

Silver Screen

-

Ein regelleichtes, settingloses Regelwerk für immersive, spannende und unterbrechungsfreie Geschichten

Silver Screen von Andreas Holzner

v0.85

inspiriert von Cinema, einem Rollenspiel von Jens W. Kroker,
der von Vincent Baker geschaffenen Apocalypse Engine, auch bekannt als die Powered by
the Apocalypse Systeme, mit ihren für dieses System wichtigsten Vertretern
Masks, Apocalypse World und Monsterhearts,
sowie dem von Fred Hicks und Rob Donoghue geschaffenen Fate System.

Vorwort	2
Lizenz	2
Regeln	3
Charaktere	3
Kompetenzen	3
Wundschwellen	3
Wann markieren Charaktere ihre Wundschwellen?	4
Wie werde ich meine Wundschwellen wieder los?	4
Fokus-Token	4
Warum denn keine abgestuften Kommandos mit vielen Tokens mehr? 🧑🏻‍🦺	5
Wie bekomme ich Tokens wieder?	5
Proben	6
Boni	6
Mali	6
Formel für Proben	6
Wann sollte eine Probe gewürfelt werden?	6
Erfahrung und Steigerung	7
Erfahrung	7
Steigerung	7
Stunts	7
Für Spielleiter	9
Vorbereitung	9
Was du zum Spielen brauchst	9
Material	9
Gruppe	9
Der Pitch	9
Session 0	9
Warum so viel Aufwand betreiben?	9
Safety Tools	10
Umsetzung in Roll20	11
Spielmatte	11
Makros	11
Auf einen Blick	12
Charaktere	12
Fokus-Token	12
Wundschwellen	12
Proben	12
Boni	12
Mali	12
Formel für Proben	12

Vorwort

Silver Screen war anfangs nur eine Modifikation des ursprünglichen Cinema-Regelwerks von Jens W. Kroker, hat jedoch im Verlauf seiner Entwicklung durchaus eigene Wege eingeschlagen. Silver Screen setzt sich genau wie Cinema zum Ziel, ein regelleichtes und settingunabhängiges Regelgerüst bereitzustellen, das Spielern ermöglichen soll, sich vollständig auf das Charakterspiel zu konzentrieren. Das ermöglicht intensive, spannende, cineastische und vor allem flüssige Geschichten, in denen Spieler ganz im Charakter aufgehen können, ohne ständig von Regelmechaniken aus dem Rhythmus gebracht zu werden.

In diesem Regelwerk beschreibe ich die Mechaniken von Silver Screen und nehme Bezug auf die Änderungen, die ich an Cinema vorgenommen habe, um unter anderem der Spielleitung ein - aus meiner Perspektive - etwas angenehmeres Würfelsystem zu bieten oder Spieler von den in Cinema etablierten Kommandos bzw. Phrasen zu lösen und stattdessen Anreize zu setzen, die Beziehungen unter den Charakteren im Spiel weiter auszugestalten und zu thematisieren.

Weiterhin finden sich an vielen Stellen Tipps für Spielleiter oder Erklärungen, warum bestimmte Änderungen stattfanden oder Anleitungen, um das System zugänglicher zu machen.



- An manchen Stellen in diesem Text taucht dieses Symbol auf. Hiermit gekennzeichnete Abschnitte nehmen explizit Bezug auf Unterschiede zu Cinema.

Lizenz

Das hier vorliegende Werk ist unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) Lizenz veröffentlicht worden. Zu den entsprechenden Inhalten gehören sowohl der Text, als auch die Grafik zur Veranschaulichung der Spielmatte.

Regeln

Grundsätzlich läuft das Würfeln ähnlich wie bei den meisten Powered by the Apocalypse Systemen ab.

Du würfelst 2d6 und addierst oder subtrahierst je nach Situation kleinere Werte. Diese Boni oder Mali schwanken zwischen -3 und +4 insgesamt, also keine große Rechnerei.

Zuerst aber das, was im Zentrum steht - die Charaktere.

Charaktere

Kompetenzen

Ein Charakter soll in der Art von Filmhelden natürlich fähig und kompetent sein. Diese Stärken werden im Folgenden **Kompetenzen** genannt. Diese **Kompetenzen** sind ausschließlich im positiven Sinne gedacht. Sie stellen besondere Qualitäten des Charakters dar - Wissen, Fähig- und Fertigkeiten, die Gabe, Hindernisse und Probleme auf diesen Gebieten selbstbewusst angehen und lösen zu können oder ganz allgemeine Vorteile wie Zugriff auf bestimmte Ressourcen. Je nach Setting oder Spielwelt verfügen Charaktere über sogenannte **Spezialkompetenzen**, die besonders mächtige Fähigkeiten abbilden, beispielsweise die Fähigkeit, Magie zu wirken.

Je mehr Kompetenzen ein Charakter hat, umso mächtiger ist er.

Charaktere am Anfang ihrer Laufbahn besitzen häufig 2 normale **Kompetenzen** und eine **Spezialkompetenz**.

Absolute Profis, erfahrene Helden und Veteranen verfügen über bis zu 6 Kompetenzen, von denen die Hälfte **Spezialkompetenzen** sein dürfen.

Tipp: Manchmal ist es sinnvoll, **Spezialkompetenzen** einzugrenzen, um die Charaktere etwa auf dem gleichen Level zu halten. Wenn eine Spezialfähigkeit ein narratives Schweizer Taschenmesser ist, mit der man jedes Problem lösen kann, kann es schnell sein, dass der Charakter dadurch das Spiel dominiert oder viele Herausforderungen ihren Reiz verlieren. Ein Magier könnte also die **Spezialkompetenz** Magie (Manipulation) haben, die beschreibt, dass er sich auf mentale Beeinflussung spezialisiert hat und beim Werfen von Feuerbällen so seine Probleme hat.

Wundschwellen

Die Charaktere werden sicherlich in brenzlige Situationen geraten - immerhin soll das System schnelle und explosive Action ermöglichen.

Jeder Charakter verfügt deshalb zu Spielbeginn über drei **Wundschwellen**. Wie das so bei Wunden und Verletzungen ist, die man davonträgt, wird es mit jeder Wunde schwieriger, klar bei Sinnen zu bleiben oder nicht die Konzentration zu verlieren. Jede **Wundschwelle** kommt daher mit einer kleinen Erschwernis einher, die zukünftige Aktionen beeinflusst.

Erreicht der Charakter den Status **Hilflos**, so ist er unfähig, eigenständig zu handeln - das kann eine Panikattacke sein oder auch die Ohnmacht nach einem Schlag gegen den Kopf.

Leicht/Mild -1

Mittel/Moderate -2

Ernst/Severe -3

Hilflos - Der Charakter kann nicht mehr eigenständig handeln.

Wann markieren Charaktere ihre Wundschwellen?

Wunden werden immer markiert, wenn es für die Erzählung Sinn macht. Um das ganze flüssig und unkompliziert zu halten, ist das die beste Lösung. Wenn dein Charakter also zum Beispiel beim Überspringen einer Häuserschlucht nur einen teilweisen Erfolg hat, dann kracht er möglicherweise mit voller Wucht gegen die Kante, kann sich aber festkrallen und japsend hochziehen. Es reicht, dann festzuhalten, dass der Charakter sich auf der **Wundschwelle Leicht** befindet und sich Schienbeine und Knöchel geprellt hat. Würfelt er im Kampf beispielsweise einen Misserfolg, dann markiert er gleichermaßen eine Wunde, je nach Erzählung.

Tipp für Spielleiter: Es ist im Kampf oft spannender, für teilweise Erfolge keine Wunden zu verteilen. Stattdessen ist es oft interessanter, einen sogenannten Soft-Move auszuführen. Das bedeutet, dass du ein drohendes Element beschreibst, das die Szene verkompliziert oder in eine neue Richtung lenkt. Zum Beispiel wie die Planken unter den Füßen der Kämpfer knacken - du deutest an, dass gleich der Boden wegbricht. Oder wie der Schurke seine Laserkanone auflädt, um den Helden gleich wegzupusten, wenn dieser sich nicht hinter eine Deckung wirft. Grundsätzlich gesprochen: Du deutest eine zukünftige Aktion oder Konsequenz an, auf die die Charaktere reagieren können. Das hält die Kämpfe dynamisch und abwechslungsreich, statt nur Wunden abzustreichen.

Wie werde ich meine Wundschwellen wieder los?

Wundschwellen können dann gelöscht werden, wenn es von der Erzählung her Sinn macht. Das hängt natürlich auch stark von Setting und Charakter ab. Für gewöhnlich kann aber angenommen werden, dass schlimmere Wunden mehr Aufwand und Mühe brauchen, um zu heilen, als weniger schlimme. Kopfschmerzen, die bei einem fehlgeschlagenen Zauber entstanden sind, könnten zum Beispiel mit ein wenig Ruhe, einem Tee und etwas Obst von selbst wieder verschwinden. Eine Schusswunde hingegen benötigt etwas mehr Aufmerksamkeit, beispielsweise in Form eines Heilzaubers, einer Medkit-Versorgung oder einer Operation mit anschließender Erholungsphase.

Tipp für Spielleiter: Es lohnt sich, zu Beginn einer Kampagne kurze Notizen zu machen, wie lange Verletzungen im bespielten Setting etwa andauern. Es macht einen großen Unterschied, ob Wunden einige Stunden oder Wochen zum Heilen brauchen. Es ist wichtig, hier konsistent zu bleiben, um die Welt glaubhaft zu halten und den Spielern gegenüber fair zu bleiben. Sollte die Dauer als unbefriedigend herausstellen, sprecht in der Gruppe darüber und einigt euch auf neue Orientierungspunkte.

Fokus-Token

Jeder Charakter verfügt über sogenannte **Fokus-Tokens**. Sie werden auf dem Spieltisch durch Muggelsteine, Münzen oder andere Gegenstände dargestellt. Diese **Fokus-Tokens** werden eingesetzt, wenn der Charakter alles gibt, sich voll konzentriert oder die Zähne zusammenbeißt. Es ist nicht notwendig, ein Kommando zu verwenden.

Stattdessen sind die Spieler dazu angehalten, die Anstrengung, das gewaltige Aufbäumen der Kräfte zu beschreiben und ins Spielgeschehen einzuweben.

Fokus-Tokens geben bei ihrem Einsatz einen Bonus von +2 auf die Aktion.

Warum denn keine abgestuften Kommandos mit vielen Tokens mehr? 🧑🏻🧑🏻🧑🏻

Auf mich hat es immer so gewirkt, als ob die abgestuften Kommandos nur wenig zur Szene beigetragen haben und praktisch kein Unterschied zwischen "Ich konzentriere mich" oder "Ich strenge mich an" zu bemerken war, abgesehen von ihrer mechanischen Auswirkung, die die Spieler aber ja nur in Form des Ergebnis' erfahren. "Ich gebe alles!" hat jedoch jedes Mal zu eindeutigeren und dramatischeren Momenten geführt, deren Szenen dadurch auch mehr Gewicht entwickelten.

Dadurch, dass die **Fokus-Tokens** so vor allem in Szenarien eingesetzt werden, wo Charaktere alle Kräfte mobilisieren, werden außerdem Situationen vermieden, in denen die Spieler Kommandos zur Konzentration geben, aber gar keine Probe notwendig gewesen wäre und dann Unklarheit über das Verwalten von Tokens herrscht. "Ich gebe alles!" wird eben vor allem in hochdramatischen Situationen zum Einsatz kommen.

Zusätzlich haben die einzelnen Tokens in dieser Variante des Spiels mehr mechanisches Gewicht als in Cinema, was dramatische Momente so auch direkter mit ihrem mechanischen Ziel verknüpft.

Charaktere starten ihre Laufbahn mit zwei Fokus-Tokens, können aber im Laufe ihrer Karriere weitere erlangen. Mehr dazu im Kapitel Erfahrung und Steigerung.

Wie bekomme ich Tokens wieder?

Tokens füllen sich wieder auf, wenn Charaktere einen intimen Moment miteinander teilen. Intime Momente sind jene Szenen, in denen Charaktere miteinander über ihre Gefühle sprechen und die Emotionen im Zentrum stehen. Solche Szenen können zwischen zwei oder mehreren Charakteren ablaufen. Wichtig ist, dass die Charaktere aus der Szene Kraft schöpfen können, in dem sie sich beispielsweise verletzlich zeigen und von anderen mit Vertrauen bestärkt werden. Diese Momente müssen in keinsten Weise romantischer Natur sein, können es aber natürlich.

Eine Szene, in der zwei der Charaktere über ihren kürzlich verstorbenen Gefährten sprechen, sich an ihn erinnern und so ihre Trauer zum Ausdruck bringen, wäre so ein Moment, aber auch eine Szene, in der ein Charakter einem anderen seinen Liebeskummer anvertraut.

Schwachstellen

Regeltechnisch besitzen die Charaktere keine direkten Schwachstellen oder Nachteile, abgesehen davon, dass sie nicht überall gleich gut sind. Silver Screen überlässt es den Spielern, ihre Charaktere mit glaubhaften Konflikten und Schwächen auszugestalten, die von ihnen selbstständig mit in die Geschichte eingeflochten werden.

Notwendig ist das nicht - Silver Screen ermöglicht auch einfach kantenlose Helden, deren größte Herausforderung die jeweilige Story darstellt. Ratsam ist es trotzdem, besonders bei Fewshots oder Kampagnen, die Schwächen des Charakters, unabhängig von ihrer Natur, einzubauen, um dem Charakter mehr Tiefe zu geben.

Solche Nachteile können sowohl körperlicher, geistiger oder materieller Natur sein. Die ständig alles verurteilende Familie kann sich genauso als Nachteil herausstellen wie eine Krankheit, eine Glaubenskrise oder finanzieller oder emotionaler Ruin.

Es liegt an Spielern und der Spielleitung, diese Seiten der Charaktere auszugestalten und nach eigenem Ermessen ins Spiel einzubringen. Häufig sind diese Nachteile Aufhänger oder Komplikationen bei Geschichten und das Auseinandersetzen mit den Schwächen des eigenen Charakters sollte im Zweifelsfall von der Spielleitung mit Erfahrung belohnt werden.

Proben

Proben werden von der Spielleitung gewürfelt.
Dazu werden 2d6 geworfen und unterschiedliche Boni bzw. Mali mit verrechnet.

Boni

Kompetenz oder **Spezialkompetenz** (nur ein Wert, Kompetenzen sind nicht kumulativ) [1|2]
Fokus-Token [2]

Mali

Wundschwellen [0|1|2|3]

Formel für Proben

$2d6 + \text{Kompetenz} | \text{Spezialkompetenz} [1|2] + \text{Fokus-Token} [2] - \text{Wundschwelle} [0|1|2|3]$

Die Ergebnisse werden in folgende Erfolgsstufen eingeteilt:

10+ Ein voller Erfolg. Du erreichst alles, was du vorhattest und je nach Situation vielleicht noch mehr.

7-9 Ein Erfolg mit Haken. Du kannst das, was du vorhattest, erreichen, aber gleichzeitig passiert auch etwas Schlechtes. Alternativ sind die Effekte deiner Aktion nur temporär oder instabil. Dein Erfolg kostet dich etwas oder du musst einen Preis zahlen, um erfolgreich zu sein.

6- Ein Misserfolg. Deine Aktion geht schief und die Situation verändert sich zum Schlechteren. Feinde gewinnen die Oberhand oder nutzen eine Gelegenheit aus, angespannte Situationen eskalieren, die Welt um dich zerbricht.

Proben, bei denen weder **Kompetenzen**, noch **Fokus-Tokens** oder **Wundschwellen** zum Tragen kommen, werden somit einfach mit 2d6 abgewickelt.

Wann sollte eine Probe gewürfelt werden?

Proben sollten dann gewürfelt werden, wenn der Charakter etwas tut, bei dem der Ausgang der Aktion unbekannt und deren Ergebnis die Geschichte in nennenswerter Weise beeinflusst. Außerdem sollte die Aktion aus narrativer Sicht eine gewisse Herausforderung darstellen, sei es aus Sicht von notwendigen Fähigkeiten oder Zeitdruck. Das bedeutet, dass ein Charakter, der als Meisterdieb bekannt ist (und das als eine seiner (Spezial-)Kompetenzen vorweisen kann) von einem gewöhnlichen Schloss nicht gefordert werden wird.

Im Kampf bilden Proben nicht nur einen einzigen Hieb ab, sondern können eine ganze Choreographie oder Szene darstellen. Eine Gruppe Handlanger auszuschalten kann mit einer einzigen Probe abgebildet werden, abhängig davon, wie mächtig die Charaktere sind. Spannend kann es aber auch sein, intensive Zweikämpfe mit mehreren Proben abzubilden, um so das Hin und Herwogen des Schlachtenglücks auszuschnüffeln.

Erfahrung und Steigerung

Erfahrung

Um Charakteren auch etwas Raum zu geben, um sich zu entwickeln, erhalten Charaktere am Ende der Session Erfahrung.

Erfahrung gibt es für:

Beenden der Session	1
Einen intimen Moment geteilt	1 (max. 1 pro Session)
Einen wichtigen narrativen Moment für den eigenen Charakter erlebt	1-2
Abschluss eines narrativen Arcs	1

Steigerung

Für jeweils 5 Erfahrungspunkte kann einer der nachfolgenden Vorteile erworben werden:

- Erhalte eine neue **Kompetenz**
- Tausche eine alte **Kompetenz** durch eine neue aus
- Erhalte ein weiteres permanentes **Fokus-Token** (bis maximal vier)
- Erhalte eine weitere **Spezialkompetenz** (bis maximal 3)
- Erhalte einen **Stunt** (maximal 2)
- Erhalte die zusätzliche Condition-Box "Extrem" (Die **Wundschwellen** werden um 1 nach unten verschoben, Leicht 0/Mittel -1/etc)

Stunts

Stunts sind besondere narrative Fähigkeiten, die den Platz einer **Spezialkompetenz** einnehmen (und damit gegen das Limit von 3 zählen). Sie belegen einen der sechs verfügbaren Slots für Kompetenzen. Ein Charakter kann maximal nur zwei **Stunts** besitzen. Dieses Limit soll verhindern, unnötig viele Spezialeffekte und Sonderfälle einzuführen. Stunts stellen herausragende und oft einzigartige Fähigkeiten des Charakters dar und verleihen mechanisch einzigartige Vorteile. Im Spiel werden diese Stunts wie gewöhnlich narrativ ins Spielgeschehen eingeflochten.

Tipp: **Stunts** sollen Charakteren vor allem coole Fähigkeiten geben, die die Charaktere vor allem in hochdramatischen Situationen auspacken, sind aber oft nicht an Kosten gebunden. Es ist daher sinnvoll, das Thema **Stunts** im Rahmen einer Session 0 zu thematisieren und ihre Verwendung in Maßen zu vereinbaren. Halten sich die Spieler nicht daran, wäre ein Vorschlag, den Einsatz eines **Stunts** an ein **Fokus-Token** zu binden oder ihren Einsatz auf einmal oder zweimal pro Tag/Spielsitzung zu begrenzen.

Im Spiel;

Statt "Ich nutze meinen Stunt 'Cerebrale Schmerzmodifikatoren'" beschreibt Lisa: "Chrome-Neshas Kopf dröhnt, nachdem der Hieb von Alphacyborg sie zu Boden geschickt hat. Blut läuft ihr aus der Nase, ihr Schlüsselbein schmerzt und drückt auf ihre Lunge. Neshas hustet, keucht nach Luft. So schnell gibt sie sich jedoch nicht geschlagen. Mit Wucht lässt sie ihre Zähne aufeinanderkrachen, um die in den Kieferknochen verbauten Sensoren auszulösen. Dann hebt sie den Blick, fasst Alphacyborg ins Auge, fühlt wie die Endorphine durch ihren Körper rauschen. Ihre Atmung beruhigt sich mit einem Schlag, während ein warmes Gefühl von ihrem Kopf zu ihrer Schulter strömt. Statt Schmerz flutet Adrenalin durch ihre Adern, chemische Substanzen setzen sich an die Schmerzrezeptoren. Mit entschlossenem Blick stößt sie sich ab, schießt nach vorne, holt aus. Zeit der Blechbüchse zu zeigen, wo der Hammer hängt."

Beispiele:

- Cerebrale Schmerzmodifikatoren: Für eine Aktion kann der Charakter die Mali durch **Wundschwellen** ignorieren.
- Magische Überladung: Der Charakter zieht Magie aus seinem Umfeld, um gigantische Kräfte zu entfesseln. Im Anschluss markiert er sofort eine mittlere **Wundschwelle** oder setzt die aktuelle **Wundschwelle** um eins nach unten.
- Mordhau: Ein gewaltiger Hieb - trifft der Charakter, streckt er sein Gegenüber sofort nieder. Die Aktivierung dieses **Stunts** kostet ein **Fokus-Token**.
- Zen: Der Charakter schließt die Augen, fühlt die Elemente und verbindet seine Chakren miteinander. Der Charakter erhält sofort zwei **Fokus-Tokens** zurück.

Für Spielleiter

Vorbereitung

Was du zum Spielen brauchst

Material

Du (die Spielleitung) benötigst zum Spielen 2d6, das bedeutet zwei sechsseitige Würfel. Weiterhin brauchst du für jede Spielerin bzw. jeden Spieler jeweils zwei kleine Gegenstände/Marker, um die Fokus-Token darzustellen. Karteikarten, Stifte, Papier oder eine organisierte virtuelle Oberfläche helfen ebenfalls dabei, wichtige Details jederzeit abrufbar zu halten.

Gruppe

Silver Screen ist für Spielgruppen zwischen 3 und 6 Spielern gedacht, die optimale Gruppengröße liegt bei 4 Spielern. Grundsätzlich gilt, dass größere Gruppen das Spiel für alle Beteiligten anspruchsvoller macht und sowohl der Spielleitung als auch den Spielern mehr abverlangt, um Spotlight gleichmäßig zu verteilen.

Falls du noch nicht viel Erfahrung beim Spielleiten hast, rate ich dir unbedingt zu nicht mehr als 4 Spielern, ganz besonders dann, wenn auch deine Spieler eher auf der unerfahrenen Seite stehen.

Der Pitch

Mit einem Pitch begibst du dich auf Spielersuche. Hier legst du Genre sowie grobe Ideen zum Setting fest, außerdem kannst du hier einen großen Konflikt festlegen, den du im Spiel thematisieren möchtest. Halte den Pitch auf wenige Zeilen beschränkt – eine Seite ist zu viel.

Session 0

Eine Session 0 ist das allererste Treffen einer Spielgruppe vor einer gemeinsamen Kampagne, in der vor allem über gemeinsame Erwartungen, Grenzen (welche Themen sind okay?), Setting, Regeln und Charaktervorstellungen und -beziehungen gesprochen wird.

Nimm dir die Zeit, klarzustellen, wer an dieser Runde Spaß haben wird und wer vielleicht nicht glücklich werden wird. Dabei geht es um Spielstile und Vorlieben – Geschmäcker sind verschieden und während manche Spieler dicke Atmosphäre und viel Zeit in der Rolle genießen, sehnen sich andere Spieler vielleicht nach einer Karte, auf der sie Miniaturen taktisch positionieren und verschieben können. Beide Varianten sind legitime Spielstile, aber für eine gemeinsame Kampagne werden Fans der letzteren Variante vermutlich ihre Probleme mit der cineastischen Art von Silver Screen haben.

Tipp bei Unsicherheit: Spielt einen oder mehrere Oneshots, um ein Gefühl für euch und das System zu bekommen! So habt ihr Zeit, euch näher kennenzulernen.

Warum so viel Aufwand betreiben?

Meiner Erfahrung nach halten Gruppen, die ausgiebig über Erwartungen und Grenzen gesprochen haben, deutlich länger als Gruppen, die sich diese Mühe nicht machen. Sich zu Beginn ein paar Gedanken zu machen und miteinander zu reden, kann im Nachhinein viel Frust und Enttäuschung vermeiden.

Safety Tools

Safety Tools sind Werkzeuge, die du nutzen kannst, um sicherzustellen, dass sich alle deine Spielerinnen und Spieler jederzeit am Tisch wohlfühlen.

Diese Tools sind besonders dann wichtig, wenn Inhalte problematisch sein könnten und sich jemand unwohl fühlt und die Notbremse ziehen möchte, helfen aber auch dabei, Tabus im Vorfeld zu kommunizieren.

Oft haben Spieler Schwierigkeiten, sich zu melden, wenn sie sich unwohl fühlen, weil sie zBsp. nicht stören wollen, Angst haben, dass andere auf sie herabschauen oder sie aufgrund der durch die Szene geweckten Emotionen in einem kurzen Schockzustand stehen und schlichtweg nicht in der Lage sind, jemanden zu unterbrechen. Die Verwendung von Safety Tools macht es leichter, im Zweifelsfall zu intervenieren oder problematische bzw. traumatische Inhalte bereits im Vorfeld auszuschließen.

Zwei Beispiele: Ein Spieler in deiner Gruppe leidet an schwerer Arachnophobie. Wenn du schließlich das riesige Spinnenmonster beschreibst, kann das mehr als nur unangenehm für ihn werden.

Eine Spielerin war vor einer Woche in einen Autounfall verwickelt. Auch wenn ihr körperlich nichts Schlimmeres passiert ist, hat sie den Schock noch nicht ganz überwunden. Im Spiel dieses Szenario dann nochmal durchleben zu müssen, kann die Runde für die Spielerin ruinieren.

Empfohlene Safety Tools:

X-Card: Die X-Card wird im Spiel gezogen, wenn sich jemand unwohl fühlt oder das Gefühl hat, die Szene geht in eine Richtung, mit der er oder sie absolut nicht einverstanden ist, weil die behandelten Inhalte den Spaß dauerhaft schädigen könnten.

Lines and Veils: Hier werden Tabuthemen im Vorfeld besprochen. Lines sind Grenzen, die nicht übertreten werden, das bedeutet, dass diese Inhalte nicht Teil der Spielwelt sind und niemals auftauchen werden. Veils sind Inhalte, die vorkommen können, aber niemals explizit beschrieben werden und die Kamera immer vorher wegblendet.

Weitere Safety Tools findest du zum Beispiel hier:

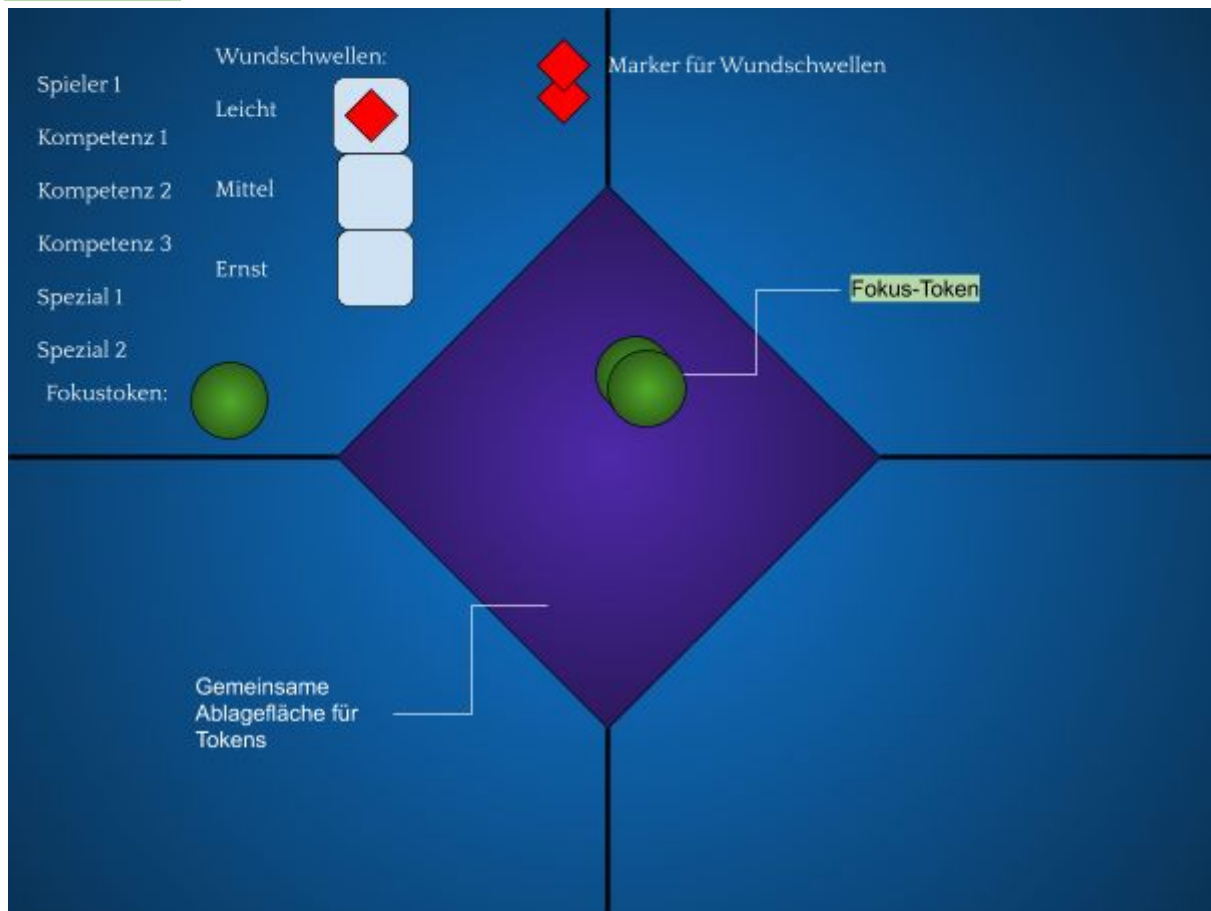
TTRPG Safety Tool Guide:

<https://drive.google.com/file/d/1p7VyYx2bnC0cX-WWgzkOX-6CLTMvjYTT/view?usp=sharing>

Umsetzung in Roll20

Spielmatte

Hier eine Veranschaulichung einer möglichen Spielmatte. Die Randflächen sind für die jeweiligen Charakterdaten angelegt. Zur leichteren Darstellung verwende ich rote Muggelsteine, die schnell auf die Flächen für **Wundschwellen** geschoben werden können. **Fokus-Token** stelle ich mit blauen oder grünen Token dar.



Makros

Damit Spielleiter nur wenig tun müssen, um sofort das Ergebnis einer Probe zu sehen, empfiehlt es sich, im Vorfeld Makros einzurichten. Je nach Wunsch können die Makros an Bildertokens der Charaktere gebunden werden, die man mit auf die Spielfläche legen kann. Das ermöglicht, bei besonderen Umständen (zum Beispiel Stunts oder wenn ein Charakter die zusätzliche **Wundschwelle** besitzt), diese Makros direkt am entsprechenden Token zu haben.

Allgemein richte ich 7 Makros ein.

Drei Mal für **Kompetenzen** mit den jeweiligen **Wundschwellen** (werden blau markiert)

Drei Mal für **Spezialkompetenzen** mit den jeweiligen **Wundschwellen** (werden lila markiert)

Einmal ohne Kompetenzen (grau)

Als Grundform dient diese Makroformel (in diesem Beispiel **Kompetenz** mit **Wundschwelle Leicht**):

```
/gmroll 2d6+1 + ?{Fokus-Token[No, [[0]] | Yes, [[2]]}-1
```

Auf einen Blick

Charaktere

Zwischen 3 und 6 **Kompetenzen**

Zwischen 1 und 3 **Spezialkompetenzen**

Fokus-Tokens: 2 (bis maximal 4)

Anfänger: 2 **Kompetenzen**, 1 **Spezialkompetenzen**

Erfahren: 3-4 **Kompetenzen**, 1-2 **Spezialkompetenzen**, evtl 1 **Stunt**

Fokus-Token

Aufgefrischt, wenn der Charakter einen intimen Moment mit einem anderen Charakter teilt.

Wundschwellen

Leicht/Mild -1

Mittel/Moderate -2

Ernst/Severe -3

Hilflos - Der Charakter kann nicht mehr eigenständig handeln.

Proben

Proben werden von der Spielleitung gewürfelt.

Dazu werden 2d6 geworfen und unterschiedliche Boni bzw. Mali mit verrechnet.

Boni

Kompetenz [1] oder **Spezialkompetenz [2]** (nur ein Wert, Kompetenzen sind nicht kumulativ)

Fokus-Token [2]

Mali

Wundschwellen [0|1|2|3]

Formel für Proben

2d6+Kompetenz|Spezialkompetenz [1|2] + Fokus-Token [2] - Wundschwelle [0|1|2|3]

Die Ergebnisse werden in folgende Erfolgsstufen eingeteilt:

10+ Ein voller Erfolg. Du erreichst alles, was du vorhattest und je nach Situation vielleicht noch mehr.

7-9 Ein Erfolg mit Haken. Du kannst das, was du vorhattest, erreichen, aber gleichzeitig passiert auch etwas Schlechtes. Alternativ sind die Effekte deiner Aktion nur temporär oder instabil. Dein Erfolg kostet dich etwas oder du musst einen Preis zahlen, um erfolgreich zu sein.

6- Ein Misserfolg. Deine Aktion geht schief und die Situation verändert sich zum Schlechten. Feinde gewinnen die Oberhand oder nutzen eine Gelegenheit aus, angespannte Situationen eskalieren, die Welt um dich zerbricht.

Proben, bei denen weder Kompetenzen, noch Fokus-Tokens oder Wundschwellen zum Tragen kommen, werden somit einfach mit 2d6 abgewickelt.