

(Semi-)Deterministische Spielercharaktererschaffung in Midgard

Oder: Warum Würfel manchmal unbrauchbar sind bzw. sein können

Midgard bietet größtenteils brauchbare und streckenweise sogar exzellente Regelmechanismen, die bei vergleichsweise hohem Komplexitätsgrad dennoch zügiges und flüssiges Rollenspiel ermöglichen. Die Charakterklassen sind weitestgehend gut ausbalanciert, das Fertigkeitensystem ist flexibel und vollständig zugleich. Die Variabilität im Hinblick auf die Entwicklungsmöglichkeiten der Charaktere ist vorbildlich; Realismus und Stufenbasiertes Rollenspielen werden angenehm und unauffällig mit einander kombiniert. Selbst der Einsatz von Würfeln ist für ein Würfel-basiertes Spielsystem während des Spiels vergleichsweise ausgewogen. Was ist es also, das Midgard zu einem brauchbaren Spielsystem machen würde? - Ein deterministisches Charaktererschaffungssystem.

Der Gebrauch von Würfeln und Regeln, die die Verwendung der letzteren beschreiben, mögen durchaus sinnvoll sein: sie formen und definieren Wahrscheinlichkeiten, nach denen bestimmte Ereignisse eintreten oder nicht. Das mag innerhalb des Spiels sinnvoll sein, weil es Spielern und Spielleitern die Möglichkeit einräumt, Chancen für Aktionen zu evaluieren. Andererseits entbindet der Einsatz von Würfeln die Spieler von der Verantwortung, Entscheidungen treffen zu müssen.

Wenn ein unbedarfter Spieler einen Charakter erschafft, mag ein gesundes Maß an Zufall dem Prozess als solchem durchaus zuträglich sein. Wenn eine Spielerin dagegen eine genaue Vorstellung von der Person hat, die sie spielen möchte, muss sich jeder Umweg, den ihr die Würfel in Form von ungewollten Ergebnissen in den Weg legen, zwangsläufig als hinderlich erscheinen. Im Grundregelwerk von Midgard werden unterschiedliche Methoden zum Auswürfeln von Charakteren angeboten, auch solche, die mehr Rücksicht auf die eventuellen Präferenzen der Spieler nehmen. Doch keine davon lässt der Spielerin völlig freie Hand in der Gestaltung ihres Charakters. Natürlich wird ein barmherziger Spielleiter (bzw. ein solcher, dem es eher um die Harmonie dies Spiels, denn das blinde Verfolgen des Regelwerkes geht) der Spielerin erlauben, hier und dort Abweichungen in ihrem Sinne vorzunehmen, nur muss man sich fragen, warum man ihr dann nicht von vorne herein völlig freie Hand beim Formen ihres Charakters bzw. dem Gießen von Werten in Attribute und Fertigkeiten lassen sollte.

Das im folgenden beschriebene, alternative Charaktererschaffungssystem basiert auf zwei Prämissen:

- Sämtliche Spieler besitzen einen wachen Verstand.

- Sämtliche Spieler besitzen gleiche (Start-)Chancen.

Die Kurzfassung des alternativen Charaktererschaffungsprozesses könnte wie folgt lauten:

- Jeder Spieler besitzt gleich viele Entwicklungspunkte.
- Jeder Spieler investiert die Entwicklungspunkte nach seinem eigenen Gusto.

Gesetzt den Fall, der Mechanismus zum Verteilen der Punkte ist eingängig, in seiner Funktionalität logisch und in seiner Anwendung angenehm handzuhaben, wird die zweite Prämisse bereits deutlich erklärt: sämtliche Spieler besitzen nun für das Erschaffen ihrer Charaktere exakt die selben Voraussetzungen und sind nicht mehr vollständig oder eingeschränkt auf das Wohlwollen ihrer Würfel angewiesen. Dass der nachfolgend aufgeführte Mechanismus den Anforderungen der Logik und des Komforts genügt, ist übrigens in keinster Weise als gegeben anzunehmen. Vielmehr muss er seine Tauglichkeit wie jedes andere Regelwerk unter Beweis stellen, wozu nicht zuletzt Feedback, Erweiterung und Modifikation gehört.

Mit der zweiten Prämisse verhält es sich wie folgt: einem System, das Spielerinnen große Freiheiten einräumt, kann man zu Recht vorwerfen, dass es von ihnen problemlos zu ihren Gunsten hin manipuliert werden kann. Beispielsweise könnte eine regelkundige Spielerin ihre Attribute genau so weit auffüllen, wie es zum Erreichen einer neuen Bonusstufe für ein davon abgeleitetes Attribut notwendig ist. Auch die (Erst-)Entwicklung von Charakteren kann problemlos dahingehend ausgerichtet werden, dass die mächtigsten Fertigkeiten bzw. jene, die im Spiel die meisten Vorteile bringen, gewählt werden. Regelkenntnis gepaart mit dem Ausnutzen möglichst vieler Vorteile, während die Nachteile (durchaus im Rahmen des Regelwerks) elegant umschifft werden, ist in anderem Kontext gelegentlich unter dem Begriff "Power Gaming" bekannt und vielerorts in Verruf geraten. Es soll an dieser Stelle explizit heraus gestellt werden, dass der Grund, sich dieser alternativen Regelwerkserweiterung zu bedienen, nicht der ist, mächtige oder mächtigste Charaktere in die Welt zu setzen oder sie mit Superheroen zu überschwemmen, sondern Spielerinnen ein Bordmittel in die Hand zu geben, mit deren Hilfe sie die Charaktere erschaffen können, die ihnen liegen und die sie gerne spielen möchten.

Rollenspiel soll den Teilnehmern in erster Linie Spaß machen - sowohl dem Spielleiter, als auch

den Spielern. Was nutzt das ausgeklügelte Regelsystem, wenn die Spieler nicht das spielen können, was sie gerne möchten. Wenn eine Spielerin also ihren Charakter genau so zusammenstellt, wie sie sie sich vorstellt und dabei unweigerlich Werte zu ihren Gunsten verteilt, sollte dies eigentlich die Idealform eines Rollenspiels darstellen bzw. dieser zumindest sehr nahe kommen. Letztlich wird der Spielleiter ohnehin sein kundiges Auge über den Charakterbogen der Spielerin wandern lassen und sie auf eventuelle Ungereimtheiten oder unschöne Verzerrungen hin ansprechen. Aus diesem Grund setzt das Alternativsystem Menschen mit wachem Verstand voraus, Menschen, die ihrer Gier nach dem Bestmöglichen im Sinne des Spiels nicht endlos nachgeben und Menschen, die genug Phantasie besitzen, um sich dem rigiden Diktat der Würfel mit Kreativität entgegen zu stellen.

Lineare und inkrementelle Entwicklungsvarianten

Die alternativen Regeln werden im folgenden in Form zweier Methoden beschrieben, wobei jede Methode im Hinblick auf die Punkteverteilung für sich genommen noch einmal in ein lineares und ein inkrementelles Punktesystem eingeteilt werden kann.

Die **lineare Variante** lässt den Spielern den größten Freiraum in der Gestaltung ihrer Charaktere: jeder Attributspunkt kostet den Spieler genau einen Entwicklungspunkt, unabhängig von dessen verteilter Gesamtpunktzahl auf das entsprechende Attribut. Auf diese Weise werden sich in den meisten Fällen wohl Charaktere mit sehr ausgeprägten Eigenschaften ausbilden, d. h., ausgeprägten Stärken dort, wo die jeweilige Charakterklasse die meisten Boni gewährt oder benötigt, wohingegen Attribute, die für diese Klasse weniger wichtig sind, entsprechende Schwächen zeigen werden. Losgelöst von übergeordneten Zwängen, erlaubt dies den Spielern den breitesten Gestaltungsspielraum.

Die **inkrementelle Variante** versucht der Tendenz zu besonders ausgeprägten Werten, die sich regeltechnisch besonders gravierend auswirken, Rechnung zu tragen und gegen zu steuern. Zu diesem Zweck kosten einzelne Punkte, die ein Attribut auf einen sehr hohen Wert anheben, mehr, als solche, die es im mittleren Bereich variieren. Im Detail belaufen sich die Punktkosten für den Aufbau von Attributen unter Einbezug dieser Variante wie folgt:

Attributswert	Kosten
01 – 60	1 Punkt
61 – 90	2 Punkte
91 – 00	3 Punkte

Während eine Spielerin für die Entwicklung eines Attributeswertes von 95 ebenso viele Entwicklungspunkte dafür investiert, kostet sie der selbe Wert nach der inkrementellen Variante 135 Entwicklungspunkte: 60 für das Erreichen der 60'er-Marke, weitere 60 für den Bereich zwischen 61 und 90 sowie 15 Punkte, um das Attribut von 90 auf 95 zu steigern. Je nachdem, für welche Variante sich eine Spielgruppe entscheidet, ist ein Spielleiter angehalten, entsprechend weniger oder mehr Entwicklungspunkte zur Verfügung stellen.

Auffüll- und Standardabweichungsmethode

Der Auffüllmethode hat sich bereits das o. g. Beispiel bedient: um den endgültigen Wert von 95 zu erreichen, wird das Attribut, beginnend bei 01, mit Entwicklungspunkten aufgefüllt, bis eventuelle Kostengrenzen erreicht werden. Jenseits der Grenzen fährt sie mit den neuen Kosten fort, bis eventuelle weitere Grenzen- oder der gewünschte Wert selbst erreicht wird.

Die Standardabweichungsmethode wählt einen definierten Wert als Basis, den jedes Attribut in unmodifizierter Form annimmt. Der gewünschte Endwert wird als Abweichung von diesem Standard berechnet. Für Spielercharaktere wird ein Standard von 60 festgelegt, was der Tatsache Rechnung trägt, dass es sich bei Spielercharakteren um außergewöhnliche Personen handelt, deren Begabung leicht über dem Standard der restlichen Bevölkerung liegt. Zusätzlich zu den investierten Entwicklungspunkten werden Spielerinnen außerdem in die Lage versetzt, weitere Entwicklungspunkte zu erhalten, indem sie Attribute, die ihnen weniger wichtig erscheinen, auf Werte unterhalb der Basis von 60 abzusenken. Für jeden auf diese verminderten Punkt eines Attributs erhalten sie einen zusätzlichen Entwicklungspunkt, den sie in andere Attribute investieren- und somit ihre Stärken und Schwächen festlegen können. Bei Einbezug der inkrementellen Variante werden beim Absenken eines Attributs auf sehr niedrige Werte mehr Entwicklungspunkte gewonnen, als bei geringen Abweichungen von der Basis:

Attributswert	Gewinn
01 – 15	3 Punkte
16 – 45	2 Punkte
46 – 59	1 Punkt

Modifizierte Attribute

Die neuen Methoden kommen in ihren entsprechenden Varianten bei den folgenden Eigenschaften zum Einsatz: **Stärke, Geschicklichkeit, Gewandtheit, Konstitution, Intelligenz, Zaubertalent, Aussehen, Persönliche Ausstrahlung, Willenskraft** und

Selbstbeherrschung. Wieviele Entwicklungspunkte eine Spielleiterin ihren Spielern zur Verfügung stellt, hängt von der verwendeten Methode und Variante sowie ihrem eigenen Ermessen ab. Um einen Standardcharakter mit einem Wert von 60 in jedem Attribut zu erschaffen, bedarf es nach der linearen Variante 600 Entwicklungspunkten bzw. 0 nach der inkrementellen. In diesem Fall werden sämtliche Attribute gleichwertig betrachtet und können frei untereinander ausgetauscht und verschoben werden.

Als Abwandlung zu dieser gleichberechtigten Methode können Basis- und abgeleitete Eigenschaften auch separat betrachtet- oder die Verschiebungskosten zwischen den beiden Kategorien modifiziert werden. Im letzteren Fall könnte man etwa den Basiseigenschaften eine größere Wertigkeit zubilligen, als ihren abgeleiteten Siblings und entscheiden, dass sich die Transferkosten zwischen den beiden Kategorien wie eins zu zwei verhalten. In diesem Fall würde das Herabsetzen einer Basiseigenschaft einem Spieler zwei Punkte für abgeleitete Eigenschaften zur Verfügung stellen, während eine solche um ganze zwei Punkte vermindert werden muss, um einen Punkt für eine Basiseigenschaft zu generieren. Neben einem Verhältnis von eins zu zwei sind auch Mittelwerte, wie etwa zwei zu drei, denkbar, erschweren jedoch das Umrechnen.

Nuancen

Die bisher beschriebenen Änderungen betreffen ausschließlich Basiseigenschaften und Attribute, von denen wesentliche Bereiche der Möglichkeiten und der Entwicklung eines Charakters abhängen. Diese zu vereinheitlichen sowie gleiche Chancen für alle Spieler zu schaffen, ist das vornehmlichste Ziel dieser Regelvariante. Doch sie kann, sofern man es zulässt, noch weiter gehen.

So ist es beispielsweise nicht einzusehen, weshalb die **Lernpunkte** eines Charakters erwürfelt und daher ebenfalls dem Glück überlassen bleiben sollen. Midgard manifestiert sich im wesentlichen als ein Fertigkeiten-basiertes System, d. h., ein Charakter mit einem breiteren oder tieferen Sortiment als ein anderer, vergleichbarer Charakter, wird ihm letztlich (formal) überlegen sein, selbst, wenn beide den selben Grad besitzen. Andererseits steigen Charaktere nicht zuletzt dadurch auf, dass sie in neue Fähigkeiten investieren, sodass der Grad implizit ein direktes Maß eben dieses Sortiments repräsentiert. Folglich könnte man dazu übergehen, die Zahl der Lernpunkte bei der Erschaffung festzulegen bzw. Spielern, die Charaktere jüngeren Alters zu spielen gedenken, die Möglichkeit einräumen, die Zahl der Lernpunkte bis zu einem festgelegten Maximum frei zu wählen. Als Beispiel dafür könnte ein Mittelwert der entsprechenden Würfelwürfe- oder ein

vom Spielleiter festgelegtes Maximum dienen. Als ebenfalls denkbar und sinnvoll könnte es sich erweisen, Punkte zwischen den einzelnen Kategorien frei verschieben zu können, was die Möglichkeit unterstreicht, während der Ausbildung in bestimmten Bereichen Prioritäten auf Kosten vernachlässigter Bereiche zu setzen.

Bereich	Variabel	Fest
Fachkenntnisse	2W6	7
Waffenfertigkeiten	2W6	7
Allgemeinfertigkeiten	1W6 + 1	5
ungewöhnliche Fertigkeiten	1W6	3
Zauberkünste	2W6	7

Ein weiteres, im Grunde genommen unnötiges, Einengungsfeld stellen die **Gruppen der Berufsfertigkeiten** dar. Weshalb sollte eine Spielerin gezwungen sein, sich nur für Fertigkeiten innerhalb einer der möglichen Gruppen entscheiden zu können, wenn eine Fertigkeit, die zu ihrer Figur passt, einer für sie nicht erreichbaren Gruppe angehört? Eine mögliche Alternativregelung wäre hier, sämtlichen Spielern die Wahl *genau einer* Gruppe zu erlauben.

Eine ähnliche Problematik ergibt sich im Zusammenhang mit dem **Stand** eines Charakters, der nicht nur seine Möglichkeiten, sondern auch seinen Hintergrund beinahe gänzlich diktiert und den Spieler in ein vergleichsweise enges Korsett zwingt, was die Ausgestaltung der Vergangenheit des Charakters angeht. Ein Spieler sollte daher den Stand seines Charakters vollkommen frei festlegen können, denn bei vernünftigen Spielern steht es kaum zu befürchten, dass damit letztlich nur Könige und Edelleute in den Reihen der Charaktere einherschreiten.

Seine **Lebenspunkte** stellen im wahrsten Sinne des Wortes einen unverrückbaren Pfeiler im Leben eines Charakters dar. Hat der Spieler hier gut gewürfelt, ist er fein heraus. Hat er dagegen schlecht gewürfelt und leidet sein Charakter darüberhinaus unter einer niedrigen Konstitution, ist der Held für den Rest seines Lebens, das in diesem Fall nicht von üppiger Länge sein muss, als Warmduscher gebrandmarkt, was seine Möglichkeiten sowie Spielspaß durchaus erheblich schmälern kann. Eine Möglichkeit, dem Abhilfe zu schaffen, wäre, das Zufallselement, also den W6, aus der ermittelnden Formel zu streichen und die Konstante entsprechend zu modifizieren. Dadurch, dass sich ein Spieler der alternativen Methode zum Festlegen seiner Attribute bedient, besitzt er nun ausreichend Möglichkeiten der Einflussnahme auf seine Lebenspunkte. Die neue Formel könnte etwa folgendermaßen aussehen:

$$LP = Ko/10 + 7$$

Fazit

Midgard stellt sich während des Spielverlaufs als angenehmes, ausgeglichenes Regelsystem dar, in dem die Spieler beinahe alle Karten für die Entwicklung ihrer Charaktere in der Hand halten. Warum sollte dies nicht auch zu Beginn dieser Entwicklung - während des Erschaffens der Charaktere - der Fall sein? Warum sollten Spieler entmündigt- und dem Diktat der Würfel unterworfen werden, wenn sie bestimmte Pläne und Ziele für ihre Schützlinge verfolgen? Die obigen Regelerweiterungen versuchen,

einen kleinen Schritt in diese Richtung zu gehen. Sie richten sich vor allem an fortgeschrittene, wenn gleich nicht notwendigerweise in den Regeln bewanderte, Spieler. Sie richten sich an gewissenhafte Spieler, die davon abzusehen wissen, das bestehende Regelwerk zu ihren Gunsten auszunutzen. Rollenspielneulinge, denen der Charaktererschaffungsprozess neu und noch fremd ist, sind ggf. mit den Originalregeln besser bedient, da diese bei Entscheidungsfindungen unterstützend wirken und Fehler jeder Art abfedern bzw. weitestgehend ausgleichen.