# CaMiSys

Eine Sammlung von Regelmechaniken zur Unterstützung von Pen&Paper Rollenspielen

V1.2.1 vom 08.08.2025

https://camisys.kranzusch.net/

1. Vorwort 2
2. Figuren 3
    2.1. Merkmale (Traits) 3
    2.2. Herangehensweisen (Meine Art, die Dinge zu regeln) 4
    2.3. Beziehungen 5
    2.4. Figuren erschaffen (so geht's) 5
3. Action 6
    3.1. Das Prinzip der erzählten Wahrheit 6
    3.2. Spielweise (Action) 7
    3.3. Gegnertypen 7
    3.4. Würfelergebnisse auswerten und Konfliktende 8
4. Drama 9
    4.1. Petitioner & Granter Prinzip 9
    4.2. Dramaszenen auflösen 9
5. Abenteuer 11
    5.1. Würfelproben 11
6. Wechsel zwischen Spielmodi 12
7. Token 12
8. Optionale Zusatzregeln 12
    8.1. Fahrzeugregeln 12
    8.2. Freeze, Fight or Flight 13
9. Referenzen 14
10. Zusammenfassung (Cheat-Sheet) 15

CaMiSys ist ein nichtkommerzielles Werk von Spielern für Spieler. Es darf unter Namensnennung weitergegeben und verändert werden, sofern dies unter gleichen Bedingungen erfolgt (CC BY-NC-SA). Die Rechte an externem Material, das hier genannt wird, bleiben unberührt. Kauft diese Spiele, wenn sie euch gefallen. Die jeweiligen Autoren haben das verdient.
Wenn ihr etwas aus dem hier vorliegenden Material macht, würde ich mich sehr freuen, davon zu hören.

Silvio Kranzusch
camisys@kranzusch.net

# 1. Vorwort

CaMiSys ist ein settingfreies Regelwerk für Pen&Paper Rollenspiele. Es soll mechanische Unterstützung für typische Spielsituationen bieten, ohne die Spielregeln in den Mittelpunkt zu stellen. Das Ziel dabei ist storylastiges Spielen. Nach meiner Auffassung geht es in Rollenspielen immer um die Geschichte, die am Spieltisch erzählt wird, indem sie gemeinsam erschaffen wird. CamiSys kann für jedes beliebige Setting benutzt werden, welches der Spielrunde gefällt (auch wenn mir klar ist, dass solche Entscheidungen meist vom Spielleiter getroffen oder zumindest begünstigt werden).

Dieses Regelwerk ist nicht dazu da, hoch detaillierte Aspekte der Spielwelt zu simulieren oder ausgefeilte Taktik in Spielmechanik zu fassen. Dafür gibt es andere Spiele, die diese Ziele besser umsetzen. Es ist dazu gedacht, erzählerischen Spielrunden mit unterstützenden Regeln auszuhelfen.

Ich habe mir diese Regeln nicht ausgedacht. Sie wurden von existierenden Spielen inspiriert und mittels Hausregeln zu einem zusammenpassenden Ganzen gemacht. Große Universalregelwerke sind meist komplex und begleiten ein Spiel eher, als es aktiv zu unterstützen und kleine Indie-Spiele können oft bestimmte Spielaspekte sehr gut unterstützen, helfen aber abseits dieser Spezialität oft nur schlecht weiter. Coole Mechanismen zu verbinden ist mein Versuch, dies zu lösen. Referenzen zu den größten Anleihen habe ich am Ende aufgeführt. Es gibt zusätzlich aber auch kleinere Ideen, die in einer Vielzahl von Spielen vorkommen. CaMiSys kann damit drei verschiedene Spielstile unterstützen, die ich häufig spiele: das klassische Abenteuerspiel, Actionspiel sowie emotionsgeladenes Drama.

# 2. Figuren

In Erzählspielen werden Figuren oft recht frei beschrieben. Statt fest definierter Attribute und Fertigkeiten, denen Werte zugewiesen werden, dienen Charaktermerkmale (Traits) dazu, die Figur im Wesentlichen zu beschreiben. Ich bekam zum ersten Mal Kontakt mit dieser Idee durch "Dogs in the Vineyard" von Vincent D. Baker. Auch "Wushu" von Daniel Bayn benutzt diese Idee und viele weitere Spiele, über die ich im Laufe der Zeit gestolpert bin. "Fate" von Fred Hicks verfolgt mit seinen Aspekten einen vergleichbaren Ansatz, ergänzt aber um zusätzliche Kriterien, die speziell für die Regeln dort gemacht sind. Diese Kriterien spielen aber für CaMiSys keine Rolle.
Etliche dieser Spiele knüpfen Werte direkt an die Merkmale. Meiner Erfahrung nach sorgt das dafür, dass Spieler versuchen, nur ihre größte Stärke zu bespielen, was die Figuren eindimensional erscheinen lässt. In CaMiSys haben Merkmale daher keine Werte.
Um auf etwas würfeln zu können, braucht es letztlich aber doch Werte. Hierfür dienen Herangehensweisen, die keine konkreten Fertigkeiten darstellen, sondern für die Art und Weise stehen, *wie* man Herausforderungen angeht.

## 2.1. Merkmale (Traits)

Merkmale sind Begriffe, Phrasen oder Stichpunkte, die eine Idee beschreiben. Sie sollten immer beschreibend sein und mit Worten die Idee bildhaft skizzieren. Das kann etwas Simples sein, wie z.B. eine Berufs- oder Tätigkeitsbezeichnung. Es kann aber auch ein umschreibender Satz sein. Dies ist ganz und gar demjenigen überlassen, der die Figur erschafft.
Typisch für Merkmale ist, dass man bestimmte Fähigkeiten, Werkzeuge oder charakterliche Eigenschaften damit verknüpft, die zu dem Merkmal passen. Jemand mit dem Merkmal "Pilot" kann beispielsweise Flugzeuge steuern und besitzt vermutlich typische Kleidungsstücke dafür. Jemand mit dem Merkmal "Die Welt zum Guten lenken" handelt vermutlich idealistisch, handelt aber eher proaktiv.
Meiner Erfahrung nach sollten lebendige Figuren mindestens 3 Arten von Merkmalen haben: ein Konzept, eine Motivation und einen Schwachpunkt. Dies kann auch gut als Antwort auf diese drei Fragen umgesetzt werden: Wer bin ich? Was will ich? Was macht mir Probleme? Es können aber beliebig zusätzliche Merkmale erschaffen werden, wenn die Figur mehr Tiefgang braucht. Merkmale können auch während des Spiels hinzugefügt werden, wenn prägsame Erfahrungen ihre Spur hinterlassen.

### 2.1.1. Konzept (Wer bin ich)

Das Konzept ist wahrscheinlich das wichtigste Merkmal. Es ist eine grundlegende Beschreibung der Rolle, die man spielt. In einer klassischen Fantasy Abenteuerrunde könnte "Zauberer" ein passendes Konzept sein. Dr. Strange im Marvel Universum bezeichnet sich hingegen stimmungsvoll als "Meister der mystischen Mächte". Und in einer Harry Potter inspirierten Runde, in der alle Figuren irgendwie Magier sind, müsste es beispielsweise als "Zauberschüler im Haus Gryffindor in Hogwarts" genauer spezifiziert werden.
Das Konzept sollte im Einklang mit der Gruppe und dem Thema stehen, sowohl was Formulierung als auch Detailgrad angeht. Ein Ritter hat in einer Sci-Fi-Runde eben einfach nichts zu suchen. Und wenn doch, dann sollte dieser Grund Teil des Merkmals oder eines zusätzlichen Merkmals sein.

### 2.1.2. Motivation (Was will ich)

Die Motivation ist das Merkmal, welches den inneren Antrieb der gespielten Figur beschreibt. Es ist der Grund, warum die Figur tut, was sie tut. Motivationen dienen dazu, dem Spielleiter ein Mittel in die Hand zu geben, um die Figur zum Handeln zu bewegen. Natürlich können auch die

Mitspieler und der Spieler selbst dies nutzen, um die Figur aus der Komfortzone zu ziehen. Aus diesem Grund sollten diese Merkmale auch eher langfristig ausgerichtet sein und eine starke Bindung haben. Niemand hat etwas von einem Ziel, das in den ersten Minuten im Vorbeigehen erreicht werden kann und sich dann erschöpft. Ebenso wenig nützlich ist es, wenn es mit einem Schulterzucken leicht abgetan werden kann.

#### 2.1.3. Schwäche (Was macht mir Probleme)

Die Schwäche ist das Merkmal, welches wie Salz in der Suppe der Figur Tiefe gibt. Außerdem ist es ein Anspielpunkt, der anderen Figuren die Möglichkeit gibt, bei der eigenen Figur einhaken zu können. Es gibt nur wenig, was Bindungen zwischen Figuren so gut ermöglichen und die gemeinsamen Geschichten interessanter machen kann, wie Schwachpunkte. Ich empfehle explizit, Schwächen zu wählen, die vermutlich im Spiel auch vorkommen werden.

#### 2.1.4. weitere Merkmale

Die weiteren Merkmale sind für alle zusätzlichen Beschreibungen und für Ergänzungen. Auch ein gemeinsames Merkmal, welches alle Gruppenmitglieder teilen, wie die Zugehörigkeit zu einer Organisation, findet hier Platz. Auch wenn Konzept, Motiv und Schwäche grundsätzlich ausreichend sind, um spielen zu können, gibt es keinerlei Limit für weitere Merkmale.

### 2.2. Herangehensweisen (Meine Art, die Dinge zu regeln)

Herangehensweisen sind weit weniger spektakulär als Merkmale. Sie dienen einzig dazu, eine Basis für Würfelwürfe zu schaffen. Dabei sagen sie nichts darüber aus, was man jeweils damit tun kann, sondern auf welche Art und Weise man Dinge erledigt. Diesen Ansatz habe ich in "Hillfolk" von Robin D. Laws zuerst kennengelernt. Hier verwende ich die Variante, wie sie in Turbo Fate zum Einsatz kommt und dort unter Methoden nachgeschlagen werden kann. Jede Figur hat exakt 6 Herangehensweisen, denen bei der Erschaffung Werte zugeordnet werden:

#### 2.2.1. Flink

Flink steht für alles, was schnell oder geschickt erledigt werden soll. So schnell wie möglich von A nach B rennen oder deinem Gegner zuvorkommen passt hier ebenso wie die Fesseln lösen, bevor die Wache reinkommt.

#### 2.2.2. Kraftvoll

Kraftvoll ist man, wenn Muskeln und rohe Gewalt das Mittel der Wahl sind. Eine Tür einrennen, jemanden niederschlagen, aber auch schwere Waffen bedienen oder mächtige Feuerbälle wirken, sind kraftvolle Ansätze.

#### 2.2.3. Scharfsinnig

Scharfsinnig ist alles, was mit dem Verstand gelöst werden soll. Sich Taktiken zurechtlegen, die Schwächen eines Kontrahenten analysieren oder Rätsel lösen, passt hier.

#### 2.2.4. Sorgfältig

Sorgfältig ist, wer ruhig und planvoll vorgeht, sich dabei auch Zeit lässt und auch Details achtet. Nach Informationen recherchieren, einen Plan schmieden, bevor man loslegt, all das ist sorgfältig.

#### 2.2.5. Tollkühn

Tollkühn handelt man, wenn Mut im Vordergrund steht. Gefahren und Probleme ignorieren und stattdessen einfach handeln passt hierzu ebenso, wie Leute zu inspirieren.

### 2.2.6. Tückisch

Tückisches Handeln ist bestimmt von Heimlichkeit, von Täuschungen und Lügen. Wenn man sich verkleidet, schleicht oder anderweitig unbemerkt bleiben will, wenn man jemanden überreden möchte oder auch Finten im Kampf, zählen hierzu.

### 2.2.7. Herangehensweisen in einer Beispielsituation

Will man beispielsweise in ein bewachtes Gebäude gelangen, könnte man sich als Wache verkleiden, um an den Wachen vorbei zu schleichen (Tückisch). Man könnte den Wachen einreden, dass sie schlecht bezahlt werden und gleich mal bei ihrem Boss besseres Gehalt verlangen sollen (Tollkühn). Man kann natürlich auch nach einem unbewachten Hintereingang suchen (Scharfsinnig) und diesen dann aufbrechen (Kraftvoll). Oder man zieht die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich und rennt dann weg, damit die anderen derweil ins Gebäude gelangen (Flink). Natürlich kann man auch die Wachen beobachten, um herauszufinden, wer von ihnen immer mal eine Raucherpause einlegt, um dann die dadurch entstehende Lücke in der Bewachung auszunutzen (Sorgfältig).

## 2.3. Beziehungen

Beziehungen sind in erster Linie für soziale Interaktionen von Bedeutung. Im Dramaspiel, das von emotionalen Bindungen lebt, sind sie essentiell. In anderen Spielmodi braucht man sie weniger oder sogar gar nicht. Beziehungen beinhalten 2 Komponenten: nämlich die Figur, zu der die Beziehung besteht, sowie das, was man von dieser Figur will oder hält. Beziehungen müssen in keiner Weise zweiseitig oder ausgeglichen sein. Eine Figur kann eine andere lieben, ohne dass dies erwidert wird. Die eine Figur kann etwas gänzlich anderes wollen als die andere Figur. Figuren können Machtgefälle in ihren Beziehungen haben. CaMiSys geht daher davon aus, dass Figuren immer aus der eigenen Sicht beschrieben werden. Sollte eine beidseitige Beziehung gewünscht sein, notieren eben einfach beide diese in ihrer Beziehungsliste.
Meine Empfehlung ist hierbei: Beziehungen sollten eine Bedeutung haben. Je stärker die Emotionen sind, die an der Beziehung hängen, desto wirksamer funktioniert die Beziehung im Spiel. Als keine Angst vor großen Gefühlen, gerade wenn man im Dramaspiel unterwegs ist. Beziehungen können zwischen Spielerfiguren bestehen bzw aufgenommen werden. Aber auch zu NSC kann man Beziehungen eingehen. Und man sollte es immer dann etablieren, wenn die Story der Runde davon profitieren könnte.

## 2.4. Figuren erschaffen (so geht's)

Um eine Figur zu erschaffen, gibt man ihr einen Namen und definiert 3 Merkmale (Konzept, Motivation, Schwäche). Dann verteilt man auf die 6 Herangehensweisen ein paar Punkte: ein Merkmal bekommt 3 Punkte, 2 weitere bekommen je 2 Punkte, wiederum 2 weitere Merkmale bekommen je 1 Punkt und die letzte Herangehensweise keinen Punkt. Weiteres dazu wird im Folgenden beschrieben. (also: 1x 3 Punkte, 2x 2 Punkte, 2x 1 Punkt und 1x 0 Punkte)
Zum Schluss und falls nötig, definiert man noch ein paar Beziehungen. Faustregel dafür: Drama braucht Beziehungen (auch schon zu Beginn!), Abenteuerspiel kann davon profitieren, Action braucht diese allerdings eher selten. Schließlich bekommt jeder Spieler noch eine Anzahl von Token (ich empfehle 2-3) um ins Spiel zu starten.

Eine bekannte Beispielfigur wäre: Meine Name ist Bond, James Bond. Ich bin Geheimagent mit der Lizenz zum Töten. Ich will England beschützen. Ich bekomme Probleme, weil ich die Finger nicht von schönen Frauen lassen kann. Außerdem habe ich eine Vorliebe für schnelle Autos. Herangehensweisen: Flink: 1, Kraftvoll: 2, Scharfsinnig: 2, Sorgfältig: 0, Tollkühn: 3, Tückisch: 1

# 3. Action

Um Action zu spielen, ist meiner Ansicht nach die cinematische Spielweise die, welche am besten zu erzählerischen Runden passt. Und von allen Spielen, die mir bisher begegnet sind, unterstützt Wushu von Daniel Bayn dies am Besten. Wushu ist unter CC Lizenz veröffentlicht und in der aktuellen Black Belt Edition online beim Autor verfügbar (Link in den Referenzen). Es gibt auch eine deutsche Fan-Übersetzung der etwas älteren Open Reloaded Fassung. Zum besseren Verständnis empfehle ich außerdem den Beschreibungsguide zu lesen, den der User 8t88 im Tanelorn Forum hinterlassen hat.
Mit meiner Anpassung an Wushu hat CaMiSys irgendwann mal angefangen. Meiner Ansicht nach ist es ein Schwachpunkt, auf Werte zu würfeln, die direkt an Merkmalen hängen. Die Änderung an Wushu ist simpel: Es wird Action beschrieben mit vielen Details, wie in Wushu. Und genau wie dort, gibts für jedes beschriebene Detail einen W6, mit dem dann hinterher um das Erzählrecht gewürfelt wird. Dazu nutzt man die Herangehensweise, die jeweils am ehesten passt und addiert einen Bonus von 1 für jedes Merkmal, welches in der Beschreibung verwendet wurde. Das ist dann die Zahl, die unterwürfelt werden muss. Jeder Würfel, der kleiner oder gleich dieser Summe zeigt, ist ein Erfolg. Der Rest ist wie gehabt bei Wushu.
Um zu erklären, wie Action nach diesen Regeln gespielt wird, braucht es nur ein paar kleine und allgemeingültige Prinzipien. Ich beschreibe das hier überblicksmäßig.

## 3.1. Das Prinzip der erzählten Wahrheit

Die essentielle Grundlage ist das Prinzip, dass alles, was erzählt wird, auch eintritt: das Prinzip der erzählten Wahrheit (principle of narrative truth). Damit ist gemeint, dass niemals die Würfelerfolge darüber entscheiden, ob etwas klappt oder nicht. Stattdessen erzählen Spieler selbst, ob und in welcher Weise ihre Figuren erfolgreich sind mit dem, was sie tun oder sich episch in die Nesseln setzen. Allein das Gespür für spannende Momente oder die "rule of cool", welches in uns allen steckt, ist die Leitlinie dafür, also ein rein subjektives Empfinden der Spieler selbst. Wenn Spieler episch Gegner vermöbeln wollen, sollen sie ruhig Spaß damit haben. Wenn sie es spannender finden, wenn ein fieser Bösewicht sie durch die Mangel dreht, damit sie später umso mehr Freude daran haben, ihm das Handwerk zu legen, dann ist das auch gut. In diesem Spiel versucht man nicht etwas zu tun, man hält es wie Yoda: tue es oder tue es nicht, es gibt kein Versuchen.

Dieses Prinzip hat nur genau zwei Grenzen: niemand darf das Ende einer Bedrohung herbei erzählen, ohne dass das Erzählrecht vorher durch Würfel entschieden wurde. Es darf also nicht der Nemesis (der einzelne herausragende Antagonist) signifikant eingeschränkt oder getötet werden. Und es darf aus eine Gruppe von namenlosen Gegnern die als Gruppe auftreten (Mooks) niemals der letzte ausgeschaltet werden. Erst wenn die Würfelmechanik das Erzählrecht entschieden hat (was eine kleine Weile dauern kann, schließlich will man ja Spaß an der Action haben), gibts vom Spielleiter die Erlaubnis zum Gnadenstoß und damit das Recht die Bedrohung zu beenden.
Die zweite Grenze ist das allgemeine Veto Recht. Jeder in der Runde, egal ob Spielleiter oder Spieler, hat das Recht gegen eine Beschreibung Veto einzulegen. Typischerweise passiert das, wenn ein Spieler über die Grenzen des gemeinsamen Vorstellungsraums hinausgeht und die Immersion damit bricht. Also wenn etwas beschrieben wird, das absolut nicht in die Glaubwürdigkeit der Spielwelt passt. Im Umkehrschluss bedeutet das auch, dass ohne Veto nur die Vorstellungskraft Grenzen setzt. Damit reguliert sich die Gruppe praktisch selbst und pegelt sich auf einen gemeinsamen Nenner ein. Vetos sollen dabei allerdings nicht zur Blockade dienen, sondern müssen gemeinsam mit einer alternativen Idee aufgelöst werden, wie das Spiel stattdessen weitergehen soll.

## 3.2. Spielweise (Action)

Im Spiel beschreibt man seine Aktionen möglichst detailliert und bildhaft. Dabei sollte man sich keineswegs nur auf die Aktion selbst konzentrieren. Den Gegner mit einem Schwerthieb angreifen ist nur ein Detail. Über den Kopf ausholen, dann einen kraftvollen Hieb ausführen, bei dem man auf die Hand des Gegners zielt und dadurch dessen Waffe aus der Hand schlägt, bietet hingegen gleich 4 Details. Und viele Details bedeuten viele Würfel, denn für jedes Detail, das der eigenen Beschreibung hinzugefügt wird, bekommt man einen Würfel.
Dies hat jedoch ein Limit: man kann maximal so viele Würfel in einer Runde sammeln, wie der Spielleiter als Obergrenze bestimmt. Wie hoch man diese Grenze wählt, ist eine subjektive Sache. Ich benutze meist eine Grenze von 6. Ich zähle mit den Fingern mit für jedes Detail und wenn bei allen Fingern noch ein Detail kommt, ist die Grenze ausgeschöpft. Letztlich muss jeder SL selbst herausfinden, ob lieber längere oder kürzere Erzählrunden zwischen den Würfelproben liegen sollten.
Ein Hinweis zu Nemesis Gegnern: Kämpfe gegen diese, die einer-gegen-einen ausgetragen werden, funktionieren sehr ausgeglichen. Spieler wollen aber oft gemeinsam gegen diese besonderen Gegner antreten. Sie stechen eben heraus und werden (nicht zu Unrecht) als größere Bedrohung angesehen. Je nach gewünschtem Stil sehe ich 3 Methoden damit umzugehen. Will man eher realistische kleine Scharmützel, lässt man die Mooks weg und generiert lieber eine ganze Schar Nemesis, bei denen jeder Spieler einen Einzelgegner findet. Will man es heroischer, möchte man hingegen die Mooks zu Dutzenden besiegen können (dafür sind sie ja da). Wenn man dann nichts weiter unternimmt, gehen Nemesis schnell zu Boden, wenn sie von mehreren Spielerfiguren in die Zange genommen werden. Sie sind dann relativ schwach. Das kann in Ordnung sein. Will man es hingegen wirklich episch, erhöht man das Würfel Limit für Nemesis, indem man pro Spielerfigur, die diesen angreift, das Limit multipliziert. Für 2 Angreifer das doppelte Limit, für 3 Angreifer das dreifache usw. Dadurch muss man als SL zwar mehr beschreiben (was man dank mehrerer SC die beschäftigt werden müssen auch relativ gut geht), generiert aber erheblich mehr Details. Das gleicht die Überzahl aus und im Extremfall kann der SL die Defensive auf die verschiedenen Angreifer verteilen, aber die Offensive des Nemesis auf einen der SC konzentrieren. Das kann zu sehr schnell ausgeschalteten SC führen.

## 3.3. Gegnertypen

Es gibt 2 grundsätzliche Arten von Bedrohungen, die es zu überwinden gilt: Das eine sind Nemesis. Dabei handelt es sich um herausragende Einzelfiguren, die genau wie Spielerfiguren gebaut wurden und nach genau den gleichen Regeln spielen, nur dass sie vom SL gesteuert werden. Man erkennt sie daran, dass sie eine erkennbare Persönlichkeit haben, die sie aus der Masse abhebt. Und diese Figuren haben üblicherweise einen Namen.
Die andere Art sind Umgebungsbedrohungen. Meist sind das einfach ganze Gruppen von namenlosen Gegnern (Mooks) wie z.B. eine Schar Ninjas. Es können aber auch statische Schwierigkeiten sein, die zum Konflikt in irgendeiner Weise beitragen. Ich habe beispielsweise mal eine Runde geleitet, bei der die Spielerfiguren eine Evakuierung beschützen sollten. Sie wurden von einem Antagonisten (Nemesisbedrohung) angegriffen, der seine Schergen (Mooks) mitgebracht hat. Als zusätzliche Schwierigkeit habe ich bestimmt, dass die Zivilisten Schaden erleiden, wenn sie nicht beschützt werden (statische Umgebungsbedrohung), durch Würfelerfolge der Spieler. Den Kampf gegen den Nemesis und seine Schergen gewinnen aber dabei die Schlacht (um den Schutz der Zivilisten) verlieren, war absolut realistisch in diesem Szenario.

### 3.4. Würfelergebnisse auswerten und Konfliktende

Da Würfelwürfe und Erzählung strikt getrennt werden, gibt es keine Lebenspunkte, die abgestrichen werden können. Stattdessen hat jede Figur Punkte, die durch Würfeln reduziert werden können. Dabei handelt es sich um eine rein abstrakte Ressource. Wushu nennt dies Chi. Ich stelle sie einfach als Token dar, die durch Spielchips repräsentiert werden. Sind die Tokens alle, verliert man das Erzählrecht und der Gegner darf bestimmen, was mit der ausgeschalteten Figur geschieht. Dies gilt für Spielerfiguren wie Nemesis gleichermaßen.
Umgebungsbedrohungen hingegen folgen einem einfacheren und abstrakteren Prinzip.
Nach jeder Erzählrunde teilen alle Spieler (und der SL für Nemesis) ihre angesammelten Würfel auf. Wushu nennt dies Yin und Yang Würfel. Ich nenne sie lieber offensive und defensive Würfel, denn genau das tun sie. Jeder Erfolg, der durch einen offensiven Würfel erzielt wurde, kostet den Gegner einen Token, sofern dies nicht durch einen Erfolg eines seiner defensiven Würfel gekontert wird. Jede Figur verliert also nur dann Token, wenn der jeweilige Gegner mehr Offensiverfolge gewürfelt hat, als man selbst Defensiverfolge erwürfeln konnte. Und da jeder sowohl offensive als auch defensive Würfel hat, kann man sich durchaus auch in derselben Runde gegenseitig ausschalten (was in der Praxis aber selten passiert).
Umgebungsbedrohungen und Mooks machen es da einfacher: Sie würfeln nicht. Sie generieren automatisch einen offensiven Erfolg, den Spieler kontern müssen. Ansonsten haben sie einen Bedrohungswert, der durch jeden Offensiverfolg der Spieler verringert wird. Dieser Bedrohungswert lässt sich für den SL leicht abschätzen: Anzahl geplanter Erzählrunden x Anzahl SC x Würfellimit geteilt durch 2 (weil im Schnitt erfahrungsgemäß die Hälfte der Würfel Erfolge werden). Bei 4 Spielern, einem Limit von 6 und 3 Erzählrunden sind das 3x4x6/2 = 36. Dies muss natürlich reduziert werden, wenn mehrere Bedrohungen oder Nemesis ins Spiel kommen. Und die Berechnung ist auch nur ein grober Richtwert. Jeder SL baut mit der Zeit eigene Erfahrungen auf, wie hoch man die Bedrohung legen will.
Ist der Bedrohungswert erschöpft oder die Tokens des Nemesis alle, gibt es vom SL das Recht zum Gnadenstoß, wodurch der Konflikt und damit die Actionszene endet.
Was genau passiert, wenn ein SC das Erzählrecht verliert, ist Sache des Narrativs. Üblicherweise nimmt die Figur nicht weiter an der Szene teil und ist danach wieder normal dabei. Bei einem Showdown oder wenn die Erzählung etwas entsprechendes nahelegt (z.B. weil alle Mitstreiter die heillose Fluch angetreten haben) könnte die Figur aber auch das Zeitliche segnen. Redet in der Gruppe, wie ihr mit dem Thema Charaktertod umgehen wollt.

# 4. Drama

Als Modul fürs Dramaspiel benutze ich "Hillfolk" von Robin D. Laws bzw dessen Spielmechanik namens "DramaSystem". Hillfolk sowie das Ergänzungsbuch "Blood on the Snow" sind kommerziell erhältlich bei DriveThruRPG. Die Regelmechanik ohne den Settingteil und alle Ergänzungen gibt es frei unter CC sowie OpenGaming Lizenz beim herausgebenden Verlag Pelgrane Press zum download (links in den Referenzen).
Ich werde hier nur sehr grob die benutzen Prinzipien des Spiels wiedergeben, wie sie auch im SRD zu finden sind. Hillfolk enthält neben vielen Szenariovorschlägen noch etliche hilfreiche Abschnitte. Diese werde ich hier weglassen, um mögliche Lizenzkonflikte zu vermeiden.
Die Änderungen, die ich hier gegenüber dem DramaSystem vorgenommen habe, beschränken sich auf die Merkmale. DramaSystem kennt ein Desire, was ich in Form von Motivation ebenfalls habe. Die "Dramatic Poles" aus DramaSystem wiederum sind zwei wiederstrebende Seiten eines zentralen Charaktermerkmals der Figur. Wenn man versteht, dass dies auch nur zwei Merkmale sind, die auf diese Weise angelegt sind, damit die Figur mehr Tiefgang bekommt, kann man das Gleiche auch mit den Merkmalen aus CaMiSys abbilden. Man muss bei der Erschaffung nur darauf achten, dass Figuren in ihren verschiedenen Merkmalen auch wirklich unterschiedliche Facetten der Figur beschreiben. Danach ist es voll kompatibel.

## 4.1. Petitioner & Granter Prinzip

Das Dramaspiel kommt typischerweise ohne Würfel aus. Immerhin besteht diese Spielweise vorrangig aus Dialogen zwischen Figuren (sogar hauptsächlich Dialoge nur zwischen SC). Auflösungen laufen hier nur über eine reine Token-Mechanik. Um das zu verstehen, muss man das Prinzip verstehen, welches die Dynamik von Dialogen beschreibt.
Angetrieben werden Dialoge stets von Motivationen. Ein dramatische Dialogszene entsteht, wenn eine Figur von einer anderen etwas will und das Gespräch sucht, um dem Ziel ein Stück näher zu kommen. Das muss nicht die Kernmotivation dieser Figur sein. Es sollte beim Dramaspiel aber auch nichts belangloses sein, sondern etwas, dass der Figur etwas bedeutet. Derjenige, der etwas will, ist in der Szene der Bittsteller (bzw Petitioner). Die Figur, die darauf reagiert ist der Stattgeber (Granter). Die Szene dreht sich darum, dass der Bittsteller versucht, ein Zugeständnis im Sinne seines Motivs vom Stattgeber zu bekommen. Der Stattgeber wiederum entscheidet, ob er bereit ist, dem Bittsteller entgegenzukommen oder nicht. Die Szene endet, wenn klar geworden ist, wie die Entscheidung ausfällt. Man sollte als Bittsteller darauf achten, nicht zuviel auf einmal zu wollen, weil sonst die Chance, zurückgewiesen zu werden, zu groß ist. Wie viel man dabei riskieren will, ist aber eine Sache, die der Spieler frei entscheiden kann. Als SL wiederum sollte man ein Auge darauf haben, wenn ein Gesuch zurückgewiesen wird. Manche Spieler neigen dazu, nicht aufgeben zu wollen und es weiter und weiter zu versuchen. Hier braucht es gelegentlich moderierende Eingriffe.
Im System Matters Podcast wurde das Prinzip vor einiger Zeit sehr anschaulich beschrieben. Ein Link zu dieser Episode findet sich in den Referenzen.

## 4.2. Dramaszenen auflösen

Nachdem eine Dialogszene beendet wurde, kommen die Token ins Spiel. die wechseln den Besitzer, je nach Ergebnis des Dialogs. Ist der Bittsteller mit seinem Gesuch weitergekommen, muss er dem Stattgeber dafür einen Token geben. Wurde es hingegen zurückgewiesen, muss der Stattgeber dem Bittsteller einen Token geben. Der Token fließt also immer dem Spielfortschritt auf der Erzählebene entgegen. Wer mit seinen Gesuchen gut durchkommt und die Gesuche von anderen oft zurückweist, wird sehr bald keine Token mehr haben. Wer hingegen immer nachgibt, Zugeständnisse bei Gesuchen macht und auf taube Ohren bei den eigenen Gesuchen stößt, wird schnell eine Menge Token ansammeln. Man kann die Token dabei auch als

abstrakte Symbolisierung für Gefallensschulden betrachten. Wenn jemand in diesem Zusammenhang einen Token abgeben muss, aber keinen mehr hat, bekommt derjenige der den Token bekommen soll, diesen stattdessen aus dem Vorrat. Es kommt also ein zusätzlicher Token ins Spiel.
Wofür sind die Token nun gut? Das Wichtigste ist wohl, dass man damit Zugeständnisse auch erzwingen kann. Wenn man als Bittsteller solchen Nachdruck ausüben möchte, gibt man dem Stattgeber 2 Token (statt einem für ein freiwilliges Entgegenkommen). Diesem Nachdruck MUSS der Stattgeber dann nachkommen, auch wenn man eigentlich nicht wollte. Es gibt nur eine einzige Möglichkeit, dem Nachdruck doch noch zu entgehen. Dazu gibt man dem Bittsteller ganze 3 Token. An dieser Stelle muss man dann überlegen, ob die Sache wirklich so viel Bedeutung hat.
Man kann Token auch noch für andere, kleine Dinge verwenden. Beispielsweise wenn man als Dritter in eine Dialogszene mit einsteigen will und derjenige, der diese Szene begonnen hat, möchte das eigentlich nicht, dann kann man versuchen, diesen für 1 Token zu überzeugen, es doch zuzulassen. Auch hier kann wieder mit einem Token mehr (also 2) zurückgewiesen werden.

# 5. Abenteuer

Nachdem ich Drama und Action soweit hatte, dass sie kompatibel miteinander waren, fehlte mir nur noch eines: ein einfacher Würfelmechanismus, um Proben im Abenteuerspiel abwickeln zu können. Im Abenteuerspiel geht es hauptsächlich darum, kooperativ Herausforderungen zu überwinden. Würfelproben dienen dabei als Mittel des Ungewissen, das Situationen weniger voraussehbar macht. Bei Storygetriebenen Spielen sind Würfelproben dabei immer dann sinnvoll, wenn die Ungewissheit des Ergebnisses, die Handlung interessanter macht. Sei es durch Spannung oder sei es durch entstehende Wendepunkte. Niemals sollten Würfelergebnisse darüber entscheiden OB die Handlung weitergeht, sondern immer nur WIE es weiter geht.
Grundsätzlich lassen sich zwei Arten von Proben unterscheiden: Aufgabenbezogene Proben (Task Resolution), die ergeben, ob eine bestimmte Aktion der SC klappt (bzw wie gut). Und Szenenbezogene Proben (Scene Resolution), die darüber entscheiden wie die gesammelten Aktionen der Gruppe in einer Szene ausgehen. Welche dieser Auflösungsarten man haben möchte, ist eine rein subjektive Entscheidung des SLs. Meistens kommen aufgabenbezogene Proben zum Einsatz.
Für meine Würfelproben habe ich mich von "Star Trek Adventures" inspirieren lassen (Link in den Referenzen). Wobei die Ähnlichkeiten hier wesentlich geringer sind als bei den anderen Mechaniken.

## 5.1. Würfelproben

Um Proben würfeln zu können, braucht man zunächst einen Wert, auf den man würfeln kann. Dies geschieht genau wie im Actionmodus: man wählt eine Herangehensweise und nimmt den dazugehörigen Wert. Wenn man Merkmale einbeziehen kann oder eine Beziehung vakant ist, ergibt das jeweils einen Bonus von 1. Die Summe, die dabei entsteht, ist der Zielwert, mit dem man die Würfelergebnisse vergleicht.
Nun würfelt man 2 W6, die einzeln mit dem Zielwert verglichen werden. Jeder Würfel, der kleiner oder gleich diesem Zielwert ist, generiert einen Erfolg. Eine gewürfelte 6 ist immer ein Fehlschlag.
Im Unterschied zum Actionmodul produziert eine 1 allerdings gleich 2 Erfolge. Und wenn ein Spieler durch Einbeziehen von Merkmalen etc. einen Zielwert größer als 5 erreicht, geht diese Schwelle für jeden Punkt darüber ebenfalls hoch. Wer mit Boni auf eine 6 kommt, bekommt also bei gewürfelten 1en und auch bei 2en eine doppelten Erfolg und bei einer Zielzahl von 7 sind auch die 3en doppelte Erfolge usw. Eine gewürfelte 6 bleibt dennoch ein Fehlschlag.
Spieler können andere Spieler bei einer Aufgabe unterstützen. Dazu müssen sie nur beschreiben, wie diese Unterstützung aussieht und können dann einen einzelnen Würfel einbringen. Auch komplexere Aufgaben können umgesetzt werden, indem die Aufgabe in Teilschritte zerlegt wird. Dies geht natürlich nur, wenn die Aufgabe das sinnvoll auch zulässt.
Die Schwierigkeit von Aufgaben wird dabei festgelegt, indem eine Anzahl von Erfolgen seitens des SL bestimmt wird, die für das Absolvieren der Aufgabe nötig ist.
Bei einem Fehlschlag kann ein Spieler entscheiden Konsequenzen anzunehmen. Dies sind Nachteile für den eigenen Charakter oder die Gruppe als Ganzes. Zusätzlich dazu muss ein Token abgegeben werden. Dadurch darf neu gewürfelt werden, um die fehlgeschlagene Aufgabe dennoch zu schaffen. Das Ergebnis der Wiederholung zählt dann aber.

Letztlich sollten Proben aber nicht den Spielfluss stoppen. Ein Fehlschlag bei einer Probe bedeutet also, dass die Dinge nicht so klappen, wie gewünscht oder wie gedacht. Aber die Story schreitet auch dann voran. Man sollte sich also überlegen, was stattdessen passiert, wenn die Würfel einen Plan durchkreuzen. Etwas, das über "klappt nicht" hinausgeht.

# 6. Wechsel zwischen Spielmodi

Jede Spielrunde hat eine primäre Spielweise, die vom gewünschten Spielstil abhängt. Es ist stark ratsam, diesen primären Modus in den Vordergrund zu rücken. Es ist nicht ratsam, innerhalb einer einzigen Spielsitzung ständig zwischen den Spielmodi hin und her zu wechseln. Dennoch ist es absolut möglich, von einem Modus in einen anderen zu wechseln, wenn Bedarf dafür da ist. Mitten in einer Abenteuerrunde einen Überraschungsangriff auf die Spieler loslassen und dann für eine Szene lang Action machen ist absolut normal. CaMiSys ist bewusst so harmonisiert, dass ein solcher Wechsel möglichst reibungsfrei vonstatten geht.
Einzig der Umgang mit Tokens ist bei einem Wechsel in einen anderen Spielmodus von Relevanz.

# 7. Token

Token sind eine abstrakte Ressource. Und sie können sehr flexibel eingesetzt werden. Als Belohnung, als Anreizmittel, je nachdem, was für die Gruppe passt. Ich empfehle, physisch greifbare Token zu verwenden, wie z.B. Spielchips. Die haptische Komponente ist im Allgemeinen ein Pluspunkt für Spieler. Ich warne jedoch davor, essbare Token zu benutzen. Gummibärchen als Token mögen witzig sein, sind aber auch schnell gegessen und dann sind sie nicht mehr im Spiel.

Token sollten aber niemals eine extrem knappe Ressource sein. Sie sollten benutzt werden und müssen dafür leichthin ausgegeben werden können. Damit das funktioniert, darf der SL nicht zu knauserig damit sein, Token wieder an die Spieler zu geben.
Wie man das am Besten macht, hängt von der primären Spielweise der Runde ab. Ist es eine Actionrunde, stockt man die Token der Spieler nach jeder Actionszene auf den Ursprungswert bei Beginn des Spiels wieder auf (refresh). Sollte ein Spieler bereits diese Anzahl besitzen oder sogar mehr als das, gibts natürlich keine Token. Ein Refresh ist immer nur ein Aufstocken auf den Standardwert.
Ist es eine Abenteuerrunde, sollten ein refresh der Token nach Erreichen von wichtigen Punkten in der Handlung erfolgen. Spielt die Runde in erster Linie Drama, ist kein Refresh zwingend nötig, da diese Spielweise bereits vom Prinzip her recht fleißig Token in die Runde spült.

Ein Wechsel des Spielmodus für eine Szene sollte allerdings nicht dazu führen, dass der Token Refresh sich ändert. Dies sollte stets an der primären Spielweise der Runde festgesetzt sein. Dennoch ist und bleibt das Ausgeben von Token an Spieler eine Entscheidung des SL und meine Empfehlungen zum Refresh eine subjektive Einschätzung.

# 8. Optionale Zusatzregeln

## 8.1. Fahrzeugregeln

Fahrzeuge, Reittiere oder Ähnliches gibt es in vielen Szenarien. Grundsätzlich kann man 4 verschiedene Kategorien unterscheiden: Ein simples Fortbewegungsmittel beispielsweise braucht keine Regeln. Erst wenn das Fahrzeug etwas besonderes im Spiel ist, muss man sich darum Gedanken machen. Auch wenn das Fahrzeug eine echte, eigene Persönlichkeit hat, braucht man keine Regeln, denn dann ist es eine eigene Figur, die selbstständig von einem Spieler oder SL geführt wird. Bleiben noch zwei Möglichkeiten: Jeder SC hat sein eigenes besonderes Fahrzeug oder die SC sind Crew eines gemeinsamen Fahrzeugs. Für beide Varianten sollten die Fahrzeuge wie eigene Charaktere erschaffen werden, wenngleich sie nicht selbstständig agieren können. Ein ausgeschaltetes Fahrzeug, bedeutet nicht zwingend, dass die Crew bzw der Pilot ebenfalls handlungsunfähig ist, nur dass die Merkmale des Fahrzeugs nicht mehr nutzbar sind. Was das für die Besatzung heißt, muss für das Szenario entschieden werden.

Man kann auch überlegen, ob man für Fahrzeuge statt Token abzugeben lieber Nachteils-Merkmale einführen möchte. So wird das aktive Erzählen von Konsequenzen im Kampf zu einem Feature analog Schwächen bei Figuren. Das ist aber vom gewünschten Spielstil abhängig.

### 8.1.1. individuelle Einzelfahrzeuge

Beispiele hierfür sind Piloten mit ihrem eigenen Flugzeug oder Mechas. Solange der Pilot das Fahrzeug steuert, kann er zusätzlich zu eigenen Merkmalen die des Fahrzeugs nutzen. Für die Herangehensweisen werden dann entweder die des Fahrzeugs oder des Piloten benutzt, je nachdem ob es eine Fahrzeug- oder Pilotenaktion ist. Aber es kommt für jede Probe immer nur eine Herangehensweise zum Einsatz.

### 8.1.2. Crew eines gemeinsamen Fahrzeugs

Das archetypische Beispiel hierfür ist wohl, wenn man die Besatzung eines Schiffs spielt. Wie bei individuellen Fahrzeugen können Merkmale oder Herangehensweisen des Schiffs genutzt werden, wie es die Situation hergibt. Der Unterschied ist: Es gibt Fahrzeugrunden, bei denen jeder SC reihum mit seinen Aktionen dran ist, wie üblich. Erst wenn alle SC ihre Aktion hatten, ist die Fahrzeugrunde beendet. Dies ist völlig analog zu Kampfrunden in Actionszenen.
In jeder Fahrzeugrunde kann jede Station bzw jedes System nur einmal benutzt werden. Ein Schiff kann nur einmal pro Runde die Segel neu setzen oder einmal die Kanonen abfeuern. Aber alle SC können durch eigene Aktionen Boni erschaffen, die von einer Station als Merkmal benutzt werden kann. Jeder Erfolg bei einer unterstützenden Probe generiert dabei einen Bonuspunkt, der wie ein genutztes Merkmal dann später eingelöst werden kann. Diese Boni verschwinden nicht nach einer Fahrzeugrunde, sondern erst, wenn sie benutzt werden oder wenn die Szene vorüber ist.

## 8.2. Freeze, Fight or Flight

Dieses Modul ersetzt die Handhabung von ausgeschalteten Figuren aus **Abschnitt 3.4**. Wann immer ein SC in einer existenzbedrohenden Situation ist, kann der Spieler eine von drei Optionen wählen: Flucht, Kampf oder Erstarren.
Das Erstarren gibt die Kontrolle über die Figur auf. Die Figur ist aber auf jeden Fall noch in der Szene und kann von allen aktiven Figuren beeinflusst werden. Gesteuert wird die Figur dann vom SL. Spieler können aber extra defensive Erfolge ausgeben, um den SC zu schützen.
Kampf versetzt den betreffenden SC in sein letztes Gefecht. Er kann beschreiben, wie die Szene ausgehen wird, einschließlich der Ziele, die die SC verfolgt haben. Am Ende der Szene stirbt die Figur aber (bzw. was die Gruppe für das Ableben von Figuren ausgemacht hat).
Die Flucht nimmt den SC aus dem Spiel. Die Figur flieht und ist nicht mehr Teil der Szene. Im Anschluss müssen die Spieler ausspielen, wie die geflohene Figur wiedergefunden wird, sonst gilt diese Figur als verschollen und kann nicht weitergespielt werden.

# 9. Referenzen

- Wushu: http://danielbayn.com/wushu/
- Wushu Beschreibungsguide: https://www.tanelorn.net/index.php/topic,21464.0.html
- Turbo-Fate: https://faterpg.de/turbo-fate/
- Star Trek Adventures: https://www.modiphius.net/collections/star-trek-adventures
- Hillfolk: https://en.wikipedia.org/wiki/Hillfolk
- DramaSystem SRD: https://pelgranepress.com/2013/09/19/dramasystem-srd/
- Petitioner & Granter: https://podcast.system-matters.de/2015/01/12/episode-99-dialoge-improvisieren/ (ca. ab 05:25)
- DriveThruRPG: https://www.drivethrurpg.com/

- aktuelle Version CaMiSys (inkl Charakterbögen etc): https://camisys.kranzusch.net/

# 10. Zusammenfassung (Cheat-Sheet)

**Figuren erschaffen:**
- Merkmale beschreiben
- Werte für Herangehensweisen verteilen:
  (1x 3 Punkte, 2x 2 Punkte, 2x 1 Punkt, 1x 0 Punkte)
- Beziehungen definieren (falls nötig)
- Token austeilen (2-3 pro Spieler)

**Zielwert für Würfelproben:**
- Herangehensweise auswählen
- Bonus von 1 addieren
  - für jedes Merkmal das mit beschrieben wurde
  - für jede Beziehung, die durch die Aktion oder während dessen vakant ist

**Würfelproben:**
- 2 W6 (bei Unterstützung eines anderen Spielers 1 W6)
- jedes Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Zielwert ist ein Erfolg
- jede 6 ist ein automatischer Fehlschlag
- jede 1 ist ein doppelter Erfolg
- Ist der Zielwert größer als 5, steigt die Schwelle für doppelte Erfolge mit jedem Punkt

**Actionmodus:**
- jedes beschriebene Detail generiert einen W6
- Limit für Anzahl von Würfeln vom SL festgelegt
- Erfolge werden wie bei Einzelproben im Abenteuermodus ermittelt (siehe Würfelproben)
- Gruppen von Mooks generieren automatisch 1 Offensiv Erfolg
- Nemesis Gegner würfeln genau wie SC

**Drama:**
- Szenenauflösung nach Petitioner & Granter Prinzip
- Token fließen in umgekehrter Richtung zum Spielerfolg
- Token können zum Erzwingen von Zugeständnissen eingesetzt werden

**Tokenrefresh:**
- Abenteuer: beim Erreichen von wichtigen Plotabschnitten (z.B. Wendepunkte)
- Action: nach jeder Actionszene
- Drama: kein refresh