

DEGENESIS
DAS PRIMAL PUNK
ROLLENSPIEL



KURZ REGEIN

Copyright (c) 2003 Sighpress
WWW.DEGENESIS.DE

sigh
PRESS



KATHARSYS

KURZFASSUNG DER SPIELMECHANISMEN

Degenesis kommt mit wenigen Regeln aus: Während des Spiels beschreiben die Spieler die Handlungen ihrer Charaktere und der Spielleiter reagiert darauf. Gemeinsam erleben sie Geschehnisse in der Welt ihrer Vorstellungskraft. Dazu braucht es keine Regeln.

Was aber passiert, wenn es unsicher ist, wie eine Handlung ausgeht oder wenn sich Gruppen gegenüber stehen, von denen nur eine gewinnen kann? Dann sind klare Richtlinien nötig, um Streitfragen zu lösen. Diese bietet KatharSys, das Spielsystem von Degenesis. In dem vorliegenden Text werden die grundlegenden Spielmechanismen angerissen, um einfache One-Shot-Abenteuer, wie *Unter Belagerung* aus der Mephisto #25, spielen zu können. Die Charaktererschaffung und -entwicklung sowie Regeln beispielsweise für Stürze, diverse Spezialwaffen oder Regeneration oder Versporung müssen wir Ihnen leider schuldig bleiben. Aber wir liefern sie nach. Denn was wir hier haben, ist lediglich ein vierseitiger Auszug aus dem 60seitigen Regelkapitel des Grundregelwerks, das im Januar/Februar 2004 erscheinen wird. Falls in der Zwischenzeit doch irgend ein Spielmechanismus nicht ganz klar ist oder unbedingt benötigt wird: Wir lauern im Forum auf Ihre Fragen...

DER AKTIONSWERT

Alle spielrelevanten Fähigkeiten eines Charakters werden in Aktionswerten angegeben – diese bestimmen, zu welchem Grad der Charakter diese Fertigkeit beherrscht. Der Aktionswert hängt zu gleichen Teilen von den natürlichen Begabungen des Charakters ab, den so genannten *Attributen*, wie auch von seinen erlernten Fähigkeiten, den *Kenntnissen*.

Es gibt fünf Attribute, die die natürlichen Begabungen und Fähigkeiten eines Charakters beschreiben: Verstand (VER), Beweglichkeit (BEW), Körper (KÖR), Ausstrahlung (AUS) und Psyche (PSY).

Der Aktionswert – abgekürzt AW – bestimmt die Chance eines Charakters, in einer schwierigen Situation mit seiner Handlung erfolgreich zu sein, beispielsweise wenn er unter Zeitdruck gerät oder sich in Lebensgefahr befindet.

Der Aktionswert ergibt sich aus der Summe des zugehörigen Attributs und der betreffenden Kenntnis.

$$\text{AKTIONSWERT (AW)} = \text{ATTRIBUT} + \text{KENNTNIS}$$

ERSCHWERNISSE

Ist eine Aktion anspruchsvoll, so äußert sich dies in einer so genannten Erschwernis: Einem Schwellenwert, der mindestens beim Aktionswurf erreicht werden muss. Je schwieriger eine Aktion, desto höher setzt der Spielleiter die Erschwernis an.

Für den Aktionswurf wirft man zwei zehnseitige Würfel und zählt die beiden Zahlenwerte zusammen. Das ergibt ein Ergebnis zwischen 2 und 20. Ist dieses gleich dem Aktionswert oder niedriger und liegt dabei gleichzeitig über der Erschwernis, so ist der Aktionswurf erfolgreich. Andernfalls war es ein Misserfolg.

Zeigen beide Würfel die gleiche Zahl („Pasch“), so gibt es ein besonderes Ergebnis: einen kritischen Erfolg oder einen Patzer.

KAMPF IN DEGENESIS

Kämpfe werden im KatharSys rundenweise durchlaufen – eine Runde dauert wenige Sekunden, in denen jeder Beteiligte mindestens einmal eingreifen kann. Falls eine genaue Zeitangabe für eine Runde notwendig ist, kann man mit drei Sekunden rechnen.

Neben den Kampffertigkeiten sind drei Fähigkeiten besonders wichtig im Kampf (hier in der Notation Attribut+Kenntnis):

- *Körper+Ausdauer* bestimmt die Anzahl der Aktionspunkte, mit denen ein Charakter über seine Grenzen hinauswachsen kann.

- *Körper+Härte* hilft dabei, bei Bewusstsein zu bleiben und legt fest, wie viel Schaden ein Charakter erleiden kann, bevor er stirbt.

- *Beweglichkeit+Initiative* ermöglicht schnelles Agieren.

Ein wichtiges Element in Kämpfen sind die Aktionspunkte: Eine schnelle Auffassungsgabe, verbunden mit guten körperlichen Eigenschaften lässt den Kämpfer die Millisekunde früher agieren, die über Leben und Tod entscheidet. Dazu stehen jedem Charakter Aktionspunkte (AP) zur Verfügung. Sie sind identisch zu *Körper+Ausdauer*. Mit ihnen kann er vor vermeintlich Schnelleren agieren oder bei einem Kräftemessen sein Gegenüber ausstechen. Doch die AP brauchen sich auf – ihr Einsatz zehrt an der Ausdauer. Verletzungen oder schwere Belastungen können sie weiter reduzieren. Sinken sie schließlich auf Null, bricht der Kämpfer erschöpft zusammen und muss innehalten, bis er mindestens einen Aktionspunkt regeneriert hat.

Ein Kämpfer kann für die Steigerung der Initiative und einer Verringerung der Erschwernis AP ausgeben.

RUNDENABLAUF

Eine Kampfrunde beginnt damit, dass die Initiative der Beteiligten und damit die Zugreihenfolge bestimmt wird. Der Kämpfer mit dem höchsten Initiative-Wert (Beweglichkeit + Initiative) darf vor allen anderen handeln, dann kommt der Streiter mit dem nächsthöheren Wert an die Reihe. Bei einem Gleichstand sind beide Kämpfer zeitgleich am Zug.

Wer seinem Körper das Äußerste abverlangt, kann trotz schlechterer Voraussetzungen vor einem vermeintlich schnelleren Gegner handeln: Gibt ein Charakter AP aus, steigert er damit seinen Rang in der Zugreihenfolge.

Zu Beginn jeder Kampfrunde setzen alle Kämpfer (auch die vom Spielleiter übernommenen) verdeckt die AP, die sie einsetzen wollen. Sie werden für diese Kampfrunde zu ihrer Initiative gezählt, müssen aber von den verfügbaren AP abgezogen werden. Niemand darf auf diese Weise seine AP auf Null oder darunter reduzieren.

HANDLUNGEN IM KAMPF

In jeder Kampfrunde kann ein Charakter problemlos einmal handeln. Mehrmals zu agieren ist möglich, doch erschwert dies alle Aktionswürfe in dieser Runde.

BEWEGUNG

Ein Kämpfer kann sich pro Runde zwei Meter bewegen und ohne Erschwernis angreifen oder anderweitig handeln. Für eine größere Distanz zieht er seine Kenntnis Beweglichkeit+Laufen heran – diese gibt den Oberwert in Metern an, den er in einer Runde überbrücken kann. Allerdings wird dann die Meterzahl auf die Erschwernis angerechnet. Diese wird auf alle Aktionen in dieser Runde angewendet.

DEFENSIVE MANÖVER

Jeder Kämpfer kann eine freiwillige, zusätzliche Erschwernis bis zu einer Höhe von 5 wählen. Dies beschränkt zwar die eigene Angriffsfähigkeit, wird aber auch jedem Angreifer aufgebürdet. Nicht angerechnet wird die Erschwernis, wenn der defensive Charakter hinterrücks angegriffen oder überrascht wird – der Spielleiter entscheidet.

ANGRIFFE

Der menschliche Körper ist im KatharSys in drei Körperzonen unterteilt: Kopf, Ober- und Unterkörper. Jeder dieser Bereiche kann getroffen, verletzt, aber auch geschützt werden. Ein Angriff zielt immer auf eine Körperzone – Spieler müssen sie vor der Attacke ansagen. Vergessen sie es, so schlagen oder schießen sie auf den Oberkörper ihres Gegners.

Ist die Körperzone bestimmt, muss noch die Erschwernis ermittelt werden. Mehrere Faktoren nehmen darauf Einfluss: Die Körperzone, Bewegung, Verletzungen, Defensivverhalten des Ziels, Spezialisierungen, bei Fernkampfwaffen die Distanz (jede Waffe dieser Gattung verfügt über drei von/bis-Distanzbereiche in Metern, denen jeweils eine Erschwernis zugeordnet ist), und einiges mehr – je nach gewünschter Komplexität.

Sechs Waffenkategorien gibt es: Den unbewaffneten und den bewaffneten Nahkampf, Feuer-, Projektil-, Wurf- und Schwere Waffen. Jeder Kategorie ist eine Kenntnis zugeordnet, die auch je nach benutzter Waffe für den Aktionswurf herangezogen wird.

Wurde das alles berücksichtigt, führt der Angreifer seinen Aktionswurf durch. Gelingt dieser, wurde der Gegner an der anvisierten Körperzone getroffen. Als nächstes muss der Schaden bestimmt werden.

Beispiel:

Masons Revolver fällt unter die Kategorie Feuerwaffen. In Beweglichkeit+Feuerwaffen hat er einen Wert von 14 erreicht. Um seine Fähigkeiten zu demonstrieren tritt er in den Übungsstand und legt auf die Strohpuppe in 15 Meter Entfernung an. Für seine Waffe liegt dies noch in mittlerer Entfernung. Ganz in Ruhe zielt er auf den blöde grinsenden Kopf und drückt ab. Die Erschwernis für diesen Angriff ergibt sich aus der mittleren Distanz (4) und der anvisierten Körperzone (4 für den Kopf). Mason bewegt sich nicht und ist auch nicht verwundet – es bleibt bei einer Erschwernis von 8. Masons Spieler würfelt 2 und 8, also eine 10 und bleibt damit unter dem Kenntnis-Wert und über der Erschwernis. Mason pustet der Strohpuppe den Kopf weg.

MEHRERE ANGRIFFE

Hier kommt erstmals der Trägheitswert einer Waffe ins Spiel: Je höher dieser ausfällt, desto unwahrscheinlicher sind mehrfache Angriffe – ein Schütze kann mit seinem automatischen Gewehr öfter schießen, als ein Holzhacker in der gleichen Zeit mit seiner Axt zuschlagen kann.

Möchte ein Charakter mehrmals angreifen, weit laufen oder auf eine andere Weise agieren, die die Erschwernis erhöht, so muss er dies bei seiner ersten Aktion angeben. Für jeden geplanten Angriff wird die Trägheit seiner Waffe (oder der Angriffsart) auf die Erschwernis für jeden Angriff (oder für jede Aktion) in der Runde aufaddiert.

Nachdem die Erschwernis für den Angriff bestimmt wurde, wird gewürfelt. Mehrere Angriffe müssen direkt hintereinander ausgewürfelt werden.

Beispiel:

Vral feuert eine Salve auf drei Gegner. Seine Waffe hat eine Trägheit von 4: Bei drei Angriffen hat nun jede seiner Aktionen eine Erschwernis von (3x4) 12. Viel Glück! Würde Vral auf seine Waffe spezialisiert sein, so könnte er die Erschwernis von 12 um die Höhe seiner Waffenspezialisierung senken!



WAFFENSCHÄDEN

Jede Waffe und jede Angriffsart besitzt ein Schadensprofil. Das Potenzial gibt die Zahl der einzusetzenden Würfel an, die Durchschlagskraft ist eine obere Schwelle, die erwürfelt oder unterwürfelt werden muss, um Schaden zu verursachen. Das Potenzial wird als Zahl gefolgt von einem W (=Würfel) geschrieben, die Durchschlagskraft folgt in Klammern: 4W(5) ist ein Beispiel für ein Schadensprofil – vier zehnseitige Würfel dürfen geworfen werden, jeder der eine 5 oder einen Wert darunter zeigt, zählt als Schadenspunkt.

Im Nahkampf hat die Stärke des Angreifers Auswirkungen auf die Durchschlagskraft – ein kräftiger Kämpfer kann das Potenzial einer Waffe eher ausreizen als ein Schwächling. Die Durchschlagskraft wird in einem solchen Fall nicht als absoluter Wert angegeben, sondern in Abhängigkeit von der Kenntnis Körper+Kraft. Ein Fausthieb hat beispielsweise ein Potenzial von 2W(K/2), wobei K für Kraft steht. Bei einer Kraft von 16 wären das 2W(8).

PANZERUNGEN

Rüstungen schützen den Träger vor Verletzungen – aber nur, wenn sie den getroffenen Teil des Körpers bedecken. Für jede der drei Körperzonen besitzt ein Charakter einen Panzerungswert.

Hat ein Charakter Rüstungen angelegt, die sich in einer Körperzone überdecken, so zählt nur die höchste Panzerung voll. Alle weiteren Panzerwerte werden nur zu je einem Punkt angerechnet. Einigt man sich in der Spielergruppe darauf, auf die Lastenregeln zu verzichten, so gilt immer nur der höchste Rüstungswert. Das Schichten von Rüstungen ist dann nicht möglich.

Der Wert der Gesamtpanzerung in einer Körperzone ist die untere Schwelle für den Schadenswurf. Sie muss übertroffen werden, während die Würfelwerte unter oder gleich dem Wert der Durchschlagskraft (der zweite Wert im Profil) sein müssen. Jeder Würfel, der eine Zahl zeigt, die in diesem Wertefenster liegt, macht einen Schadenspunkt.

Ist die Panzerung größer als die Durchschlagskraft der Waffe, so kann die Rüstung an dieser Stelle nicht durchdrungen werden.

FLEISCHWUNDEN

Eine Fleischwunde ist schmerhaft, aber nicht tödlich. Dennoch: Wenn ein Charakter so viele Schadenspunkte einstecken musste, wie er Fleischwunden verkraftet, ist der Sensenmann nicht mehr fern. Die Mindestzahl an Fleischwunden in den einzelnen Körperzonen beträgt:

Kopf: 1 Fleischwunde
Torso: 3 Fleischwunden
Unterkörper: 2 Fleischwunden

Für jeweils 5 volle Punkte, die der Charakter in der Kenntnis Körper+Härte aufweist, erhält er dauerhaft einen zusätzlichen Punkt in allen drei Körperzonen. Sollte die Kenntnis auf irgendeine Weise sinken, müssen auch die Fleischwunden neu bestimmt werden.

TRAUMASCHÄDEN

Können Schadenspunkte nicht mehr von einer Körperzone absorbiert werden (das Maximum der Fleischwunden wurde erreicht), so schlagen sie tiefe Wunden: Die Punkte werden auf der Traumaschaden-Skala abgetragen. Rippen sind gebrochen, das Augenlicht zeitweilig verloren, eine Schlagader zerrissen. Es wird kritisch. Der Charakter läuft Gefahr, bewusstlos zu werden oder sofort zu sterben!

Jede Stufe Traumaschaden verringert seine Aktionspunkte um eine ebensolche Zahl – und zählt als Erschwernis auf alle Aktionen.

TRAUMAWURF

Der schwer verletzte Charakter muss sofort einen Traumawurf gegen seine Kenntnis Körper+Härte durchführen, der erlittene Traumaschaden gilt hierbei als Erschwernis:

- Gelingt der Wurf, bleibt der Charakter bei Bewusstsein;
- misslingt er, verliert er alle AP und bricht bewusstlos zusammen. Ein Patzer beim Traumawurf, und der Unglückliche erleidet einen tödlichen Kollaps. Selbst die erfahrensten Spitalier können ihm nicht mehr helfen.

Übersteigt der Traumaschaden die Kenntnis Körper+Härte, so stirbt der Charakter qualvoll an seinen inneren Verletzungen.

In jeder Runde hat ein bewusstloser Charakter die Möglichkeit aufzuwachen. Dies entspricht dem Versuch AP wiederzuerlangen und bedarf eines erfolgreichen Wurfs auf die Kenntnis Psyche+Selbstbeherrschung. War der Wurf erfolgreich, so erholt sich der Charakter um einen AP und kann wieder ins Geschehen eingreifen.



ERSCHWERNISSE IM KAMPF

- EIN ÜBERBLICK

TRÄGHEIT DER WAFFE/ANGRIFFSART

Jede Waffe und jede Angriffsart besitzt eine bestimmte Trägheit. Ist eine Waffe schnell und handlich einsetzbar, so ist ihre Trägheit gering. Wuchtige Waffen hingegen besitzen eine sehr viel höhere Trägheit und sind damit oftmals ungeeignet für mehrere schnelle Attacken.

GEZIELTER ANGRIFF

Zielte ein Charakter auf den Kopf seines Gegners, so erhöht sich die Erschwernis für diese Attacke um 4. Zielt man auf die Beine, so steigt die Erschwernis nur um 2. Angriffe auf den Torsos haben keine Auswirkung auf die Erschwernis.

DEFENSIVE MANÖVER

Die Erschwernis eines eigenen Angriffs um den Wert (Maximum von 5), der auch auf die Erschwernis potenzieller Angreifer angerechnet wird.

EIGENE VERLETZUNGEN

Hat der Charakter Traumaschaden erlitten, so erhöht sich die Erschwernis um die Stufe des Traumaschadens.

BEWEGUNG

Bewegt sich ein Charakter um mehr als zwei Meter pro Kampfrunde, so erhöht sich die Erschwernis um 1 pro gelau- fenum Meter.

DISTANZ

Bei Fernangriffen erhöht sich die Erschwernis für diese Attacke um 4 im mittleren Distanzbereich und um 8 im fernen Distanzbereich.

UNGLEICHER KAMPF

Ist ein Kämpfer dem anderen unterlegen, weil er beispielsweise unbewaffnet ist oder sein Messer gegen eine Waffe mit großer Reichweite steht, so kann der Spielleiter den Angriff um 2 erschweren.

SPEZIALISIERUNG

Besitzt ein Charakter eine Spezialisierung in der Waffe oder der Angriffsart, die er benutzt, so senkt er die Erschwernis um den Wert seiner Spezialisierung.

