

# GeneSys 3.0

## Ein universelles Rollenspiel-Regelsystem

### I. Was ist GeneSys?

GeneSys entstand vor einigen Jahren aus meinem Wunsch, ein einheitliches und einfach zu erlernendes Regelsystem für alle Rollenspielwelten zu entwickeln, das es unnötig machen sollte, beim Wechsel des Spiels auch gleichzeitig neue Regeln lernen zu müssen; zum weitaus größten Teil betrafen all diese Regeln immer dieselben Thematiken, so daß es unsinnig erschien, immer wieder anderen Mechanismen zu folgen.

GeneSys hat zum Ziel, die Aufgaben der Charakterbeschreibung und der Lösung von Handlungen in einem Rollenspiel einfach und logisch zu halten, dabei aber detailreiche Interpretationen zu ermöglichen. Dem Regelsystem liegt eine bestimmte Spielphilosophie zugrunde. Es gibt andere, ebenso gültige Spielphilosophien, für die sich GeneSys weniger eignet; daher wird die GeneSys-Philosophie im folgenden kurz dargestellt.

Nach meiner Ansicht ist ein Rollenspiel in erster Linie ein Erzählspiel. Der Spielleiter übernimmt die Rolle eines Geschichtenerzählers, aber neben ihm erzählen auch die Spieler Elemente der Geschichte, indem sie über das Wesen, die Ansichten und die Handlungen ihrer Charaktere autonom entscheiden. So entsteht die Handlung zunächst im Spannungsfeld zwischen der Erzählung des Spielleiters auf der einen und der der Spieler auf der anderen Seite.

Das Regelwerk eines Rollenspiels, sofern es auf aleatorische Mittel wie Würfel zurückgreift, bringt ein anderes, weniger kontrollierbares Element in die Erzählung ein. Es ist sozusagen eine Art Gasterzähler, der im Rahmen gewisser statistischer Wahrscheinlichkeiten in die Handlung eingreift und neutral darauf Einfluß nimmt. Wann immer der Erfolg oder Misserfolg einer Handlung nach Ansicht des Spielleiters oder der Spieler fraglich ist, kommen die Regeln ins Spiel. Ein Würfelwurf entscheidet nun über den Ausgang der Situation durch Ermittlung eines Wertes, der wiederum vom Spielleiter und den Spielern interpretiert werden kann.

GeneSys ist demnach ein Regelwerk, das sich ganz darauf konzentriert, den Charakter mittels numerischer Werte zu beschreiben und Würfelmechanismen zur Verfügung zu stellen, mittels derer diese Werte getestet werden und Aktionen entschieden werden können. Dabei folgt GeneSys einer inhärenten Struktur, die es unnötig macht, Regeln während des Spiels nachzuschlagen, wenn diese Struktur einmal verstanden und verinnerlicht wurde.

Anders als viele andere Rollenspiele macht GeneSys Realismus (oder Mangel daran) nicht primär zu einem Teil des Regelwerks. Anstatt die Regeln mit pseudo-realistischen Mechanismen wie Bonus-/Malus-Listen, Ergebnis-Glockenkurven und Erfolgstabellen zu überfrachten, obliegt der Realismus des Spiels weitestgehend dem Spielleiter und den Spielern, die die Werte und Würfe mittels ihres Verständnisses von der Realität der Spielwelt auswerten. Dennoch dienen einige Mechanismen einer grundlegenden realistischen Darstellung, so zum Beispiel die Begrenzung von Fertigkeiten durch Indexwerte und das Verhältnis von Verletzungen zu Trefferpunkten, das Kämpfe wesentlich gefährlicher macht, als dies zum Beispiel in vielen stufen-basierten Fantasy-Spielen der Fall ist.

Die wichtigste Regel in GeneSys lautet: Benutze deinen Verstand! Man braucht keine Regeln, die aufs Gramm genau bestimmen, wieviel ein Charakter tragen kann, und die nur dazu führen, daß der Charakter im Extremfall ein Kupferstück fallen läßt, um eine Schatzkiste voller Gold zu tragen, die seine Tragfähigkeit um ein paar Gramm überschritten hätte. Tatsächlich lassen sich viele marktübliche Regelsysteme, insbesondere solche, die als besonders realistisch gelten, um einen Gutteil an Ballast reduzieren, wenn man stattdessen lediglich eigene Überlegungen anstellt und die Möglichkeit und Unmöglichkeit von Ereignissen, Handlungen oder Situationen selbst abwägt - letztendlich ist es ohnehin das eigene Verständnis, das über den Realitätsgrad eines Regelsystems entscheidet.

GeneSys beruht in seinen Regeln auf der Annahme, daß die Spieler menschliche oder weitgehend menschenähnliche Charaktere spielen und durch eine vom Spielleiter entworfene Handlung führen, innerhalb derer sie verschiedene Eigenschaften und Fertigkeiten einsetzen, um zu ihrem Ziel zu gelangen. Manche exotischere Rollenspiele, die in der näheren Vergangenheit insbesondere von kleinen Independent-Verlagen veröffentlicht wurden, entfernen sich sehr weit von dieser Grundlage und können nur bedingt, wenn überhaupt, mit GeneSys kombiniert werden.

Wer den obigen Ausführungen über die Philosophie des Rollenspiels nicht zustimmen kann, wird höchstwahrscheinlich nicht weiterlesen brauchen. Wer ihnen allerdings zumindest weitgehend zustimmen kann, wird in GeneSys vielleicht ein nützliches Mittel zur Verbesserung des eigenen Rollenspiel-Erlebnisses finden.

GeneSys wendet sich in jedem Fall an erfahrenere Spieler; deshalb wird hier auf eine Einführung in die Grundlagen des Rollenspiels verzichtet und entsprechendes Vorwissen vorausgesetzt.

## **2. Grundlagen**

GeneSys basiert fast vollständig auf W100 (hundertseitigen Würfeln), also zwei Zehnseitern, von denen einer Zehnerstellen und einer Einerstellen würfelt. Charakterwerte werden zumeist als Prozentwerte notiert. Bei GeneSys handelt es sich also um ein Prozentsystem.

Der Grund dafür liegt in der Natürlichkeit im Umgang mit dem Dezimalsystem. Jeder versteht sofort, daß eine Chance von 40% schlechter ist als eine von 60%; es ist ungleich schwieriger zu ermitteln, ob 1W8+3 nun durchschnittlich bessere oder schlechtere Ergebnisse bringt als 2W6-1. Dem W20 gegenüber bietet W100 den Vorteil höherer Auflösung, was zu weniger Gleichständen bei entgegengesetzten Proben führt.

Weil GeneSys an verschiedenste Spielwelten anpassbar sein muss, gibt es verhältnismäßig viele Grundeigenschaften, nämlich 15 Stück. Hierunter befinden sich je fünf körperliche, geistige und seelische Werte. Viele Rollenspiele betonen einen dieser Bereiche und reduzieren oder ignorieren die anderen; GeneSys versucht, alle drei Elemente der Charakterbeschreibung gleichwertig zu behandeln.

GeneSys hat keine eigene Fertigungsliste; stattdessen kann die Liste der zu verwendenden Spielwelt benutzt werden oder eine eigene erstellt werden. Idealerweise bleiben die Spieler in ihrer Wahl der Fertigkeiten völlig frei.

Fast jedes Rollenspiel hat bestimmte Regelemente, die zur besonderen Ausstattung dieses Spiels gehören und in keinem anderen Spiel vorkommen. Das können besondere Fähigkeiten sein, besondere Meßmethoden für diverse veränderliche Werte etc. GeneSys erlaubt die Anpassung solcher Werte und ihre Aufnahme in das GeneSys-Regelwerk im

Rahmen der hier üblichen Mechanismen - in der Regel erfolgt eine Umrechnung in Anpassung an die Basiszahlen 5, 10, 20 und 100. In machen Fällen kann womöglich auch der Original-Mechanismus einfach übernommen werden. Hier ist im speziellen Fall die Kreativität des Spielleiters gefragt, weil es keine generischen Regeln für alle Eventualitäten geben kann.

Aus dem gleichen Grund hat GeneSys kein eigenes Magiesystem. Magie (im weitesten Sinne) hat zwar ihren Platz in einem Großteil der existenten Rollenspielwelten, aber im Gegensatz zu solchen Elementen wie Recherche, Interaktion oder Kampf unterscheidet sich die Auffassung von Magie von Spiel zu Spiel erheblich. Es ist leider unmöglich, vorab ein allgemeines Magiesystem zu verfassen. Es gehört daher zu den Hauptaufgaben eines Spielleiters, der GeneSys einsetzen will, auf der Basis des vorhandenen Regelsystems von GeneSys ein dazu passendes Magiesystem für seine Spielwelt zu entwickeln, sofern Magie darin überhaupt vorkommt.

### **3. Der Charakter**

GeneSys verfolgt bei der Definition von Charakteren einen offenen Ansatz. GeneSys kennt weder fest definierte Charakterklassen noch ein Punktesystem; es gibt auch keine Zufallsmechanismen. GeneSys ermöglicht es, genau den Charakter zu erschaffen, den man erschaffen möchte, ohne daß die Regeln die Kreativität dieses Vorganges einschränken.

Der wichtigste Punkt bei der Erschaffung eines Charakters hat ohnehin nichts mit Regeln zu tun. Noch bevor Regeln zur Anwendung kommen, sollte der Spieler sich ein genaues Konzept für seinen Charakter überlegen. Hierzu gehört eine möglichst ausführliche Beschreibung des Äußeren des Charakters, seiner körperlichen Vorzüge und Schwächen, seiner intellektuellen Fähigkeiten, seines Wesens, seines Lebenslaufs und seiner derzeitigen Situation. Es empfiehlt sich, hierzu einen kurzen Essay zu verfassen, der dem Spielleiter vorgelegt wird oder mit diesem zusammen entwickelt wird. Der Spielleiter hat die Aufgabe, den Charakter im Rahmen der Spielwelt zu halten (insbesondere dann, wenn die Spieler diese Spielwelt noch nicht kennen), sollte aber im Rahmen der Möglichkeiten der Spielwelt (nicht zu verwechseln mit dem Rahmen der ursprünglichen Regeln!) den Spielern alle Freiheiten lassen. GeneSys erlaubt also auch die Aufweichung von vielleicht bestehenden Charakterklassen-Grenzen, soweit die Spielwelt dies zuläßt. Manchmal kann eine bereits vorhandene Kampagne es allerdings auch erfordern, daß der Spielleiter genauere Vorgaben macht oder gar die Spielercharaktere selbst entwickelt.

Erst wenn Spieler und Spielleiter sich einig sind, daß die Charakterbeschreibung für das Spiel geeignet ist, kommen die Regeln zu Einsatz. Anhand der Beschreibung müssen zuerst folgende Fragen geklärt werden:

#### *Eigenschaften*

Auf einer Skala von 1-20 mit einem Normalwert von 10:

- Wie stark ist der Charakter? (Kraft, KR)
- Wie manuell / körperlich geschickt ist der Charakter? (Geschick, GS)
- Wie steht es mit seiner Gesundheit und Ausdauer? (Fitness, FT)
- Wie gut ist die Wahrnehmung des Charakters (die fünf Sinne)? (Wahrnehmung, WH)
- Wie sieht der Charakter aus? (Aussehen, AS)

- Wie groß ist die Fähigkeit des Charakters, abstrakte Informationen zu verarbeiten und zu nutzen? (Verstand, VE)
- Wie groß ist die Fähigkeit des Charakters, Situationen und Fakten zu seinem Vorteil einzusetzen? (Schläue, SL)
- Wie gut kann sich der Charakter konzentrieren? (Konzentration, KO)
- Wie groß ist die Merkfähigkeit des Charakters? (Gedächtnis, GD)
- Wie gebildet ist der Charakter? (Wissen, WS)
- Wie willensstark ist der Charakter? (Willenskraft, WK)
- Wie groß ist das künstlerische Talent des Charakters? (Kreativität, KT)
- Wie gefestigt ist die Weltsicht des Charakters? (Stabilität, ST)
- Wie groß ist die Intuition des Charakters? (Intuition, IT)
- Wie wirkt das Wesen des Charakters auf andere? (Charisma, CH)

Für jede dieser Fragen existiert ein Eigenschaftswert auf dem Charakterblatt. Ein völlig durchschnittlicher Charakter hätte in jedem dieser Werte eine 10; Werte unter 6 gelten als auffällig schlecht, Werte über 15 als sprichwörtlich gut, d. h. Charaktere, die solche Werte haben, werden vor allem danach von ihrer Umgebung beurteilt. Wenn ein Charakter etwa Durchschnittswerte in allem hat, aber ein Geschick von 4 und ein Wissen von 17, beschreiben ihn Leute, die ihn kennen, bevorzugt als 'das wandelnde Lexikon mit den zwei linken Händen'.

Auf dem Charakterblatt befindet sich bei jedem Eigenschaftswert Platz für zwei Werte, getrennt durch einen Schrägstrich. Der soeben ermittelte Wert wird links vom Strich aufgeschrieben, rechts davon der fünffache Wert. Wenn der Charakter also eine Kraft von 12 haben soll, wird 12 / 60 notiert. Der zweite Wert ist der Prozentwert, gegen den im Spiel Würfelproben gemacht werden. Ein Charakter mit Kraft 12 hat also eine 60%ige Chance für einen Erfolg (siehe dazu das Kapitel 'Würfelproben').

Auf der Linie neben dem Namen der Eigenschaft ist Platz, eine genauere Definition des Wertes anzugeben. Dies ist nicht bei jeder Eigenschaft gleichermaßen möglich oder notwendig, kann aber dazu verwendet werden, den Eigenschaftswerten eine interpretatorische Richtung zu geben. Z. B. könnte ein Charakter ein schlechtes Gehör haben, ansonsten aber gute Wahrnehmung besitzen. Der Charakter erhält einen Wahrnehmungswert von 13 und den Vermerk 'halb taub'. Der Spielleiter nutzt diese Information, um Würfe gegen Wahrnehmung dann entsprechend in der Interpretation abzuwerten oder zu modifizieren, wenn es um Wahrnehmung des Gehörs geht. Andererseits könnte ein Charakter z. B. mit einem Kreativitätswert von 14 ausgestattet sein, der durch den Vermerk 'Klavierspiel' besonders gekennzeichnet ist. Dieser Charakter ist grundsätzlich künstlerisch begabt, hat aber eine Spezialisierung im Bereich Klavierspiel, wodurch Proben in diesem Bereich entweder wegfallen oder begünstigt werden können.

Dieser Mechanismus ist in erster Linie dazu da, den Charakter der Beschreibung entsprechend näher zu definieren und seine Spezialisierungen im Auge zu behalten. Die tatsächliche Umsetzung obliegt dem Spielleiter, es gibt in GeneSys keine verbindlichen Regeln dafür.

Mehr Informationen zu den Eigenschaftswerten gibt es im Kapitel 'Beschreibung der Eigenschaften'.

## *Der Index*

Jede Gruppe von fünf Eigenschaften hat einen eigenen Index. Der Index ist die Summe der fünf Eigenschaftswerte in der Gruppe. Hat also ein Charakter die Werte

- Kraft 10
- Geschick 12
- Fitness 14
- Wahrnehmung 9
- Aussehen 11

dann ist sein Körperindex die Summe dieser Zahlen, also 56. Der Index setzt die Obergrenze für Fertigkeitswerte in derselben Kategorie; eine körperliche Fertigkeit dieses Charakters kann also zu keiner Zeit einen höheren Wert als 56% bekommen (siehe unten, 'Fertigkeiten').

Das mag zunächst niedrig erscheinen, ist aber tatsächlich schon ein sehr guter Wert.

Dieser Mechanismus, der die Beteiligung aller fünf Eigenschaftswerte an einer Fertigkeit simuliert, ist einer der wenigen Regelteile, die einem gewissen eingebauten Realismus dienen. Durch diese Beschränkung (die, wenn man entsprechend hohe Eigenschaftswerte setzt, keine wirkliche Beschränkung darstellt, wenn man denn einen übermächtigen Charakter kreieren will) wird verhindert, daß Fertigkeitswerte schnell in den Bereich von 100% kommen, der Würfelproben praktisch unsinnig machen würde. Sollte dies nicht wünschenswert sein, kann der Index auch einfach ignoriert werden; allerdings sind selbst mit dem Index und halbwegs normalen Eigenschaftswerten sehr mächtige Charaktere möglich.

## *Fertigkeiten*

GeneSys hat keine eigene Fertigungsliste. Wenn GeneSys in einer bestehenden Spielwelt Verwendung findet, kann die Fertigungsliste dieser Spielwelt verwendet werden. Ansonsten sind die Spieler völlig frei in der Wahl ihrer Fertigkeiten.

In GeneSys verstehen sich Fertigkeiten als Spezialisierungen von Eigenschaften. Diese Fertigkeiten gehen also immer über das hinaus, was ein nicht besonders geschulter Charakter in der Spielwelt beherrscht - normale, alltägliche Handlungen werden durch Eigenschaftswürfe abgedeckt. Wann immer ein Charakter eine Handlung durchführt, für die er keine Fertigkeit besitzt, macht er einen Eigenschaftswurf (siehe dazu das Kapitel 'Würfelproben'). Fertigkeitswürfe haben Priorität vor Eigenschaftswürfen.

Je genauer eine Fertigkeit durch ihren Namen definiert wird, desto besser. Jeder körperlich gesunde Charakter ist in der Lage zu laufen, zu springen, zu klettern etc. - es macht keinen Sinn, hierfür Fertigkeiten anzulegen. Wenn ein Charakter aber Leichtathlet oder Bergsteiger ist, sollten entsprechend benannte Fertigkeiten notiert werden. Generell gilt, was die Mehrheit der Personen in der Spielwelt kann (in moderner Zeit und der westlichen Welt z. B. auch solche Dinge wie Autofahren, grundlegende Rechenaufgaben lösen etc.), braucht keine gesonderte Fertigkeit - wenn es hier in Ausnahmesituationen zu einem Würfelwurf kommt, wird ein passender Eigenschaftswurf durchgeführt. Einen eigenen Wert erhalten nur solche Fertigkeiten, die nicht jeder besitzt - häufig Dinge, die zum Beruf, den Hobbies oder herausragenden Talenten des Charakters gehören.

Jeder Fertigkeitwert wird einer passenden Eigenschaft und damit einer der drei Gruppen körperlich, geistig oder seelisch zugeordnet. Bei der Charaktererschaffung ist ein Fertigkeitwert immer ein Vielfaches der zugehörigen Eigenschaft. Zum Beispiel würde eine Fertigkeit 'Spanisch (Fremdsprache)' von der Eigenschaft 'Wissen' abhängen und damit dem Geistindex unterliegen. Nehmen wir an, der Eigenschaftswert eines Charakters in Wissen ist 11/55, sein Geistindex ist 51. Der anfängliche Fertigkeitwert wird immer mit einem der folgenden Faktoren ermittelt:

- Einige Grundkenntnisse: x1
- Vollständiges Grundwissen: x2
- Fortgeschritten: x3
- Umfassende Kenntnis: x4
- Meisterschaft: x5

Unser Charakter hätte demnach folgende möglichen Fertigkeitwerte, je nach dem Grad seiner Fähigkeiten, der aufgrund der Charakterbeschreibung festgelegt wird:

- Grundkenntnisse: 11%
- Vollständiges Grundwissen: 22%
- Fortgeschritten: 33%
- Umfassende Kenntnis: 44%
- Meisterschaft: 51% (eigentlich 55%, aber durch Geistindex beschränkt)

Aufgrund der besonderen Mechanismen für Fertigungsproben ist eine Fertigkeit von 51% tatsächlich schon meisterlich, da bei unmodifizierten Würfeln ab 50% keine Fehlschläge mehr möglich sind (siehe unten, 'Würfelproben').

Diese Fertigkeit 'Spanisch' deckt die Konversation und das Schreib-/Leseverständnis der Sprache ab. Ein Charakter, der über keine solche Fertigkeit verfügt, kann Spanisch weder sprechen noch schreiben oder lesen; jedoch kann ein Charakter, der eine Fertigkeit in einer anderen romanischen Sprache besitzt, mit einem Wurf auf Wissen vielleicht den Sinn eines einfachen Textes in spanischer Sprache ermitteln. Selbst ohne jegliche Fremdsprachenkenntnisse beherrscht ein Charakter mit einem gelungenen Wurf auf Wissen womöglich grundlegende Worte wie 'si', 'no' oder ein paar Zahlen.

### *Konstitution*

GeneSys enthält drei Konstitutionsmonitore, jeweils einen für die drei Gruppen von Eigenschaften. Diese Konstitutionsmonitore messen den körperlichen, geistigen oder seelischen Zustand des Charakters. Damit ersetzen sie Werte wie 'Lebensenergie', 'Trefferpunkte' etc. Wenn diese Monitore auf ihrem Höchststand sind, ist der Charakter voll einsatzfähig. Jede Form von Belastung führt zu einem Abzug von diesen Werten. Sinkt ein Wert auf 0 oder darunter, ist der Charakter in der Regel nicht mehr einsatzfähig und bedarf der Heilung, Ruhe oder Behandlung.

Die Höchstwerte der Konstitutionsmonitore hängen dauerhaft von drei Eigenschaften ab; wenn sich diese Eigenschaftswerte im Laufe des Spiels verändern, verändert sich auch der mögliche Höchstwert des Monitors.

- Körperliche Konstitution: diese entspricht dem Fitness-Wert.
- Geistige Konstitution: diese entspricht dem Konzentrationswert.
- Seelische Konstitution: diese entspricht dem Stabilitätswert.

Jede Form von größerer körperlicher Anstrengung sowie Verletzungen können den Wert der körperlichen Konstitution verringern; ist der Wert 0 erreicht, bricht der Charakter in der Regel vor Erschöpfung zusammen. Die geistige Konstitution wird durch intellektuelle Anstrengung reduziert, Konzentration über längere Zeiträume, aufreibende Recherche etc. Erreicht sie 0, ist der Charakter nicht länger aufnahmefähig und verspürt ein dringendes Ruhebedürfnis. Die seelische Konstitution wird durch Schocks reduziert, die die Weltanschauung des Charakters in Frage stellen. Sinkt sie auf 0, können verschiedene Effekte auftreten - in der Regel ist ein Panikausbruch oder eine andere Form von Nervenzusammenbruch unausweichlich.

Mehr über die Konstitutionsmonitore im Kapitel 'Verletzung und Heilung'.

### *Veränderliche Werte*

Je nach der Spielwelt, für die GeneSys eingesetzt werden soll, kann es weitere notwendige Werte geben. Meist handelt es sich um Werte, die im Rahmen des Spiels Veränderungen unterliegen; z. B. Magiepunkte. Sofern diese Werte nicht mit vorhandenen Werten in GeneSys gleichgesetzt werden können, können hier freie veränderliche Werte definiert werden. Diese können wie die vorhandenen Statusmonitore aussehen oder völlig anderen Mechanismen folgen. Mehr zu den veränderlichen Werten im Kapitel 'Anpassung an Spielwelten'.

Damit ist die Definition des Charakters weitgehend abgeschlossen. Ausrüstung, Finanzen etc. sollten je nach Spielwelt festgelegt werden, ebenso die Auswirkungen von etwaigen Vor- / Nachteilsystemen etc.

## **Beschreibung der Eigenschaften**

Die vorgegebenen Eigenschaften in GeneSys sind in die Gruppen körperlich, geistig und seelisch eingeteilt. Im folgenden werden die Eigenschaften genauer beschrieben.

### *Kraft (KR)*

Diese Eigenschaft beschreibt die rohe Muskelkraft des Charakters. Sie ist Grundlage für Proben und Fertigkeiten, die vor allem durch den Einsatz von Stärke entschieden werden: das Heben von Lasten und Gewichten, Sprints, einige Formen von körperlicher Auseinandersetzung, die Benutzung schwerer Waffen etc.

### *Geschick (GS)*

Diese Eigenschaft beschreibt die manuelle Geschicklichkeit und körperliche Gewandtheit des Charakters. Durch einen Spezialisierungseintrag (z. B. 'flinke Finger' oder 'Gummimensch') kann die Eigenschaft in die eine oder andere Richtung gerückt werden. Die Eigenschaft wird für verschiedenste Aufgaben genutzt: Ausweichen, schnelles Autofahren, Reiten, Klettern, Taschendiebereien, Schlösser ohne Schlüssel öffnen usw.

### *Fitness (FT)*

Diese Eigenschaft beschreibt das körperliche Ausdauervermögen des Charakters. Einerseits dient die Eigenschaft dem Widerstand gegen Krankheiten, andererseits liegt sie auch dem körperlichen Konstitutionsmonitor zugrunde und legt so fest, wieviele Verletzungen oder anderweitige körperliche Erschöpfung der Charakter hinnehmen kann, bis er zusammenbricht. Würfe gegen Fitness können zum Beispiel bei Daueranstrengungen wie Marathonläufen oder als Widerstandswürfe gegen Gifte und Krankheiten Verwendung finden.

### *Wahrnehmung (WH)*

Diese Eigenschaft beschreibt die Kapazität der physischen Sinne des Charakters. Im Falle von nicht- oder übermenschlichen Charakteren kann das auch solche Dinge wie Infrarot-Sicht oder Ultraschall-Sinne umfassen; alles, was nicht magisch oder intuitiv ist. Dies kann durch weitere Vermerke eingeschränkt werden, so daß ein Charakter z. B. einen guten Wahrnehmungswert haben kann, durch einen Zusatzvermerk 'halb blind' aber eine negative Modifikation auf visuelle Wahrnehmung hinnehmen muss. Auf Wahrnehmung wird gewürfelt, wenn es darum geht, Gesprächen auf Distanz zu folgen, Dinge in der Ferne zu erkennen, kleine Details auszumachen usw.

### *Aussehen (AS)*

Das Aussehen beschreibt die äußere Erscheinung des Charakters. Es ist wichtig, dies nicht automatisch mit 'Schönheit' gleichzusetzen - der Wert bemißt nicht die Qualität, sondern die Quantität des Ausehens, und ein modifizierender Vermerk sollte die Qualität angeben. Dies ist umso wichtiger, je mehr der Wert vom Durchschnitt von 10 abweicht. Werte unter 10 gelten als so extrem unauffällig, daß der Charakter kaum besondere Merkmale trägt und es oft schwer fällt, sich detailliert an ihn zu erinnern. Jemand mit einem Wert von 10 bleibt normal im Gedächtnis, jemand mit einem höheren Wert hat irgendwelche auffallenden und einprägsamen Merkmale. Dabei ist es sowohl möglich, einen Wert von 14 (Fotomodell) als auch 14 (entstellt) zu haben; natürlich wird es dem ersten Charakter leichter fallen, ein nettes Gespräch mit einem NSC zu beginnen, während der zweite wohl mehr Erfolg dabei hat, Leute zu erschrecken oder einzuschüchtern. Dementsprechend wird auf Aussehen gewürfelt, wenn der Charakter versucht, durch sein Aussehen andere Leute zu beeinflussen, oder wenn es darum geht, wiedererkannt zu werden (so kann z. B. ein Charakter mit einem Wert von 7 eher darauf hoffen, unerkant durch eine Kontrolle zu schlüpfen, als ein Charakter mit einem Wert von 14).

### *Verstand (VE)*

Dieser Wert beschreibt die analytischen Fähigkeiten des Charakters; das Verständnis komplexer und abstrakter Zusammenhänge, von theoretischen Inhalten und komplizierten Vorgängen und Mechanismen. Der Wert bildet die eine Hälfte der Intelligenz des Charakters, die theoretische, abstrakte Auffassungsgabe. Sie kann durch Modifikation in eine bestimmte Richtung gerückt werden, z. B. 'mathematisch' oder 'sprachlich'. Auf Verstand wird gewürfelt, wenn es darum geht, kompliziertere Zusammenhänge zu erfassen, einen Code zu knacken, eine elektronische Falle oder Bombe zu entschärfen etc.



### *Schläue (SL)*

Dieser Wert beschreibt die zweite Hälfte der menschlichen Intelligenz, die praktische, konkrete Auffassungsgabe. Sie wird benutzt, um z. B. den richtigen Beamten in angemessener Form zu bestechen, um kulturelle Unterschiede einzuschätzen, um im richtigen Moment das Richtige zu sagen, um mechanische Geräte zu reparieren oder funktionsunfähig zu machen etc. Schläue ist es auch, was jemanden befähigt, in einer Diskussion überzeugend zu wirken (d. h. Argumente ungeachtet ihrer Richtigkeit stichhaltig und schlüssig zu präsentieren, so dass andere von ihrer bisherigen Meinung abgebracht werden).

### *Konzentration (KO)*

Dieser Wert bemißt das geistige Durchhaltevermögen des Charakters. Würfe auf diesen Wert werden sinnvoll, wann immer sich der Charakter einer besonders belastenden Situation gegenüber sieht: ein Intelligenztest, aufreibende Recherche in einem Archiv, längere Arbeiten an einem feinmechanischen oder elektronischen Bauteil etc. Der Spielleiter kann durch Proben gegen die Konzentration dem Charakter geistigen Schaden zuweisen, der dazu führt, dass der Charakter ermüdet und ruhen muss.

### *Gedächtnis (GD)*

Dieser Wert bildet eine Hälfte des Informationsspeichers des Charakters, in diesem Fall die reine Merkfähigkeit für die verschiedensten Dinge (entsprechende Vermerke können hier eine genauere Definition ermöglichen): Gesichter, Situationen, Erlebnisse, Orte etc. Sich an solche Dinge (die nicht ausdrücklich gelernt, sondern lediglich wahrgenommen oder erlebt werden) zu erinnern, ist die Aufgabe von Würfeln gegen diesen Wert.

### *Wissen (WS)*

Diese Eigenschaft beschreibt die erlernte Hälfte des Informationsspeichers des Charakters, die Bildung. Sprachen, Wissenschaften, theoretisches Wissen über die verschiedensten Gebiete hängen von diesem Wert ab. Natürlich ist eine Abgrenzung vom Gedächtnis nicht unbedingt immer deutlich; ein banales Beispiel: ein Charakter könnte wissen, dass Rom die Hauptstadt Italiens ist, weil er es gelernt hat (also aufgrund der Eigenschaft Wissen) oder weil er schon einmal dort war (also aufgrund der Eigenschaft Gedächtnis).

### *Willenskraft (WK)*

Diese Eigenschaft beschreibt die Fähigkeit eines Charakters, sich und seine Interessen durchzusetzen, entgegen allem Widerstand seine Vorhaben fortzuführen oder seine Autorität spielen zu lassen. Je höher der Wert, desto starrsinniger und selbstbewußter ist der Charakter. Niedrige Werte bedeuten leichte Beeinflussbarkeit. Dementsprechend werden Würfe vor allem dann notwendig, wenn versucht wird, von außen Einfluss auf den Charakter zu nehmen.

### *Kreativität (KT)*

Diese Eigenschaft bemisst das künstlerische Potential des Charakters. In der Regel bedeutet ein Wert von 10 ungeschultes Können, während ein niedrigerer Wert eher Unvermögen und ein höherer Wert geschultes Talent bedeutet. Dies kann und sollte weiter spezialisiert werden ('zeichnen', 'schauspiellern', 'Gitarre spielen'...). Neben der tatsächlichen

Durchführung einer künstlerischen Arbeit kann Kreativität auch dann als Grundlage für eine Würfelprobe verwendet werden, wenn der Charakter z. B. in einer 'echten' Situation versucht, sich als jemand anders auszugeben, oder wenn der Charakter aus unzureichenden Mitteln etwas zu konstruieren oder zu erfinden versucht (McGuyvern).

### *Stabilität (ST)*

Diese Eigenschaft bemisst die Festigkeit des Weltbilds des Charakters - nicht jedoch seine Art. Ein hoher Wert bedeutet ein sehr gefestigtes Weltbild, wobei ein zusätzlicher Vermerk immer die Art des Weltbildes angeben sollte ('religiös', 'materialistisch', 'darwinistisch', 'abergläubisch'...). Die Art des Weltbildes entscheidet darüber, was für den Charakter ein Schock ist und was nicht. So könnte zum Beispiel eine Engelserscheinung für einen materialistischen Charakter einen Schock bedeuten, für einen fundamentalistischen Christen jedoch eher nicht. Alles, was dem Weltbild des Charakters widerspricht, erfordert einen Wurf auf diesen Wert, und kann im Falle von Fehlschlägen dazu führen, daß Abzüge vom seelischen Konstitutionsmonitor gemacht werden müssen; schließlich können solche Schäden auch zu Geisteskrankheiten oder Gesinnungsänderungen werden, die einen Wechsel der Art des Weltbildes nach sich ziehen (z. B. auch durch Heilung - wenn ein materialistischer Charakter z. B. durch einen Exorzismus von einer Besessenheit geheilt wird, ist es möglich, dass sich anschließend die Art seines Weltbildes ändert).

### *Intuition (IT)*

Diese Eigenschaft ergänzt die physischen Sinne um das, was gemeinhin als 'sechster Sinn' bezeichnet wird. Er deckt Vorahnungen, Wahrsagerei, besondere Menschenkenntnis, ein Gespür für Gefahren usw. ab, und Würfe gegen diesen Wert werden gemacht, wenn ein Charakter solche 'Über-Sinne' nutzen kann. Oft dürfte es hier, wie auch bei Wahrnehmungswürfen, sinnvoll sein, wenn nicht der Spieler, sondern der Spielleiter den Wurf durchführt und nur seine Erzählung dem Wurf entsprechend anpasst, ohne dass der Spieler erfährt, dass auf seinen Wert gewürfelt wurde.

### *Charisma (CH)*

Diese Eigenschaft beschreibt, wie der Charakter auf andere Menschen wirkt, wenn sie ihn näher kennen oder nicht sehen. Bekanntlich ist der erste Eindruck meist ein äußerlicher (abgedeckt durch Aussehen), aber tiefergehende Beziehungen werden über Charisma aufgebaut. Gewürfelt wird gegen diesen Wert, wenn Leute überredet werden sollen, d. h. (anders als bei Schläue) ohne Argumente dazu gebracht werden sollen, etwas für den Charakter zu tun. Auch bei Charisma ist der Wert quantitativ zu verstehen, und eine entsprechende Definition über einen Vermerk ist ratsam - für schmeichelnde Ansätze ist ein einnehmendes Wesen sicher günstiger, während für Einschüchterungsversuche eine fiese, niederträchtige Art besser geeignet ist.

## **Eigenschaften im Spiel**

Letztendlich entscheidet der Spielleiter, gegen welche Eigenschaft eine Würfelprobe durchgeführt wird, sofern der Charakter keine passende Fertigkeit besitzt. In manchen Situationen könnten mehrere Eigenschaften in Frage kommen; dann entscheidet die Beschreibung des Spielers, wie sein Charakter vorgeht, über die verwendete Eigenschaft.

Ein Beispiel: ein Charakter feilscht auf einem Basar mit einem Händler (der seinerseits sicher eine entsprechende Fertigkeit hat), verfügt aber selbst nicht über eine entsprechende

Fertigkeit, die durch ihre Paarung mit einem bestimmten Eigenschaftswert den Stil seines Feilschens bestimmt.

Er hat nun folgende Möglichkeiten:

- Argumentieren. In diesem Fall wird gegen Schläue gewürfelt.
- Verführen (schöne Augen machen). In diesem Fall wird auf Aussehen gewürfelt (wobei es sicher hilft, wenn der Händler an Geschlecht und Art des Charakters auch Gefallen findet)
- Auf die Mitleidstour machen. Hier empfiehlt sich Charisma, sofern der Charakter nicht z. B. über Aussehen I4 (elend) verfügt.
- Drohen. Sicher ein Fall für Charisma, vielleicht aber auch Schläue, weil der Charakter weiß, welche Gesetze er zitieren muss oder welche echten oder eingebildeten Beziehungen er spielen lassen kann.
- Rein theoretisch könnte sogar eine Kraftprobe in Frage kommen, wenn mit einem körperlichen Verweis gedroht wird...

Spieler können dem Spielleiter Vorschläge machen, gegen welche Eigenschaft (oder Fertigkeit) sie zu würfeln gedenken, müssen dies aber durch Argumentation und Charakterspiel auch untermauern können. Gleiches gilt für die Entscheidung, welche Fertigkeit mit welcher Eigenschaft gepaart wird - der eine Händler auf dem Basar feilscht vielleicht argumentativ, also mit Schläue, ein anderer nutzt sein Charisma.

## **Würfelpromen**

Der wichtigste Teil der eigentlichen Regelmechaniken sind die Würfelpromen - Würfelpromen können gegen die Werte von Eigenschaften und Fertigkeiten gemacht werden.

### *Resultatstufen*

In GeneSys werden vier Resultatstufen unterschieden, auf die ein Wurf gegen Eigenschafts- oder Fertigkeitenswerte hinauslaufen kann:

- Resultat 1. Klasse. Dies ist in der Regel ein herausragender Erfolg, der neben dem eigentlichen Ziel noch zusätzliche Ergebnisse bringt, schneller oder besser als geplant zum Ziel führt etc.
- Resultat 2. Klasse. Dies ist ein normaler Erfolg, das Ziel wird wie geplant erreicht.
- Resultat 3. Klasse. Dies ist ein Teilerfolg, bei dem entweder nicht das ganze Ziel erreicht wird, nur ein grobes Ziel erreicht wird oder das Erreichen des Ziels zusätzliche Zeit oder Ressourcen in Anspruch nimmt.
- Resultat 4. Klasse. Dies ist in aller Regel ein Fehlschlag, der entweder nicht das gewünschte Ziel erreicht oder sogar das Gegenteil oder etwas anderes Katastrophales nach sich ziehen kann.

### *Die Fertigkeitensprobe*

Zu einer Fertigkeitensprobe kommt es dann, wenn der Spielleiter entscheidet, daß die Situation, das Ereignis oder die Handlung für den Charakter keine Routine darstellt. Zunächst beschreibt der Spieler, was sein Charakter tut - dann entscheidet der Spielleiter,

welche Fertigkeit zum Tragen kommt (falls der Charakter keine entsprechende Fertigkeit besitzt, folgt ein Eigenschaftswurf - siehe unten).

Ein Fertigkeitswurf wird mit W100 gegen den Fertigkeitwert durchgeführt. Dabei gilt:

- Ist das gewürfelte Resultat ein Zehntel des Fertigkeitwerts oder niedriger (es wird immer mathematisch gerundet), handelt es sich um ein Resultat erster Klasse.
- Ist das gewürfelte Resultat höher als ein Zehntel des Fertigkeitwertes, aber nicht höher als der Fertigkeitwert, handelt es sich um ein Resultat zweiter Klasse.
- Ist das gewürfelte Resultat höher als der Fertigkeitwert, aber nicht höher als das Doppelte des Fertigkeitwertes, handelt es sich um ein Resultat dritter Klasse.
- Ist das gewürfelte Resultat höher als der doppelte Fertigkeitwert, handelt es sich um ein Resultat vierter Klasse.

Für niedrige Fertigkeiten gilt, daß der Wurf als Eigenschaftsprobe gilt, wenn das Ergebnis einer solchen Probe besser gewesen wäre als das des Fertigkeitwurfes (siehe unten, 'Kombination von Fertigkeit und Eigenschaft').

#### *Die Eigenschaftsprobe*

Zu einer Eigenschaftsprobe kommt es immer dann, wenn der Charakter keine passende Fertigkeit besitzt. Der Wurf funktioniert wie der gegen eine Fertigkeit, aber mit folgenden Resultaten:

- Ist das gewürfelte Resultat ein Zehntel des Eigenschaftswertes (d. h. des Prozentwertes, gegen den gewürfelt wird) oder kleiner, handelt es sich um ein Resultat zweiter Klasse.
- Ist das Resultat höher als ein Zehntel des Eigenschaftswertes, aber nicht höher als der Eigenschaftswert, handelt es sich um ein Resultat dritter Klasse.
- Ist das Resultat höher als der Eigenschaftswert, handelt es sich um ein Resultat vierter Klasse.

Ein Eigenschaftswurf kann niemals ein Resultat erster Klasse erzeugen.

#### *Kombination von Fertigkeit und Eigenschaft*

Um den Nachteil niedriger Fertigkeiten gegenüber hohen Eigenschaften auszugleichen, wird ein Fertigkeitswurf automatisch zu einem Eigenschaftswurf, wenn das gewürfelte Resultat als Eigenschaftswurf ein besseres Ergebnis erzielt hätte. Dies spiegelt wider, dass der Charakter noch nicht über genügend tatsächlich erworbene Kenntnisse auf dem Gebiet der Fertigkeit besitzt, dies aber durch angeborenes Talent oder Fähigkeit ausgleichen kann.

Beispiel: zwei Piloten steuern jeweils ein Flugzeug; Pilot A ist ein Profi auf seinem Gebiet, Pilot B ist ein Anfänger. Beide versuchen, das Flugzeug zu landen; nehmen wir an, dass genügend widrige Umstände existieren, dass die Piloten überhaupt einen Wurf machen müssen (selbst der Anfänger sollte bereits ein Flugzeug sicher fliegen und landen können, wenn die Umstände optimal sind, so dass kein Wurf nötig wäre), aber keine Modifikationen ins Spiel kommen (siehe unten, 'Modifikation').

Pilot A hat eine Geschicklichkeit von 12 / 60% und eine Fertigkeit 'Flugzeuge steuern' von 56%. Pilot B hat die gleiche Geschicklichkeit, aber nur eine Fertigkeit von 12%.

- Wenn Pilot A maximal eine 6 würfelt, erzielt er durch seine Fertigungsprobe ein Resultat erster Klasse (hervorragende Landung ohne auch nur ein leichtes Ruckeln, auf den Punkt). Pilot B braucht dazu eine 1.
- Wenn Pilot A zwischen 7 und 56 würfelt, erzielt er dadurch ein Resultat zweiter Klasse (normale Landung, vielleicht leichtes Ruckeln). Pilot B braucht dafür eine 2-12.
- Wenn Pilot A zwischen 56 und 100 würfelt (höher kann er nicht würfeln), erzielt er dadurch ein Resultat dritter Klasse (bei der Landung ruckelt das Flugzeug stärker, vielleicht gibt es eine leichte Beschädigung, ein Passagier stößt sich den Kopf...). Pilot B braucht dafür eine 13-24 aufgrund seiner Fertigkeit. Allerdings wäre der Wurf als Eigenschaftswurf auf Geschicklichkeit auch ein Resultat dritter Klasse zwischen 25 und 60; entsprechend erzielt Pilot B also ein solches Resultat bei einem Ergebnis von 13 - 60. Wenn der Eigenschaftswert in dieser Art eingreift, wird das entsprechend interpretiert; unser Pilot hat also nicht die Übung und Einweisung, in der brenzligen Situation zurechtzukommen, macht aber durch Instinkt und Geschick das Richtige und kommt noch einmal davon.
- Pilot A kann, da keine Modifikationen vorgenommen wurden, keinesfalls ein Resultat 4. Klasse erzielen (Absturz, Zerstörung oder schwere Beschädigung des Flugzeugs, Verfehlen der Landebahn etc.) Pilot B erzielt ein solches Ergebnis immerhin noch mit 61-100.

Prozentual verteilt sehen die Chancen also so aus:

	1. Klasse	2. Klasse	3. Klasse	4. Klasse
Pilot A	6%	50%	44%	0%
Pilot B	1%	11%	48%	40%

Man sieht, daß die Resultate des Profi-Piloten sich im Bereich um die zweite Klasse bewegen und Katastrophen ausgeschlossen sind. Beim Anfänger liegen die Resultate im hinteren Bereich, und unter den widrigen Umständen ist eine Katastrophe durchaus möglich.

Je höher ein Fertigungswert im Laufe der Zeit wird, umso geringer wird der Einfluß der Eigenschaft, bis er schließlich automatisch ganz verschwindet, sobald der Fertigungswert halb so hoch wie die Eigenschaft ist.

### Qualität

Manchmal kann es wünschenswert sein, die Qualität eines Wurfes genauer zu bestimmen, als die vier Resultatsklassen es erlauben; insbesondere dann, wenn es darum geht, die Leistungen zweier Charaktere miteinander zu vergleichen oder gegeneinander aufzuwiegen.

Die Qualität eines Wurfes wird berechnet, indem der tatsächlich gewürfelte Wert von dem betreffenden Fertigungs- oder Eigenschaftswert abgezogen wird. Das Ergebnis kann auch eine negative Zahl sein; je höher das Ergebnis, desto besser das Resultat des Wurfes.

Beispiel: zwei Charaktere feilschen um einen Preis. Der eine hat eine Fertigkeit von 60%, der andere von 30%. Beide würfeln einen Erfolg zweiter Klasse mit 15; aber durch die Qualitätsberechnung ergibt sich für den ersten Charakter eine Qualität von 45, für den anderen von 15; dementsprechend gewinnt der erste Charakter den Vergleich und damit das Feilschen.

Besonders interessant ist dies bei Vergleichen von eigentlich schlechten Ergebnissen. Würden unsere beiden Charaktere jeweils ein 70 würfeln, wäre dies für den ersten ein Resultat 3. Klasse, für den zweiten jedoch ein Resultat 4. Klasse, so daß der Spielleiter entscheiden kann, daß der erste Charakter das Feilschen für sich entscheiden kann. Nehmen wir jedoch an, der erste Charakter hätte lediglich einen Wert von 40 und würfelt eine 95, während der andere eine 70 würfelt. Für den ersten Charakter ergibt dies eine Qualität von -55, für den zweiten von -40. Das heißt, der zweite Charakter gewinnt das Feilschen, obwohl beide einen Fehlschlag gewürfelt hatten, weil seine Qualität höher ist. So ermöglicht die Qualität auch dann eine Entscheidung, wenn nach den eigentlichen Würfeln kein Gewinner feststeht (was bedeuten würde, daß ein Geschäftsabschluß zwischen unseren Charakteren nicht zustande kommt - auch das kann nach Spielleiterentscheid eine Option sein).

Die Qualität kann noch für andere Mechanismen eingesetzt werden:

- Das Setzen einer Mindestqualität. Der Spielleiter kann für komplexe Aktionen, langwierige Projekte oder besonders schwierige Aufgaben eine Mindestqualität verlangen. Der Charakter muß einen Wurf schaffen, dessen Qualität diese Mindestqualität trifft oder überschreitet. Dies ist die bevorzugte Art der Modifikation (siehe unten, 'Modifikation').
- Mehrere Charaktere oder mehrere Würfe über einen längeren Zeitraum können ihre Qualitäten miteinander addieren, um eine gesetzte Mindestqualität zu erreichen. Je nach Situation kann es dabei sinnvoll sein, negative Qualitäten entweder tatsächlich abzuziehen oder zu ignorieren. Wenn z. B. drei Charaktere in einer Bibliothek recherchieren, kann eine negative Qualität abgezogen werden, weil der Charakter, der diese mit seiner Probe erzielt, wichtige Hinweise und Quellen übersieht und die Arbeit so qualitativ abwertet. Wenn jedoch drei Charaktere gemeinsam einen schweren Stein vor einem Stolleneingang wegzurollen versuchen, sollte eine negative Qualität nicht abgezogen werden, weil nicht davon auszugehen ist, daß der Charakter, der die negative Qualität erwürfelt hat, an dem Stein zieht oder anderweitig negativ auf das Gesamtvorhaben einwirkt - er leistet lediglich keinen Beitrag.
- Qualitäten können, wie im Feilschen-Beispiel gezeigt, dazu herangezogen werden, Leistungen gegeneinander abzuwägen. Zum Beispiel könnte eine Verfolgungsjagd zwischen zwei Autos so geregelt werden, daß beide Fahrer so lange Fertigkeitwürfe machen, deren Qualitäten jeweils getrennt addiert werden, bis a) der Verfolgte einen Qualitätsvorsprung von z. B. 50 Punkten erreicht hat und so den Verfolger abhängt, oder b) der Verfolger die Güte des Verfolgten um 20 Punkte übertrifft und ihn so einholt. Natürlich kann ein Fehlschlag hier immer noch einen Unfall bedeuten, der die Jagd beendet.
- Qualitäten können auch als Modifikation für spätere Würfe verwendet werden. Wenn zum Beispiel ein Charakter einen Gegenstand versteckt und dafür z. B. eine Geschick-Probe macht, die eine Qualität von 30 ergibt, muß ein Charakter, der später eine Wahrnehmungsprobe macht, um den Gegenstand zu finden, eine Mindestqualität von 30 erreichen (so kann eine negative Qualität beim Verstecken auch eine Erleichterung beim Auffinden bedeuten).
- Manche Gegenstände können eine Qualität mit sich bringen; so kann zum Beispiel eine zu machende Recherche in einem Archiv durch die Notizen von jemandem, der sich diese Mühe schon früher gemacht hat, erleichtert werden - die Notizen addieren z. B. 20 Punkte zu der Qualität des Wurfes (und mildern ggfs. ein schlechtes Ergebnis ab).

Sind die Notizen schlecht oder bewußt irreführend, kann ihnen auch eine negative Qualität innewohnen.

- Der Spielleiter kann zu erreichende Ziele auch nach Qualitäten staffeln - so kann er bei Nachforschungen allgemeine Ergebnisse z. B. bei einer Qualität von 10, tiefergehende bei einer Qualität von 50 und bestimmte Details erst bei einer Qualität von 75 freigeben.

Für alle obigen Beispiele gilt jedoch, dass Würfelwürfe keine Erzählung ersetzen sollen. So soll z. B. die Verfolgungsjagd nicht ausschließlich aus einer Serie von Würfelwürfen bestehen; stattdessen sollten beide Parteien ihre Aktionen beschreiben, deren Ausgang der Spielleiter anhand der gewürfelten Werte interpretiert, und Würfelwürfe sollten nur in entscheidenden Momenten (z. B. Taktikwechsel, besonders kritische Situationen...) die Erzählung unterstützen.

### *Modifikation*

Im vorangegangenen Abschnitt über Qualität wurden bereits Möglichkeiten aufgezeigt, wie die Qualität einer Probe als Modifikation eingesetzt werden kann. Mindestqualitäten können Aufgaben erschweren oder erleichtern, erzielte Qualitäten können miteinander addiert, voneinander subtrahiert oder anderweitig verglichen werden. GeneSys lässt aber auch noch andere Methoden der Modifikation zu, die damit kombiniert werden können oder für sich alleine stehen.

Hierbei handelt es sich in der Regel um Modifikationen der Werte des Charakters. Ein typisches Beispiel ist die Modifikation der Charakterwerte durch Verletzungen aller Art (siehe auch 'Verletzung und Heilung'): alle erlittenen Schadenspunkte werden von allen Fertigkeiten des Charakters abgezogen, sofern sie für die Situation relevant sind. Das bedeutet, dass z. B. ein Charakter, der eine mittlere Wunde (5 Schadenspunkte) erlitten hat, von allen Fertigkeiten, bei deren Ausübung ihn die Wunde behindert, 5 Prozentpunkte vom Wert abzieht, bevor er würfelt. Dies verringert seine Wahrscheinlichkeit für einen Erfolg 1. Klasse in der Regel um 1, 2. Klasse um 5 und 3. Klasse um 10 Prozentpunkte, während die Wahrscheinlichkeit für einen Erfolg 4. Klasse entsprechend um 10 Punkte steigt.

Der Spielleiter kann auch entscheiden, daß eine Situation sich besonders positiv oder negativ auf einen zu machenden Wurf auswirkt. Ein Beispiel sind Modifikationen für besonders gutes oder schlechtes Werkzeug (z. B. kann die Software eines Hackers diesem vielleicht einen Bonus von 20% auf seine Fertigkeit geben oder ein verzogener Bogen einem Schützen einen Malus von 10% auf dessen Fertigkeit geben; Dunkelheit und schlechte Sicht können einen Wahrnehmungswert nach unten modifizieren, optimale Wetterbedingungen nach oben...); auch die Fernkampfgeregeln enthalten einen Malus für größere Entfernungen, indem Fertigkeitwerte halbiert oder gedrittelt etc. werden.

Die grundlegendste Form der Modifikation steht außerhalb der Regeln: da ein Wurf kein festes Ergebnis mit sich bringt, sondern einen Wert, der durch den Spielleiter interpretiert wird, können Situationsauswirkungen aller Art in die Interpretation einfließen; ein Wahrnehmungswurf, der ein Resultat zweiter Klasse ergibt, wird bei guter Sicht eben wohlwollender interpretiert als bei Nacht.

Letztendlich steht es dem Spielleiter frei, jedwede Form der Modifikation auf der Stelle im Spiel festzulegen; es gibt keine definitiven Regeln, was erlaubt ist (die Spieler können es also auch niemals besser wissen). Da das Rollenspiel ein gemeinsames Erlebnis ist und keine Konkurrenz zwischen Spielleiter und Spielern, sollte ein Spielleiter, der GeneSys einsetzt,

wirklich unparteiisch (oder bestenfalls leicht parteiisch für seine Spielgruppe) und gerecht sein.

## **Kampf**

Das Kampfsystem ähnelt dem System für andere Proben; doch gerade im Kampf ist in der Regel davon auszugehen, daß gegnerische Charaktere eine Reihe von Würfelproben machen und nicht nur eine - wenn nur ein einziger Wurf den Kampf entscheiden würde, wären viele Spiele recht kurz. Theoretisch kann das im Folgenden präsentierte Kampfsystem auch für andere Formen der Auseinandersetzung verwendet werden, z. B. Diskussionen, Verhöre etc.

### *Initiative*

Anders als in anderen Rollenspielen wird Initiative nur in den seltensten Fällen durch einen Würfelwurf entschieden. Im allgemeinen ist in einem Kampf offensichtlich eine Seite der Angreifer und eine andere Seite der Verteidiger. Der Angreifer, von dem die Aggression ausgeht, hat zu Anfang die Initiative. Wer aus dem Hinterhalt oder überraschend angreift, hat die Initiative. Ein Wurf kann hier nur zu unrealistischen Situationen führen.

Anders ist es in einer Duellsituation, in der beide gleichermaßen Angreifer sein können. Hier entscheidet ein Initiativwurf darüber, wer als erster eine Situation zum Zuschlagen erkennt. Dieser Wurf kann nach Spielleiterentscheid ein Wurf auf eine passende Kampffertigkeit oder ein Wurf auf Geschicklichkeit sein. Die bessere Resultatklasse oder die bessere Qualität ist zu Beginn in der Initiative. Während des Kampfes entscheiden die jeweiligen Würfelergebnisse einer Kampfrunde über den weiteren Verlauf der Initiative, also darüber, wer Angreifer und wer Verteidiger ist.

### *Die Kampfrunde*

Die Kampfrunde ist ein zeitlich nicht näher definierter Zeitraum, in dem ein Charakter in der Regel eine Handlung ausführen kann. Die Kampfrunde dient vor allem der Einteilung der Handlungen reihum - jeder Spieler (und NSC) darf in der Regel je eine Handlung ausführen, dann ist der nächste an der Reihe usw. Wie viel Zeit eine Handlung jeweils tatsächlich in Anspruch nimmt, entscheidet der Spielleiter - er kann also auch entscheiden, daß ein Charakter für seine Handlung zwei oder mehr Runden braucht und daher in den nächsten Runden nichts anderes als seine begonnene Handlung durchführen kann (oder diese abbrechen kann).

Innerhalb einer Runde kann ein Charakter eine Würfelprobe machen. Diese kann -als Kampfkation- offensiv oder defensiv sein, d. h. er kann angreifen oder sich verteidigen. Wer die Initiative hat, ist automatisch, wenn er eine Kampfkation durchführt, offensiv, sofern er nicht bewußt darauf verzichtet; der Angegriffene kann entweder defensiv agieren oder ebenfalls offensiv, in der Hoffnung, dass er schneller ist als sein Gegner.

Gewürfelt wird in der Regel gegen eine Waffen- oder Kampffertigkeit, ungeschulte Charaktere können je nach Waffe auch Kraft oder Geschick einsetzen, dürften aber gegen Charaktere mit einer Kampffertigkeit einen sehr schweren Stand haben.

Wichtig ist, daß GeneSys jeden Wurf im Kampf (wie auch im übrigen Spiel) als einen 'called shot' betrachtet; der Spieler muß also beschreiben, was er zu tun vorhat. Es gibt weder Tabellen, die Manöver und Wunden beschreiben, noch gibt es Trefferzonen. Die



Resultatstufe des Wurfes beschreibt, inwieweit der Charakter sein Ziel erreicht, und dementsprechend interpretiert der Spielleiter den Wurf und erzählt die Ereignisse.

### Die Würfelprobe im Nahkampf

Beide Kämpfer machen eine Würfelprobe; der Offensivwurf kann je nach Waffe und Resultatklasse Schaden machen, der durch die Resultatklasse des Defensivwurfes vermindert werden kann. Die möglichen Kombinationen sind in folgender Tabelle zusammengefaßt:

↕Off.   Def.⇒	Res. Klasse 1	Res. Klasse 2	Res. Klasse 3	Res. Klasse 4
Res. Klasse 1	Angriff wird erfolgreich pariert	Schaden Klasse 3	Entwaffnung des Verteidigers oder Schaden Klasse 2	Schaden Klasse 1 oder Gnadenstoß-Position
Res. Klasse 2	Initiative wechselt zum Verteidiger	Angriff wird erfolgreich pariert	Schaden Klasse 3	Entwaffnung des Verteidigers oder Schaden Klasse 2
Res. Klasse 3	Entwaffnung des Angreifers oder Schaden Klasse 3, Initiative wechselt zum Verteidiger	Initiative wechselt zum Verteidiger	Angriff wird erfolgreich pariert	Schaden Klasse 3
Res. Klasse 4	Entwaffnung des Angreifers oder Schaden wie Erfolg, Initiative wechselt zum Angreifer oder Gnadenstoß-Position.	Entwaffnung des Angreifers oder Schaden Klasse 3, Initiative wechselt zum Verteidiger	Initiative wechselt zum Verteidiger	Angriff wird erfolgreich pariert

Wenn also die Resultatklassen beider Würfe (offensiv und defensiv) identisch sind, pariert der Verteidiger erfolgreich, doch die Initiative bleibt für die nächste Runde beim Angreifer.

Wenn die Resultatklasse des Angreifers eine Stufe besser ist als die des Verteidigers, nimmt der Verteidiger Schaden der Klasse 3 (vgl. 'Schadensraster' weiter unten).

Wenn die Resultatklasse des Angreifers zwei Stufen besser ist als die des Verteidigers, wird der Verteidiger nach Wahl des Angreifers (Spielleiter hat ggfs. Vetorecht) entwaffnet oder nimmt Schaden der Klasse 2.

Wenn die Resultatklasse des Angreifers drei Stufen besser ist als die des Verteidigers, hat der Spieler die Wahl zwischen dem Zufügen von Schaden der Klasse 1 oder Erreichen einer Gnadenstoß-Position - d. h., der Verteidiger wird überwältigt und kann sich nicht retten - der Angreifer kann Gnade walten lassen oder auch den Todesstoß versetzen (kein weiterer Wurf nötig).

Wenn die Resultatklasse des Angreifers eine Stufe schlechter ist als die des Verteidigers, erhält der Verteidiger ab der nächsten Runde die Initiative. Es wird kein Schaden verursacht.

Ist die Resultatklasse des Angreifers zwei Stufen schlechter als die des Verteidigers, erhält der Verteidiger ab der nächsten Runde die Initiative und kann entweder entscheiden, daß der Angreifer entwaffnet wird oder Schaden der Klasse 3 nimmt.

Ist die Resultatklasse des Angreifers drei Stufen schlechter als die des Verteidigers, erhält der Verteidiger ab der nächsten Runde die Initiative und kann entweder entscheiden, daß der Angreifer Schaden der Klasse 2 nimmt oder in eine Gnadenstoß-Position zugunsten des Verteidigers gerät.

Bei diesem System sind Kämpfe zwischen sehr ungleichen Gegnern in der Regel sehr kurz, während Kämpfe zwischen gleichwertigen Gegnern sehr lange dauern können.

### *Schwächung durch Wunden und Erschöpfung*

Wenn gleichwertige Gegner aufeinandertreffen, dauern Kämpfe oftmals sehr lange. Es ist durchaus möglich, daß der gewinnt, der den längeren Atem hat. In GeneSys gelten folgende Modifikatoren:

- Jede körperliche Wunde macht zwischen 1 und 20 Punkten Schaden (siehe 'Verletzung und Heilung'). Die addierten Wundpunkte gelten als Malus auf alle Fertigkeiten- oder Eigenschaftswerte. Ein Kämpfer, der also eine Fertigkeit von 40% hat, aber 6 Punkte Schaden genommen hat, würfelt gegen eine momentane Fertigkeit von 34%.
- Die aktiven Runden eines Kampfes werden gezählt (falls ein Kämpfer mehrere Gegner nacheinander hat, gilt dies kumulativ, es wird nicht jedesmal neu zu zählen begonnen). Wann immer die momentane Rundenzahl die momentanen Trefferpunkte des Kämpfers übersteigt, verliert er einen Trefferpunkt und die Zählung beginnt von neuem.

Beispiel: Zwei Schwertkämpfer führen ein Duell. Der eine Schwertkämpfer hat eine Fertigkeit von 40% und 14 Trefferpunkte. In der ersten Runde nimmt er 5 Punkte Schaden, somit verbleiben noch 9 Punkte. In der zweiten Runde erringt er die Initiative, kann jedoch bis zur fünften Runde keinen Treffer landen; dann verletzt er den Gegner in der 6. Runde, doch der Gegner erringt die Initiative in der 7. Runde zurück. In der 8. Runde nimmt der Kämpfer 2 weitere Punkte Schaden. Damit sinken seine Trefferpunkte auf 7; bei der Zählung der 9. Runde ist die Rundenzahl erstmals höher als seine Trefferpunkte, deshalb verliert er einen weiteren Trefferpunkt durch Erschöpfung; er hat jetzt noch 6 Trefferpunkte und die Rundenzählung beginnt für ihn in der nächsten Runde bei 1. Wenn er noch 6 weitere Runden ohne Verletzung durchhält, verliert er erneut einen Trefferpunkt durch Erschöpfung usw.

Bei den durch Rundenzahl verlorenen Trefferpunkten handelt es sich um schnell wiederzuerlangende Trefferpunkte; siehe hierzu das Kapitel 'Verletzung und Heilung'.

### *Schadensraster*

Alle Waffen erhalten in GeneSys Werte in einem Schadensraster. Das Schadensraster einer Waffe enthält vier Einträge, die mit Resultatstufen beim Fertigkeitwurf korrespondieren. Der erste Wert ist der Schaden der Klasse 1, der zweite der Klasse 2, der dritte der Klasse 3 und der vierte der Klasse 4 (in der Regel ist diese Position leer, da nur die wenigsten Waffen bei einem Fehlschlag noch Schaden machen - Handgrananten, Nuklearwaffen etc. mögen da eine Ausnahme machen).

Es gibt fünf verschiedene Schadensstufen:

- **O**berflächlich. Dies entspricht einem Schadenspunkt.
- **L**eicht. Dies entspricht 2 Schadenspunkten.
- **M**ittel. Dies entspricht 5 Schadenspunkten.
- **S**chwer. Dies entspricht 10 Schadenspunkten.
- **K**ritisch. Dies entspricht 20 Schadenspunkten.

Zunächst muss für eine neue Waffe festgelegt werden, welchen Schaden sie bei welcher Resultatklasse machen sollte. Ein Dolch könnte z. B. ein Schadensraster von S/M/L/- aufweisen, während ein Schwert K/S/M/- haben könnte. Jede Kombination ist möglich, wobei die Schadensstufen immer absteigend geordnet sind. In unserem Beispiel heißt das, daß ein Dolch bei einem Erfolg der Resultatklasse I schweren Schaden macht, ein Schwert kritischen Schaden. Bei einem Resultat 2. Klasse macht der Dolch noch mittleren Schaden, das Schwert schweren usw.

In sehr kampflastigen Spielen mit reichhaltigen Waffenarsenalen kann dies noch weiter ausdifferenziert werden, indem Waffen z. B. Werte wie 'S+I' erhalten; dies bedeutet 'schwerer Schaden plus 1 Trefferpunkt', also insgesamt 11 Punkte Schaden. Auch Modifikationen an Waffen (Schalldämpfer, besondere Munition, Gift, Magie, Beschädigungen) können Punkte addieren oder subtrahieren. Durch Subtraktion kann eine Waffe z. B. mit der Zeit an Schärfe verlieren.

Wie man sieht, kann eine Waffe mit schwerem oder gar kritischem Schaden theoretisch sofort töten. Normale menschliche Charaktere haben nur äußerst selten (auf der nicht erweiterten Basis dieser Regeln nie) mehr als 20 Trefferpunkte, um einen kritischen Treffer überstehen zu können. Es ist jedoch wichtig, sich vor Augen zu halten, daß es in GeneSys keinen fixen Punkt gibt, an dem ein Charakter stirbt; 0 oder weniger Trefferpunkte zu haben, bedeutet lediglich, kampfunfähig zu sein (siehe dazu 'Verletzung und Heilung').

### *Rüstung und Deckung*

Rüstungsgegenstände oder zufällige Deckung bieten einen gewissen Schutz vor Verwundung. Passive Rüstung (jede Art von am Körper getragener Rüstung, künstlich oder Teil des Körpers) erhält eine Schutzwahrscheinlichkeit für den betroffenen Körperteil und einen Schutzwert in Trefferpunkten: z. B. 'Lederrüstung, Torso, 60%, 4 TP'. Dies bedeutet, die Lederrüstung schützt den Torso mit einer Wahrscheinlichkeit von 60% (zu würfeln natürlich mit W100), und im Falle des Gelingens des Wurfes zieht sie von der Attacke 4 TP ab.

Optional kann der Spielleiter auch die Art der Wunde zusätzlich verändern, was sich auf die Heilung und solche Dinge wie Blutvergiftung etc. auswirken kann - wenn ein Schwerthieb die Rüstung trifft, entsteht vielleicht kein Schnitt, sondern eine Prellung.

Aktive Rüstungsteile (insbesondere Schilde) können wie Waffen zur Parade eingesetzt werden und setzen ggfs. einen eigenen Fertigkeitwert des Charakters voraus, der im Kampf in Defensive verwendet wird.

Deckung (z. B. vor Fernwaffen) funktioniert wie passive Rüstung, ist jedoch situationsabhängig - d. h. , statt eines festen Wertes muss der Spielleiter die Situation abwägen. So kann Deckung auch ggfs. Qualitätsabzüge auf Attacken ergeben oder eine Modifikation auf den angreifenden Fertigkeitwert mit sich bringen. Da es unmöglich ist, für alle Situationen schlüssige Regeln vorweg anzugeben, ist hier wie auch in anderen Bereichen Improvisationstalent und Kreativität seitens des Spielleiters gefragt.

### *Kampf gegen mehrere Gegner*

Auch im Kampf gegen mehrere Gegner gilt, daß jeder Beteiligte nur eine Aktion pro Runde hat. Wenn ein einzelner Charakter also gegen mehr als einen Gegner kämpft, kann er in der Regel nur einen Angriff pro Runde parieren oder ausführen, die übrigen Gegner

können eine freie Attacke gegen ihn würfeln (Rüstung und ähnliche Modifikationen spielen natürlich weiterhin eine Rolle).

Optional kann besonders geschulten Charakteren erlaubt werden, zwei Waffen zu führen; nach Spielleiterentscheid kann dies eine Aufhebung der Regel bedeuten, die nur eine Aktion pro Runde erlaubt. Es empfiehlt sich jedoch, in solchen Fällen den Fertigkeitswert aufzuteilen; wenn ein Charakter eine Fertigkeit von 60% in Schwertkampf hat und gleichzeitig mit einem Schwert in der rechten Hand angreift, während er mit dem in der linken pariert, muß er seinen Fertigkeitswert aufteilen. Dies kann eine Teilung in 30% : 30% sein, oder aber auch eine Parade mit 40% und ein Angriff nur mit 20%. Die Aufteilung kann er frei von Runde zu Runde variieren.

Wenn unterschiedliche Fertigkeiten zum Tragen kommen (z. B. Schwert und Schild oder Streitkolben und Dolch), werden die Fertigkeiten halbiert.

Wenn ein Gegner also übermächtig erscheint, kann dies durch ein, zwei Helfer schnell ausgeglichen werden. Selbst ein Meister hat es schwer, sich einer Handvoll Gegner zu stellen.

### *Fernkampf*

Im Fernkampf gelten bestimmte Sonderregeln. Anders als beim Nahkampf kann das Ziel beim Fernkampf (oder auch beim Scheibenschießen) in einer variablen Entfernung zum Charakter sein. Dies wird dadurch simuliert, daß jede Fernwaffe einen zusätzlichen Wert 'Basisreichweite' (BRW) erhält. Die Basisreichweite ist die normale Einsatzreichweite der Waffe. Die maximale Reichweite einer Waffe ist das Fünffache dieses Wertes (durch diesen Fixpunkt können die meisten Fernwaffen berechnet werden). Des weiteren gibt es eine Kernschußweite für besonders nahe Ziele, die einem Zehntel der BRW entspricht und innerhalb derer der Fertigkeitswert verdoppelt wird.

Bei Einsatz von Fernkampfwerten wird der entsprechende Wert durch die BRW geteilt und gegen das Ergebnis gewürfelt.

Wenn also eine Bogen eine BRW von 15m und der Schütze eine Fertigkeit von 40% hat, dann ergeben sich folgende Werte:

Kernschußweite: bis 1,5 Meter / 80% (der Index wird hier nicht berücksichtigt!)

Basisreichweite: bis 15 Meter / 40%

BRWx2: bis 30 Meter / 20%

BRWx3: bis 45 Meter / 13%

BRWx4: bis 60 Meter / 10%

BRWx5: bis 75 Meter / 8%

Optional kann der Schaden für die Kernschußweite verdoppelt werden und ggfs. für Vielfache der BRW um 1 Level verringert werden.

### **Verletzung und Heilung**

GeneSys unterscheidet körperliche, geistige und seelische Schäden in den drei zugehörigen Statusmonitoren. Körperliche Schäden entstehen durch Erschöpfung, Verletzung oder Krankheit. Geistiger Schaden entsteht durch Erschöpfung durch lange aufrecht erhaltene

Konzentration, Prüfungssituationen, Recherche etc. Seelischer Schaden entsteht durch Schocks und Ereignisse, die das Weltbild des Charakters ins Wanken bringen.

Die Statusmonitore erhalten ihren Anfangswert durch die Eigenschaften Fitness (körperlich), Konzentration (geistig) und Stabilität (seelisch). Sie entsprechen dem einfachen Eigenschaftswert. Damit liegen also die numerischen Werte während des Spiels in der Regel im Bereich von 1 - 20, zumeist irgendwo zwischen 10 und 15.

Wie im Abschnitt über das Schadensraster erwähnt, verursachen Waffen zumeist Schaden zwischen 1 Punkt (oberflächlicher Schaden) und 20 Punkten (kritischer Schaden). Ein kritischer Schaden übersteigt also in aller Regel, wenn keine Rüstung oder andere Faktoren hineinspielen, die Schadenspunkte, die der Monitor hergibt. Anders als in anderen Rollenspielen bedeutet dies jedoch nicht, dass der Charakter tot ist. In GeneSys gibt es keine regeltechnische Definition des Todes, der Tod von Charakteren ist einzig und allein Spielleiterentscheid.

Natürlich können auch geistige Anstrengungen und seelische Schocks mit einem Schadensraster oder -wert versehen werden. Auch diese können zwischen 1 bis 20 Punkte ausmachen (ggfs. auch mehr).

Jede Verletzung ist anders. Deshalb werden alle Wunden in allen Statusmonitoren jeweils für sich getrennt notiert und beschrieben. Ihre Schadenswerte addieren sich jedoch innerhalb eines Statusmonitors auf. Wenn also ein Charakter eine Stichwunde von 5 Punkten und körperliche Erschöpfung von 2 Punkten auf sich nehmen muß, hat er einen Gesamt-Punktverlust von 7 Punkten im körperlichen Statusmonitor. Auf die anderen beiden Monitore wirkt sich dieser Verlust nicht aus.

Sinkt ein Charakter in einem der Statusmonitore auf 0 oder darunter (negative Werte sind möglich!), verliert der Charakter seine Einsatzfähigkeit. Was das bedeutet, hängt vom Bereich des Monitors ab. Ebenso hängt davon ab, auf welche Weise Verletzungen heilen. Im folgenden werden die Monitore getrennt betrachtet.

### *Körperlicher Schaden*

Körperlicher Schaden kann sehr gravierend sein. Ein Wert von 0 oder darunter kann den Tod bedeuten (nach Spielleiterentscheid); Heilungsversuche könnten z. B. bei unter 0 liegenden Werten durch das Fünffache des Minuswertes modifiziert werden; so wurde ein Charakter in einem meiner Spiele einmal durch ein magisches Ritual gerettet, obwohl er 7 Punkte unter 0 lag, was ich zu einer Mindestqualität von 35 Punkten für das Ritual umwandelte.

Da das Kampfsystem in GeneSys immer eine Beschreibung der Aktionen im Kampf erfordert, ist es auch wichtig nachzuhalten, wo die Wunde verursacht wird. Eine kritische Wunde am Kopf ist wahrscheinlicher tödlich als eine kritische Wunde am Arm (obwohl dies durchaus den Verlust des Armes bedeuten kann).

Verschiedene körperliche Schäden (Erschöpfung, Prellungen, Stichwunden, Knochenbrüche...) heilen extrem unterschiedlich in Abhängigkeit sowohl von der Art der Wunde als auch dem Verhalten und der Konstitution des Verletzten. Anstatt zu versuchen, alle Eventualitäten durch Regeln abzudecken, gilt einfach, daß die Heilungsrate jeder einzelnen Wunde vom Spielleiter völlig nach dessen Ermessen festgelegt wird. Die Heilung sollte punktweise erfolgen. In der Regel heilt z. B. reiner Erschöpfungsschaden vollständig über Nacht, während ein komplizierter Bruch vielleicht mit einer Geschwindigkeit von einem Punkt pro Woche heilt, Ruhe vorausgesetzt.

## *Geistiger Schaden*

Geistiger Schaden ist mentale Erschöpfung. Es wäre auch möglich, dass bestimmte Magiesysteme solchen Schaden hervorrufen, aber normalerweise spiegelt dieser Schadensmonitor die Auswirkungen andauernder Konzentration wider: Recherche, komplexe feinmotorische Arbeit, Lernsituationen usw.

Geistiger Schaden heilt sehr schnell, in der Regel über Nacht, wenn der Charakter schläft. Es ist hier nur selten notwendig, über einzelne 'Wunden' Buch zu führen, die dann individuell heilen.

## **Seelischer Schaden**

Seelischer Schaden entsteht durch Schocks. Was einen Schock für einen jeweiligen Charakter ausmacht, geht aus dessen Weltbild und bisheriger Erfahrung hervor. Ein plötzlicher Leichenfund ist für jemanden, der mit dem Tod nie in Berührung gekommen ist, ein größerer Schock als für einen Arzt oder Angehörigen der Mordkommission - wenn dieselbe Leiche sich allerdings wankend auf die letzteren zubewegt, ist der Schock auch für sie groß. Magiebenutzung wird für einen Charakter in einer Welt, in der das zum täglichen Leben gehört, keinen Schock darstellen, in einer Welt, in der es nach dem allgemeinen Wissen keine Magie gibt, jedoch schon. Die Offenbarung eines Gottes der eigenen Religion ist vielleicht oft ein Schock, die eines Gottes einer fremden Religion ist aber sicher oft noch schlimmer... usw., usw.

Seelischer Schaden kann vorübergehend sein (ein Situationsschock, der abklingt) oder sehr hartnäckig sein. Vorübergehender Schaden verschwindet oft nach der Situation oder nach einer Ruheperiode, nach einem auf den Schock folgenden Erfolg oder ähnlichem. Jedoch hat der Spielleiter die Möglichkeit, aus seelischen Schäden auch dauerhafte Nachteile für den Charakter zu schaffen, z. B. kann er nach einem in der Nacht erlittenen Schock, der 5 Punkte Schaden verursacht, diesen Schaden in eine Angst vor der Dunkelheit umwandeln, die dann 5 Punkte wert ist, die als Malus auf alle nachts stattfindenden Würfe angerechnet werden. Die 5 Punkte verschwinden dann aus dem Statusmonitor (der Schock ist jetzt nicht mehr allgemein) und der Schaden wirkt sich nur noch situationsspezifisch aus, ist aber nun schwieriger zu heilen. Große Erfolge im Rollenspiel (das erfolgreiche Auflösen eines Szenarios oder gar einer Kampagne) können das Weltbild geraderücken und so auch hartnäckigen Schaden heilen, langwierige psychologische Behandlung, Änderungen des Weltbilds oder einfach Zeit können hier ebenfalls zu einer Verringerung der Schäden führen, auch wenn diese nicht mehr im Statusmonitor enthalten sind, sondern in Nachteile umgewandelt wurden.

## **Entwicklung des Charakters**

Wenn Charaktere über mehrere Szenarios hinweg verwendet werden, sollten sie die Gelegenheit bekommen, ihre Werte zu verbessern und sich zu entwickeln. GeneSys verwendet hierfür einen bewährten Mechanismus, der es unnötig macht, die Aufmerksamkeit des Spielleiters mit der buchhalterischen Aufgabe des Nachhaltens von Erfahrungspunkten zu belasten.

Erfahrung kann sich innerhalb der Mechanismen von GeneSys nur direkt auf Eigenschafts- und Fertigkeitwerte auswirken. Wann immer der Spielleiter entscheidet, dass ein Charakter eine Fertigkeit oder Eigenschaft trainiert hat, sei es durch gewinnbringenden (oder auch häufigen erfolglosen) Einsatz oder durch ein Training im Rahmen der

Spielhandlung, kann er dem Spieler erlauben, den betreffenden Wert anzukreuzen. Zwischen den Szenarien kann ein solcher Wert dann erhöht werden.

Die Erhöhung geschieht, indem gegen den Wert eine Probe gewürfelt wird; hierbei gilt, dass der Wert übertroffen werden muss (also ein Erfolg 4. Klasse für eine Eigenschaft, ein Erfolg 3. oder 4. Klasse für eine Fertigkeit), das heißt, je höher der Wert, desto unwahrscheinlicher ist das Gelingen dieser Probe.

Misslingt die Probe, ändert sich nichts. Gelingt sie jedoch, erhöht sich eine Eigenschaft um 1 Punkt, eine Fertigkeit um  $W10/2$  Punkte (bei besonders intensivem Training oder sehr niedrigen Fertigkeiten kann der SL auch  $W10$  Punkte geben). Eine Fertigkeit kann jedoch nicht den zugehörigen Index überschreiten.

Steigt ein Eigenschaftswert, steigt auch der zugehörige Index um 1 Punkt. Zudem steigen auch die Konstitutionsmonitore um 1 Punkt, falls die entsprechende Eigenschaft (Fitness, Konzentration, Stabilität) steigt.

Neue Fertigkeiten können ebenfalls zwischen den Szenarien oder während längerer Trainingsperioden innerhalb von Szenarien erlernt werden, wofür zumeist eine gelungene Eigenschaftsprobe nötig ist. Z. B. könnte der SL für eine neue Fertigkeit mit Faktor  $x1$  eine Eigenschaftsprobe mit einem Resultat 3. Klasse verlangen, und für einen Faktor  $x2$  ein Resultat 2. Klasse.

Zu guter Letzt ist es auch möglich, dass ungenutzte Fertigkeiten und Eigenschaften verkümmern. Auch körperliche Verletzungen oder seelische Schäden können z. B. auf die Eigenschaften Fitness bzw. Stabilität rückkoppeln, oder in sehr langen Kampagnen könnte das Alter des Charakters seinen Tribut fordern. Da dies im Spiel wahrscheinlich eher selten thematisiert wird, gibt es jedoch keine festgesetzten Mechanismen dafür. Wenn der SL entscheidet, dass ein Verlust von Punkten möglich sein sollte, kann er diesen festlegen.