

über seine Persönlichkeit aus – und gerade auf die kommt es beim Rollenspiel an. Je genauer Sie sich hingegen mit allen Eigenheiten, Vorlieben und Neigungen Ihres Helden vertraut gemacht haben, um so leichter fällt es Ihnen, sich auszumalen, welches Verhalten für Ihren Helden in der jeweiligen Spielsituation plausibel wäre. Plötzlich wissen Sie, worüber er sich mit seinen Reisegefährten am Lagerfeuer unterhalten möchte, was er als dunkles Geheimnis aus der Vergangenheit mit sich herumträgt, welche Speisen er über alles liebt, und so fort ... Und mit jedem Detail, um das Sie Ihren Charakter komplexer und plastischer gestalten, werden Sie das Spielgeschehen fesselnder finden. Und irgendwann tritt dann der Effekt ein, der Rollenspiel so spannend macht: Sie hören auf, einfach nur eine

konstruierte Figur zu führen, sondern tauchen wirklich in die 'Realität' der Spielsituation ein – plötzlich stellen Sie nicht nur den kräftigen Söldner Alrik dar, sondern Sie *sind* Alrik Mauerbrecher, der als kleines Kind von Zuhause ausgerissen ist, einige Zeit auf einem Schiff gedient hat und sich seitdem am liebsten mit Premier Feuer betrinkt und keinem Zauberer traut. Doch, wie schon gesagt: Die folgende Liste soll lediglich Anhaltspunkte liefern, um Ihren Helden zu einer einmaligen Persönlichkeit zu machen. Weitere Hintergründe zu dem kulturellen Umfeld Ihres Helden können Sie der Welt- und natürlich der Kulturbeschreibung entnehmen – wesentlich detailliertere Informationen finden Sie natürlich in den jeweiligen Regionalbeschreibungen.

◆ Wie sieht Ihr 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 etwa auch von der Profession ab: Ein schwächlicher Krieger ist ebenso unwahrscheinlich wie ein fetter Einbrecher. Und vor allem: Lassen Sie sich nicht davon abhalten, Ihrem Helden das eine oder andere 'unveränderliche Kennzeichen' zu verpassen.*

◆ Wie wirkt Ihr Held auf einen Fremden?

Was könnte jemandem, der ihn zum ersten Mal sieht, ins Auge fallen? Bewegt er sich elegant oder schwerfällig, sieht er freundlich oder unnahbar aus? 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.*

◆ Wie ist Ihr 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 er zu ihnen? Welchen Beruf üben seine Eltern aus? Leben sie noch? Wenn nicht, wie sind sie gestorben? Lebte er in einem Dorf, einer Stadt, oder vielleicht in einer Hütte mitten im Wald? War seine Kindheit wohlbehütet, oder musste er schon sehr 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.

◆ Hat Ihr 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 anderweitig verheiratet ist.

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

◆ Warum ist Ihr Held zum Abenteurer geworden?

Hat er seine Heimat verlassen, weil er einfach mal etwas anderes erleben wollte? Oder war es Zufall? Ein schwerer Schicksalsschlag? Verfolgt Ihr 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 unsteten Lebens als Glücksritter weiter.

◆ Hatte er vor seiner ersten Abenteuerreise jemals die Gelegenheit, seinen Geburtsort zu verlassen?

Ist er schon viel herumgekommen, warum? *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 heimatlichen Hafen. Wenn Ihr Held schon viel herumgekommen sein soll, dann überlegen Sie sich, warum.*

◆ Ist Ihr Held sehr gottesfürchtig?

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? Weswegen?

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.

◆ Wie steht Ihr Held zur Zauberei?

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

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 'tägliches Brot'.

◆ Für wen oder was würde Ihr Held sein Leben riskieren?

Würde er überhaupt sein Leben aufs Spiel setzen, wenn es sich irgendwie vermeiden lässt? 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 nur 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 begibt.

◆ Was ist der größte Wunsch Ihres 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 Heimsippe wieder besser geht, könnte für einen Elfen ein ebenso plausibler Wunsch sein wie für einen Zwergen der heimliche Traum nach einem Bad in einem Trog voller Goldmünzen.

◆ **Was fürchtet Ihr 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

◆ **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 zu recht, wenn er sich davon einen Vorteil verspricht? Würde er einen Priester anligen? 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.

◆ **Ist er Fremdem 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?) Was steht er zu Goblins, Trollen, Orks und 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 Volks-

auflauf aus. Dementsprechend groß ist das Misstrauen, das man diesen Wesen entgegenbringt. Im nördlichen Mittelreich sind Orks häufiger anzutreffen, sie gelten dort als blutwüutig und verschlagen. Im Bornland wohnen Goblins bisweilen sogar in menschlichen Städten, wo sie zu den übelsten Dreckarbeiten herangezogen werden.

◆ **Welchen Stellenwert hat Leben für ihn?**

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 würden wie jeder andere Mensch.



◆ **Wie steht Ihr 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 die 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.

◆ **Hat Ihr Held einen Sinn für Schönheit?**

Liebt er Musik oder Kunst? Kann er die Schön-

heit 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 die Vollkommenheit einer geschmiedeten Waffe preis, berauschen sich die anderen an einem Waserfall oder dem Säuseln des Windes.

◆ **Was isst und trinkt er am liebsten?**

Trinkt er lieber Bier, oder bevorzugt er Wein? Oder vielleicht Met oder Ziegenmilch? Ist er der Meinung, dass sich anständige Helden nur von Branntwein ernähren sollten? Und muss

es für ihn immer ein Braten sein, oder kann er sich auch mit einem deftigen Gemüseintopf anfreunden? Braucht er immer sauberes Geschirr und Serviette, oder heißt er auch mal herzlich in eine fetttriefende Hammelkeule?

Der einfache 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 Gabel und Messer ist eine Sache für Bessergestellte, und Servietten sind kaum bekannt.

◆ **Wie sieht es mit der Liebe aus?**

Ist der Held verführerisch oder enthalten? 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/seinem 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 ...

◆ **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 berich-

ten, setzt großes Vertrauen voraus – wie man es allenfalls einem Weggefährten entgegenbringen mag, der sich in größter Not bewährt hat.

◆ 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 angenehme 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. Versuchen Sie einfach, Ihre Vorstellung vom Charakter Ihres Helden mit ein paar Stichworten zu skizzieren, das erleichtert Ihnen den Einstieg, wenn Sie ihn in Ihre (und seine) ersten Abenteuer führen.

TIPP: AUSWAHL DER SPIELERHELDEN

Sie werden als Meister sicherlich dabei sein wollen, wenn Ihre Spieler Helden erstellen, um für eine interessante, aber auch erfolgversprechende Gruppenzusammensetzung zu sorgen. Lassen Sie den Spielern so weit es geht freie Wahl, aber achten Sie darauf, dass bestimmte 'Grundtypen' in der Gruppe vorhanden sind: Der **Kämpfer** (ein Held mit hohen Kampf-Talentwerten und hoher LE) ist wichtig, wenn es zu bewaffneten Auseinandersetzungen kommt. Der **Diplomat** (gute TaW in gesellschaftlichen Talenten, evtl. ein höherer Sozialstatus, Kenntnis vom Stadtleben; dazu gehören trotz der Bezeichnung auch Streuner und Einbrecher) sorgt dafür, dass die Gruppe Gehör findet und dass die Obrigkeit vielleicht auch im passenden Augenblick einmal keine Notiz nimmt. Der **Naturkundige** (hohe Werte in den Natur-Talenten, Kenntnis von Tieren und dem Umgang mit ihnen) hält die Gruppe in der Wildnis am Leben, während der **Gelehrte** (herausragende Wissenstalente, Kenntnis von Sprachen; eventuell gar ein Zauberer) alte Schriftrollen und Inschriften übersetzen und leicht im Gespräch mit 'Kollegen' weitere Informationen erhalten kann.

Damit eine solche Zusammensetzung der Gruppe möglich wird, haben wir in dieser Box ja auch jeweils drei Professionen aus diesen vier Bereichen vorgestellt, die sich auch teilweise überlappen. Natürlich kann jeder dieser 'Typen' auch vom anderen als vom vorgestellten Geschlecht sein. Sie können natürlich auch eine Gruppe aus vier Gelehrten oder vier Naturkundigen zulassen – aber dann werden Sie bei offiziellen Abenteuern wahrscheinlich einige Arbeit mit der Anpassung an Ihre Heldengruppe haben und auch selbst verfasste Abenteuer in einem sehr engen Rahmen halten müssen. Bei nicht ganz so extremen Zusammenstellungen müssen Sie bedenken, wo die Schwächen der Gruppe liegen. Diese gemeinsamen Schwächen müssen Sie zwar vorsichtig angehen, Sie können sie jedoch durchaus auch als Spannungselement verwenden.

Wenn es schnell losgehen soll, können Sie natürlich gerne die von uns vorgeschlagenen Archetypen einsetzen (die fertig ausgefüllten Charakterbögen finden Sie ja ebenfalls in der Box) und den Spieler vielleicht noch nach eigenem Geschmack einige Modifikationen erlauben: Einen Eigenschaftswert gegen einen anderen auszutauschen, sollte kein Problem darstellen (so lange keine der für die Profession geforderten Eigenschaften berührt ist); gänzlich unproblematisch sind Änderungen an Haar- und Augenfarbe, Größe und Gewicht (im vernünftigen Rahmen). Es ist auch

möglich, die Modifikatoren einer Kultur aus dem Archetyp herauszurechnen (hört sich schlimmer an, als es ist) und eine andere Kultur einzurechnen, sofern die Profession des Helden beiden Kulturen offensteht. Schlussendlich können Sie die Archetypen auch noch durch deren Ausrüstung, die sie ja noch zusätzlich erwerben können, 'individualisieren'. Zwei Anmerkungen noch zur Heldenerschaffung: Sie werden feststellen, dass die Auswahl möglicher Charaktere begrenzt ist. Nun, das ist kein Problem, da in der Publikation **Schwerter und Helden** alle aventurischen Rassen und Kulturen aufgeführt sind, ebenso alle Professionen, die nichts mit Zauberei zu tun haben, während in **Zauberei und Hexenwerk** die magischen Professionen und in **Götter und Dämonen** die Geweihten der aventurischen Götter vorgestellt werden. Die Auswahl wird sich also durchaus noch deutlich vergrößern – und wenn Sie als Meister es zulassen, können Ihre Spieler sich natürlich auch noch eigene Professionen ausdenken – wobei Sie allerdings unbedingt auf das Spielgleichgewicht achten sollten. 'Paladine', die so gut kämpfen können wie Absolventen einer Kriegerakademie und so gut zaubern wie ausgebildete Magier und dabei noch göttliches Wirken herabrufen, werden den Mitspielenden bald den Spaß verderben, weil diese schlicht zu Statisten degradiert werden, die nicht mehr gebraucht werden.

Aber: Auch mit der größeren Auswahl, vor allem aber jetzt, zu Beginn des Spiels, raten wir deutlich davon ab, einen 'Bösen', einen ausgemachten Schurken zu spielen, weswegen wir auch keine entsprechenden Professionen anbieten werden. Abgesehen davon, dass konsequent ausgespieltes 'böses' Verhalten schnell zu bösem Blut am Spieltisch führen kann, ist es auf Dauer wirklich langweilig, einen 'cinastischen' Finsterling zu spielen – und sich in die Rolle eines psychopathischen Killers hineinzusetzen, sollte eindeutig eine Aufgabe für professionell ausgebildete Psychologen bleiben ...

Das heißt nun nicht, dass alle Helden den Tag mit einem Dankgebet an die Götter beginnen und dann einem alten Mütterchen über die Straße helfen müssen – es ist genug Platz für Sonderlinge und Eigenbrötler, Nonkonformisten und insbesondere echte Menschen mit ihren Schwächen (konsultieren Sie eventuell noch einmal die Liste der Nachteile) und Besonderheiten. Und dass solche echten Menschen (Elfen, Zwerge ...) auch Gewissenskonflikte haben und bisweilen ein kleineres Unrecht begehen müssen (oder glauben, es zu müssen), macht gerade solche Helden viel interessanter als stereotype 'Gute' oder 'Böse' – außerdem bietet es eine Riesen-Chance zum Rollenspiel.