

# Feedback CM 6

Post by "Fox" of Feb 12th 2019, 4:46 pm

Hallo Leute,

bei CM6, dem Finale der spannenden Kampagne im Collegium Magicae spielte ich Magister i.s.m. Zolthan von Beilunk, einen arroganten Kampfmagier der weißen Gilde.



Zunächst einmal möchte ich mich herzlich für dieses wundervolle, spannende und extrem epische Wochenende in Aventurien bedanken. Ich war sehr froh darüber, dass ich nicht nur einige Teile der Kampagne, sogar mit verschiedenen Charakteren, sondern auch das fulminante Finale erleben durfte. Daher vielen lieben Dank an die Orga, alle Spielleiter und Helfer für die extrem krasse Arbeit, die ihr in Konzeption, Organisation, Basteln, Umsetzung und all die schönen Details gesteckt habt. Großes Lob als auch Dank an die NSCs, die nicht nur ihre Figuren extrem überzeugend dargestellt und uns eine tolle Story beschert haben, sondern sich zahlreich und ständig von uns haben verprügeln oder anderweitig drangsalieren lassen, bis hin zum Endkampf im Steinbruch, wo sie nicht nur im Regen auf uns gewartet, sondern dann auch in tiefen Pfützen liegend fast erfroren sind um uns einen epischen Endkampf zu gewähren. Wahnsinnig viel Spaß hatte ich auch mit allen Mitspielern, die allesamt großartig waren und jeder seinen Teil zu dem Erlebnis beigetragen haben.

## **Dramaturgie:**

Eher selten, dass ich einen solchen Kategorie-Punkt aufmache, weil ich das meist unter „Plot“

packe, aber der Con hat es auf jeden Fall verdient. Als Plotautor erwischt man sich ja dabei, dass man vorher schon drüber nachdenkt wie die Orga Höhepunkte und Gegner wohl auf das Wochenende verteilt. Und ich hatte mir schon gedacht, dass ihr Krynathea und Xaroth auf verschiedene Tage legt, aber mit dem wie es dann gelaufen ist, hatte ich auch nicht gerechnet. Es war aber aus einer dramaturgischen Betrachtung ganz großartig und überaus wertvoll, denn es hat nicht nur mit Erwartungen gebrochen, sondern in vielen Facetten dann auch einfach hart überrascht. Ich fands wundervoll, wie ihr uns über den Einstieg am ersten Abend in die Feenwelt geführt habt, dann da wieder heraus, dann aber in eine vermeintlich andere Zeit, dort dann die Überraschung mit „nur eine Illusion“, von da wieder zurück in die Feenwelt, dann doch die Möglichkeit zu haben gegen die gefährliche Magierin vorzugehen, nur um dann scheinbar gewonnen zu haben, aber dann ist da ja doch noch Xaroth, die Kanope leer, alles schlimm, also noch mal ein dramaturgischer Höhepunkt. Dadurch blieb es die ganze Zeit spannend, man konnte praktisch verschiedene Cons im Cons erleben, hatte immer mal neue Sachen in der Location zu entdecken, neue Figuren-Strukturen zu ergründen, neue Probleme zu lösen, Pläne zu schmieden, Besprechungen, Kämpfe, Bedrohung – schon einfach geil! Einzig hätte ich mir wohl das Finale mit Xaroth lieber noch am Samstagabend gewünscht und dann eher einen späten Abschluss, am Sonntag dann nur noch mal einen Plauder-Ausklang wie sonst, vor allem weil ich einfach am Sonntag nicht mehr so reingekommen bin und es nicht mehr so genießen konnte. Ich verstehe aber, dass man den Weg zum Steinbruch bei Dunkelheit nicht laufen wollte. Dramaturgisch, handwerklich wirklich sehr sehr gelungen und ich verstehe jetzt auch warum die „Unterbrechungen“ einfach dringend notwendig waren. Man könnte meinen „old style“, aber eigentlich war das fast schon sehr zeitgemäße LARP-Story-Konzeption, auch wenn so etwas einfach fürs DSA-LARP nicht ganz so üblich ist. Ich bin selbst ein großer Freund von solchen Experimenten und muss sagen: Es hat ganz klar funktioniert!

### **Plot:**

Die eigentlichen Plotinhalte fand ich sehr passend und stimmungsvoll, sprich sie haben sich sehr schön in die Dramaturgie und die Geschichte eingefügt. Ich bin jetzt kein so großer Fan von diesen „löse Mini-Aufgabe xyz“ Plots, weswegen ich dankbar war, dass so viele anderen daran Spaß hatten, genauso wie ich mich jetzt nicht auf Alchemie, befrage alle NSCs, schreibe Gedichte, lese Texte Dinge stehe. Aber weil ich in der angenehmen Position war den Informationsfluss zwischen den Spielercharakteren ein bisschen zu koordinieren ist mir aufgefallen, dass es eine wahre Fülle an unendlichen vielen, kleinen Plots gab, ein Angebot, bei dem irgendwie für jeden Geschmack etwas dabei war. Und daher hatte ich auch definitiv keine Langeweile, konnte mich ein wenig mit Dämonen prügeln, hatte schöne Konfliktgespräche mit meinen Mitspielern, zwei großartige Verhandlungsszenen mit Krynathea, bis hin schließlich die Ehre bei ihrem Tod dabei zu sein, war in vielen spannenden Planungsrunden und Vieles, Vieles mehr. Besonders gefallen hat mir das Plotkonzept zur Befreiung von der Verzauberung in der Feenglobule, weil es extrem spannend war herauszufinden wer schon wieder „wach“ ist, dann Leute zu befreien, Pläne zu schmieden, dabei nicht aufzufallen und ständig die Bedrohung durch die umherwuselnden Feen zu empfinden. Die haben es extrem toll gemacht, also uns die

nötige Freiheit zum Plotten gelassen, aber trotzdem rumgestresst, wenn wir es zu wild getrieben haben. Ähnlich war es dann auch in der illusionären Zukunftswelt, wo wir auch plotten/rumschnüffeln konnten, aber mit dem Akademiepersonal und der Investigationstruppe ständig Bedrohung und Problempotential da war, aber trotzdem Unmengen an Plot um ihn zu bespielen. Das war handwerklich seitens der Plotkonzeption, wie auch vom Briefing und der Darstellung der NSCs erste Klasse.

Wenn man eine schöne Geschichte erzählen will ist ja immer die Frage wie sehr werden die Spieler dabei gerailroadet und welchen Einfluss haben sie eigentlich noch auf alles. Im Falle der Gegenstände (Axt, Kanope) und den verzauberten Gefährten und wie uns Krynathia gefickt hat, war das aber sehr gelungen umgesetzt. Denn es wäre übelst schade gewesen, hätten wir sie vorher schon legen und die Episode in der Illusionswelt nicht spielen können. Und klar haben wir ihr misstraut und Angst gehabt, dass die Kanope leer war, aber ich zumindest hatte mich nie hart gegängelt gefühlt, dass wir es jetzt so und so machen müssen, weil es der Plot will. Einzig bei der Barriere war es relativ deutlich, dass wir da erst durchkommen, wenn das eben von der SL gewünscht ist und von der Story her passt. Ansonsten hatte ich immer den Eindruck, dass man sehr flexibel auf unsere Pläne und Vorhaben reagiert und der Plot sich ggfs. dynamisch an uns angepasst hat. Das empfinde ich als die hohe Kunst, also den Spielern das Gefühl geben, dass ihre Handlungen auch tatsächlich Einfluss haben auf den Ausgang der Geschichte.

### **Struktur-Dinge:**

Vor der Veranstaltung war ich noch ein bisschen skeptisch ob es uns gelingt eine Gruppen- und Führungsstruktur zu etablieren, in der am Ende der Informationsfluss sauber funktioniert. Deswegen war ich auch sehr froh darüber, dass wir vor dem Time-In noch mal Gelegenheit hatten mit dem auf CM5.5 vorgeschlagenen Anführer-Spielern und den offiziellen Vertretern von Ilmenblick zu sprechen. Und noch mehr hat es mich gefreut, dass es dann im Spiel so großartig funktioniert hat. Damit meine ich nicht, dass wir krasse Anführer waren und jeder auf das gehört hat, was wir gesagt haben, sondern vielmehr, dass die plotrelevanten Informationen, Geschehnisse, Aktionen immer wieder an mich oder die anderen getragen wurden, wir uns zwischenzeitlich austauschen und diese Sachen dann immer an alle Interessierten weitergeben konnten. Klar, das war teilweise auch echt anstrengend und es gab Momente, da wäre mir fast der Kopf geplatzt, aber zugleich war es auch geil zu sehen wie gut es funktioniert und alle irgendwie zusammenarbeiten. Denn es gab dann trotzdem noch Zeit für Konflikte, für Streit, für unterschiedliche Meinungen. Und wenn dann der Punkt gekommen war an dem man eben die Krynathia erschlagen musste oder es losgehen sollte in den Steinbruch, hat das auch einfach funktioniert. Deswegen möchte ich mich herzlich dafür bedanken, dass ihr Vertrauen in die IT-Führungscrew und auch in mich als militärischen Anführer hattet. Zu spüren, dass praktisch alle dankbar dafür waren, dass sich um diese Aufgabe jemand kümmert und es eben nicht darum geht sich gerne reden zu hören und im Mittelpunkt zu stehen, hat es für mich sehr angenehm gemacht. Dabei konnte ich auch mal

damit leben, dass ich Zolthan ein bisschen weicher und sozialverträglicher spielen musste als dies sonst der Fall ist. Wer es im Konflikt gerne weng härter mag, den verweise ich auf die nächste Gelegenheit. Und wen ich zu hart angepackt haben sollte, dem sei verraten, dass ich es OT natürlich niemals böse meinte, er aber trotzdem den „netten“ Zolthan kennen gelernt hat. 😊

### **Spieltiefe:**

Ich glaube das ist einer der wenigen Punkte, bei denen ich auf dem Con nicht ganz so zufrieden war. Die dramaturgisch notwendigen Unterbrechungen nehme ich mal aus, aber abseits davon gab es halt schon viele OT-Störungen auf dem Gelände, OT-Blasen von Mitspielern, Autos/Straßen und andere Kleinigkeiten, die mich immer ein bisschen rausgerissen habe. Dabei sehe ich mich jetzt selbst nicht so als den krassen Ambiente-Voldemort und kann auch schon recht viel ignorieren. Vermutlich liegt das manchmal einfach an dem Jugendherbergs-Flair, dass dann doch in gemütlichen Zimmern oder beim Essen aufkommt, so dass man dann immer mal dran erinnert wird, dass man jetzt nicht in einer Feenglobule gleich sterben wird, weil die Feenfürstin keinen Lebenswillen mehr hat. Vermutlich hat dieses Mal auch reingespielt, dass ich mit den anderen in der Anführer-Position natürlich immer auch eine Reihe von OT-Metagedanken im Kopf habe, sowas wie „Ist jetzt der Zeitpunkt gekommen den Angriff zu starten?“ über „Erlaube ich dem Schwarzmagier jetzt seine Dämonen-Kontrollübernahme oder ist das der Moment für hartes, IT-konsequentes Konfliktspiel.“ oder „Will die Orga jetzt, dass wir IT diesen Fehler machen und die Kanope nicht überprüfen?“ – Denn wenn ich es mal vergleiche mit dem Collegium, bei dem wir gegen den Schwarzmagier mit Krone gekämpft haben, da waren wir ja in der gleichen Location und da war die Spieltiefe für mich persönlich irgendwie anders bzw. ich hab es so in Erinnerung. Womöglich liegt es also an dem subjektiven Eindruck, dass der krasse Plot und das Setting, die Bedrohung usw. eigentlich mehr Spieltiefe bei mir hätte erzeugen müssen, es aber nicht hat. Insofern ist die Wahrnehmung jetzt auch halb so wild.

### **Kämpfe/Sicherheit:**

Besonders hervorheben möchte ich die Kämpfe mit den Dämonen in der Nacht, weil die fand ich alle überaus großartig, save und sehr spannend. Ich hatte einmal nen fiesen Treffer mit dem Schnabel in den Rücken und ein Aua bei nem Speer, beides ließ sich aber sofort klären und passiert auch mal, wenn man viel im Gefecht ist. Toll waren auch die Kämpfe beim Finale im Steinbruch, weil da war viel Platz, jeder hatte was zu kloppen, die Bedrohung war genug, aber es hat sich auch nicht unnötig lange gezogen. Was mir nicht so gefallen hat war der erneute Tür-Klopp-Kampf in der Illusions-Welt. Denn ich hatte gerade noch die Leute überzeugt, dass wir alle raus müssen um auf der freien Fläche zu kämpfen, weil das halt geiler ist als an einer Engstelle, aber dann waren die Angreifer so schnell da, dass wir nicht mehr herausgekommen sind. Ich habs versucht und wurde vom Schlinger überrant (was saugeil war)

und dann ziemlich schnell zu Boden geprügelt. Dafür gab es dann paar sehr coole Situationen mit Geiseln, die ja auch immer was haben, aber ich hätte die Schlacht lieber mehr nach draußen verlagert. So nach dem Video hat das dann wohl auch geklappt, aber da lag ich dann schon im Lazarett. 😊 Insgesamt ist mir aber aufgefallen, dass alle immer sehr gut auf sich aufgepasst haben, Infight war verantwortungsvoll (danke Seba) und es wurde stets dafür gesorgt, dass alle Spaß hatten. Besonders erwähnen möchte ich den sehr verantwortungsvollen Umgang mit Spielercharakteren, die zu Boden gegangen und in Gefangenschaft geraten sind. Wenn man sich so wie auf dem Collegium noch nicht in alle Richtungen gut kennt, ist man sich immer nicht so sicher ob man sich jetzt guten Gewissens in den Dreck werfen und den NSC-Mitspielern seinen Charakter in die Hand geben kann. Ich habs aber nicht bereut und hab auch bei allen anderen gesehen, dass das toll geklappt hat. Das war ein tolles Spiel „miteinander“ und nicht gegeneinander.

### **Magiedarstellung:**

Hier hab ich sehr viel Tolles gesehen, oder auch Dinge, bei denen ich halt weggesehen habe. Unterm Strich habe ich aber den Eindruck, dass die Community im DSA-LARP da aber auf einem guten Weg ist. Man macht sich Gedanken, wie man schön zaubert und das auch miteinander tut, die kleinen Zauberstäbe machen bei vielen Magiern echt was her. Analysen und Rituale haben mir sehr getaugt und gut gefallen. Wieder geile und punktgenau eingesetzte Illusionsmagie gesehen (!). Kampfzauber sind immer so ne Sache, die sind halt manchmal nicht cool, aber gehört halt doch irgendwie dazu. Der Ammok-Lauf vom falschen Ilmenblick hat z.B. super gepasst. Nicht so schön finde ich halt Feuerzauber, die nicht mit Effekten dargestellt werden, dann lieber Fulminictus und andere, die im Geist passieren oder durch Personen allein dargestellt werden können. Aber ja, da sind die Geschmäcker halt verschieden und wichtiger ist es da einfach erst mal mitzuspielen und dann damit klar zu kommen. Richtig geil fand ich halt die Hesthostim mit den leuchtenden Augen und der leuchtenden Peitsche und vergleichbare, schöne Effekte. Auch die Darstellung der Barriere im Thronsaal war übelst cool. Da ging schon Einiges! Insofern: Es ist wichtig sich auch weiterhin nen Kopf zu machen wie man aventurische Magie schön darstellen kann. Dabei muss man auch mal weng experimentieren und nicht alles ist halt dann geil. Aber das ist dann halb so wild!

### **Meine Highlights:**

- Wächter sein in der Feenglobule: Kämpfe gegen Dämonen, Stress mit dem Hauptmann haben, Patrouille und dabei alles mitbekommen und die Befreiung durch Verbannung über die Brücke durch meine lieben Wächter-Kollegen, die sich herzergreifend um mich gekümmert haben.
- Wer ist schon wach?: Das großartige Spiel in der Feenglobule darum wer schon alles vom Zauber befreit ist und wer nicht. Und was dann passiert, wenn es Krynathea herausfindet.
- Verhandeln mit Krynathea: Die beiden ersten Begegnungen im Thronsaal, das Schauspiel

mit Viento, das zweite Schauspiel mit Phedjew mit unerwarteter Wendung. Der großartige Vergleich mit ihrem wahnsinnigen, fanatischen Vater. Und dann die Übergabe der Kanope an Z., der fünf Minuten mit sich gerungen und dann schließlich IHREN Sieg über seine Prinzipien eingestanden hat. (Was dadurch und danach unten bei den Spielern noch an Spiel entstanden ist war großartig.)

- Vom Schlinger zammgerockt: Auch wenn mir der Türkampf nicht so gefallen hat, fand ich es großartig vom Schlinger zertrampelt und dann niedergeprügelt zu werden. So ein geiles Viech!!!
- Die Ankunft in der Illusions-Welt: WTF, 100 Jahre in der Zukunft und die Namenlosen herrschen? Blos die Panik nicht anmerken lassen.
- Das Spiel mit dem Paligan: Großartig, einfach nur großartig! Ich bin kein magischer Meuchelmörder, aber erzähl mal was du loswerden willst!
- Die Unterwäsche der Hexen: Nein, ich bin überhaupt nicht an der Unterwäsche der Akademie-Bewohner interessiert, aber offenbar haben die das geglaubt, nachdem ich gefragt habe welche Bereiche denn neben der Bibliothek noch tabu sind, zusammen mit der Ankündigung, dass wir dann genau dahin gehen werden.
- Die Investigations-Truppe: War eine sehr sehr geile Bedrohung, vor allem als andere Charaktere mir dann Tipps gaben, wie ich den gut anlügen kann und Zolthan einfach super überfordert damit war sich da zurückhalten zu müssen. Offenbar war der Kerl schlau und hat sich im Verhör nix anmerken lassen, dann aber trotzdem seine Truppen geholt.
- Zauber im Überfluss: Die extrem großartige Fürsorge aller Gefährten, die bei jedem Humpeln und Blutspucken sofort mit Heilkunde oder Magie zur Seite waren und bei keiner Konfrontation Zolthan ohne die angemessene Menge an Schutzzaubern losgelassen haben. Ich wusste teilweise gar nicht mehr sicher welche Zauber jetzt alle aktiv waren. 😁
- Ein romantisches Ende: Der Blick von Krynathea als die Barriere fiel und wie sie mir entgegen trag war so unglaublich tragisch und traurig, ein Tod in absoluter Würde dieser großartig gespielten Figur. Ich hab mit großer Begeisterung den Höllenpein auf mich genommen, vor allem weil ich hoffte, dass die anderen es dann zu Ende bringen.

### **Fazit:**

Ich hatte ein großartiges Wochenende in Aventurien und in anderen Welten. Dabei hatte ich sehr viel Spaß mit lieben Freunden, zugleich konnte ich aber auch eine ganze Reihe von tollen, spannenden Menschen kennenlernen. Die Orga hat es geschafft die Kampagne zu einem fulminanten Höhepunkt zu bringen. Und ich freue mich sehr, dass ich nicht nur dabei sein durfte, sondern auch so viel von dem krassen, epischen Shit hautnah miterleben durfte. Vielen Dank an alle, die dazu beigetragen haben!