

Entertainment: ich habe zu Dramatik und Unterhaltung beigetragen

Meine Entscheidungen: sie haben sich aus der Persönlichkeit meines Charakters (und nicht meiner eigenen) ergeben

Meinen Charakter: habe ich wie einen mittelalterlichen Menschen dargestellt und in direkter Rede (nicht out-of-character) geredet.

Stimmung: Ich habe die Atmosphäre unseres Settings unterstützt und nicht off-topic gequatscht.

Team: ich habe mindestens einen anderen Spieler/Charakter mit in eine Szene eingebunden.

Storytelling: ich habe unsere heutige Session aktiv mitgestaltet oder neue Elemente eingeführt.

Name

Pace-O-Meter
Das ging alles viel zu schnell.

↑
genau richtig

↓
Es hätte ruhig mehr passieren können.

Railroad-O-Meter
Wir waren zu stark eingeschränkt

↑
genau richtig

↓
Wir hatten keine Ahnung was wir machen sollten.

Entertainment: ich habe zu Dramatik und Unterhaltung beigetragen

Meine Entscheidungen: sie haben sich aus der Persönlichkeit meines Charakters (und nicht meiner eigenen) ergeben

Meinen Charakter: habe ich wie einen mittelalterlichen Menschen dargestellt und in direkter Rede (nicht out-of-character) geredet.

Stimmung: Ich habe die Atmosphäre unseres Settings unterstützt und nicht off-topic gequatscht.

Team: ich habe mindestens einen anderen Spieler/Charakter mit in eine Szene eingebunden.

Storytelling: ich habe unsere heutige Session aktiv mitgestaltet oder neue Elemente eingeführt.

Name

Pace-O-Meter
Das ging alles viel zu schnell.

↑
genau richtig

↓
Es hätte ruhig mehr passieren können.

Railroad-O-Meter
Wir waren zu stark eingeschränkt

↑
genau richtig

↓
Wir hatten keine Ahnung was wir machen sollten.

Entertainment: ich habe zu Dramatik und Unterhaltung beigetragen

Meine Entscheidungen: sie haben sich aus der Persönlichkeit meines Charakters (und nicht meiner eigenen) ergeben

Meinen Charakter: habe ich wie einen mittelalterlichen Menschen dargestellt und in direkter Rede (nicht out-of-character) geredet.

Stimmung: Ich habe die Atmosphäre unseres Settings unterstützt und nicht off-topic gequatscht.

Team: ich habe mindestens einen anderen Spieler/Charakter mit in eine Szene eingebunden.

Storytelling: ich habe unsere heutige Session aktiv mitgestaltet oder neue Elemente eingeführt.

Name

Pace-O-Meter
Das ging alles viel zu schnell.

↑
genau richtig

↓
Es hätte ruhig mehr passieren können.

Railroad-O-Meter
Wir waren zu stark eingeschränkt

↑
genau richtig

↓
Wir hatten keine Ahnung was wir machen sollten.

Entertainment: ich habe zu Dramatik und Unterhaltung beigetragen

Meine Entscheidungen: sie haben sich aus der Persönlichkeit meines Charakters (und nicht meiner eigenen) ergeben

Meinen Charakter: habe ich wie einen mittelalterlichen Menschen dargestellt und in direkter Rede (nicht out-of-character) geredet.

Stimmung: Ich habe die Atmosphäre unseres Settings unterstützt und nicht off-topic gequatscht.

Team: ich habe mindestens einen anderen Spieler/Charakter mit in eine Szene eingebunden.

Storytelling: ich habe unsere heutige Session aktiv mitgestaltet oder neue Elemente eingeführt.

Name

Pace-O-Meter
Das ging alles viel zu schnell.

↑
genau richtig

↓
Es hätte ruhig mehr passieren können.

Railroad-O-Meter
Wir waren zu stark eingeschränkt

↑
genau richtig

↓
Wir hatten keine Ahnung was wir machen sollten.

Entertainment: ich habe zu Dramatik und Unterhaltung beigetragen

Meine Entscheidungen: sie haben sich aus der Persönlichkeit meines Charakters (und nicht meiner eigenen) ergeben

Meinen Charakter: habe ich wie einen mittelalterlichen Menschen dargestellt und in direkter Rede (nicht out-of-character) geredet.

Stimmung: Ich habe die Atmosphäre unseres Settings unterstützt und nicht off-topic gequatscht.

Team: ich habe mindestens einen anderen Spieler/Charakter mit in eine Szene eingebunden.

Storytelling: ich habe unsere heutige Session aktiv mitgestaltet oder neue Elemente eingeführt.

Name

Pace-O-Meter
Das ging alles viel zu schnell.

↑
genau richtig

↓
Es hätte ruhig mehr passieren können.

Railroad-O-Meter
Wir waren zu stark eingeschränkt

↑
genau richtig

↓
Wir hatten keine Ahnung was wir machen sollten.

Entertainment: ich habe zu Dramatik und Unterhaltung beigetragen

Meine Entscheidungen: sie haben sich aus der Persönlichkeit meines Charakters (und nicht meiner eigenen) ergeben

Meinen Charakter: habe ich wie einen mittelalterlichen Menschen dargestellt und in direkter Rede (nicht out-of-character) geredet.

Stimmung: Ich habe die Atmosphäre unseres Settings unterstützt und nicht off-topic gequatscht.

Team: ich habe mindestens einen anderen Spieler/Charakter mit in eine Szene eingebunden.

Storytelling: ich habe unsere heutige Session aktiv mitgestaltet oder neue Elemente eingeführt.

Name

Pace-O-Meter
Das ging alles viel zu schnell.

↑
genau richtig

↓
Es hätte ruhig mehr passieren können.

Railroad-O-Meter
Wir waren zu stark eingeschränkt

↑
genau richtig

↓
Wir hatten keine Ahnung was wir machen sollten.