

# CHARAKTERHINTERGRUND

Auf den nächsten Seiten findet ihr die „20 Fragen an den Helden“, die dazu dienen sollen, daß Ihr die Persönlichkeit Eures Charakters besser kennen lernt und ihn so auch besser ausspielen könnt. Die Persönlichkeit Eures Charakters ist vielleicht ebenso wichtig wie die Werte, die Ihr ja bereits von Eurem Charakter kennt.

Aber auch ich interessiere mich sehr für die Person, die hinter den Werten steckt, denn so kann ich die Abenteuer wesentlich besser ausschmücken! Also, auf geht's:

**Name des Helden:** \_\_\_\_\_

**Alter:** \_\_\_\_\_ **Geburtstag:** \_\_\_\_\_

**Größe:** \_\_\_\_\_ **Gewicht:** \_\_\_\_\_

**Augenfarbe:** \_\_\_\_\_

## 1. Wie sieht Dein Held aus?

Wie trägt er das Haar? Ist er dick oder schlank, oder vielleicht mager, oder breitschultrig? Hat er ein markantes oder ein anmutiges Gesicht?

*Das Aussehen hängt nicht nur von der Rasse, sondern auch von der Profession ab: Ein schwächlicher Krieger ist ebenso unwahrscheinlich wie ein fetter Einbrecher. Und vor allem: Laßt Euch nicht davon abhalten, Eurem Helden das eine oder andere 'unveränderliche Kennzeichen' zu verpassen!*

## 2. Wie wirkt Dein Held auf einen Fremden?

Was könnte jemandem, der ihn zum ersten Mal sieht, ins Auge fallen? Bewegt er sich sehr elegant oder schwerfällig, sieht er freundlich aus oder unnahbar? Trägt er etwas bei sich, das sofort ins Auge fällt?

*Zwerge wirken zumeist eher schwerfällig, und auch Krieger in schwerer Rüstung werden in der Regel nicht als Inbegriff der Eleganz betrachtet. Doch schon ein leicht gerüsteter Fechtmeister aus dem Horasiat mag da ganz anders auftreten - zumal in seiner Heimat auf eine stilvolle Erscheinung Wert gelegt wird.*

### **3. Wie ist Dein Held aufgewachsen?**

Hat er Geschwister? Wenn ja, dann welche? Wie heißen sie, sind sie älter oder jünger und vor allem: Was für ein Verhältnis hat Dein Charakter zu ihnen? Welchen Beruf üben die Eltern aus? Leben sie noch? Wenn nicht, wie sind sie gestorben? Lebte Dein Charakter in einem Dorf, einer Stadt, oder vielleicht in einer Hütte mitten im Wald? War seine Kindheit wohlbehütet, oder mußte er schon früh lernen, jeden Tag um sein Dasein zu kämpfen? Gab es vielleicht besondere Vorfälle in seiner Jugend, die ihn irgendwie geprägt haben, zum Beispiel der Tod eines guten Freundes, eine ungerechte Bestrafung durch einen Adligen, ein Orküberfall, das Wunder eines Gottes?

*Ein Jäger hat seine Kindheit wahrscheinlich im Wald oder einem kleinen Dorf verbracht, während ein Krieger oder Magier schon recht früh mit der intensiven Ausbildung an einer Akademie begonnen hat und so in einer größeren Stadt und getrennt von Eltern und Geschwistern aufgewachsen ist.*

### **4. Hat Dein Held noch eine enge Bindung zu Menschen aus der Jugend?**

Neben seinen Eltern könnten das auch alte Freunde sein, oder ein Lehrmeister oder Gönner - vielleicht sogar eine Jugendliebe, die mittlerweile verheiratet ist.

*Vor allem Magier oder Krieger könnten einen liebgewonnenen Lehrmeister haben, aber vielleicht ist ja auch die Einbrecherin als Kind von einem alternden Einbrecher aufgenommen worden und in sein 'Handwerk' eingewiesen worden?*

### **5. Warum ist Dein Held zum Abenteurer geworden?**

Hat er seine Heimat verlassen, weil er einfach mal etwas anderes sehen wollte? Oder war es Zufall? Ein schwerer Schicksalsschlag? Verfolgt Dein Held irgendwelche besonderen Ziele, oder lebt er in den Tag hinein?

*Manche Helden verlassen ihre Heimat, um die 'große, weite Welt' zu sehen oder um reich und berühmt zu werden. Andere rutschen eher zufällig in ihr erstes Abenteuer und machen dann mit dem unstillen Leben als Glücksritter weiter.*

## **6. Hatte Dein Held vor seiner ersten Abenteuerreise jemals die Gelegenheit, seinen Geburtsort zu verlassen?**

Ist er schon viel herumgekommen oder hatte er nie die Möglichkeit, 'hinter den Horizont' zu sehen?

*Die wenigsten Aventurier reisen sehr viel, denn das ist gefährlich, mühsam und teuer. Gaukler hingegen sind dafür bekannt, ständig von Ort zu Ort zu ziehen, und auch Piraten kennen mehr als den heimatischen Hafen. Wenn Dein Held schon viel herumgekommen ist, dann überlege, warum.*

## **7. Ist Dein Held götterfürchtig?**

Wenn ja: Ist es nur Erziehungssache, oder hatte er vielleicht ein besonderes Erlebnis (das oben erwähnte Wunder) oder ist irgendwann einmal mit knapper Not einer großen Gefahr entronnen?

Wenn nein: Warum nicht? Hat ihn das alles noch nie interessiert, oder ist er vom Glauben abgefallen? Warum?

*In der Welt des Schwarzen Auges sind Götter Wesen, deren Existenz mitunter direkt spürbar wird - zum Beispiel, wenn einer ihrer Geweihten ein Wunder wirkt. Deswegen gibt es kaum jemanden, der nicht an die Existenz der Götter glaubt. Ob ihr Held aber regelmäßig betet und die Tempel aufsucht, ist damit noch nicht festgelegt. Elfen zum Beispiel sind meist der Auffassung, daß die Götter sich keinen Deut darum scheren, was die Sterblichen tun.*

## **8. Wie steht Dein Held zur Zauberei?**

Ist es für ihn ein alltägliches Phänomen oder etwas, das er noch nie erlebt hat? Hat er Angst davor, oder sieht er sie als Werkzeug an, wie ein Schwert oder einen Bund Dietriche?

*Für den durchschnittlichen Aventurier ist Magie kein alltäglicher Effekt, sondern etwas Unerklärliches, über das lieber nur hinter vorgehaltener Hand gesprochen wird. In großen Siedlungen gehören Magier zwar zum Stadtbild, aber auch sie zaubern nicht bei jeder Gelegenheit. Auf dem Lande kann es sein, daß irgendwo am Dorfrand eine wunderliche Alte lebt, der merkwürdige Kräfte nachgesagt werden, oder daß ein Druide einsam in einem Wald haust, der angeblich mit Tieren und Pflanzen spricht. Ob die Kräfte dieser Leute positiv oder negativ beurteilt werden, kommt ganz auf den Einzelfall an. Für Elfen ist Magie etwas Alltägliches, Zwerge haben hingegen größten Respekt davor. Und für Magier ist Zauberei natürlich ihr 'täglich Brot'.*

### **9. Für wen oder was würde Dein Held sterben?**

Würde er überhaupt sein Leben aufs Spiel setzen, wenn es sich irgendwie vermeiden ließe? Oder macht dieser Kitzel sein Dasein überhaupt erst interessant? Und was würde er tun, um reich und berühmt zu werden? Oder verzichtet er lieber auf den Ruhm, so lange er gut bezahlt wird?

*Der Ehrbegriff eines Kriegers beinhaltet in der Regel, daß er sein Leben für die Armen und Wehrlosen einsetzen muß - der Söldner hingegen würde sich selbst das Geschäft verderben, wenn er sich ohne Bezahlung in Gefahr begäbe.*

### **10. Was ist der größte Wunsch Deines Helden?**

Was wollte er schon immer einmal sehen, erleben oder erreichen? Welchem hehren Ideal strebt er nach, von welchen materiellen Erfolgen träumt er insgeheim?

*Hier sind eigennützige Ziele ebenso gefragt wie gemeinnützige, realistische Pläne genauso wie Utopien: Daß es der Heimatsippe wieder besser geht, könnte für einen Elfen ein ebenso plausibler Wunsch sein wie für einen Zwerg der heimliche Traum nach einem Bad in einem Trog voller Goldmünzen.*

### **11. Was fürchtet Dein Held mehr als alles andere auf der Welt?**

Welche persönlichen Ängste hegt er, welche Furcht ist tief in der Weltanschauung seines Volkes verwurzelt?

*Dies können individuelle Marotten ebenso wie die Angst vor dem übermächtigen Todfeind oder die meist eher vagen Befürchtungen sein, die sich aus den Mythen und Schauergeschichten der Heimat herleiten. Teile davon können sich in den Schlechten Eigenschaften des Helden widerspiegeln.*

## **12. Wie sieht es mit seiner Moral und seiner Gesetzestreue aus?**

Wenn er die Gelegenheit hätte, einem reichen Händler unbemerkt einen Beutel Münzen abzunehmen, würde er das tun? Und wie sieht es aus, wenn das Geld der einzige Besitz eines alten Mütterchens ist? Biegt er die Wahrheit ein wenig zurecht, wenn er sich davon einen Vorteil verspricht? Würde er einen Priester anlügen? Und was, wenn er dadurch einen Freund vor großem Unglück schützen könnte? Ist er überzeugt, daß die Rechtsprechung von Richtern und Adligen immer gerecht ist? Würde er einen Dieb, den er erwischt hat, eher selbst bestrafen oder der Stadtwache übergeben? Was hält er vom Adel?

*Streuner, Piraten und Einbrecher halten es mit den Gesetzen nicht sonderlich genau, sonst wären sie wohl bald verhungert. Krieger hingegen wurden meist sehr gesetzestreu erzogen. Kaum ein normaler Aventurier käme überhaupt auf die Idee, den Adel oder die Gesetze in Frage zu stellen, gelten sie doch als ebenso göttergegeben wie das Wetter und die Jahreszeiten. Elfen hingegen haben ganz eigene Moralvorstellungen, die immer wieder zu Konflikten mit Menschen führen.*

## **13. Ist er Fremden gegenüber aufgeschlossen?**

Hat er viele Vorurteile? Was hält er von Elfen, Zwergen und von Menschen anderer Rassen? (Oder, wenn er ein Elf oder Zwerg ist: Was hält er von Menschen allgemein?) Wie steht er zu Goblins, Trollen, Orks oder Achaz (Echsenmenschen)? Hat er in seinem Leben überhaupt schon einmal einen Angehörigen dieser Rassen gesehen? Oder beruht sein 'Wissen' über solche Wesen nur auf Gerüchten und Erzählungen?

*Die meisten Stadtbewohner Aventuriens kennen Goblins, Trolle, Orks und Achaz nur vom Hörensagen, und im südlichen Aventurien reicht das Auftauchen eines Elfen für einen kleinen Volksauflauf aus. Dementsprechend groß ist das Mißtrauen, das man diesen Wesen entgegenbringt. Im nördlichen Mittelreich sind Orks häufiger anzutreffen, sie gelten dort als blutrünstig und verschlagen. Im Bornland wohnen Goblins bisweilen sogar in menschlichen Städten, wo sie zu den übelsten Drecksarbeiten herangezogen werden.*

## **14. Welchen Stellenwert hat Leben für Deinen Charakter?**

Ist Töten ein Handwerk wie jedes andere, oder versucht er, Leben zu erhalten, wo er nur kann? Schätzt er das Leben eines Orks ebenso hoch wie das eines Menschen / Elfen / Zwergen?

*Die meisten Menschen bewerten Orks und Goblins nicht anders als Tiere, und manchmal werden sogar Elfen ähnlich eingestuft. Krieger und Söldner haben das Töten gelernt - was nicht bedeutet, daß sie sinnloses Morden nicht ebenso verdammen wie jeder andere Mensch auch.*

### **15. Wie steht Dein Held zu Tieren?**

Sind sie für ihn reine Nahrungsquelle? Oder sieht er in erster Linie die Gefahren wilder Tiere für sein Leben? Hat er vielleicht einmal ein Tier besessen (oder besitzt es noch?), dem er eine eigene Persönlichkeit zugesteht (z.B. einen Hund, ein Pferd, eine Katze ...)?

*Nur die überzeugtesten Bewohner der Wildnis (also vor allem Elfen) sehen in jedem Tier und in jeder Pflanze eine eigene Persönlichkeit. Für die meisten Aventurier ist das Schlachten eines Tieres eine völlig normale Angelegenheit.*

### **16. Hat Dein Held einen Sinn für Schönheit?**

Liebt er Musik oder Kunst? Kann er die Schönheit eines Sonnenuntergangs genießen? Oder liebt er die Ästhetik eines eleganten Kampfes? Bedeutet ihm die aktuelle Mode etwas?

*Hart arbeitende Leute haben oftmals gar nicht die Zeit, sich um Schönheit zu kümmern, während Helden aus gutem Hause gelernt haben, was als schön und geschmackvoll gilt. Recht verbreitet ist aber auch eine gewisse Nüchternheit: Zwerge zum Beispiel erkennen in völlig anderen Dingen Schönheit als Elfen. Während die einen die Vollkommenheit einer geschmiedeten Waffe preisen, berauschen sich die anderen an einem Wasserfall oder dem Säuseln des Windes.*

### **17. Was ißt und trinkt Dein Held am liebsten?**

Trinkt er lieber Bier oder bevorzugt er Wein? Met oder Ziegenmilch? Ist er der Meinung, daß sich anständige Helden nur von Branntwein ernähren sollten? Oder trinkt er gar keinen Alkohol? Warum? Und muß es für ihn immer ein Braten sein, oder kann er sich auch mit einem deftigen Gemüseeintopf anfreunden? Braucht er immer sauberes Geschirr und Serviette, oder beißt er auch mal herzhaft in eine fetttriefende Hammelkeule?

*Der einfach Aventurier kann sich höchstens einmal in der Woche eine Fleischmahlzeit leisten, und mehr als wässriges Bier oder verdünnter Wein ist auch nicht drin. Das gepflegte Essen mit Messer und Gabel ist eine Sache für Bessergestellte, und Servietten sind kaum bekannt.*

### **18. Wie sieht es mit der Liebe aus?**

Ist der Held verführerisch oder enthaltsam? Erfahren oder schüchtern und unbeholfen? Wie reagiert er, wenn ihm eine hübsche Schankmaid oder ein knackiger Knecht auffordernde Blicke zuwirft? Oder ist er vielleicht in festen Händen (in wessen)? Hat er womöglich eine tragische Liebe hinter sich? Oder ist er auf der Suche nach seiner/ihrer Angebeteten?

*Für einen Streuner mag es schon fast Lebensinhalt sein, von einer Liebelei in die andere zu taumeln. Ein Krieger oder ein Magier mag hingegen keine Zeit für solche 'Nebensächlichkeiten' haben - vielleicht aber auch nur, weil er bisher vor lauter Studieren und Exerzieren nie Gelegenheit hatte, es auszuprobieren...*

### **19. Gibt es ein dunkles Geheimnis aus seiner Vergangenheit?**

Hat sich ihr Held vielleicht irgendwann einmal etwas zu Schulden kommen lassen, wovon er nur ungern sprechen würde? Hat er sich einen persönlichen Widersacher geschaffen, gibt es irgendetwas, womit er erpressbar wäre?

*Viele Helden stammen aus einer engen, ja verschworenen Gemeinschaft, aus der für gewöhnlich nur derjenige auszieht, der mit den Seinen gebrochen hat oder gar von diesen verstoßen wurde. Von einer solch bitteren Erfahrung zu berichten, setzt großes Vertrauen voraus - wie man es allenfalls einem Weggefährten entgegenbringen mag, der sich in größter Not bewährt hat.*

### **20. Welche Charakterzüge bestimmen ihn?**

Ist er beherrscht oder jähzornig? Launisch oder ruhig? Verbittert oder lebenslustig? Stolz oder bescheiden? Nachdenklich oder spontan? Ernsthaft oder schelmisch? Neugierig oder konservativ? Selbstbewußt oder selbstkritisch? Wohlerzogen oder fleghaft? Sanftmütig oder gnadenlos? Nachsichtig oder rachsüchtig? Mißtrauisch oder vertrauensselig? Ist er fleißig, oder genießt er in seinem Leben lieber angenehmere Dinge als die Arbeit? Was verabscheut er besonders und was mag er?

*Diese letzte Frage ist die weitgreifendste von allen. Denn es sind annähernd unbegrenzt viele unterschiedliche Attribute denkbar - und jedes mag mehr oder weniger stark ausgeprägt sein. Versuch einfach, Deine Vorstellung vom Charakter Deines Helden mit ein paar Stichworten zu charakterisieren, das erleichtert Dir den Einstieg in die ersten Abenteuer.*