

Traditionell muss ich das erste Feedback schreiben - was ich dieses Mal nicht schaffe wegen Bernika - und nachdem ich meinen alten Account nicht mehr fixen konnte, jetzt also mit einem neuen. 😁

Location: Das Kolleg wird immer mit dieser Location verbunden sein. Diese Location **ist** das Kolleg und es ist gut so! 😊

Plot: Hey, ihr seid so krass. Es war echt gut!

Ich hasse normalerweise Feenzeugs in DSA. Und ihr habt das eigentlich Unmögliche geschafft, dass ich als (unverhofft zu der Ehre gekommenes) Feenwesen nicht nur großartigen albernem Spaß (ich sage nur: "Armer Bauer, Armer Hund"), sondern auch echt cooles Spiel hatte und dabei neue Leute kennengelernt habe. Das hätte ich ehrlich gesagt nicht für möglich gehalten.

Nach der Befreiung hatte ich sehr intensives Aufklärungs- / Planungsspiel, in dem wir einfach nur kapieren wollten, was überhaupt los ist, bzw. was zum Khomgeier schiefgegangen sein könnte. Die 1141 BF Globule (oder auch: der feuchte Traum von Krynnaethea) war eine wunderschön verzerrte Welt, in der wir erst mit der Arbeitshypothese "das ist ein 2. Spielbrett und alles außer uns sind Pappfiguren" wirklich fußfassen konnten. War dann immer noch echt bitter und echt knapp, als wir (gefühl) um Haaresbreite einem Wipe entgangen sind (2. Welle mit Schlinger). Überhaupt waren die verschiedenen Globulen echt liebevoll unterschiedlich und ausgeklügelt fies auf ihre eigene Art!

Essen: Ich mochte die Idee mit dem "Dauerbuffet". Da wir in der ersten Nacht echt lange gespielt haben, war das Angebot auch gut nachgefragt (hatte ich das Gefühl)

Highlights: Sorry, es ist spät... also kürze ich gleich zu diesem (meinem Lieblings-)Punkt ab:

- "Familien-Selbstfinde-Spiel": Ich fand unseren "Familien"-Ansatz total toll. Die Schlangenfamilie und die Fuchsfamilie... und wie wir uns weit nach dem Ablauf der 40-60 Minuten rausgespielt haben. Danke besonders an Maddie/Felicita für schönes Spiel! 😊

- Theater & Gesellschafterspiel mit den anderen Gesellschaftern (und der "vormals Nutzlosen" Anne): Die Gruppenkonstellation hat zu ungeahnter, komischer Kreativität geführt und auch

wenn das Theaterstück ein bisschen demütigend für viele der Beteiligten war, hat es unglaublich viel Spaß gemacht. Danke an alle Mitspieler und natürlich an Mhaire, die uns als Krynnathea durch wohldosierte Fiesheit (Nun erzählt eine Geschichte! Jeder 1 Wort!) zu kreativen "Höchstleistungen" angespornt hat.

- "Gefangen" bei Tivara: Reinkommen? Npnp, voll einfach. Raus? Ehm... nein. Wir wussten nicht, ob die Wachen oben schon "erlöst" sind, aber da noch ein Feenwächter da stand, war klar: Kann man nicht rauspazieren. Das Hochklettern hatte diesen "kann ich das OT eigentlich?!" Nervenkitzel und dann bemerkt die Wache mich und jagt mich. Eigentlich eine total harmlose Szene, trotzdem in Verbindung mit der Anspannung beim Hochklettern und dann dem Nicht-Wissen, ob das nun ein Gefährte oder eine Wächter-Fee ist, echt ziemlich intensiv. 😊

- Good Büttel, bad Büttel bei Krynnathea: Zolthan und Viento als Verhandler, wobei Zolthan immer nur krass, feindselig und fies ist... und Viento immer auf "lass uns drüber reden, mit mir kann man reden!" macht. Es war schon irgendwie eine skurile Szenerie, das so in 3er Konstellation so zu machen. Hat total Spaß gemacht.

- Die Arbeitshypothese in der "1141 BF"-Globule: Die Diskussionen, die sich aus der Idee und dem Bild "wir sind auf ein 2. Spielfeld gesetzt worden, das unser Feind vollständig kontrolliert. Alle Personen sind Figuren, die der Feind führt." ergaben, waren großartig. Hat mich persönlich gefreut, da ich auf vergangenen Cons mit komplexem Plot wegen "Nicht-Peilens" oft nicht der "Teiler der Schleier" sein konnte, es aber auf einer Con als Viento glaube ich ganz gut getroffen habe. Danke an alle, die mit mir diskutiert haben.

- Sturmloch ... leider ohne Waffe: Tür-Fights sind meist blöd. Also mussten wir irgendwie raus. Und da keiner vorne so richtig wollte, ist Viento halt rausgelaufen. Ohne Waffe - habe ich dann beim Laufen erst bemerkt. Und draußen kamen dann schon die Feinde... mit Waffen. Aaaaah! Wegrennen! Kreise rennen! (Gut, dass einem im Larpkampf eigentlich nie jemand nachrennt, wenn man ernsthaft wegläuft). Dann den Andergaster Kampfmagier in Geiselnommener-Position gesehen und nur gesehen: "Ah! Der Geiselnnehmer hat ein Schwert und sieht mich nicht! Das kann ich mir greifen!". Skuriler Anfall von dummem Heldenmut - Expresszug ins Lazarett. 😊 Totally worth it!

- Spiel Borondria-Viento: Ohhh! Es ist schon so lange her und war gleich wieder so wie vor viiiieelen Jahren! Das Entrückungsspiel nach dem Finale war dabei echt toll, und auch die vielen kleinen Szenen von Nähe waren total schön und harmonisch. Unvergesslich cool: Borondria hechtet Viento nach... Stichwort: 5 Augenblicke... 4...3... 😊

- Endszene im Steinbruch: Ich fand sie stark, auch wenn ich mir nicht sicher bin, ob sie nicht SA-SO Nacht nicht noch besser gewesen wäre. Ich bin da hin- und hergerissen, ehrlich gesagt. Geil war der Moment, wo Viento in einem Anfall von (Über)mut die vom Kopf gefegte Krone stiehlt...

wegrennt... und sofort binnen Sekunden von Leomar/Jan gestoppt und bezaubert wird, damit er nicht wegrennen kann damit. Geil gezaubert, weil ich ohne überhaupt nachgedacht zu haben und ohne deine Worte gehört zu haben trotzdem sofort gewusst habe, was du da gemacht hast. Top! Auch super-stimmig, so zu handeln. Der Leomar hat sooo einen Stein im Brett bei Viento! 😊

- Entrückungs-Theologiediskussionen: Wem gehört die Magie (Dragon/Bernd vs. Yezemin/Bine) und danach im Monologischen Selbstgespräch (weil Borondria in Entrückung nicht spricht, Viento dafür umso mehr) die Diskussion "Wem gehört die Nacht zu wie vielen Teilen". Ich finde immer noch, dass für eine Diskussion mit mir selbst 7:3 ganz passabel ist bei der Nacht. 😄

- Geweihtenspiel - Durcheinanderbeten: Die "Safezone"-Erschaffung hatte einen ungewöhnlich coolen Charme, indem da 4+ Geweihte gleichzeitig (da Zeitdruck) Gebete zum gleichen Thema (2 kleine Rondrasegen) sprachen, und sich die Worte, Gesten und Materialien so cool mischten. Ich war verwundert, dass es mich nicht mal so stark im Redefluss gestört hat, dass da andere Gebete zeitgleich auf engstem Raum stattfanden. Das war für die 2 Minuten eine echt mega-intensive Stimmung.

Das waren jetzt meine absoluten Highlights. Es ist fast Mitternacht, ich bin irgendwie total Ot erledigt und zufrieden.

Danke an die Orga für eine superschöne Con! Es freut mich, dass ich in der Conreihe mitmachen konnte!

Danke an die NSCs, die sich übelst haben in den Dreck gelegt im Steinbruch und die von Fee bis Dämon alles mitgemacht haben. Ihr seid die echten Helden jeder Con!

Danke an alle Mitspieler, die mit mir konfliktet oder kooperiert oder einfach nur gespielt habt!



Ich hau mich mal ins Bett... ich braue dringend Schlaf! 😊

LG und noch einmal Danke!

Andi aka Viento