

Jens W. Kroker

CINEMA



2.0

The immersive RPG System

Inhalt

Vorwort:	3
Kapitel 1: Einführung	5
Die „spannende“ Rettung der Prinzessin	5
Im Kino	7
Die Idee	8
Kapitel Zwei: Grundkonzepte	10
Der Charakter:	10
Attribute:	11
Befähigungen:	11
Resilienz:	12
Das Probensystem:	12
Erklärung der einzelnen Erfolgsstufen:	14
Vergleichende Proben:	16
Kampfbregeln:	17
Beeinträchtigungen und Resilienz:	18
Außer Gefecht:	19
Beeinträchtigungen loswerden:	19
Kapitel Drei: Die Cinema- Variationen	20
1. Direct Cinema:	20
Kommandos:	21
Kommandotoken zurückerhalten:	22
Beeinträchtigungen:	22

2. Pure Cinema:	24
Das Attributssystem:	24
Befähigungen:	25
Beeinträchtigungen:	26
Erweiterte Regeln:	26
Steigerung:	26
3. Simple Cinema:	28
4. Open Cinema:	29
Skills:	30
Kapitel 4: Ratschläge zum Leiten und Spielen:	31
Für die Spielleitung:	31
Setup:	32
Miteinander:	32
Raum lassen:	33
Für die Spielenden:	34



Vorwort

Diese zweite Edition von Cinema ist mein Beitrag zum immersiven Rollenspiel und ich freue mich, es endlich in all seinen Varianten präsentieren zu können. Über Jahre habe ich es mit vielen Spieler*innen erprobt und hatte zahllose Stunden Spaß damit. Meine Rollenhörspiele auf rollenhoerspiel.de sind fast ausnahmslos damit entstanden und ich kann Cinema als Werkzeug nicht mehr missen.

Ohne die zahllosen Testspielerinnen wäre es allerdings niemals so vielseitig und ausgeklügelt geworden, wie es heute ist, und dafür möchte ich ein paar Menschen danken, die all die Jahre mit mir die abstrusesten Welten erkundet haben.

Zuallererst wäre da Beo, die mir damals half, die erste Edition zu korrigieren und zu formatieren, und das System viele Male mit mir getestet hat. Weitere treue Spieler*innen sind Ajarion, Sirion, Suna, Aniell, GilArmor Sternenschweif, Alessa und viele mehr, die ich damals auf der

Drachenzwinge traf und mit denen ich viele schöne Erinnerungen verbinde. Danke dafür und auf viele abenteuerliche Stunden mehr.

Und natürlich Danke an Koali der mein System öffentlich spielt und es für DSA aufbereitet hat.

Last but not least vielen Dank an Aniell für das Layout dieser Version.

Wer selbst einmal mit mir spielen will, findet mich auf dem Discord von rollenhoerspiel.de mit dem Tag `marot1`, auf Drachenzwinge.de, natürlich auf meiner Seite rollenhoerspiel.de oder auf BlueSky als [@rollenhoerspiel.bsky.social](https://rollenhoerspiel.bsky.social).

Das Titelbild wurde mit DALLÉ 3 hergestellt.

Ansonsten bleibt mir, euch nur viel Spaß und viel Immersion mit meinem ganzen Stolz, Cinema, zu wünschen.

Euer Marot



Kapitel 1: Einführung

Die „spannende“ Rettung der Prinzessin

Der Krieger Argos zieht sein Schwert und rennt auf die Wachen zu. Hinter ihnen sieht er wie die Prinzessin vom bösen schwarzen Ritter Tarus eine steinerne Treppe hinaufgeschleift wird. Mit Schwung und Kraft schnell er vor, schwingt sein Schwert und zielt auf den ersten Wächter. Er will ihm den Stahl in den Hals rammen und dem zweiten gleichzeitig die Beine wegziehen.

„Ok, Moment. Also jetzt würfeln wir erst mal den ersten Angriff auf den ersten Wächter.“

*** ... ***

„Hast du schon gewürfelt...“

„Ah ja, ok, Erfolg! „

„Aber Moment, der darf noch parieren ... ich würfel mal.“

**** ... ****

„Aha. Er pariert nicht ganz, aber es ist auch kein voller Treffer“

„Ok, jetzt wolltest du noch einen simultanen Angriff auf den anderen Wächter machen, da kriegst du natürlich Einbußen. Würfel mal...“

****Eine halbe Stunde später... ****

Argos zieht sein Schwert aus dem Hals des Wächters, während der andere erledigt die Treppe herunter purzelt. Dann rennt er eilig den schwarzen Ritter hinterher.

Dieser ist mittlerweile oben angekommen, stürmt durch eine Tür und schließt sie eilig hinter sich.

„Was tust du?“

„Argos rennt mit voller Wucht gegen die Tür. Er will sie eindrücken und dem Feind folgen.“

„Würfel mal Stärke bitte“

**** ... ****

„Mist, einen zu wenig gewürfelt!“

„Würfel den ruhig nach.“

„Kriegt er nicht auch noch einen Bonus wegen seinem Skill Bärenstärke?“

„Ich glaube gegen magisch verstärkte Türen hilft der nicht...“

„Sicher?“

„Moment ich lese nach“

****zehn Minuten später****

„Ähm, also ja, du bekommst einen Bonus und schaffst es.“

Argos rammt gegen die Tür, das Holz bricht, Splitter fliegen umher, während er in das Innere des Raumes stürzt. Er sieht eine Bewegung, blickt auf und schaut zum glühenden Schwert des schwarzen Ritters, dass seinen Schädel spalten will.

„Mach mal eine Ausweichenprobe.“

„Moment ich will meinen Skill Schützende Aura nutzen,“

„Den hättest du vorher aktivieren müssen.“

„In den Regel steht, dass ich den als einfache Handlung...“

Im Kino

Ich glaube, ich habe meinen Standpunkt deutlich gemacht. Eigentlich will man eine spannende Geschichte erzählen, zum Beispiel jene von Argos, der die geliebte Prinzessin retten möchte. Aber die rollenspielerische Konvention sieht vor, dass wir auf dem Weg zu dieser Rettung uns durch einen Dschungel von Absprachen, Regelabstimmungen und Würfelorgien kämpfen müssen. So wird die spannende Geschichte immer wieder durch technische Bedingungen unterbrochen. Das wäre ungefähr so, als wenn wir einen Kinofilm schauen und alle fünf Minuten der Vorführer das Licht anmacht und uns verkündet, dass er die Spule wechseln will. Im Kino gibt es Methoden, um das zu verhindern. Es laufen zwei Spulen, sodass wir als Zuschauer*innen gar nicht merken, dass gerade eine andere Spule anläuft. Wenn der Ton zu laut ist, dreht ihn der Vorführer, ohne uns zu fragen, ein bisschen leiser und wenn Störenfriede im Kino sind, meldet er es ohne großen Aufwand an die Security. Das alles bleibt vor uns verborgen, und zwar weil unsere Immersion nicht gestört werden soll. Wir sollen uns auf die Geschichte konzentrieren, von der wir ein Teil werden.

Aus meiner Sicht ist das fürs Rollenspiel noch viel wahrer als für Filme. Denn in keiner anderen Erzählsituation sind wir dermaßen in die Geschichte eingebunden. Wir schauen nicht nur, wir sind tatsächlich ein

Teil des Geschehens. Wir beeinflussen das Geschehen, wir bestimmen es. Umso bedauernswerter finde ich es, dass die rollenspielerische Konvention vorgibt, immer wieder die vierte Wand einzureißen und die Geschichte mit regeltechnischen Elementen geradezu zu zersetzen. In einem Rollenspiel macht das für mich wenig Sinn, denn es geht weniger darum, irgendetwas zu gewinnen, sondern darum, eine Geschichte zu erzählen und zu erleben. Natürlich steht es jedem frei, sich intensiv mit allen möglichen Rollenspielregeln zu befassen, eine Welt bis zur Bewusstlosigkeit zu simulieren und auszuwürfeln, wie viele Warzen der Charakter im Gesicht hat, aber dafür gibt es schon genug Rollenspiele. Da muss ich keinen Beitrag leisten. Rollenspiele, die die Immersion fördern, gibt es auch. Vor allem der LARP-Bereich ist da fast unschlagbar und einige Erzählrollenspiele schaffen das auch großartig. Die sind aber oft in ihrem Szenario stark eingegrenzt, erfordern einiges an Vorarbeit für den*die Erschafferin und haben eine bestimmte Art, die einfach nicht jedermanns Sache ist. Vor allem wird viel eigene Kreativität von den Spielerinnen verlangt, und das mag nicht unbedingt jeder. Dann gibt es noch Freeplay, wo das Problem der Regeln dadurch gelöst wird, dass es einfach keine gibt. In diesem Fall wird aber von den Spielerinnen verlangt, dass sie selbst entscheiden, was ihnen gelingt oder was nicht, und dafür braucht man erstens wieder eine Menge Kreativität und muss in der Lage sein, zu leiden und das auch selbst zulassen zu können.

Für mein Bestreben, immersives Rollenspiel am Rollenspieltisch (oder online) in jeder für mich denkbaren Welt zu spielen, ohne viel vorbereiten und ohne den Spieler*innen zu viel Eigenleistung aufbürden zu müssen, brauche ich also etwas Neues, und weil ich ganz schlecht im Suchen, aber dafür ziemlich gut im Erfinden bin, habe ich etwas Neues erfunden.

Die Idee

Das Universalrollenspielregelwerk „Cinema“ hat die Immersion der Spielenden sowie ein schnelles, flüssiges Spielerlebnis zum Ziel. Oberstes Gebot ist, so wenig Regeln wie möglich während des Spieles an die Oberfläche kommen zu lassen. Das bedeutet nicht, dass es kein Regelwerk gibt. Auch wenn dieses zugegebenermaßen recht schlank ist,

deckt es alle nötigen Vorkommnisse und Situationen ab, die in einem Rollenspiel relevant sind. Die Ausführung und Abwicklung der Regeln werden allerdings nicht während des Spielens offen abgehandelt, sondern läuft sozusagen im Hintergrund ab.

Mit anderen Worten, die Spielleitung ist alleine für die Umsetzung der Regeln, also das Würfeln von Proben und das Interpretieren von Ergebnissen, verantwortlich. Die Spielenden müssen sich damit überhaupt nicht befassen. Das bedeutet jedoch nicht, dass sie der Willkür der Spielleitung vollkommen ausgeliefert sind, denn zum einen hat diese die Pflicht, im Hintergrund die Regeln getreu zu befolgen und zum anderen gibt es einen Mechanismus, der es den Spielenden ermöglicht, Einfluss auf Würfelproben zu nehmen. Dies ist möglich, ohne nennenswert aus der Immersion gerissen zu werden.

Das bedeutet, die Spielenden spielen ihren Charakter, bewegen sich wie gewohnt in der Welt, sagen klar an, was sie tun, und währenddessen würfelt die Spielleitung für sie, interpretiert das Ergebnis und erzählt, was geschieht. Dadurch entsteht ein Spieltempo und eine Spieltiefe, die man sonst nur in regelarmen Erzählspielen wie „Dämon des Waldes“ erleben kann. Wichtig ist dabei, dass die Spielleitung die Proben korrekt durchführt. Sie kann, wenn man das möchte, sogar offen würfeln, aber niemals diskutieren.

Das verlangt natürlich ein hohes Maß an Vertrauen zur Spielleitung, die sich daher auch nicht als Gegner*in der Spielenden, sondern als Mitspielende in anderer Rolle verstehen muss. Es geht darum, gemeinsam eine cineastische Geschichte zu erzählen. Es geht nicht darum, es den Spielenden so schwer wie möglich zu machen.



Kapitel Zwei: Grundkonzepte

Über die Jahre ist Cinema gewachsen und hat verschiedene Variationen entwickelt. Daher ist es nicht ein festes Regelwerk, sondern Konzepte, die man verschieden zusammenfügen kann, um bestimmte Spielerlebnisse zu gewährleisten. Daher werden im Folgenden erst einmal grundlegende Konzepte Cinemas erläutert und in einem weiteren Kapitel dann zu verschiedenen Cinema-Variationen zusammengefügt.

Der Charakter:

Ein Charakter in Cinema besteht aus einem Namen, einem Alter, einer Hintergrundgeschichte, aus der sich seine derzeitige Situation ergibt (Beruf, Familienstand, Lebenslage), Charaktereigenschaften, zu denen charakterliche Stärken, Schwächen und auch Überzeugungen gehören. Ein Charakter ist also erst einmal keine Sammlung von Werten, die sich über diese definiert, sondern ein ausführliches biografisches Konzept einer Person. Werte, die im Folgenden abhängig von der Cinema-Version

mehr oder weniger ausführlich den Charakter beschreiben, definieren ihn also nicht, sondern geben ihm nur eine Verknüpfung zu Regelelementen. Die Umstände der Figur, ihre Verhaltensweisen, ihre Motive und Absichten sind das eigentliche, was sie treibt und bestimmt.

Attribute:

In Pure Cinema, Simple Cinema und Open Cinema gibt es Attribute, deren Verwendung später noch genauer erklärt wird. Die grundlegende Idee dahinter ist, dass es eine kleine Anzahl von sich unterscheidenden Attributen gibt, die grob andeuten, was ein Charakter besonders gut kann und was nicht. Es empfehlen sich die Grundattribute: Körper, Geist und Ausstrahlung, sowie, wenn es Magie in der Welt gibt, das Attribut Magie. Wie man diese nennt oder ob man noch weitere Attribute hinzufügt, ist letztlich für das Prinzip egal. Man könnte zum Beispiel auch in Kraft, Gewandtheit, Charisma, Wille und Intelligenz einteilen, wenn man das für besser hält. Wichtig ist nur, dass es nicht zu viele werden, um die Überschaubarkeit für die Spielleitung zu gewährleisten. In Kapitel Pure Cinema wird genauer beschrieben, was mit diesen Attributen dann zu tun ist.

Befähigungen:

Dieses Konzept wird in Direct Cinema, Pure Cinema und Open Cinema verwendet. Während Attribute in den meisten Rollenspielen grundsätzliche körperliche und geistige Bedingungen einer Figur beschreiben, sind Befähigungen eine Sammlung von Fähigkeiten oder Eigenschaften, die der Figur einen Vorteil verschaffen. Das können klassische Fähigkeiten sein, wie zum Beispiel Klettern, Faustkampf oder Überreden, das



können aber auch attributiale Beschreibungen sein, wie zum Beispiel Bärenkraft oder schön, oder auch Zustandsbeschreibungen wie beliebt in der Oberschicht oder befreundet

mit der Mafia. Was die Befähigung am Ende genau enthält, ist mit der Spielleitung abzusprechen und zu klären. Hier ist es wichtig, dass klar kommuniziert wird, denn wie das Würfelsystem später deutlich macht, muss die Spielleitung klar wissen, was die Befähigung genau bedeutet.

Das heißt auch, bei der Charaktererschaffung, bei der sich die Spielenden eine bestimmte Anzahl von Befähigungen aussuchen, sollte klar kommuniziert werden, was diese können. In allen Cinema-Varianten wird nicht klar definiert, wie viele Befähigungen man mit einem Startcharakter haben sollte, aber es empfiehlt sich in jeder Variante, nicht mehr als 5-6 zu geben; ein sinnvoller Startwert ist 3-4.

Resilienz:

Die Resilienz ist ein Wert, den jede Figur hat und der im Prinzip ihre Lebenspunkte beschreibt. Später wird das Prinzip genauer erklärt, im Kern bedeutet es aber, dass eine Figur so viele Schadenpunkte im Wert ihrer eigenen Resilienz haben kann, ohne handlungsunfähig zu werden. Standardmäßig ist der Wert 3, kann aber angepasst werden, abhängig vom Setting oder Charakterstärke.

Das Probensystem:

Bei immersivem Spiel kann argumentiert werden, dass es am immersivsten sei, wenn man einfach gar nicht mehr würfelt, sondern entweder einfach bestimmt, was passiert, oder alle frei bestimmen lässt, was passiert. Es gibt durchaus Argumente für diese Behauptungen, jedoch nimmt das direkte Bestimmen dem Rollenspiel ein Element, das für die Spannung und für die überraschende Entwicklung der Geschichte essentiell ist: den Zufall. Wie oben angekündigt, würfelt die Spielleitung bei den meisten Cinema-Varianten verdeckt im Hintergrund, ohne dass die Spielenden das Ergebnis sehen. Dies kann man natürlich auch offen tun; das macht eigentlich nur einen kleinen Unterschied. Entscheidend ist jedoch, dass eben die Spielleitung würfelt, um die Spielenden in ihrer Konzentration auf die Darstellung und Beschreibung der eigenen Handlung belassen zu können. Während diese also beschreiben, würfelt die Spielleitung, um herauszufinden, was als Nächstes geschieht. Würde

sie einfach bestimmen, wäre das natürlich genauso, wenn nicht sogar immersiver, es würde aber dazu führen, dass weniger überraschende Momente eintreten. Cinema bietet nun ein Würfelsystem, das den Effekt der abwechslungsreichen Ausgänge einer Probe besonders fördert.

Dabei funktioniert es nach dem Prinzip, dass es nicht nur die Möglichkeit des Gelingens und des Scheiterns gibt, sondern auch Zwischentöne, die ein Gelingen etwas abwerten oder ein Scheitern aufwerten. Neben dem vollen Erfolg gibt es also einen Erfolg mit einem Haken, ein Scheitern mit einem Vorteil und ein komplettes Scheitern. Auf diese Weise kann sich die Spielleitung also von den Würfelergebnissen inspirieren lassen und somit eine Geschichte erzählen, die möglicherweise von dem abweicht, was die Spielleitung ohne Würfelinput als Ergebnis festgelegt hätte. Die Geschichte wird also dynamischer, überraschender und damit eventuell kreativer.

Schauen wir das System also genauer an. Es wird mit einem oder mehreren W10 (10-seitigen Würfeln) gewürfelt, wobei abhängig von der geforderten Menge der Erfolge der höchste Wert das Ergebnis bestimmt.

W10	Auswirkung
10-9	Ein voller Erfolg
8-7	Ein problematischer Erfolg
6-4	Ein vorteilhafter Misserfolg
3-1	Ein problematischer Misserfolg



Mit wie vielen Würfeln nun gewürfelt wird und wie das Ergebnis ermittelt wird, ist abhängig von der jeweiligen Cinema-Variante und von der Situation. In den einzelnen Varianten wird darauf im entsprechenden Kapitel näher eingegangen. Wichtig ist hier nur zu wissen, dass die Anzahl der Würfel natürlich die Wahrscheinlichkeit beeinflusst, ob eine Handlung gelingt.

Bei den allermeisten Proben wird ein Erfolg zum Bestehen einer Handlung benötigt. Sollte etwas aber besonders schwer sein, kann man auch zwei Erfolge verlangen, und wenn etwas praktisch unmöglich ist, aber rein theoretisch funktionieren könnte, darf man auch mal drei Erfolge verlangen. Dies sollte aber sparsam eingesetzt werden, oder vermehrt in einer Cinema-Version, in der man mehr Würfel zur Verfügung hat, um Wachstumsentwicklungen von Charakteren besser abbilden zu können. Dies könnte vor allem bei Pure Cinema zum Tragen kommen.

Erklärung der einzelnen Erfolgsstufen:

Es folgen kurze Erklärungen und Beispiele für Interpretationen von Würfelergebnissen. Hier noch einmal der Hinweis: Ist ein Erfolg verlangt, wird das höchste Würfelergebnis gezählt. Sind zwei Erfolge verlangt, ist das zweithöchste Würfelergebnis entscheidend für die Interpretation des Wurfes. Und bei drei Erfolgen wäre der dritthöchste Wurf entscheidend.



Die Entscheidung darüber, was genau bei jedem Ergebnis passiert, liegt im Ermessen der Spielleitung, die dabei berücksichtigen sollte, dass sie nicht der Gegner der Spielenden ist, sondern Teil der gemeinsamen Geschichte.

9-10 = Ein voller Erfolg: Das Gewünschte gelingt.

- *Beispiel: Klettern einer Mauer gelingt.*
- *Beispiel: Ein Ball wird erfolgreich in einen Korb geworfen.*

Dies gilt für alle nicht vergleichenden Proben.

7-8 = Ein problematischer Erfolg: Das Gewünschte gelingt, aber es entsteht ein weiteres Problem.

- *Beispiel: Beim Klettern einer Mauer wird man gesehen.*
- *Beispiel: Ein Ball trifft den Korb, fällt aber jemandem auf den Kopf, was Ärger verursachen könnte.*

Das Problem muss nicht direkt mit der Handlung verbunden sein und gibt der Spielleitung die Möglichkeit, die Situation interessanter zu gestalten.

4-6 = Ein vorteilhafter Misserfolg: Das Gewünschte gelingt nicht, aber es ergeben sich neue Chancen.

- *Beispiel: Der Ball verfehlt den Korb, aber der Charakter trifft auf eine attraktive Person.*
- *Beispiel: Man schafft es nicht auf die Mauer, entdeckt aber ein kleines Loch, das mit dem richtigen Werkzeug passierbar sein könnte.*

Das Scheitern sollte, wenn sinnvoll, eine neue Möglichkeit eröffnen und die Handlung vorantreiben.

1-3 = Ein problematischer Misserfolg: Das Gewünschte gelingt nicht und zusätzlich geht etwas schief.

- *Beispiel: Der Ball trifft nicht in den Korb, prallt ab und zerbricht ein Fenster.*
- *Beispiel: Man schafft es nicht auf die Mauer und zerreißt sich die Hose.*

Dies entspricht einem Patzer, bei dem zusätzlich zur erfolglosen Handlung noch eine weitere Komplikation auftritt.

Vergleichende Proben:

Ein bisschen anders verhält es sich bei vergleichenden Proben. Das sind Proben, die deshalb gegeneinander ausgeführt werden müssen, weil zwei Parteien eine Handlung gegeneinander ausführen.

Das klassische Beispiel dafür ist der Kampf. Es kann aber auch darum gehen sich an jemanden anzuschleichen oder man möchte das Tauziehen simulieren. Oder es geht um die Frage, ob sich jemand zu etwas überreden lässt. Wenn es um zwei Spieler*innen geht würden diese traditionell gegeneinander würfeln und man vergleicht die Probenergebnisse. Hier ist das genauso nur dass die Spielleitung beide Würfe tätigt und selbst vergleicht. Dabei zählen ganze und halbe Erfolge als Erfolg. Soll heißen, bei vergleichenden Proben sind alle Werte von sieben bis zehn ein Erfolg. Bei Gleichstand entsteht ein Patt und man muss in einer weiteren Runde wieder gegeneinander proben.

Bei NSCs (Nicht-Spieler-Charakteren) kann man auch einfach im Vorfeld festlegen, wie viele Erfolge sie haben werden, dann gibt es praktisch gesehen einen Zielwert an Erfolgen, den ein Charakter übertreffen muss. Bei vergleichenden Proben gibt es in den Standardregeln nur Erfolg und Misserfolg, weil die Auswertung sonst zu viel Zeit in Anspruch nehmen würde. Eine Spielleitung, die es sich zutraut, könnte aber nun auch noch nachprüfen, ob etwas mit vollem oder problematischem Erfolg geschafft wird. Das ist aber nur zu empfehlen, wenn man sich im System als Spielleitung schon sehr sicher fühlt und noch mehr Dynamik wünscht.

Kampfregeln:

Der Kampf ist im Prinzip eine Abfolge von vergleichenden Proben, die im Weiteren etwas ausführlicher umschrieben wird: Der Kampf in Cinema ist, wie auch das Handlungssystem, darauf ausgelegt schnell und immersiv abzulaufen, weswegen es keine festen Kampfrunden und auch keine feste Initiative gibt. Die kleinste Einheit eines Kampfes ist der vergleichende Wurf zwischen zwei Gegnern oder Gruppen. Dieser bestimmt, welche Seite der Anderen Schaden zufügt. Dabei gibt es keine Angriffs- und Abwehrphase, sondern nur den einen Wurf. Der Gewinner kann dem Gegner Schaden zufügen, muss dies aber natürlich nicht.



Da dieser Wurf allerdings im Hintergrund durch die Spielleitung getätigt wird, ist das, was im Spiel tatsächlich passiert, die Beschreibung von Handlungen durch spielende Personen und Spielleitung. Wichtig ist hier, dass die Spielleitung entweder klar kommuniziert, was gelingt, oder den spielenden Personen Erzählrecht gewährt. So könnte die Spielleitung nach einem Würfelwurf zum Beispiel beschreiben: 'Argon springt vor und trifft den Wächter in der Flanke. Dieser schreit auf und taumelt zurück.' Wenn die Spielleitung etwas Erzählkontrolle abgeben will, könnte sie auch stattdessen sagen: 'Argon verwundet den Wächter leicht. Beschreibe, wie das aussieht.', und somit der spielenden Person das Recht geben, die Szene auszumalen. Wie man das macht, ist eine Stilfrage und soll hier nicht bewertet werden. Der Kampf geht nach der Beschreibung weiter. Das heißt, die nächste spielende Person beschreibt, was sie tut, und es folgt ein weiterer Wurf, falls dies notwendig ist. Initiative gibt es in der Regel nicht; die Person kommt als erstes dran, deren Handlung gerade am meisten Sinn macht. Da Handlungen aber sowieso meistens gleichzeitig geschehen, ist die Reihenfolge nicht wirklich von Bedeutung

Beeinträchtigungen und Resilienz:

Prinzipiell funktionieren die Kampfregeln wie die vergleichenden Proben, nur mit dem kleinen Unterschied das ein Erfolgsüberschuss nicht automatisch bedeutet, dass der gesamte Kampf gewonnen ist. Das kann beim Wettstreit mit einfachen NSCs die nur eine Beeinträchtigung aushalten können durchaus der Fall sein. Spielercharaktere oder stärkere Gegner ertragen jedoch mehr Beeinträchtigungen.

Beeinträchtigungen sind letztlich nichts anderes als Schäden die aus dem ein oder anderen Grund zum Beispiel auch im Kampf entstehen. Das können Wunden sein, psychische Zustände oder auch physische Schwächen.

In einem Faustkampf schlägt etwa der eine dem anderen auf die Nase. Da er mit einem Erfolg mehr trifft fügt er dem Gegner eine Beeinträchtigung zu. Der Spielleiter bestimmt was für eine Beeinträchtigung: Wie die aussieht, ist abhängig von der Handlung. Die Spielleitung beschreibt diese Folge des Angriffs erzählersichtlich.

Beispiel: "Der Wächter holt aus und trifft dich mit der Faust ins Gesicht. Blut spritzt und du hörst, wie deine Nase bricht."

Auf Erzählebene wäre damit erst einmal die Nase des Spielercharakters gebrochen, und die Spieler*in kann eventuelle Konsequenzen dessen für sich ausspielen. Regeltechnisch erhält sie aber einen Beeinträchtigungstoken. Einen Token einer bestimmten Farbe, z.B. rot, der zu ihrem Charakter gelegt wird und markiert, dass sie eine Verletzung hat. Hier nun kommt der Begriff Resilienz ins Spiel. Dieser ist ein bestimmter Wert, der bei der Charaktererschaffung festgelegt wird. Er ist standardmäßig für alle Charaktere 3, kann aber, wenn die Spielleitung das so wünscht, auch variieren. Die Resilienz bestimmt, wie viele Beeinträchtigungstoken ein Charakter haben kann, bevor er handlungsunfähig wird. Hat ein Charakter also drei Beeinträchtigungstoken, ist er erzählerisch zwar schwer verwundet, kann aber noch handeln. Hat er mehr Token als den Wert seiner Resilienz, ist er außer Gefecht.

Außer Gefecht:

Hat eine spielende Person vier Beeinträchtigungstoken, ist diese außer Gefecht und kann nicht mehr handeln. Was das genau bedeutet – ob bewegungslos, bewusstlos oder gar tot – hängt von der Spielleitung ab, die dies frei entscheiden kann. Es lässt sich aber auch gut an der Art der Beeinträchtigungen festmachen, die die Person erhalten hat. Hat jemand nur geistige oder leichtere Beeinträchtigungen erhalten, wie etwa Trauma, Schmerz, Angst und Desorientierung, ist es wenig sinnvoll, diese daran sterben zu lassen. Dann wird die Person eher paralysiert sein. Hat sie aber schwere körperliche Beeinträchtigungen, wie Bauchwunde, Verbrennungen, Schnittwunden und starke Blutung, macht es deutlich mehr Sinn, dass sie stirbt. Letztlich aber ist es eine Entscheidung der Spielleitung.



Beeinträchtigungen loswerden:

Beeinträchtigungen können nur erzählerisch und nach Ermessen der Spielleitung, der Logik der Welt folgend, wieder abgebaut werden. Schnittwunden müssen beispielsweise behandelt und genäht werden und brauchen lange, bis sie heilen. Gleiches gilt für Brandwunden. Eine leichte Gehirnerschütterung kann jedoch nach einigen Stunden eventuell von alleine vergehen. Existiert Heilmagie in der Spielwelt, kann eine körperliche Wunde vielleicht auch direkt geheilt werden. Das hängt ganz von den Gegebenheiten der Welt ab, in der gespielt wird.

Wichtig ist, dass darüber nicht diskutiert wird. Die Spielleitung gibt im Spiel so immersiv wie möglich an, was nötig ist, um sich zu erholen, und entfernt den Beeinträchtigungstoken, sobald die Kriterien erfüllt sind



Kapitel Drei: Die Cinema- Variationen

1. Direct Cinema:

Direct Cinema ist die ursprüngliche Variante des Regelwerks und hatte das Ziel, Spielende sanft an die Idee heranzuführen, nicht selbst zu würfeln. Gleichzeitig sollte es für die Spielleitung aber so einfach wie möglich zu bedienen sein.

Im Folgenden werden die Kernelemente von Direct Cinema beschrieben:

Ein Charakter besteht aus den Hintergrundinformationen, spielerischen Vor- und Nachteilen, die aber keinen Regelwert haben, Befähigungen und einem Kommandotokenpool.

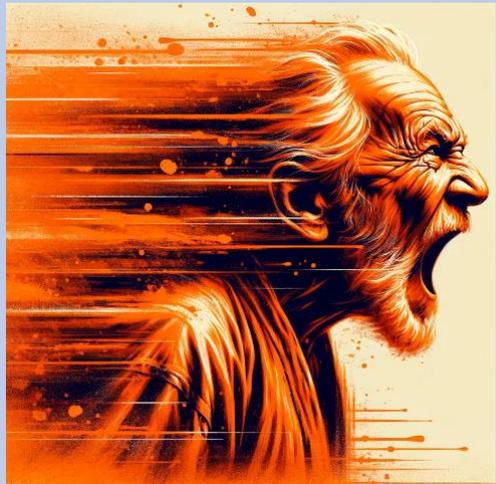
Die erzählerische Charaktererschaffung bleibt unverändert, wie in den Grundelementen beschrieben. Des Weiteren wählt die spielende Person 3-4 Befähigungen. Eigentliche Attribute gibt es hier nicht.

Jede Befähigung hat automatisch den Wert 1 und zählt für einen Würfel. Wenn eine Probe von der Spielleitung gewürfelt wird, nimmt diese einen Würfel, der standardmäßig für alle Proben gilt, wenn das, was getan werden soll, theoretisch vom Charakter ausgeführt werden kann. Wenn es in der Welt also nicht möglich ist, wie Superman zu fliegen, dann gäbe es dafür auch keinen Würfel. Wird aber etwas getan, was möglich ist, wie z.B. Klettern, dann kann die Spielleitung diesen einen Würfel würfeln. Alles ist also prinzipiell möglich. Wenn etwas schwer sein soll, kann man zwei Erfolge verlangen und dadurch Proben mit einem Würfel unmöglich machen.

Nun kommen die Befähigungen ins Spiel. Hat ein Charakter die Befähigung Klettern, bekommt dieser für eine Kletterprobe einen Würfel dazu. In diesem Fall würde die Spielleitung zwei Würfel würfeln.

Kommandos:

So simpel erstmal. Jetzt sind zwei Würfel aber nicht sehr viel, und dadurch wäre das Spiel recht eingeschränkt. Damit die Spielenden außerdem das Gefühl bekommen, mitbeeinflussen zu können, wie sehr sie sich bei einer Handlung anstrengen, gibt es die Kommandos, die sie in den immersiven Fluss des Spiels hineinrufen können. Diese haben den Effekt, dass die Spielleitung je nach Kommando weiß, dass



sie einen oder mehrere Zusatzwürfel würfeln soll. Für die Kommandos gibt es einen Pool, der am Anfang festgelegt wird. Es bietet sich der Wert 4 an, womit man vier Kommandotoken hätte. Ruft man nun also ein bestimmtes Kommando mit einem bestimmten Wert, gibt man die entsprechende Menge an Tokens aus, und die Spielleitung würfelt diese zusätzlich zu den Würfeln, die sowieso gefallen wären.

Kommandos	Wirkung	Kosten
Ich konzentriere mich	+1 W10	1 Token
Ich strengere mich an	+2 W10	2 Token
Ich gebe alles	+3 W10	3 Token

Daraus ergibt sich folgendes Beispiel: Ella, die Diebin, will eine Wand hochklettern und zwar leise. Sie hat Klettern als Befähigung. Ella sagt: „Ich versuche, die Wand hochzuklettern.“ Die Spielleitung würfelt 1 Standardwürfel W10 plus einen weiteren W10, weil Ella klettern kann.

In einem weiteren Beispiel sagt Ellas Spielende aber: „Ich versuche, die Wand hochzuklettern und strengere mich dabei an.“ Sie gibt also das zweite Kommando. Jetzt würfelt die Spielleitung einen Standardwürfel plus den Würfel fürs Klettern plus 2 weitere W10 für das Kommando. Die Spielende gibt daraufhin die zwei Kommandotokens ab, die sie für das Kommando verwendet hat

Kommandotoken zurückerhalten:

Die Spielenden können auf zwei Wegen Kommandotoken zurückerhalten:

Über Zeit: Vergeht etwas Zeit, vielleicht ein paar Tage im Spiel, werden die Token komplett aufgefüllt.

Charaktenspiel-Szenen: Zwischen zwei Action-Szenen kann es Momente geben, in denen die Spielenden Charaktenspiel miteinander betreiben. Hier hat die Spielleitung die Möglichkeit, auch wenn nur wenig Zeit vergeht, die Tokens wieder aufzufüllen.

Beeinträchtigungen:

Die Beeinträchtigungen funktionieren, wie in den Grundregeln beschrieben, nur haben die Beeinträchtigungstoken in Direct Cinema noch einen interessanten Nebeneffekt: Sie füllen den Kommandotokenpool auf. Das bedeutet, wenn die Kommandotoken aufgefüllt werden, aber jemand hat einen Beeinträchtigungstoken, dann wird dieser

mitgezählt bis zum Pool-Maximum. Wenn dieses vier beträgt, bekäme die Spielenden also nur drei Kommandotoken aufgefüllt. Je mehr Beeinträchtigungen man hat, umso weniger Kommandospielraum bleibt einem also.

Diese Regelmechanik bringt eine interessante Dynamik ins Spiel, da sie direkte Auswirkungen auf die Fähigkeit der Spielenden hat, ihre Charaktere aktiv und strategisch in verschiedenen Situationen zu steuern. Es schafft eine Balance zwischen dem Eingehen von Risiken und den möglichen Belohnungen, die durch die Nutzung von Kommandotokens erzielt werden können. Durch die Verknüpfung von Beeinträchtigungen mit der Reduzierung der verfügbaren Kommandotokens wird den Spielenden ein Anreiz gegeben, die Gesundheit und das Wohlergehen ihrer Charaktere sorgfältig zu managen.

2. Pure Cinema:

Pure Cinema ist der Versuch, Rollenspiel so immersiv wie nur irgend möglich zu gestalten und dennoch den Zufallsaspekt zu berücksichtigen. Es nutzt keine Kommandos, sondern stattdessen die schon erläuterten Attribute, wodurch das Spiel noch flüssiger wird und praktisch auf der Oberfläche keinerlei Metaebene zeigt.



Das Attributssystem:

Statt den Kommandotoken, die es ermöglichen, mit mehr als zwei Würfeln zu würfeln, gibt es jetzt Grundattribute, die jeder Charakter hat und die als Grundwürfelwert für Proben zählen. Dieses grundlegende Prinzip ist aus vielen Rollenspielen bekannt und ist hier nun auf seine einfachste Form reduziert, um es dem Spielleitenden einfach zu machen, einen Überblick zu behalten. Wie viele Attribute man nutzt, ist dem Spielleitenden überlassen und sollte auch von der Spielwelt und den Notwendigkeiten abhängig gemacht werden. Grundsätzlich empfehlen sich drei Grundattribute: Körper, Geist und Ausstrahlung. Wenn Magie in der Welt existiert, empfiehlt es sich, noch das Attribut Seele oder eben Magie hinzuzunehmen.

Dabei ist es an der Spielleitung zu entscheiden, welche Handlungen welchem Attribut zugeordnet werden, aber es gibt natürlich logische Empfehlungen, die meistens, aber nicht immer, Sinn machen. Auch sollte die Beschreibung der Spielenden mit in die Wahl des geeigneten Attributes einbezogen werden.

Generell gilt aber:

Körper: Wird dann genutzt, wenn ein SC sich physisch betätigt. Also zum Beispiel rennt, klettert oder jemanden schlägt.

Geist: Wird verwendet, wenn ein SC seinen Verstand benutzt. Also über etwas nachdenkt oder taktische Überlegungen anstellt. Auch Wahrnehmung zählt meistens zu Geist, kann unter Umständen aber auch als eine körperliche Probe gesehen werden.

Ausstrahlung: Wird immer dann als Würfelgrundlage verwendet, wenn soziale Handlungen getätigt werden. Jemanden überzeugen, ablenken oder verführen sind solche Beispiele.

Seele: Hierunter fallen Proben, die übernatürliche Handlungen wie Magie wirken oder das Anrufen von Götterkräften beinhalten.

Das bedeutet, die Attribute bilden nun einen Grundwert, der in Form von Würfeln bei einer Probe vom Spielleitenden gewürfelt werden kann, um zu sehen, ob etwas gelingt. Der grundsätzliche Standardwürfel sowie die fluiden Kommandowürfel von Direct Cinema werden also von den Attributwerten ersetzt und dann durch die Fähigkeiten bei entsprechenden Würfeln ergänzt.

Die Attribute eines Charakters könnten also wie folgt aussehen:

Körper	3
Geist	2
Ausstrahlung	1

Befähigungen:

Und nun kommen wieder die Befähigungen ins Spiel. Wie gehabt, drücken sie aus, dass man etwas Bestimmtes besonders gut kann, wie zum Beispiel Klettern. Hat man die Befähigung Klettern, kann der Spielleitende, wenn der Charakter einen Baum hochklettern möchte, also zum Beispiel Körper plus Klettern würfeln. Bei unserem Beispielcharakter wären das dann 4 Würfel, was ein recht hoher Wert wäre.

Beeinträchtigungen:

Da es keine Kommandos mehr gibt und man keine Kommandotoken ausgeben muss, fällt die Schwächung des Charakters mit zunehmenden Beeinträchtigungen zunächst einmal weg. Die Resilienzregeln bleiben aber weiterhin bestehen.

Erweiterte Regeln:

So weit, so simpel. Dieses System sollte jede Spielleitung dazu befähigen, mit etwas Übung höchst immersive und spielschnelle Runden zu leiten und den Spielenden den Raum geben, immersives und intensives Charakterplay zu spielen und dennoch storybezogen zu agieren, weil keine Regeln im Weg sind, die das blockieren.

Dennoch wünscht man sich vielleicht noch etwas mehr Tiefe im Spiel und vor allem mehr Unterscheidung von Leistung. Wie geschrieben, sind in dieser Grundvariante 5 Würfel schon sehr viel, weil man damit meistens mindestens einen halben Erfolg würfeln wird. Um etwas mehr Unterscheidung hinzuzubringen, kann man, wie in den Grundregeln beschrieben, mit mehr Erfolgen arbeiten. Man könnte also für schwerere Proben zwei und für ganz schwere drei Erfolge verlangen.

Um dies langfristig schaffbarer zu machen, können die Attribute gesteigert werden und, wenn man das möchte, auch die Befähigungen.

Man könnte also auch den Befähigungen einen Wert zuweisen. Normalerweise wäre der eins, aber man könnte bei Charaktererschaffung etwa eine Befähigung festlegen, die der Charakter schon auf zwei hat, oder dies eben bei der Steigerung des Charakters erlauben.

Steigerung:

Daraus ergibt sich ein weiterer Vorteil von Pure Cinema: Die Werte sind steigerbar und somit eignet sich das System für eine Kampagne.

Folgendes Steigerungssystem wird vorgeschlagen: Pro Abenteuer gibt es 1-5 Erfahrungspunkte. Mit diesen kann man die Attribute und Befähigungen steigern. Dabei empfiehlt sich folgende Formel:

Attribute: 2x neuer Attributswert in EP, wobei man keine Attributswerte beim Steigern überspringen darf.

Beispiel: Wenn man einen Wert von 3 auf 5 steigern will, muss man vorher auf 4 steigern. Also erst 8 EP ausgeben und dann nochmal 10 EP ausgeben.

Befähigungen: 1x Attributswert in EP; auch hier darf man keinen Wert überspringen.

Konstitutionswert: Jede Steigerung 5 EP.

3. Simple Cinema:

Pure Cinema ist in der Lage, jedes denkbare System und jedes Setting darzustellen und vor allem die Charaktere steigerbar und entwicklungsfähig zu machen. Dadurch wird es für die Spielleitung allerdings schwieriger zu leiten, weil sie auf deutlich mehr achten muss als bei Kommando-Cinema, bei dem nur Fähigkeiten mitgedacht werden müssen und man dann auf Kommandos wartet. In Pure Cinema muss man Attribute und



Fähigkeiten zusammenrechnen und alles vor Augen haben. Das kann für Einsteiger etwas viel sein. Daher wird nun eine weitere Variante vorgestellt, die die Immersion von Pure Cinema hat und dennoch so überschaubar bleibt wie Kommando-Cinema.

Und zwar ist sie denkbar einfach: die Charaktere haben einfach nur die vorher vorgestellten Attribute, die man frei festlegen kann, z.B. Körper, Geist und Ausstrahlung.

Dann vergibt man Punkte, es sollten etwas mehr sein als bei Pure Cinema, z.B. 8 Punkte auf die drei Attribute.

Ein Charakter hätte dann z.B.: Körper 2, Geist 3 und Ausstrahlung 3.

Und nun wird einfach, wenn jemand etwas tut, mit dem Attribut gewürfelt, welches am meisten Sinn macht. Wenn jemand also schnell einen Baum erklimmen will, würfelt die Spielleitung mit 2W10 im Falle unseres Beispiels. Und nutzt die normalen Cinema Würfelregeln.

4. Open Cinema:

Eine weitere logische Variante ist es, einfach auch mit der Grundprämisse zu brechen, also mit der Idee, dass nur die Spielleitung würfelt.

Das System von Pure Cinema kann nämlich problemlos auch so verwendet werden, dass die Spielenden einfach selbst ihre Proben offen würfeln. Dann ist es immer noch ein schnelles System, aber natürlich nicht ganz so



immersiv. Dafür kommt jedoch ein neuer Aspekt hinzu, der reizvoll sein kann. Zwei Elemente kann man dann nämlich umdenken:

Das Würfelsystem. Wenn offen gewürfelt wird, verliert man Immersion, aber dafür kann man Erzähloffenheit gewinnen. Dafür wird für Open Cinema folgendes angepasstes Würfelsystem vorgeschlagen:

W10	Auswirkung
10-9	Es gelingt. Spielerinnen haben Erzählrecht.
8-7	Es gelingt. SL hat Erzählrecht.
6-4	Es misslingt. Spieler*innen haben Erzählrecht.
3-1	Es misslingt. SL hat Erzählrecht.

Das bedeutet, das Erzählrecht über den Ausgang einer Probe ist Das bedeutet, das Erzählrecht über den Ausgang einer Probe ist abhängig vom Ergebnis. Wenn es gelingt, muss die Person, die das Erzählrecht hat, beschreiben, dass es gelingt, aber wie, steht ihr offen. Das heißt, es können dann auch Haken und Probleme mit eingebaut werden. Die Spielenden können bei einem 10-9 Erfolg also beschreiben, wie alles gut geht, haben

aber natürlich auch die Möglichkeit, interessante Folgen zu beschreiben, gute oder schlechte. Das Gleiche gilt für die Spielleitung. Im negativen Fall ist es genauso. Auf diese Weise ist die Erzählung sehr offen und dynamisch.

Skills:

Ein beliebtes Element vieler etwas offenerer Systeme sind Skills, die neben den Fähigkeiten noch mal ein besonderes Regelement einführen, das nur für den Charakter gilt, der diesen Skill hat. Mit den immersiven Cinemasystemen ist das schwer zu vereinen, weil es dadurch zu viele zusätzliche Elemente gibt, die die Spielleitung bedenken muss. Noch an einen Skill zu denken, der z.B. +2 auf Wahrnehmung in bestimmten Situationen gibt, etwa im Dunkeln, ist zu viel zu managen.

In Open Cinema ist das aber kein Problem, weil die Spielenden ja wissen, wann gewürfelt wird und selbst auf ihre Skills achten können. Wie eben schon angedeutet, sind Skills also Dinge, die noch einmal Zusatzeffekte verursachen, wie zum Beispiel die angedeutete Nachtsicht. Bei der jemand im Dunkeln besser sieht als am Tag und daher einen zusätzlichen Würfel im Dunkeln auf Wahrnehmungsproben erhält.

Andere Beispiele wären:

Tödlicher Schlag: Faustschläge verursachen bei Erfolg einen weiteren Punkt Schaden

Natürliche Regeneration: Der Charakter regeneriert nach acht Stunden Schlaf automatisch eine Beeinträchtigung.



Kapitel 4: Ratschläge zum Leiten und Spielen:

Für die Spielleitung:

Cinema in all seinen Varianten zu leiten, ist eine Herausforderung, da es erfordert, viele Aufgaben gleichzeitig zu erfüllen. Man muss die Geschichte vorantreiben, auf das Charakterplay der Spielenden eingehen, Würfelergebnisse interpretieren und dabei allen Beteiligten genügend Raum zum Erzählen lassen. Die verschiedenen Varianten bieten dabei Unterstützung für unterschiedliche Schwerpunkte. Die Wahl der passenden Variante hängt von den Präferenzen ab, aber allgemein lässt sich sagen:

Open Cinema eignet sich besonders, um das Würfelsystem zu vereinfachen und Erzählrechte zu verteilen. Es ist ein System, das auch

für Personen geeignet ist, die eher traditionelle Ansätze verfolgen, aber dennoch viel Raum für Immersion bietet, auch mit offenen Würfeln.

Direkt Cinema ist die richtige Wahl, wenn man viel Immersion wünscht, aber die Spielerinnen noch etwas skeptisch sind. Hier bleibt den Spielenden ein gewisses Maß an Kontrolle.

Simple Cinema ist ideal für schnelle Runden mit unkomplizierten Charakteren in höchster Immersion.

Pure Cinema passt gut, wenn man Immersion mit komplexeren Zusammenhängen und der Möglichkeit der Charakterentwicklung verbinden möchte.

In allen Varianten gibt es einige Aspekte zu beachten

Setup:

Man benötigt einen Beutel voll Tokens (echte oder virtuelle) und mindestens 7 W10 oder vorbereitete Makros. Für Roll20 und Foundry funktionieren einfache Makros wie /r 1d6, /r 2d6, /r 3d6 usw. Es gibt auch komplexere Makros und Tabellen, die anzeigen, ob ein Wurf ein voller Erfolg, ein problematischer Erfolg, ein Misserfolg oder ein Patzer ist. Wie viel Aufwand man in die Vorbereitung steckt, bleibt jedem selbst überlassen, aber ein gutes Setup erleichtert das Spiel. Wichtig ist, dass man die Werte aller Charaktere immer im Blick hat. Bei Roll20 werden sie auf der Hauptseite notiert, und am Tisch sollten Karten mit den Werten der Charaktere sichtbar sein.

Miteinander:

In Cinema hat die Spielleitung viel Macht und dadurch natürlich sehr viel Verantwortung. Das bedeutet, man muss seine Spielenden wertschätzen, ihnen etwas zutrauen und vor allem nicht gegen sie, sondern mit ihnen spielen. Bekommen die Spielenden das Gefühl, dass man gegen sie arbeitet, dass man sie bewusst scheitern lässt oder am schlimmsten die Würfel zu ihren Ungunsten manipuliert, funktioniert das System nicht mehr. Seid der Fan eurer Spielenden, erzählt mit ihnen eine spannende,

fesselnde und hoch immersive Geschichte. Ihr müsst sie nicht besiegen, im Gegenteil, lasst sie die Heldinnen und Helden dieser Geschichte sein!

Raum lassen:

Cinema birgt die Gefahr, dass man zum ultimativen Geschichtenerzählenden wird, dass man die Kontrolle über alles in die Hand nimmt und vergisst, das Spotlight auf die Spielenden zu werfen. Lasst ihnen ihre Charaktergeschichten erzählen. Die Story ist wichtig, Cinema lebt von einer schnellen, gut getimten Geschichte, aber die Entwicklung der Spielerfiguren ist genauso wichtig. Diese Balance ist in Cinema vielleicht noch schwieriger als sonst, weil alles so viel schneller um einen herum geschieht und Entscheidungen in Sekunden getroffen werden. Atmet zwischendurch durch. Lasst die Spielenden spielen, dafür sind sie da.

Für die Spielenden:

Lasst euch auf die Achterbahnfahrt, die euch bevorsteht, ein und vertraut der Spielleitung erstmal, denn nur dann wird es ein intensives Erlebnis. Versucht Ingame zu bleiben, also keine offtopic Gespräche einzuführen, weil das die Spielleitung ablenkt und die Immersion stört. Verlangt lieber Pausen, wenn es euch mal zu viel wird. Seid außerdem gnädig. Spielleiten mit Cinema ist schwierig und anstrengend und die Spielleitung wird Fehler machen. Sie wird mal etwas falsch interpretieren, das zu eurem Nachteil gereicht, oder etwas erzählen, das euch vielleicht nicht gefällt. Dann nutzt unbedingt Safety Tools, die zuvor ausgemacht wurden, um die Spielleitung auf etwas hinzuweisen, das euch stört, statt ihr es übel



zu nehmen. Sie agiert in Höchstgeschwindigkeit und erfüllt alle möglichen Aufgaben gleichzeitig. Sie will euch nicht schaden oder euch einen schlechten Abend bereiten, sie ist nur nicht perfekt. Helft dabei, eine tolle Geschichte zu erzählen, und Cinema wird euch allen ein mächtiges Werkzeug sein, um Rollenspiel so intensiv wie nur möglich zu erleben. Viel Spaß euch allen!