

CHARAKTERE

Inhalt

1 Grundidee, Funktion	1
2 Oberfläche	1
3 Verhalten	2
4 Persönlichkeit	2
5 Motivationen	3
6 Spieltechnisches	3

Kurzbeschreibung

Autor: Klaus Eisenack und Kerstin Gersic

Stand: August 2002

Dieses Modul beinhaltet Hinweise zur Gestaltung vielschichtiger, spielbarer Rollenspiel-Charaktere. Es werden wichtige Fragen aufgeworfen, die unabhängig vom Genre und den verwendeten Regeln bedacht werden sollten, bevor man die Spielwerte des Charakters bestimmt. Der Entwurf des (Spieler- oder Nichtspieler-) Charakters kann mit jedem der unten genannten Punkte beginnen. Sie sind nicht unabhängig voneinander und auch nicht scharf abzugrenzen: Jeder wirkt auf jeden ein; einige können sich aus anderen ergeben.

1 Grundidee, Funktion

Bei der Erschaffung eines Charakters sollte man von einer Grundidee ausgehen, aus der alles weitere entwickelt wird (und die sich dabei auch ändern kann). Eine Grundidee kann auch ein Klischee, eine Funktion oder eine Idee zu den unten aufgeführten Punkten sein.

Dekadenter Adelige, unglücklich Verliebter, Raumschiffpilot, Mann fürs Grobe, Choleriker, Verführer...

Charaktere müssen in der Handlung des Abenteurers oder der Kampagne eine Rolle spielen. Das bedeutet auch, dass jeder Charakter für deren Verlauf eine Funktion haben sollte. Auch bei einem Spielercharakter sollte man sich rechtzeitig Gedanken machen, welche Funktion er für die Gruppe und das Abenteuer haben kann.

Gegner, Verbündeter, Kolorit-NSC, Chef der Gruppe, Aufhänger für einen Konflikt, Mitläufer...

2 Oberfläche

Die Oberfläche ist das Äußere des Charakters, das direkt beobachtet werden kann. Sie muss sich nicht erst im Handeln (indirekt) enthüllen.

Aussehen

Wie sieht der Charakter aus? Welche Kleidung trägt er? Wie tritt er auf?

Gesicht, Haut- und Haarfarbe, Gewicht, Größe, Statur, besondere Kennzeichen, Kleidung, Accessoires, mitgeführte Gegenstände, Stil (schlampig, elegant, akzentuiert etc.)...

Tätigkeit

Welche Tätigkeiten übt der Charakter im Abenteuer aus? Welche zwischen den Abenteuern? Was hat er gelernt? Was kann er? Womit bestreitet er seinen Lebensunterhalt?

Beruf, Charakterklasse, Stand, Rang, Titel, Stärken, Fertigkeiten, Begabungen...

Privatleben

Was macht der Charakter wenn er allein ist? Was, wenn er weder seinen Beruf ausübt, noch sich auf Abenteuer befindet?

Hobbies, Interessen, Sport, Entspannung...

Beziehungen

Beziehungen zu anderen Charakteren binden in einen Kontext ein. Hierzu gehört auch die Zugehörigkeit zu Gruppierungen und Religionsgemeinschaften. Beziehungen liefern Stoff für Konflikte, Ressourcen für Abenteuer und Hinweise auf die Persönlichkeit.

Familienstand, wichtige Kontakte, Freunde, Kollegen, Verbündete...

Ressourcen

Über welche Ressourcen verfügt der Charakter? Wie reich ist er? Wie hoch ist sein regelmäßiges Einkommen? Hat er besondere Besitztümer? Verfügt er über besondere Einrichtungen? Hat er Diener, Lakaien, Gönner, etc.?

Äußere Konflikte

Äußere Konflikte entstehen durch Wechselwirkung mit anderen Charakteren, der Gesellschaft etc. und lassen sich in der Regel durch erfolgreiches Handeln lösen. Auch sie sind eine wichtige Triebfeder für Abenteuer bzw. Kampagnen und bauen Spannung auf. (Innere und äußere) Konflikte sind die Grundlage einer jeden Handlung.

Verfolgung durch einen Gegner, Gefangenschaft, Schulden, Unwissenheit, drohende Gewalt...

3 Verhalten

Erst im Handeln und in der Interaktion enthüllt sich die Persönlichkeit des Charakters.

Verhalten

Die Art zu handeln: Wie tut der Charakter das, was er tut. Man kann sich das Verhalten in häufig auftretenden Situationen vorstellen.

Kennenlernen neuer Personen, Vergessen wichtiger Gegenstände, Überraschende Ereignisse, Verhalten in Alltagssituationen, Redensarten...

Gegenüber sich selbst

Auseinandersetzung mit inneren Einstellungen, Konflikten, Gefühlen und der eigenen Identität.

Überwindung von Angst, Verdrängen von Schmerz, Veränderung des Selbstbildes, Kompensieren von Enttäuschungen, Setzen von Erwartungen...

Gegenüber anderen

Die Art und Weise, mit anderen Charakteren umzugehen. Was denkt der Charakter dabei wirklich? Gibt es Tabuthemen? Was ist dem Charakter peinlich? Dies legt eine weitere Grundlage für die Entstehung von Konflikten.

Freundlich, feindlich, indifferent, verschlagen, vertrauensselig, offen...

Bei Konflikten

Konflikte machen das Wesen der Handlung eines Abenteurers oder einer Kampagne aus. Daher sollte man sich klarmachen, wie der Charakter auf Konfliktsituationen reagiert.

Er braucht plötzlich viel Geld, sein Leben ist bedroht, ihm fehlen wichtige Informationen, Streit in der Gruppe...

4 Persönlichkeit

Die Persönlichkeit des Charakters ist die Grundlage auf der er handelt. Sie ist das Innere der Figur, welches nicht direkt sichtbar wird, sondern sich erst im Handeln offenbart (und nicht unbedingt vollständig).

Eckpunkte der Biografie

Das Leben des Charakters von seiner Geburt bis zum Beginn der Handlung. Eine Fülle von Leitfragen kann hier weiterhelfen. Zum Spielbeginn sollten insbesondere feststehen: Name, Geschlecht, Alter, Spezies.

Geburt (wann, wo, Umstände), Familie (Eltern, Status, Geschwister, Verwandte), Freunde, Kindheit, Jugend, Probleme, Liebesleben, besondere Erlebnisse und Ereignisse, Ausbildung, Titel, Rang, Familienstand, Kinder...

Persönlichkeitszüge

Damit sind Eigenschaften gemeint, die die Persönlichkeit ausmachen bzw. ausdrücken.

Vergnügt, glücklich, gescheit, witzig, extrovertiert, ernst, scheu, bescheiden, charmant etc...

Durch Schwächen kann man den Charakter ausnutzen, schädigen, „besiegen“ usw. Der Charakter sollte aber auch persönliche Stärken haben. Manchmal können Schwächen zugleich auch Stärken sein.

Misstrauisch, naiv, autoritätsgläubig, Tabuthemen, selbstbewusst, überlegt...

Der Blick auf die Welt

Die Art und Weise, wie der Charakter die Welt sieht, Einstellungen und Wertungen, Weltanschauungen und Religionszugehörigkeit, Meinungen und Vorurteile.

Liberaler, Konservativer, Christ, Rassist, Magiegläubig, Optimist, Pessimist, Überlegen, Ideale, Verachtung...

Wichtig sind auch Vorlieben, Antipathien, Hoffnungen und Ängste.

Weinliebhaber, Hundehass, Elfenfreund, Ablehnung von Politikern, Angst vor Vereinsamung...

Das bevorzugte Lebensumfeld des Charakters gibt ebenfalls Aufschluss über seine Persönlichkeit. Dies ist auch eine wichtige Leitfrage, ob ein Charakter in die Kampagne bzw. das Abenteuer oder die Gruppe passt.

Unterwelt, Boheme, Militär, Stadt, Wildnis, Handel, Gesetzlose...

Konflikte

Innere Konflikte sind (neben äußeren Konflikten) die Grundlage für dramatische Charaktere. Sie treiben den Charakter zum Handeln und bauen Spannung auf.

Liebe und Ehre, Loyalität und Verantwortung, entgegengesetzte Motivationen, Pflicht und Neigung, schwaches Selbstbewusstsein...

5 Motivationen

Die Motivationen der Charaktere sind der Motor der Handlung (und auch der Figuren selbst). Welche Ziele und Bedürfnisse treiben den Charakter im Laufe des Abenteuers oder der Kampagne voran?

Der Spielleiter sollte versuchen, den Überblick über die Motivationen der Spielercharaktere zu behalten. Hier liegt der Schlüssel zu zwei typischen Problemen:

- Wie wird die Gruppe zusammengefügt (und gehalten)?
- Wie wird die Gruppe in die Handlung involviert?

Auch die anderen Spieler sollten aus diesen Gründen versuchen, einen Einblick in die Motivationen in der Gruppe (soweit möglich) zu bekommen.

Wichtigste Motivation

Es ist sinnvoll, die wichtigste Motivation des eigenen Spielercharakters für das aktuelle Abenteuer so konkret wie möglich in einem prägnanten Satz zusammenzufassen, und evtl. dem Spielleiter mitzuteilen. Es handelt sich dabei um die kurzfristigen Motivationen.

Hunger stillen, Schulden begleichen, eine Bank ausrauben, herausfinden 'was los ist', einen Wettkampf gewinnen, den Täter überführen, Rache üben, entkommen, persönliche Verpflichtungen...

Wünsche und Bedürfnisse

Die Bedürfnisse des Charakters müssen kein Ziele im strengen Sinne, aber eine starke Motivation zum Handeln sein.

Karriere, Liebe, Wissensdrang, Anerkennung, Geld, Ruhm, Macht, Abenteuerlust...

Ziele

Zielstrebigere Charaktere können neben Wünschen und Bedürfnissen auch richtige Ziele verfolgen. Ein zielstrebigem Charakter in der Gruppe kann für eine Kampagne sehr wertvoll sein. Man kann auch nach mittel- und langfristigen Zielen unterscheiden.

Errichten einer Dynastie, Schicksal erfüllen, einen Kontinent entdecken, endlich Ruhe haben, eine Bedrohung abwenden...

Entwicklungsmöglichkeiten

Die Bedürfnisse, Wünsche und Ziele können (und sollen) sich im Laufe einer Kampagne ändern. Außerdem erlernen Charaktere neue Fertigkeiten bzw. entwickeln sie. Die Biografie wird weitergeschrieben, die Persönlichkeit verändert sich. Derartige Entwicklungsmöglichkeiten bzw. -alternativen kann man formulieren, bevor sie sich verwirklichen.

Karriere in Kirche/Militär etc. machen, Hass erfüllt werden, neue Freunde suchen, erwachsen werden, die Seite wechseln, sich bekehren...

Einbindung in die Gruppe

Zur Einbindung des Charakters in die Gruppe der Spielercharaktere, sollten ausgehend von den Motivationen des Charakters folgende Fragen beachtet werden:

- Welche Kontakte und Beziehung gibt es zu den anderen Charakteren?
- Welche gemeinsamen Motivationen gibt es?
- Aus welchen Gründen könnte die Gruppe den Charakter einbinden?
- Aus welchen Gründen möchte sich der Charakter in die Gruppe einbinden lassen?

6 Spieltechnisches

Zu Vervollständigung eines Charakters müssen zum einen natürlich die notwendigen Spielwerte ermittelt werden. Zum anderen empfehlen sich aber folgende Überlegungen:

- Wie mächtig ist der Charakter - unabhängig von den Spielwerten - wirklich?
- Ist er sehr stark spezialisiert und daher auf ein bestimmtes Umfeld angewiesen, oder ist er sehr flexibel ‚einsetzbar‘?
- Welche Verhältnisse machen den Charakter unspielbar oder würden ihn zum Ausscheiden aus der Gruppe zwingen?
- Gibt es spieltechnische Besonderheiten, die der Spielleiter im Auge haben sollte?