

Zuviele Fertigkeiten verderben den Brei?

Jedes Regelsystem sieht eine gewisse Anzahl von Fertigkeiten oder Fähigkeiten vor. Meistens ist diese Zahl fest oder läßt sich nur schwer erweitern, ohne die Spielbalance zu gefährden. Dabei stellt man häufig Mängel fest. Entweder ist die Zahl der Fertigkeiten zu gering, um die Ambitionen der Spielercharaktere zu decken, oder aber die Zahl der Fertigkeiten ist so groß, daß sie schwerfällig zu handhaben sind. Im Prinzip liegen hier zwei Maximen im Widerstreit. Einerseits soll die Anzahl der Fertigkeiten klein und übersichtlich sein, damit die Regeln insgesamt nicht zu komplex sind und die Ausgewogenheit leichter zu erkennen ist. Andererseits soll die Anzahl der Fertigkeiten so groß sein, daß so gut wie jede Charakteraktion regeltechnisch abgedeckt wird.

Dieser Artikel soll nicht diesen gordischen Knoten lösen, sondern nur eine Hilfestellung geben, wie man mit einigen wenigen Fertigkeiten eine weitaus größere Anzahl abdecken kann. Einige bekannte Regeln sehen etwas ähnliches sogar vor: das Mischen von Fertigkeiten. Man kann etwa die Grundfertigkeiten „Überleben in der Wildnis“ und „Spurensuchen“ vereinigen zur Fertigkeit „Jagen“. Man nehme 50% der ersten beiden und man erhält die letztere. Eine relativ einfache und elegante Lösung. Diese Lösung wollen wir erweitern, so daß sie mehrere Fähigkeiten umfaßt und trotzdem einfacher wird.

Wie ist es möglich eine so einfache Regel weiter zu vereinfachen und sie doch mehr Situationen umfaßend zu machen? Man macht sich Eigenschaften der (Zufalls-)Verteilung bei der obigen Regel zunutze. Bevor man daran geht, müssen aber noch ein paar Details beachtet werden. Manche Regeln geben nicht direkt die Chancen an, sondern Schwellwerte, die mit einer bestimmten Anzahl und Sorte Würfel erreicht werden muß. Diese Regeln eignen sich nicht uneingeschränkt für die im folgenden beschriebenen Methode. Nehmen wir an, Erfolge werden bestimmt, indem man mit $2w6$ einen Schwellwert erreicht und aus obigem Beispiel wären diese bei den Grundfertigkeiten „Überleben in der Wildnis“ und „Spurensuche“ jeweils 12 und 8. So erreicht man aber mit $2w6$ den Schwellwert 12 nur mit einer Ws¹ von $1/36$, den Schwellwert von 8 dagegen mit Ws $15/36$. Eine Mittelung der Chancen ergäbe eine Ws von $8/36$ für die gemischte Fertigkeit „Jagen“. Den Mittelwert der Schwellwerte: 10, der bei obigem Beispiel auftritt, erreicht man aber mit Ws $6/36$. Die Abweichungen werden aber meistens innerhalb von wenigen Prozentpunkten bleiben, so daß mit etwas Augenmaß diese Regel selbst in solchen Fällen anwendbar ist². (Im Beispiel liegt der absolute Fehler bei 5,6%.) Beispiele

¹Wahrscheinlichkeit

²Zur Auflockerung gibt es am Ende des Artikels eine Tabelle, die die Abweichung bei $3w6$ angibt

für die geeignete Methode finden sich in *Harnmaster*, *Midgard*, *PP&P*, *Rolemaster* und *Runequest*, für eine ungeeignete bei *Shadowrun* und *Vampire*³. Im Prinzip läßt sich die Regel auf andere Regelbereiche erweitern, wie beispielsweise Rettungswürfe und Attributproben. Hier wird die Liste der ungeeigneten Verteilungen aber größer. Es ist aber wichtig festzuhalten, daß sich die gleich beschriebene Regel deshalb nicht eignet, weil im Sinne der Systemregeln das Mitteln der Fertigkeiten etwas anderes ist, als das Mitteln im Sinne der üblichen (gewichteten) Durchschnittsbildung.

Kommen wir nun zum Kern. Statt die Fertigkeiten selber zu mitteln, würfelt man aus, welche Fertigkeit gewürfelt werden muß. Im obigen Beispiel bedeutet das, daß eine 50 : 50 Chance besteht, entweder auf „Überleben in der Wildnis“ oder auf „Spuren suchen“ zu würfeln. Dies bedeutet effektiv dasselbe, wie Fertigkeiten mitteln, nur ist es mit keinem Rechenaufwand verbunden. Auf diese Art können mehrere Fertigkeiten und in verschiedenen Gewichtungen gemittelt werden. Beispielsweise könnte man sagen, daß sich das Heilen von Tieren ermittelt aus 20% „Tierdressur“, 40% „Erste Hilfe“ und 40% „Jagdwissen“. Keine Rechnung ist nötig; man würfelt einen $w10$ und bei 1 – 2 wird die erste, bei 3 – 6 die zweite und bei 7 – 10 die dritte Fertigkeit einer Probe unterzogen. Diese Methode ist schnell erklärt, kommt dem allgemeinen Würfeleibedarf entgegen, ist einfach und vielseitig.

Man kann sogar noch weiter gehen und unterschiedliche Regelbereiche mischen. Etwa das Ausrufen einer Krankheit mit Hilfe eines Heilers: Mit 40% muß der Heiler seine Fertigkeit testen, und mit 60% muß der Kranke einen Rettungswurf gegen die Krankheit machen. Gerade in solchen Fällen, wo Rettungswürfe und Fertigkeitwürfe kollidieren, eignet sich die Methode. Beobachtungsgabe des Opfers und Schleichfertigkeit des Täters stehen etwa im Konflikt. Das ist kein Problem mehr für diese Methode. Oder ein Tauziehen zwischen zwei Charakteren ist kein Problem. Die Situation wird geklärt, indem jeder Charakter eine 1 : 1 Chance hat, seine Stärkeprobe zu schaffen. Verfehlt er sie, geht das Tauziehen in die zweite Runde mit denselben Chancen. Damit darf zwar nur ein Charakter seine Stärke proben, aber der andere hatte eine faire Chance, daß er getroffen würde. Letztlich sind damit beide Charaktere im Verhältnis 1 : 1 gewertet worden.

Die Grenzen dieser Regel sind eigentlich nur an Stellen, an denen selten jemand auf die Idee kommt, Fertigkeiten zu mitteln. So führt das gemeinsame Arbeiten an einer Aufgabe (etwa das Tauziehen zweier Charaktere) zu einer „Addition“ der Fertigkeiten und nicht zu einer Mittelung. Auch

³Auch die geeigneten System haben Spezialitäten eingebaut, die zu einer nicht vollständigen Identität der Mittelung von Chancen und Fertigkeitwerten führen. Etwa „offene“ Würfe oder Minimalchancen von 5%

das Extrapolieren von Fertigkeiten ist mit der oben beschriebenen Methode nicht möglich (Extrapolation von Fertigkeiten habe ich allerdings sowieso noch nie erlebt). Das bedeutet: Aus „Spuren suchen“ und „Waffenfertigkeit“ würde man „Jagen“ zu gleichen Teilen mitteln. Nun nehmen wir an, die erste Fähigkeit gäbe es aber (in unserem fiktiven System) nicht. In „Waffenfertigkeit“ hat Charakter A eine 50% und in „Jagen“ eine 60%. Das bedeutet, Charakter A müßte eine 70% in „Spuren suchen“ haben, damit die Mittelung stimmt. Diese Fertigkeit „Spuren suchen“ kann man nicht mit Würfeln nach der obigen Methode erproben. Aber ein solches Bedürfnis habe ich noch nicht kennengelernt (obwohl es manchmal sicher angebracht wäre). Ebenfalls nicht mit dieser Methode zu ermitteln sind Teilerfolge oder die Qualität des Erfolges. Zwar kann man sie verwenden, aber das Resultat wird nicht unbedingt dasselbe sein, wie bei Mittelung der Fertigkeiten.

Als Abschluß möchte ich noch folgendes erwähnen. Die Chancen sind tatsächlich gleich, ob die Fertigkeiten gemittelt werden, oder die Chancen wie oben benutzt werden, um die zu würfelnde Fertigkeit zu ermitteln. Dies vergißt man leicht, wenn man den ersten, ermittelnden Wurf gemacht hat, und dann nur noch eine Fertigkeit gewürfelt werden muß. Gerade wenn die Fertigkeitwerte weit auseinanderklaffen, kann man dem Gefühl erliegen, daß hier etwas faul ist. Dem ist aber nicht so. Um solche Gefühle zu vermeiden, ist es vielleicht günstig, sowohl den ermittelnden Wurf, als auch die eigentliche Fertigkeitenprobe gleichzeitig durchzuführen. Es kommt ja auch niemand auf die Idee, bei einem $w100$ erst die Zehnerstelle auszuwürfeln und dann bei gewissen (zu niedrigen oder zu hohen) Ergebnissen festzustellen, daß es sich ja gar nicht mehr lohnt, die Einser zu würfeln. Da mag er zwar recht haben, aber mit den Chancen bzw. den Wahrscheinlichkeiten stimmt trotzdem alles.

	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
3	0%	1%	1%	3%	4%	9%	10%	16%	15%	21%	16%	20%	10%	12%	0%	0%
4	1%	0%	1%	1%	4%	5%	10%	10%	16%	12%	17%	9%	11%	0%	1%	12%
5	1%	1%	0%	2%	1%	6%	5%	11%	8%	13%	7%	10%	0%	1%	10%	10%
6	3%	1%	2%	0%	3%	1%	7%	4%	10%	4%	9%	0%	2%	9%	8%	19%
7	4%	4%	1%	3%	0%	5%	1%	7%	2%	8%	0%	3%	7%	5%	16%	16%
8	9%	5%	6%	1%	5%	0%	6%	0%	7%	0%	5%	4%	2%	12%	11%	21%
9	10%	10%	5%	7%	1%	6%	0%	6%	0%	6%	2%	2%	8%	6%	15%	15%
10	16%	10%	11%	4%	7%	0%	6%	0%	6%	0%	4%	4%	1%	10%	9%	16%
11	15%	16%	8%	10%	2%	7%	0%	6%	0%	6%	1%	3%	5%	3%	10%	9%
12	21%	12%	13%	4%	8%	0%	6%	0%	6%	0%	5%	1%	1%	5%	4%	8%
13	16%	17%	7%	9%	0%	5%	2%	4%	1%	5%	0%	3%	1%	0%	4%	3%
14	20%	9%	10%	0%	3%	4%	2%	4%	3%	1%	3%	0%	2%	1%	0%	3%
15	10%	11%	0%	2%	7%	2%	8%	1%	5%	1%	1%	2%	0%	1%	1%	0%
16	12%	0%	1%	9%	5%	12%	6%	10%	3%	5%	0%	1%	1%	0%	1%	0%
17	0%	1%	10%	8%	16%	11%	15%	9%	10%	4%	4%	0%	1%	1%	0%	0%
18	0%	12%	10%	19%	16%	21%	15%	16%	9%	8%	3%	3%	0%	0%	0%	0%

Tabelle 1: Absolute Abweichung von Chancen- und Fertigkeitenmittlung bei „Mißerfolg bei Schwellenüberschreitung“ mit $3w6$. (Die relative Abweichung kann sich erheblich davon unterscheiden, sie kann sowohl kleiner als auch größer sein.)