

Cinema

Ein immersives Universalrollenspiel

Von Jens W. Kroker



Inhalt

Inhalt	2
Die „spannende“ Rettung der Prinzessin	3
Im Kino:	4
Der Charakter	6
Befähigungen:	6
Befähigungen eingrenzen und definieren:	7
Befähigungen: Noch einmal kurz zusammengefasst:	8
Dramatoken:	8
<i>Erstens: Ausruhen</i>	<i>9</i>
<i>Zweitens: Dramaszenen</i>	<i>9</i>
<i>Drittens: herausragendes Charakterspiel</i>	<i>9</i>
Vergleichende Proben:	11
Kampfregele:	11
<i>Beispiel:</i>	<i>11</i>
Beeinträchtigungstoken:	13
Außer Gefecht:	13
Beeinträchtigungen loswerden:	14
Auf was es ankommt	14
Der Spielleiter:	14
Die Spieler:	15
Danksagung:	16

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 schnellert er vor, schwingt sein Schwert und zielt auf den ersten Wächter. Er will dem 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 würde 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. Würfle 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, das 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 das ich den als einfache Handlung...“

Im Kino:

O. k., ich glaube ich habe meinen Standpunkt deutlich gemacht.

Eigentlich will man eine spannende Geschichte erzählen, nämlich 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, Regelabstimmung und Würfelorgien kämpfen müssen. So wird die spannende Geschichte immer wieder unterbrochen von technischen Bedingungen. Das wäre ungefähr so, wie 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 gar nicht merken das gerade eine andere Spule anläuft. Wenn der Ton zu laut ist, dreht ihn der Vorführer ohne uns zu fragen ein bisschen leiser und sitzen Störenfriede im Kino meldet er es ohne großen Aufwand an die Security. Das alles ist 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 es die rollenspielerische Konvention vorgibt, immer wieder die vierte Wand einzureisen 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 ist es jedem gelassen, sich intensiv mit allen möglichen Rollenspielregeln zu befassen, eine Welt bis zur Bewusstlosigkeit zu simulieren und auszuwürfeln wie viel Warzen der Charakter im Gesicht hat, aber dafür gibt es schon genug Rollenspiele. Da muss ich keinen Beitrag zu 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 Erschaffer und haben eine bestimmte Art die einfach nicht jedermanns Sache ist. Vor allem wird viel eigene Kreativität von den Spielern 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 Spielern 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 können.

Für mein Bestreben immersives Rollenspiel am Rollenspieltisch (oder online) in jeder für mich denkbaren Welt zu spielen, ohne viel vorbereiten und ohne den Spielern 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 was neues erfunden.

Die Idee

Das Universalrollenspielregelwerk „Cinema“ hat die Immersion der Spieler sowie ein schnelles, flüssiges Spielerlebnis zum Ziel. Oberstes Gebot ist es 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 wird allerdings nicht während des Spielens offen abgehandelt sondern läuft sozusagen im Hintergrund ab.

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

Das bedeutet, die Spieler spielen ihren Charakter, bewegen sich wie gewohnt in der Welt, sagen klar an was sie tun und während dessen probt der Spielleiter 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 der Spielleiter die Proben korrekt durchführt. Sie, wenn man das möchte, sogar offen würfelt aber niemals diskutiert.

Das verlangt natürlich ein hohes Maß an Vertrauen zum Spielleiter, der sich daher auch nicht als Gegner der Spieler sondern als Mitspieler in anderer Rolle verstehen muss. Es geht darum gemeinsam eine cineastische Geschichte zu erzählen. Es geht nicht darum, es den Spielern so schwer wie möglich zu machen.

Gehen wir also ein bisschen ins Detail.

Die Grundregeln

Im Folgenden werde ich erläutern aus was Charaktere in Cinema bestehen, wie man die Werte in den Regeln verwendet und wie Proben gewürfelt werden.

Ich beginne zunächst mit dem Aufbau des Charakters, der bei genauer Betrachtung denkbar einfach ist. Danach werde ich dann auf das Würfelsystem eingehen.

Der Charakter

Ein Charakter besteht bei Cinema 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 und den Befähigungen. Letztere ersetzen die in vielen Rollenspiel üblichen Attribute und Fähigkeiten und werden noch ausführlicher erläutert.

Die zuvor genannten Elemente eines Charakters sind alle vollkommen frei bestimmbar. Abhängig von der Welt in der gespielt wird und den Anforderungen die das Abenteuer oder die Kampagne an sie stellt. Alle Elemente sollten natürlich mit dem Spielleiter abgesprochen werden. Wichtig ist das eine Figur in eine Geschichte passt, denn nur dann kann Cinema seine wahre Stärke, nämlich das erzählen von spannenden Geschichten, wirklich entfalten.

Das heißt, man sollte sich beim Entwickeln des Charakters Zeit nehmen um über die Figur nachzudenken die man spielen will und dies genau mit dem Spielleiter besprechen.

Befähigungen:

Die allermeisten Rollenspiele haben irgendeine Form von Umschreibung der Fähigkeiten und körperlichen Eigenschaften der Charaktere. Oft sind das Attribute und Fertigkeiten, die mit irgendeinem Wert versehen werden, welcher den Grad der Kenntnisse oder die Stärke des Attributs verdeutlicht. Je mehr es davon bei der Charaktererschaffung gibt, umso detaillierter kann man die Figur ausdifferenzieren, aber umso umständlicher und aufwendiger ist die Erschaffung und die Handhabung dann auch.

Cinema ist darauf ausgelegt zum einen während des Spiels schnell zu funktionieren und zum anderen die technischen Details des Charakters auf ein Minimum zu beschränken. Da eh nur der Spielleiter jene Informationen wirklich benötigt, können sie rudimentär und funktional gehalten werden. Zugleich will Cinema mit der Charaktererschaffung aber auch die Entfaltung des Charakters, der Personen hinter den Werten, fördern. Da Rollenspielcharaktere aber vor allem fokussierte Figuren und keine hochkomplexen Simulationen sein müssen, soll auch das Charakterbild am Ende übersichtlich und auf einige wenige Details gerichtet sein.

Statt zwischen einer Vielzahl an Attributen und Fähigkeiten, Vor- und Nachteilen, Skills oder Kenntnissen zu differenzieren, besteht ein Cinema-Charakter zunächst einmal nur aus fünf Befähigungen. *(Die Anzahl ist ein Vorschlag und kann auch verändert werden.)*

Diese Befähigungen können all das oben Genannte sein. Sie haben zunächst eine leicht literarische Natur und keine Werte. Gemeinsam haben sie, dass sie dem Charakter Vorteile in bestimmten Situationen bringen sollten und in dieser Eigenschaft können sie dann alles Mögliche sein. Wenn z.B. eine hervorstechende Eigenschaft sein soll, dass der Charakter unglaublich stark ist wäre es zum Beispiel sinnvoll ihm eine Befähigung namens „*Bärenkräfte*“ zu geben. Sie kann auch etwas anders heißen etwa „*enorme Stärke*“ oder, wenn man nicht so sehr auf die Kraft sondern auf die gesamte körperliche Fitness hin spielen will, kann man es auch „*durchtrainiert*“ nennen. Wenn einem stattdessen wichtiger ist, dass die Muskeln besonders beeindruckend aussehen, könnte man die Befähigung „*Bodybuilder*“ nennen.

Alles was in der Bedeutung des gewählten Begriffes drin steckt gilt dann für den Charakter. Was es letztlich aber genau bedeutet entscheidet dann der Spielleiter, wodurch ein Powerplay faktisch

ausgeschlossen ist. Bei der Charaktererschaffung sollte man seine eigene Vorstellung der Befähigung allerdings mit dem Spielleiter durchsprechen, damit der darauf eingehen kann wenn Proben gewürfelt werden.

Mit diesem Stichwort kommen wir zur regeltechnischen Funktion der Befähigung.

Neben ihrer schönen Eigenschaft den Charakter auszudifferenzieren, helfen sie uns auch zu bestimmen mit wie vielen Würfeln eine Probe gewürfelt wird. Und das ist denkbar simpel.

Wenn der Charakter irgendeine Handlung ausführen will, die grundsätzlich im Rahmen dessen liegt was er vollbringen kann, bekommt er dafür einen W10

Das heißt, auf alle Handlungen bekommt der Charakter immer einen W10 automatisch, ohne weitere Überlegung. Ausgeschlossen sind nur Dinge die dem gesunden Menschenverstand nach einfach nicht von jedem getätigt werden können. In einer Welt in der die physikalischen Gesetze gelten, kann man nicht einfach so fliegen. Man kann auch nicht einfach ein Auto anheben, wenn man grundsätzlich ein normaler Mensch ist. Auch eine Herztransplantation wird man nicht so ohne Weiteres durchführen können ohne spezielle Kenntnisse. Jegliche Versuche diesbezüglich werden scheitern. Das betrifft aber wie gesagt nur Dinge, die ein Mensch untrainiert niemals schaffen kann. Welche das sind bestimmt der SL.

Befähigungen können also in Einzelfällen besondere Handlungen ermöglichen, auf die ich später noch etwas eingehe. Die andere Funktion der Befähigungen ist allerdings noch wichtiger.

Wenn eine Befähigung nämlich in irgendeiner Weise hilft eine bestimmte Situation zu bewältigen, bekommt man einen zusätzlichen Würfel.

Sprich, wenn man eine schwere Last anheben will, die sie noch im Bereich des menschlich Möglichen befindet, bekommt man erst einmal einen W10 um eine Probe daraufhin auszuüben. Hat man aber nun die oben vorgeschlagene „*Bärenstärke*“ als Befähigung, bekommt man einen weiteren Würfel dazu. Wenn im Vorfeld abgemacht wurde, dass diese Befähigung heißt das die Stärke über das Natürliche hinausgeht und nicht nur einfach ein blumiger Begriff für besonders stark ist, kann man dann eventuell auch etwas heben was ein normaler Mensch nicht heben könnte, wie etwa ein Auto.

Das hängt aber von der vorher mit der Spielleitung abgemachten Reichweite der Befähigung ab und das wiederum hängt natürlich von der Welt und den Bedingungen ab in der man spielt. Jeder Film ist anders und hat andere Regeln. In dem einen Actionfilm kann Bruce Willis auf einen Jet springen und den Piloten aus dem Cockpit zerren, in einem anderen geht er vielleicht schon bei einem Schlag k.o. oder kommt keine einfache Mauer hoch.

Für ein simpleres, schnelleres Spiel wird empfohlen das Befähigungen nicht kumulativ sind. Also es zählt immer nur eine gleichzeitig. Der SL kann aber auch für sich entscheiden sie zu addieren und so mehr als einen Bonuswürfel pro Handlung zu ermöglichen.

Befähigungen eingrenzen und definieren:

Die Befähigungen sind wunderbar um zu beschreiben, was einen Charakter besonders macht und was er gut kann. Damit sie übersichtlich und fokussiert sind sollen es nicht allzu viele sein. Das sorgt aber auch dafür, dass es zu Problemen kommen kann wenn die Charaktere selbst etwas Besonderes sind.

Wenn jetzt also zum Beispiel jemand ein Magier ist, könnte es nötig sein das er mehrere Befähigungen braucht die ausdrücken welche Form von Magie er ausüben kann. Vor allem wenn wir nicht wollen das er mit der Befähigung „*Magie*“ einfach alles kann. Soll heißen, wenn ich möchte das jemand ein Elementarmagier ist der Wind und Wasser beherrscht, muss ich ihm entweder zwei solche Befähigung geben oder wir definieren eine Befähigung Wind- und Wasserelementarist. Es ist also sehr wichtig, dass die Befähigungen genau definiert und eingegrenzt werden.

Befähigungen: Noch einmal kurz zusammengefasst:

- Standardmäßig sind fünf Befähigung vorgesehen, die den Charakter umschreiben.
- Für Handlungen die im Rahmen des in der bespielten Welt normalen liegen bekommt man automatisch immer einen W10
- hat man eine Befähigung die eine Handlung in irgendeiner Weise abdeckt bekommt man automatisch einen weiteren W10.
- was die Befähigungen genau bedeuten muss einzeln im Vorfeld besprochen werden und kann dann während des Spiels vom Spielleiter interpretiert werden.

Man hat also für Dinge die man kann in der Regel zwei Würfel, die dann der Spielleiter an der richtigen Stelle für den Charakter würfelt. Nun möchte man sich in manchen Situationen aber vielleicht besonders anstrengen und würde gerne die eigene Chance etwas zu schaffen beeinflussen.

Dafür gibt es die Dramatoken.

Dramatoken:

Nur weil man etwas kann heißt das noch lange nicht, dass man es immer gleich gut macht.

Ich kann einen Baum hinaufklettern und mir dabei keine besondere Mühe geben, ganz einfach weil es nicht wichtig ist ob ich das jetzt schaffe oder nicht. Ich greife nach dem Ast, versuche mich hochzuziehen und wenn er niedrig genug ist erreiche ich ihn und es gelingt mir oder auch nicht. Falls aber ein wütender Wolf hinter mir her ist, könnte es mir deutlich wichtiger sein auf diesen Baum zu kommen. Dann strenge ich mich sicherlich deutlich mehr an.

Diesen Umstand simuliert Cinema mit den sogenannten Dramapunkten oder Dramatoken.

Am Anfang des Spiels hat jeder Charakter eine bestimmte Anzahl von ihnen: das sogenannte Maximaldrama. Vorgeschlagen werden vier. Generell kann man sagen je höher das Maximaldrama ist, um so mehr Macht haben die Spieler pro Actionszene. Diese Punkte kann man nämlich ausgeben um für eine Probe zusätzliche Würfel zu bekommen (quasi zu kaufen). Maximal kann man drei Dramatoken gleichzeitig ausgeben. Um jedoch die Immersion nicht zu stören indem ständig Leute sagen: „Ich würde gern zwei Dramatoken ausgeben.“ benutzt Cinema ein Kommandosystem.

Es gibt drei verschiedene Kommandos die dem Spielleiter deutlich machen wie viele Punkte eine Person für eine besonders wichtige Situation ausgeben möchte.

Diese lauten:

- *Ich konzentriere mich (+1W)*
- *ich strenge mich an (+2W)*
- *Ich gebe alles (+3W)*

Wenn das Kommando ausgesprochen wurde, würfelt der Spielleiter für diese bestimmte Situation den Extrawürfel dazu und interpretiert das Ergebnis. Die Token werden dann vom Konto der Person abgezogen. Wenn der Charakter keine Punkte mehr hat kann er auch erst mal keine mehr ausgeben.

Die Dramatoken können aber leicht wiedergewonnen werden und zwar auf verschiedene Art und Weise.

Erstens: Ausruhen

Wenn ingame glaubhaft Zeit vergeht und die Charaktere die Möglichkeit haben richtig auszuruhen, also zu schlafen oder sich über mehrere Stunden zu entspannen, bekommen sie die Dramapunkte bis zu ihrem Anfangswert aufgefüllt zurück.

Zweitens: Dramaszenen

Eine spannende Geschichte lebt davon, dass sie zwischen spannender Action und tiefsinniger Charakterentwicklung wechselt und dies soll auch hier simuliert werden, indem das Spielen von charakterentwicklungsfördernden Szenen und Gesprächen durch Dramatoken belohnt wird.

Diese Szenen müssen allerdings außerhalb von eindeutigen Action und Handlungsszenen stattfinden. In ihnen können Spielercharaktere interessante Gespräche miteinander führen oder auch mit wichtigen NSCs. Je tiefer und charakterintensiver, umso besser. Am Ende einer solchen Dramaszene kann der Spielleiter allen oder einzelnen Spielern die Dramatoken wieder auffüllen. Das liegt in seinem Ermessen, es wird aber empfohlen das häufig zu tun, um den Fluss von Dramatoken zu gewährleisten. Handlungsfähigkeit erhöht Spannung.

Drittens: herausragendes Charakterspiel

Innerhalb von Actionszenen können eigentlich keine Dramapunkte zurückgewonnen werden, allerdings hat der Spielleiter die Möglichkeit für besonders schöne, die Handlung vorantreibende Aktionen oder auch Kommentare einzelne Dramapunkte zu verteilen. Quasi als eine Art Belohnung. Damit kann der Spieler auch innerhalb einer Actionszene einen Dramatoken erhalten.

Das sollte aber sparsam verwendet werden und muss sich wirklich wie etwas Besonderes anfühlen. Dies ist auch die einzige Weise wie man temporär mehr Dramatoken als das Maximaldrama haben kann. Wenn man z.B. vier Dramatoken besitzt und das Maximaldrama damit gefüllt war, kann man so also kurzzeitig auch fünf Dramatoken besitzen. Sind diese aber ausgegeben und es wird wieder aufgefüllt, wird nur wieder bis zum Maximaldrama vervollständigt (also vier).

Anwendungshinweis: Die Verteilung aller Dramapunkte sollte im Übrigen unkommentiert stattfinden. Es muss nicht angesagt werden, sondern sie können einfach ausgegeben werden. Eine Diskussion darüber ist nicht sinnvoll und stört die Immersion massiv.

Das Würfelsystem:

Das Würfelsystem basiert auf 10 seitigen Würfeln und folgt folgendem Würfelschema:

1w10	Bedeutung
9-10	ein voller Erfolg
7-8	ein problematischer Erfolg
4-6	ein vorteilhafter Misserfolg
1-3	ein problematischer Misserfolg

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. Das sollte aber sparsam eingesetzt werden.

Erklärung der einzelnen Erfolgsstufen

9-10 = ein voller Erfolg: Das was man tun wollte gelingt. Wollte man mal eine Mauer hinaufklettern schafft man das. Wollte man einen Ball in einen Korb werfen, wird das gelingen.

Dies gilt für alle nicht vergleichenden Proben.

7-8 = ein problematischer Erfolg: Das was man tun wollte gelingt, es entsteht dadurch aber ein weiteres Problem. Man klettert z.B. eine Mauer hinauf, wird dabei aber gesehen. Man wirft ein Ball in einen Korb, der Ball fällt aber dann jemand auf den Kopf der davon sauer werden könnte.

Das entstandene Problem muss auch nicht unmittelbar mit der Handlung zu tun haben, es ermöglicht dem Spielleiter nur eine Situation in irgendeiner Weise interessanter zu gestalten. Wie „interessant“ die Situation dadurch wird liegt im Ermessen des Spielleiters, der aber ja wie gesagt nicht der Feind der Spieler ist.

4-6 = ein vorteilhafter Misserfolg: Das was man tun wollte gelingt nicht, aber vielleicht tun sich andere Chancen auf. Erst einmal bedeutet das, dass eine Handlung einfach keinen Erfolg hat aber simples Scheitern kann in einer Geschichte unter Umständen langweilig sein. Dem SL steht es frei in Situationen wo es passt, ausgleichend etwas positives geschehen zu lassen.

Der Ball geht nicht in den Korb, aber nach dem Wurf stolpert der Charakter in die Arme der attraktiven Gegnerin. Ihre Blicke treffen sich 😊

Der Charakter schafft es nicht auf die Mauer, aber ist da hinten nicht ein kleines Loch? So einfach wird man da nicht durchkommen, aber vielleicht mit dem richtigen Werkzeug.

Das Scheitern soll also, wenn es Sinn macht, eine neue Möglichkeit eröffnen und damit die Handlung vorantreiben.

1-3 = ein problematischer Misserfolg: Das was man tun möchte gelingt nicht und außerdem geht noch etwas schief. Dies entspricht ungefähr dem Patzer. Man scheitert und dann passiert noch irgendwas was die Situation noch weiter eskalieren lässt. Was genau liegt im Ermessen des Spielleiters.

Der Ball trifft nicht in den Korb, prallt stattdessen von der Wand ab und krachte in ein Fenster. Oder man kommt die Mauer nicht hoch und zerreißt sich die Hose.

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. 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 geht würden diese traditionell gegeneinander würfeln und man vergleicht die Probenergebnisse. Hier ist das genauso nur dass der Spielleiter beide Würfe macht 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.

Da der Spielleiter alles auswürfelt, kann man bei Proben gegen NSCs alternativ auch fluide Werte benutzen. So kann man zum Beispiel einem Wächter aus unserem anfänglichen Beispiel einen Kampfwert von 0-1 geben und sagen in der ersten Runde hat er einen Erfolg, in der zweiten null, in der dritten wieder einen usw. Das darf der Spielleiter frei festlegen. Für den Spieler würfelt er dann gegen diesen Wert und vergleicht die Ergebnisse. In normalen vergleichenden Proben wird angeschaut wer mehr Erfolge hat und der gewinnt dann den Vergleich. In Kämpfen, in denen Schaden ausgerechnet werden soll, verhält sich das ein bisschen anders, was im Kapitel Kampf erklärt wird.

KampfregeIn:

Der Kampf in Cinema ist, wie auch das Handlungssystem, darauf ausgelegt schnell und immersiv abzulaufen, weswegen es keine festen Kampfunden 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 den Spielleiter getätigt wird, ist das was im Spiel tatsächlich geschieht, die Beschreibung von Handlungen durch Spieler und Spielleiter.

Beispiel:

Argos will die Treppe hinauf doch drei Wächter verstellen ihm den Weg.

Spieler: Argos schreit laut auf, zieht sein Schwert, reißt es in die Höhe, schwingt es in Richtung des ersten Wächters.

Spielleiter: Die Wächter stöhnen erschrocken und springen zurück. Im letzten Moment kann der erste Wächter seine Waffe hochreißen und den Schlag parieren, während die anderen Argos umkreisen.

Spieler: Argos lächelt verwegen schwingt das Schwert über dem Kopf und versucht einen Rundumschlag bei dem er sich konzentriert

Spielleiter: Die Wächter versuchen zurückzuspringen, aber der dritte wird an der Brust getroffen. Blut spritzt und er geht zu Boden. Die anderen zwei schreien wütend auf und greifen Argos von zwei Seiten an.

Spieler: Argos versucht sich unter dem schlag des ersten zu ducken und dem zweiten das Schwert in die Brust zu rammen.

Spielleiter: Argos Stich verfehlt, aber das Ziel und die Klinge des ersten Wächters bohrt sich in seine Schulter. Stechender Schmerz fährt durch Argos Körper.

Spieler: Er schüttelt den Schmerz ab, fletscht die Zähne, hebt die Waffe weit über den Kopf und schlägt nach einem der Wächter. Dabei strengt er sich an

Spielleiter: Argos Waffe öffnet die Brust des zweiten Wächters, während der erste panisch zurück stolpert und seine Waffe fallen lässt.

Spieler: Argos schaut ihn blutrünstig an, sagt aber dann: Lauf oder stirb.

Spielleiter. Der Wächter flieht panisch.

Diese Kurze Kampfszene ist alles was an der Oberfläche vom Kampfsystem und den Regeln zu sehen ist, birgt aber so ziemlich alle wichtigen Elemente des Systems in sich, weswegen wir es mal Schritt für Schritt durchgehen:

Argos will die Treppe hinauf, doch drei Wächter verstellen ihm den Weg.

Spieler: Argos schreit laut auf, zieht sein Schwert, reißt es in die Höhe, schwingt es in Richtung des ersten Wächters.

Der Spielleiter sieht, dass Argos die Befähigung Schwertmeister hat und würfelt daher mit 2 Würfeln für ihn (7,10). Für die drei Gegner nimmt er insgesamt 3 Würfel, weil sie in der Überzahl sind und drei Leute, es könnten aber auch mehr oder weniger sein. Die Stärke legt der SL am Anfang fest. Er würfelt 2,7,9. Spieler und Wächter haben jeweils zwei Erfolge, der Kampf geht konsequenzlos weiter.

Spielleiter: Die Wächter stöhnen erschrocken und springen zurück. Im letzten Moment kann der erste Wächter seine Waffe hochreißen und den Schlag parieren, während die anderen Argos umkreisen.

Spieler: Argos lächelt verwegen schwingt das Schwert über dem Kopf und versucht einen Rundumschlag bei dem er sich konzentriert

Der Spieler hat ein Kommando gegeben, er will für seine Attacke einen weiteren Würfel und der Spielleiter würfelt nun mit drei Würfeln (4,8,9). Die Wächter würfeln 2,5,9. Das bedeutet, dass Argos einen Nettoerfolg hat und den Wächtern eine Beeinträchtigung verursacht. In diesem Fall lässt der Spielleiter einfach einen der Gegner sterben.

Spielleiter: Die Wächter versuchen zurückzuspringen, aber der dritte wird an der Brust getroffen. Blut spritzt und er geht zu Boden. Die anderen zwei schreien wütend auf und greifen Argos von zwei Seiten an.

Spieler: Argos versucht sich unter dem Schlag des ersten zu ducken und dem zweiten das Schwert in die Brust zu rammen.

Argos hat nun wieder nur zwei Würfel, weil er kein Kommando gegeben hat, die Gegner haben allerdings auch nur zwei, weil der Spielleiter einen Würfel wegen des verstorbenen Wächters abzieht. Das ist eine freie Entscheidung des Spielleiters. Für Argos würfelt der Spielleiter eine 3,5, für die Wächter 2,8. Die Wächter haben einen Nettoerfolg und fügen Argos eine Beeinträchtigung zu.

Spielleiter: Argos Stich verfehlt aber das Ziel und die Klinge des ersten Wächters bohrt sich in seine Schulter. Stechender Schmerz fährt durch Argos Körper.

Argos hat eine Schulterwunde, die er sich aufschreiben muss und bekommt einen Beeinträchtigungstoken vom Spielleiter.

Spieler: Er schüttelt den Schmerz ab, fletscht die Zähne, hebt die Waffe weit über den Kopf und schlägt nach einem der Wächter. Dabei strengt er sich an.

Argos gibt ein Kommando und bekommt zwei Würfel zusätzlich. Dafür gibt er zwei Dramatoken aus.

Er würfelt 4,7,10,3. Die Wächter würfeln 2,5 Der Spieler kann nun zwei Beeinträchtigungen zufügen, aber der Spielleiter entscheidet hier noch einen kleinen dramatischen Moment einzubauen

Spielleiter: Argos Waffe öffnet die Brust der zweiten Wächters, während der erste panisch zurück stolpert und die Waffe fallen lässt.

Spieler: Argos schaut ihn blutrünstig an, sagt aber dann: Lauf oder stirb.

Spielleiter: Der Wächter flieht panisch.

Den einen Wächter hat Argos getötet, bei dem zweiten hatte er die Wahl ihn laufen zu lassen, was er getan hat, denn Argos ist ein wahrer Held. Das Ergebnis des Wurfes muss also nicht bedeuten, dass alle getötet werden. Auch ergeben oder gefangen nehmen der Wache ist möglich. Im Zusammenspiel zwischen Spielern und Spielleiter wird dies erzählt.

Beeinträchtigungen:

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 durch eine Kampfhandlung entstehen. Das können Wunden sein, psychische Zustände oder auch physische Schwächen.

Diese sind erst einmal literarischer Natur und hängen schlicht und einfach davon ab wie sie entstanden sind.

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 das ist, abhängig von der Handlung. In diesem Fall bricht er dem Gegner die Nase womit dieser die Beeinträchtigung „*gebrochene Nase*“ erhält.

(Optional: Ob man pro Erfolg den man mehr hat als der Gegner eine Beeinträchtigung hinzufügt oder ob es maximal eine Beeinträchtigung pro Würfelvergleich gibt, ist etwas was der Spielleiter vor dem Spiel festlegen sollte. Damit reguliert er die Tödlichkeit des Kampfsystems.)

Beeinträchtigungstoken:

Die Beeinträchtigungen und was sie genau sind sollte sich der Spieler zur Erinnerung und der Verfestigung der Immersion unter die Befähigungen auf das Charakterblatt schreiben (natürlich mit Bleistift), aber sie werden durch den Spielleiter noch einmal verallgemeinert für alle sichtbar versinnbildlicht. Er gibt jemandem der eine Beeinträchtigung erhalten hat nämlich einen Beeinträchtigungstoken, den der Spieler neben seine Dramatoken legt. Entscheidend ist nun, dass die Beeinträchtigungstoken zum zuvor angesprochenen Maximaldrama hinzuzählen und es mit auffüllen. Hat ein Spieler also noch einen Dramatoken und bekommt ein Beeinträchtigungstoken, erhält er beim Auffüllen bis zum Maximaldrama nur noch zwei weitere Dramatoken und hat damit drei Drama und eine Beeinträchtigung. Die Beeinträchtigungstoken begrenzen also seine Handlungsfähigkeit.

Außer Gefecht:

Hat ein Spieler vier Beeinträchtigungstoken ist er außer Gefecht und kann nicht mehr handeln. Was das genau bedeutet, also ob er bewegungslos, bewusstlos oder gar tot ist, hängt zum einen vom Spielleiter ab, der das frei entscheiden kann, lässt sich aber auch ganz gut an der Art der Beeinträchtigungen die er erhalten hat festmachen. Hat jemand nur geistige oder leichtere Beeinträchtigungen erhalten wie etwa: Trauma, Schmerz, Angst und Desorientierung ist es wenig sinnvoll ihn daran sterben zu lassen. Dann wird er eher paralysiert sein. Hat er aber schwere

körperliche Beeinträchtigungen wie: Bauchwunde, Verbrennungen, Schnittwunden und starke Blutung, macht es deutlich mehr Sinn, dass er stirbt.

Letztlich aber ist es Spielleiterentscheid.

Beeinträchtigungen loswerden:

Beeinträchtigungen können nur erzählerisch und nach Ermessen des Spielleiters der Logik der Welt folgend wieder abgebaut werden. Schnittwunden etwa müssen behandelt und genäht werden und dauern lange bis sie heilen. Brandwunden ebenfalls. Eine leichte Gehirnerschütterung geht nach einigen Stunden aber eventuell schon wieder von alleine weg. Wenn es Heilmagie in der Spielwelt gibt, kann eine körperliche Wunde vielleicht auch direkt geheilt werden. Das hängt ganz von den Umständen der Welt ab in der man spielt.

Wichtig ist, dass nichts davon diskutiert wird. Der Spielleiter sagt ingame so immersiv wie möglich an was nötig ist um sich zu erholen und zieht den Beeinträchtigungstoken wenn die Kriterien erfüllt sind ab.

Auf was es ankommt

Der Spielleiter:

Wie schon deutlich wurde ist das Leiten von „Cinema“ deutlich anspruchsvoller als das Leiten der meisten Rollenspiele, weil sehr viele Aufgaben vom SL übernommen werden, die sich traditionell auf die Gruppe verteilen.

Neben klassischen Aufgaben wie dem erzählen der Geschichte, dem Darstellen der NSCs und dem Kontrollieren der Erzählgeschwindigkeit muss der Spielleiter bei „Cinema“ sämtliche Regeln ausführen, würfeln, und aller Ergebnisse eigenständig interpretieren.

Das ist insofern auch noch etwas anspruchsvoller als gewöhnlich, da das Würfelsystem fordert, spontane Schicksalsentscheidung zu treffen. Wenn etwas scheitert geht noch etwas zusätzliches schief, das spontan erfunden werden muss. Oder es eröffnet sich eine Möglichkeit.

Anders aber als etwa bei Itras By wird das Ergebnis nicht diskutiert, sondern der Spielleiter muss schnell und ohne Rücksprache entscheiden was passiert. Er kann natürlich sagen das etwas gelingt und den Spieler erzählen lassen wie das genau aussieht. Oder sollte etwas mit einem Nachteil gelingen kann der Spieler eventuell selbst den Nachteil bestimmen.

Die Spieler das Scheitern beschreiben zulassen ist auch denkbar.

In den meisten Fällen wird der Spielleiter das aber selbst machen wollen. Wichtig ist das keine Diskussionen entstehen, keine Pausen, und die Immersion so wenig wie möglich gestört wird.

Das bedeutet, dass der Spielleiter vor einigen Herausforderungen steht. Wenn man ein Gefühl dafür bekommen hat, macht es aber auch unglaublich Spaß, weil man eben sehr viel mehr im eigenen Rhythmus erzählen kann und nicht immer wieder herausgerissen wird.

Neben den Herausforderungen des Spielleitens sind auch dessen Gefahren zu beachten.

Mehr als in den meisten Spielen hat der Spielleiter die Kontrolle und Macht über die Geschichte. Er würfelt, er interpretiert, er entscheidet alles im Hintergrund.

Deswegen kann ich nicht oft genug betonen wie wichtig es ist, dass der Spielleiter sich nicht als Gegner oder Herausforderung für die Spieler empfindet, sondern als Mitspieler, als Komplize beim Erzählen einer dramatischen, interessanten und abwechslungsreichen Geschichte.

Es gibt viele Systeme die es fördern, dass der Spielleiter es den Spielern schwer macht, und die Option des Scheiterns immer wie ein Damoklesschwert über allem hängt.

Das will Cinema nicht. Versteht mich nicht falsch, das System möchte spannende Geschichten, gefährliche Situation in denen die Spieler anfangen zu schwitzen und um das Leben ihres Charakters bangen. Aber innerhalb der Geschichte und nicht auf einer Ebene von Regeln, sondern auf der Ebene der Handlung. Es soll nicht darum gehen, ob die Spieler ihren Charakter effizient genug gebaut haben oder die Regeln clever nutzen können um ein taktisches Problem zur bewältigen. Wer so was spielen will hat eine große Auswahl an Spielen zur Verfügung. Die Spannung in Cinema entsteht nicht dadurch das ich den nächsten Würfelwurf schaffe oder die richtige Spielstrategie gewählt habe, sondern dadurch dass ich mich frage was als nächstes passiert.

Der Spielleiter ist also daran interessiert die Geschichte spannend zu machen, Hürden zu erschaffen und die Spieler vor moralische Entscheidung zu stellen. Er bringt sie in die Bredouille, er macht ihnen vielleicht Angst, aber er lässt sie nicht scheitern, wenn dieses Scheitern nicht ausdrücklich die Geschichte voranbringt. Eine Niederlage muss etwas bedeuten und sie muss die Geschichte interessant machen.

Das bedeutet auch, dass der Spielleiter ein Fan der Charaktere sein muss. Er muss auch daran interessiert sein das ihnen spannendes geschieht oder muss mitfiebern, wenn sie leiden und mitjubeln wenn sie siegen.

Mit dieser Geisteshaltung kann Cinema, auch wenn es sicherlich anstrengend für Spielleiter ist, auch für ihn unglaublichen Spaß machen und eine Immersion erzeugen die sonst nur selten möglich wird.

Die Spieler:

Cinema zu spielen fühlt sich ein bisschen anders an als die meisten Rollenspiele, denn es nimmt etwas aus dem Spiel das man so sehr gewohnt ist und das viele für den Kern des Rollenspiels selbst halten. Nämlich die Macht über die Würfel. Diese werden oft fälschlicherweise als emanzipatorische Instrumente verstanden. Man glaubt, wenn man sie würfelt hat man sein Schicksal in der Hand. Man hat seinen Charakter gebaut, bestimmt was er kann und was er nicht kann und wenn man jetzt würfelt bestimmt man damit die Geschichte mit. Das ist aber natürlich nicht wahr. Man bestimmt die Geschichte durch die Handlung die der Charakter tätigt. Man sagt was man tut.

„Ich ziehe meine Waffe und schieße“. Das ist die Handlung, das emanzipiert den Spieler vom Spielleiter. Der Würfelwurf ist eine mechanische Notwendigkeit, um diese Freiheit zu ermöglichen, mehr aber auch nicht. Ob der nun vom Spieler oder vom Spielleiter getätigt wird ändert überhaupt nichts daran, dass er letztlich nur eine Wahrscheinlichkeit ist ob etwas passiert oder eben nicht.

Natürlich erfordert es ein gewisses Maß an Vertrauen dem Spielleiter das Recht über die Würfel zu lassen, aber dieses Vertrauen ist so oder so notwendig um zusammen eine gute Geschichte zu erzählen. Wenn am Spieltisch ein Gegeneinander besteht wird es sowieso schwer die Geschichte gemeinsam voranzutreiben. Dann wird es vielmehr zu einem Wettstreit, wie bei Brettspielen.

Lässt man sich aber auf die Situation ein und vertraut dem Spielleiter, hat man durch „Cinema“ die Möglichkeit auf eine Weise in eine Figur und eine Welt zu schlüpfen, wie das nur selten funktioniert. Denn alle Ablenkungen sind plötzlich fort. Man muss sich nicht mehr fragen, welche Fähigkeit man gerade verwendet. Man sagt einfach was man tut. Man muss nicht mehr würfeln und mühsam überlegen was das Ergebnis bedeutet, sondern man reagiert auf Ereignisse. Man kann sich auf die Welt um einen herum und auf die anderen Charakter konzentrieren, das zwischenmenschliche Gefüge bespielen und die Empfindung des eigenen Charakters ergründen.

Man kann also all jene Dinge tun, die Rollenspiel eigentlich ausmachen, ohne all die Dinge, die es bremsen.

Danksagung:

Ich danke Beo fürs Korrekturlesen und aufpeppen meiner bescheidenen Formatierungsfähigkeiten

