

Charaktergunst in Midgard

Welcher Spielleiter kennt das nicht? Immer muss einer der Spieler genau das falsche machen, so dass das Abenteuer droht falsch auszugehen. Ständig müssen die Spieler ihre Spielerfiguren genau das machen lassen, was dem Spielleiter genau einen Strich durch die Rechnung macht. Ich meine eine Lösung dazu zu haben.

Wann immer ein Spieler seiner Figur etwas aufträgt, was zwar nicht unbedingt gegen deren Grundsätze verläuft, aber was die Figur auch nicht unbedingt machen will, es sei denn eine außerordentliche Situation zwingt sie dazu, kann der Spielleiter der Figur einen CG - Punkt (Charaktergunst - Punkt) aufschreiben. Zu Anfang des Spieles hat eine Figur genau 10 CG. Wird nun nach einiger Zeit das Maß von 20 CG überschritten, so verweigert die Figur ihrem „Meister“ einfach das zutun, das er gerade vorhatte. Sehr zum überraschen des jeweiligen Spielers, da der Spielleiter nicht irgendwie sagen sollte „Tja, das war wieder so eine schlechte Handlung. Deine Figur hat schon wieder einen CG bekommen. Du weißt, was das bedeutet.“ Nein, der Spielleiter sollte sich eher die CG im stillen aufschreiben und vermerken, damit der Spieler/die Spielerin Nach einige Zeit dann schließlich verdutzt aus der Wäsche schaut, dass den ihre Figur dazu keine Lust habe. Jedoch sollte der Einsatz dieser speziellen Punkte vorher besser mit den Spielern abgesprochen werden, damit diese sich nicht irgendwie überrascht vorkommen.

Natürlich kann man das ganze auch umdrehen. Beschließt zum Beispiel der Spieler seiner Figur erstmal einen kleinen Urlaub zu gönnen, anstelle dessen sich gleich wieder in das nächste Abenteuer zu stürzen, verliert die entsprechende Figur einen CG - sprich, sie mag ihren „Meister“ etwas mehr. So kann das immer weiter gehen. Übrigens gehen diese Charaktergunst - Punkte auch in den Minus Bereich rein.

Im allgemeinem dienen die Punkte aber auch der Atmosphäre. Sie bewirken, dass die Spielerfiguren, oder Helden, richtig realistisch werden, dass sich die Spieler in ihre Abenteuerer hineinversetzen können... Zum Schluss sei noch ein Beispiel gegeben, wie ungefähr die CG eingesetzt, b. z. wann sie eingesetzt werden.

Beispiel

Der Spieler von Maph a Rys meint, dass sein Heiler, nur um ca. 50 GS zu sparen, direkt in alle möglichen Häuser rennen muss, um dort zu fragen, ob man hier einen Helfer gebrauchen könne. Ein Heiler des 13. Grades wird sich wohl kaum mit Hausarbeiten abgeben, um 50 GS zu sparen. Das ist wohl etwas sehr unrealistisch. Der Spielleiter entscheidet, dass die Charakterfigur hierfür einen Punkt CG bekommt, womit sie schon bei 19 wäre. Kurz darauf, meint der Spieler schon wieder eine ähnliche Sparaktion durchführen zu können. Der Spielleiter sieht schwarz, verpasst Maph a Rys einen weiteren Punkt CG, bis dieser schließlich beukotiert und seinem „Herren“ die Pflicht verweigert. Der Spieler wundert sich, und der Spielleiter ist nun diese nervige Sparaktion los. Weiterhin gilt, dass wenn eine Figur einmal eine Aktion verweigert hat sie 2W6 CG - Punkte wieder verliert und damit wieder „einsatzbereit“ für ihren Spieler ist.

Genauso geht es auch andersrum. Nachdem der Spieler von Maph a Rys eingesehen hat, dass seine Figur auch so etwas wie ein Gedächtnis ihm gegenüber besitzt, beschließt er ihm eine kleine Auszeit zu gönnen und räumt Maph a Rys Ferien ein. Dieser „freut“ sich und verliert 1 Punkt CG. Es scheint so als habe er seinem „Herren“ verziehen...