

Charaktererschaffung – Step by Step

Auf den nachfolgenden Seiten schreibe ich einige Informationen zur Charaktererschaffung auf und welche Aufgaben auf die zukünftigen Helden zukommt, um den Charakter zu erstellen..

Da jede Spielfigur vor dem Tod ein Leben hatte, ist der erste Schritt, die Figur anhand einiger Fragen zu bauen.

- Wie ist mein Charakter gestorben ?
- Welches Geschlecht hatte er ?
- Wie alt war er ?
- Welche Charaktereigenschaften hatte er ?
- Welcher Arbeit ging er nach?
- Wie war das Verhältnis zu seiner Familie?
- Welche Hobbys hatte er ?
- Wie ist er gekleidet ?
- Welche Gegenstände hatte er bei sich ?
- Wie sieht er aus ?
- Welche Gewohnheiten hatte er ?
- Welche Schwächen hatte er ?

Ist ein Charakter nach diesen Fragen zusammengestellt, kommen wir zur nächsten Aufgabe: den

Fähigkeiten

Körper

Ist der Charakter, wendig, geschickt, stark ausdauernd und feinmotorisch begabt? Kurz: Wie gut kann er sein Skelett einsetzen ?

Wille

Ist die Seele konzentriert, ausgeglichen, tapfer, durchsetzungsfähig und selbstsicher? Hat sie sich gut unter Kontrolle?

Geistiges

Verfügt der Tote über ein breit gefächertes Wissen? Über Auffassungs-, Kombinations-, Erinnerungsgabe? Hat er einen wachen Geist?

Soziales?

Wie schaut es aus mit der Redegewandtheit und der Menschenkenntnis? Wie ist es mit der Anpassungsfähigkeit bestellt? Wie wirkt der Charakter auf die anderen Toten?

Sinne

Ist der Verstorbene gedankenschnell, aufmerksam und sich seiner Umgebung bewusst. Kurzum: Sind die Sinne geschärft, die Reaktionen geübt?

Kämpfen

Kann der Charakter mit Fäusten und Waffen jeglicher Art umgehen? Was sagen ihm Ballistik und Anatomie? Kann er kämpfen?

Es gibt vier Fähigkeitsstufen, die auf dem Charakterblatt mittels schwarzer Punkte dargestellt werden.

Die schwächste Stufe ist 1 Punkt.

Der Charakter ist schwach, nicht besonders redigewandt oder eben einfach gestrickt, was seine Gedanken angeht. Er hat so gut wie nie eine Waffe angefasst oder ist sogar ein totaler Angsthase

Eine gute Fähigkeit wird mit zwei Punkten dargestellt.

Der Charakter kann deutlich reden, ohne sich zu verhaspeln. Sein Körper ist einigermaßen fit, meistens bewahrt er die Fassung oder er geht mit offenen Augen durch die Welt.

Drei Punkte gibt es für eine sehr gute Fähigkeit:

Der Charakter ist äußerst intelligent, seinem Charme kann kaum jemand widerstehen, die Kampf-routine ist ihm in Mark und Bein übergegangen. Seine Muskeln gehorchen ihm ohne Widerworte.

Zu guter letzt gibt es für außergewöhnliche Fähigkeiten vier Punkte.

Dem Instinkt des Charakters entgeht nichts. Sein Körper ist an seiner Grenze angelangt, seine eiserne Selbstbeherrschung sucht seinesgleichen. Er ist ein Genie oder ein perfekter Diplomat.

Von den sechs Fähigkeiten wählt der Spieler zwei aus, die mit drei Punkten und zwei, die mit zwei Punkten versehen werden. Die beiden übriggebliebenen behalten ihren einen Punkt und sind somit die schwächsten Fähigkeiten.

Danach geht es zu den:

Spezialisierungen

Jede Fähigkeit hat Spezialisierungen, die dafür sorgen, dass sich der Charakter noch etwas von den seiner Skelettkollegen abhebt.

Die Nachfolgenden sind Vorschläge, aus denen man wählen kann, man darf sich aber auch selber welche ausdenken (in diesem Fall aber hat der SL das letzte Wort und kann entscheiden, ob sie okay sind oder nicht.

Spezialisierungen für Soziales: Tierfreund, Bluffen, Etikette, Sexy, Andere einschätzen, Verhökern, Musiker, Bequatschen

Spezialisierungen für Körper: Muskelprotz, Sprinten, Flinke Finger, Akrobat, Ausdauer, Schleichen, Klettern

Spezialisierungen für Sinne: Wachsam, Stunt-Fahrer, Adlerauge, Stöbern, Spitzel, Orientierung, Lügendetektor, Reflexe

Spezialisierungen für Geistiges: Geschichte, Küchenchef, Berechnen, Trivialwissen, Geistesblitz, Tech-Geek, Gedächtnis

Spezialisierungen für Kämpfen: Pistolero, Kneipenschläger, Hinterhältig, Präziser Angriff, Karate, Messerstecher, Parieren

Spezialisierungen für Wille: Die Ruhe selbst, Dickkopf, Fassade wahren, Böser Blick, Mutig, Sich durchbeißen, Konzentration

Von den Vorgeschlagenen, allerdings auch eigens Ausgedachte, bekommt jeder Charakter insgesamt drei Spezialisierungen, wobei man für eine Fähigkeit auch zwei nehmen kann. Aber zwei ist die Höchstgrenze (wer zum Beispiel bei Geistiges Tech-Geek und Gedächtnis nehmen will, darf dieses machen, dann aber nur noch eine Spezialisierung, und diese muss dann in einer der anderen Fähigkeiten sein)

Noch ein Wort zur Fähigkeit „Wille“.

Auf dem Charakterblatt finden sich unter Wille noch so genannte „Schicksalspunkte“. Dazu muss ich erklären, dass Proben mittels eines Skatblattes (französisches Bild) ausgeführt werden. Wenn man eine Probe durchführt und diese misslingt, darf man einen Schicksalspunkt einsetzen, um das bisherige Ergebnis zu verbissern.

In einem solchen Fall wird eine weitere Karte gezogen.

Man darf – so man will – auch mehrere Punkte für die Probe einsetzen, ABER nie mehr Wille-Wert ist. Hat jemand einen Willen von zwei Punkten, darf er auch nur maximal zwei Punkte einsetzen.

So, damit wäre der Charakter fertig :-)