

Genesis

Wie mit dem Ende eines Tages
ein neuer Morgen kommt,

Wie nach dem langen, dunklen Winter
ein neuer Frühling die Welt erweckt,

So war auch der letzte Tag der Welt
nicht das endgültige Ende

Sondern der Beginn neuen Lebens...



Genesis

*Ein Daidalos-Mythos
vom Ursprung der Welt*

*von Jochen Eid
© 2001*

Wie mit dem Ende eines Tages
ein neuer Morgen kommt,

Wie nach dem langen dunklen Winter
ein neuer Frühling die Welt erweckt,

So war auch der letzte Tag der Welt
nicht das endgültige Ende

Sondern der Beginn neuen Lebens...

Der Weltenbrand hatte nicht viel hinterlassen, die Erde war wüst und leer. Kein einziger der alten Götter hatte das Ende überstanden, aber plötzlich begann das grösste Wunder des Universums von neuem. Die Ideen des Lebens nahmen eine neue Gestalt an und wandelten aufs Neue auf der alten Welt, ohne Gedächtnis und Erinnerung an das Gewesene, aber im sicheren Wissen einer neuen, grossen Aufgabe.

In Genesis schlüpfen die Spieler in die Rollen der Götter eines Pantheons - einer Göttergemeinschaft, wie man sie aus den alten Mythen oder verschiedenen Fantasy-Rollenspielen kennt. Ein echtes Rollenspiel also, dennoch geht es eher um das gemeinsame Erzählen einer neuen Schöpfungsgeschichte denn um das übliche Abenteuerleben. Vom Aufbau bietet es sich sowohl als Tischrollenspiel, insbesondere für einen Abend, oder auch als Rollenspiel via email an. Die Schöpfung der neuen Welt und die damit verbundenen Handlungen und Geschichten liegen in der Hand der Spieler, die gleichzeitig auch die Rolle des Spielleiters übernehmen.

Was in Daidalos über das freie Rollenspiel gesagt wurde, gilt auch für Genesis. Die Spieler sollen nicht durch Regeln in ihrer Kreativität und Fantasie eingeschränkt werden. Stattdessen steht (auch) bei Genesis das Gefühl für die Richtigkeit einer Spielentwicklung und das gemeinsame Streben nach einer stimmigen Geschichte an erster Stelle. Entsprechend kann Genesis auch nur funktionieren, wenn das Spiel mehr vom Willen geprägt ist, eine neue und besondere Welt zu schaffen, als von der Absicht zu gewinnen.

Dem Konzept von Daidalos folgend, gibt es bei Genesis keine speziellen Spielregeln, lediglich Vorschläge und Beispiele erläutern den möglichen Ablauf des Spiels.

Im Anfang war das Wort...

Über das Spiel



Insbesondere bietet Genesis eine neue Art, wie die Spieler eine eigene Spielwelt erschaffen können. Es zielt dabei hauptsächlich auf Welten mit mittelalterlichem oder phantastischem Hintergrund, denkbar sind aber auch alle anderen Genres. Anstatt sich vor dem eigentlichen Spiel zu überlegen, wie die Welt aussehen soll, geschieht dies hier unmittelbar im Spiel - der absolute Anfang der Welt. Dies erlaubt eine ungewöhnlich enge und direkte Beziehung zu einer eigenen Spielwelt aufzubauen, werden die Spieler doch zu den Schöpfern der Welt - außerhalb und innerhalb des Spiels.

Nach dem Untergang der alten Welt existiert nur noch Staub, doch das neue Leben ist nicht aufzuhalten...der ewige Kreislauf beginnt von vorne.

Neue Gottheiten entstehen und verkörpern einzelne oder mehrere Prinzipien des Lebens: das Leben selbst, der Tod, Freude und Schmerz, Krieg, Friede, Feuer, Meer, Wind, Erde, Sonne, Nacht, Erneuerung, Gerechtigkeit, Frechheit, Unsinn, Chaos, die Liste lässt sich beliebig fortsetzen, die Fantasie der Spieler ist hier gefragt.

Die Spieler überlegen sich, welche Prinzipien ihre gewählte Gottheit verkörpern soll und wie der Name und der entsprechende Titel lautet (z.B. "Diamon, Wächter der Nacht und König der Diebe"). Gerade ungewöhnliche Kombinationen lassen auch eigene Interpretationen zu - so könnte „Aiala, Göttin der Luft und des Todes“ in einer Welt existieren - oder diese erschaffen, in der die Luft immer wieder giftige Dämpfe enthält...

Während eine Gottheit gewisse Prinzipien verkörpert oder für gewisse Handlungen steht, ist er auch im Besitz besonderer, göttlicher Fähigkeiten oder Gegenstände. Diese können ebenfalls von den Spielern festgelegt werden. Diese Fähigkeiten sind einmalig, d.h. Fähigkeiten, die bereits gewählt wurden, stehen den anderen Gottheiten nicht mehr zur Verfügung - wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Die Götter sind dabei in ihren Möglichkeiten nicht beschränkt, in der Regel haben sie aber nicht mehr als drei oder vier besondere Fähigkeiten, die sie von allen anderen unterscheiden und mit denen sie häufig auch in Verbindung gebracht werden.

Zeus als Herrscher über den Olymp kann Blitze auf die Welt lenken (kein anderer Gott kann also noch Blitze als Machtinstrument verwenden - Hagel dagegen ist noch frei...). Darüber hinaus kann Zeus eine beliebige Gestalt annehmen, z.B. als Stier auf Erden wandeln.

Thor möchte schnell reisen können, leider hat Hermes bereits einen geflügelten Hut und Schuhe. Er entscheidet sich daher für einen von Ziegen gezogenen Streitwagen. Als göttliche Waffe wählt er einen Hammer, der zu ihm zurückkehrt und dem kein Sterblicher widerstehen kann.

Das göttliche Element

Neben den besonderen Gaben unterscheiden sich die Götter aber auch durch andere Fähigkeiten von den Menschen oder allgemeiner, von den Sterblichen. Diese stehen allen Gottheiten zur Verfügung, so fallen darunter unter anderem die folgenden Punkte:

- Sie sind unsterblich - wie könnte es anders sein, allerdings können sie geschwächt werden, z.B. durch den Verlust wichtiger Gegenstände, fehlende Verehrung, List oder ...
- Die Götter können von ihrem Göttersitz aus die Welt beobachten. Um eingreifen zu können, müssen sie aber vor Ort sein.
- Die Götter können an mehreren Orten gleichzeitig sein - zumindest erscheint es den Sterblichen so.
- Sie sind in der Lage, in den Träumen aller Wesen zu erscheinen und mit diesen zu sprechen.
- Sie haben die Fähigkeit, in Lebewesen dringende Wünsche oder Abneigungen hervorzurufen, denen diese auch unbedingt Folge leisten wollen.

Diese Liste ist weder vollständig noch verbindlich. Sind die Spieler der Meinung, dass weitere Fähigkeiten allen Gottheiten zur Verfügung stehen sollen, so ist das kein Problem - einfach vor oder auch während des Spiels ändern. Genauso kann die Aufzählung der Fähigkeiten auch reduziert werden.

Handbuch für angehende Götter

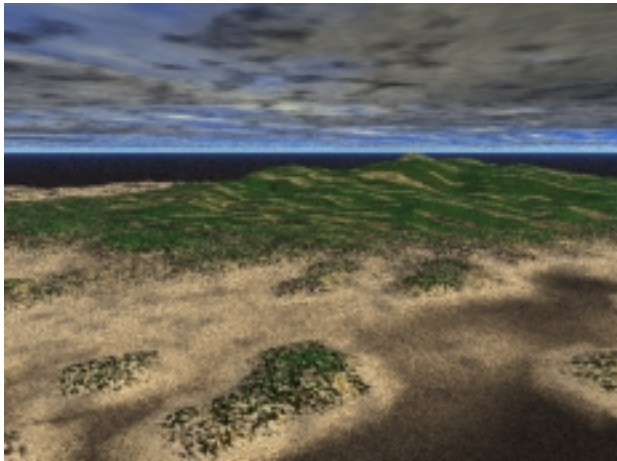
Vorab wurde bereits erwähnt, dass Genesis kein typischer Vertreter eines Rollenspiels ist. Anstelle des Spielleiters sind die Spieler für den Fortgang der Weltgeschichte verantwortlich. Damit daraus kein heillooses Chaos erwächst, ist ein besonderer Mechanismus recht wirkungsvoll.

Jeder Spieler hat die Handlungen seiner Gottheiten unter Kontrolle, aber die Reaktionen auf die Handlungen und die Ergebnisse liegen in der Hand eines anderen Spielers. Die Zuständigkeit für eine Handlung wechselt dabei von Handlung zu Handlung an den nächsten Spieler.

Damit dies funktioniert, sollte jede Handlung so abgeschlossen wie möglich sein, damit der nächste Spieler die Verantwortung für die nächste Handlung möglichst einfach übernehmen kann. Interaktionen unter den Spielern sollten auf alle Fälle von einem unbeteiligten Dritten beurteilt und abgewogen werden, am besten von dem Spieler, der für die Handlung des aktiven Spielers im Augenblick zuständig ist

Diamon, Wächter der Nacht und König der Diebe, möchte von Thurbal, dem Herrn des Feuers, dessen gegen Hitze schützenden Mantel "borgen", um an der Feuer speienden Schlange vorbei in die Unterwelt zu gelangen - wartet doch die schöne, leider zu jung verstorbene Eurydike dort auf ihn...

In diesem Fall sind die Spieler von Diamon und Thurbal an der Handlung beteiligt. Der Spieler, der Diamons Handlungen in dieser Runde betreut ist jetzt für das Ergebnis zuständig - es sei denn, dies wäre der Spieler von Thurbal, dann müsste der für Thurbal verantwortliche einspringen...



Handlungen, die keine oder nur geringfügige Auswirkungen auf die Umwelt haben, müssen nicht unbedingt von einem anderen Spieler betreut werden (z.B. "Der mächtige Thurbal, Herr des Feuers, zieht sich in seinen Vulkan zurück, um seine vom Kampf mit dem Wasser geschwächten Kräfte zu regenerieren").

Am einfachsten ist die Bestimmung des Verantwortlichen bei folgendem Vorgehen:

1. Jeder Spieler erhält eine Nummer in der Reihenfolge seiner Teilnahme (der erste Spieler die Nummer 1, der siebte Spieler die Nummer 7...).
2. Für die Handlung eines jeden Spielers ist immer reihum der nächste Spieler an der Reihe. Bei 8 Spielern sieht das so aus: Für die erste Handlung von Spieler 1 ist Spieler 2, für seine zweite Handlung Spieler 3, für die erste Handlung von Spieler 7 ist Spieler 8, für seine zweite Spieler 1 zuständig...

die erste Handlung von Spieler 7 ist Spieler 8, für seine zweite Spieler 1 zuständig...

Bei Überschneidungen der Interessen dürfen die Spieler selbstverständlich untereinander verhandeln, nur ihre Handlungen müssen öffentlich für alle Spieler sichtbar sein...

3. Die Handlungen der Gottheiten finden nacheinander statt, d.h. Spieler 1 beschreibt zuerst die Ergebnisse aller Handlungen, für die er in dieser Runde verantwortlich war und erläutert dann seine beabsichtigten Handlungen für die nächste Runde und nennt den Spieler, der dafür verantwortlich ist.

Die Beschreibungen der Handlungen sollten immer in der 3. Person stattfinden, für eine stimmige Geschichte bietet sich darüber hinaus eine rückblickende Sichtweise an, z.B. "Und so begab sich der großartige Thurbal, Herr des Feuers, zum Stamm der Felsentrolle, in der Absicht, diesen das Schmieden beizubringen..."

Sollten trotz aller oder gerade wegen der Freiheit, die Genesis lässt, während des Spiels Unklarheiten über den Handlungsablauf oder Interessenskonflikte etc. bestehen, so werden diese am besten in der Gruppe verhandelt und entschieden.

Alternativen zum dargestellten Spiel

Anstatt dass die Verantwortung für eine Handlung reihum geht, erläutert ein Spieler seine beabsichtigten Handlungen. Der Spieler, der als erster dafür verantwortlich sein möchte, wird für diese Handlung zuständig. Falls kein Spieler sich meldet ergibt sich die beabsichtigte Wirkung automatisch und ohne Schwierigkeiten.



Das Spiel wird nicht irgendwann abgebrochen, um in der neu erschaffenen Welt als normaler Abenteurer zu spielen. Stattdessen versuchen die Götter, sich für die aufs neue drohende Götterdämmerung bereit zu machen und möglichst viele Anhänger um sich zu scharen. Dazu müssen sie ihre Anhänger in ihrem Paradies sammeln und auch dem einen oder anderen Mitspieler hin und wieder eins auswaschen. Für die notwendige Spannung im Spiel ist allerdings ein würdiger Gegenspieler erforderlich. Klassisch wäre der Konflikt Gut gegen Böse, der auf eine endgültige, alles überschattende Entscheidung hinausläuft. Bei dieser Spielart empfiehlt sich die Beteiligung eines Spielleiters, der die Rolle des oder der Gegenspieler übernehmen kann. Eine alternative stellt die Möglichkeit dar, dass sich die Spieler in zwei Gruppen aufteilen.

Genesis als Zwischenspiel...

Gerade im Bereich der High-Fantasy sind die Götter zum einen recht real und zum anderen auch häufig recht bodenständig und beinahe "menschlich". Für den Fall, dass die Charaktere irgendwann während einer Kampagne in die Interessen der Götter verwickelt werden, könnte ein Spiel im Spiel beginnen und die Spieler vorübergehend auch die Rollen der Götter übernehmen...



Kommentare und Anregungen sind natürlich sehr erwünscht:
Jochen.Eid@gmx.de
<http://www.daidalos-rpg.de/>

Ich wünsche Euch göttliches Vergnügen!
Jochen Eid

Wie mit dem Ende eines Tages
ein neues Morgen kommt.

Wie nach dem langen, dunklen Winter
ein neues Frühling die Welt erweckt,

So war auch der letzte Tag der Welt
nicht das endgültige Ende ⁶

Sondern der Beginn neuen Lebens...