

Erläuterung zum Flaggenbogen

Flaggen

Das wichtigste Hilfsmittel für eine auf die Charaktere zugeschnittene Geschichte liefern normalerweise die Charakterbögen und die Hintergrundgeschichten. Alles, was auf die Interessen der Spieler hindeutet, wird als Flagge bezeichnet, also evtl. auch die Wahl der Profession, die Talente und die Vor- und Nachteile. Denn auch diese geben Aufschluss darüber, in welche Richtung die Geschichte gehen soll. So wird beispielsweise eine Gruppe Bannstrahler kaum stimmig in eine Geschichte verwickelt werden können, in der sie in einer heimlichen Nacht-und-Nebel-Aktion mit magischen Hilfsmitteln in eine Festung eindringen und einen Gegenstand stehlen müssen.

Die vier Fragen des Flaggenbogens versuchen, dem Spieler genau diese Informationen zu entlocken. Jeder Spieler sollte einen Flaggenbogen ausfüllen und beim Spielleiter abgeben. Es kann sein, dass sich einige Antworten auch für mehr als eine Flagge eignen und andere dagegen keine Flagge liefern. Insgesamt haben sich diese Fragen als recht erfolgreich erwiesen.

Da sich die Vorlieben und Ziele der Spieler ändern können, ist es wichtig, den Bogen ab und zu zur Überarbeitung an die Spieler zurückzugeben oder einen neuen Ausfüllen zu lassen.

Die Fragen des Flaggenbogens

1. Warum macht es dir Spaß, diesen Charakter zu spielen?
2. Was ist der wichtigste Wesen im Leben deines Charakters und warum?
3. Nenne zwei oder drei Leidenschaften deines Charakters.
4. Nenne zwei oder drei Überzeugungen oder Prinzipien deines Charakters.

Um die Beantwortung etwas zu erleichtern, hier ein paar Anregungen und Hilfen:

- zu 1. Es gibt verschiedene Gründe, warum ein Spieler einen Charakter spielt. Ein wichtiges Kriterium ist die Suche

nach einer unbesetzten Nische ("Uns fehlt noch ein Dieb."). Darüberhinaus ist natürlich der allgemeine Spaß am Spiel wichtig, aber auch das steht nicht zur Debatte. Hier sollte der Spieler die Frage beantworten, warum möchte der CS gerade diesen Charakter spielen? Ist es vielleicht die Fähigkeit zur Magie? Eine Vorliebe für Elfen? Möchte er mal so richtig den Gegnern einen in den Arsch treten? Oder ist es das Geheimnisvolle, das seinen Charakter umgibt?

zu 2. Das Naheliegenste ist hier sicherlich ein Blutsverwandter oder eine Liebe, vielleicht der Ehepartner. Aber auch Haustiere, Freunde oder verstorbene Personen sind hier als Antwort erlaubt. Allerdings ist 'wichtig' ja nicht unbedingt gleich 'beliebt', d. h. ein ewiger Rivale, eine Respektsperson oder ein Feind können genauso wichtige Wesen sein. Hier sollte aber auf jeden Fall ein konkretes Wesen bezeichnet werden.

zu 3. Leidenschaften können in vier Bereiche unterteilt werden: Verpflichtungen, Liebe, Wut und Angst. Leidenschaften müssen nicht rational begründbar sein, d. h. Leidenschaften können gegen die Intuition oder Logik stehen.

Eine Verpflichtung ist etwas, von dem der Charakter überzeugt ist, dass er entsprechend handeln muss. Dabei muss er diese Verpflichtung nicht mögen, doch hier stellt der Charakter die Verpflichtung über seine Emotionen. Beispiele sind Schwüre, die Verbundenheit mit der Familie oder auch die Ehre eines Kriegers.

Liebe dagegen ist eine starke Emotionale Bindung. Er handelt selbstlos um seine Liebe zu verteidigen. Das Objekt der Liebe muss nicht eine andere Person sein, der Charakter kann auch sein Heimatdorf, seine Religion oder auch seine Kriegerehre lieben. Auch ist es nicht nötig, dass seine Liebe erwidert wird.

Wut endet oft in einer unkontrollierten Handlung, die sich gegen den Wutauslöser richtet. Wut kann alles mögliche auslösen: Handlungen gegen bestimmte Überzeugungen des Charakters, Leute, die nicht grüßen, usw.

Angst kommt in verschiedenen Aspekten daher. Ein paar Beispiele sind Hilflosigkeit (z. B. Gefangennahme, Groß-

brand, Krieg), Isolation (z. B. eingesperrt sein, allein unter Fremden), Gewalt (z. B. Folter, Hunde, Straßenräuber), Übernatürliches (z. B. Beherrschungsmagie, Dämonen, Zorn der Götter) oder auch Identitätsverlust (z. B. badoc).

- zu 4. Charaktere können beispielsweise von ihrer Religion, persönlichen Prinzipien, der vorherrschenden Weltordnung usw. überzeugt sein. Sie nehmen diese Überzeugung als gegeben und unveränderbar hin und handeln entsprechend. Einen von etwas überzeugten Charakter umzustimmen dürfte schwierig werden; selbst handfeste Gegenbeweise versucht er zunächst innerhalb seines Weltbildes zu erklären. Genau wie Leidenschaften müssen Überzeugungen nicht rational begründet werden.

Beispiel

Eine Gruppe besteht aus folgenden vier Charakteren:

Tharam Löwenprank, Rondrapriester

Die Gruppe profitiert von diesem Charakter, weil er in sich sowohl Kämpferpotential als auch gesellschaftliche Fähigkeiten vereint. Seine Stellung als Geweihter öffnet ihm Zugang zu manchen verbotenen Orten und gibt ihm einige Sonderrechte.

1. Warum macht es dir Spaß, diesen Charakter zu spielen?

Tharam ist ein guter Kämpfer mit dem Rondrakamm, und es ist cool, wie er sich mit wenig Rüstung und nur mit diesem Zweihänder einem Duell stellt. Ich mag es auch, wie er mit seiner Beharrlichkeit/Sturheit auch gesellschaftliche Probleme durchsteht.

2. Was ist das wichtigste Wesen im Leben deines Charakters und warum?

Seine Mutter, die Oberin des Rondra-Tempels von Trallop, in dem Tharam geboren wurde und aufgewachsen ist. Sie trug ihm auf, er solle einige Jahre auf große Reise gehen, Erfahrung sammeln, seinen Glauben auf die Probe stellen. An den Berichten von seinen Taten wird sie messen, ob Tharam ein würdiger Nachfolger für sie ist.

3. Nenne zwei oder drei Leidenschaften deines Charakters.
 - Er führt das Leben eines Rondra-Priesters, inklusive der Pflichten ggü. seiner Kirche.
 - Tharam schwärmt für seine Abenteuer-Gefährtin Ziliane (s.u.).
 - Er kann die Aufforderung zu einem Duell nicht abschlagen. (Bodowius (s.u.) hat ihm schon etliche Male erzählt, wie gefährlich dieses Gelübde ist)
4. Nenne zwei oder drei Überzeugungen oder Prinzipien deines Charakters.
 - Wer auf die Zwölfgötter vertraut, dem wird es im Leben nicht schlecht ergehen.
 - Seine Mutter sagte ihm, er solle nicht lügen, denn das ist nicht rondra-gefällig.

Ziliane Gassennebel, Streuerin

Sie ergänzt die Runde mit ihren Fähigkeiten in den Diebestalten. Statt besonders hoher Kampftalente setzt sie mehr auf Gassenwissen, Verhandeln und Überzeugen. Ihre pragmatische Einstellung holt die anderen Gruppenmitglieder immer wieder zurück auf den Boden. Tharams Annäherungsversuche findet sie irgendwie niedlich, nimmt diese aber nicht ernst.

1. Warum macht es dir Spaß, diesen Charakter zu spielen?

Ich liebe es mit Ziliane SLCs an die Wand zu reden und so zu bekommen, was sie erreichen will. Zudem macht es mir Spass, dass Ziliane Geld von SLCs stiehlt, ohne dass die anderen SCs dieses bemerken.
2. Was ist das wichtigste Wesen im Leben deines Charakters und warum?

Sie ist sich selbst am wichtigsten. Doch danach kommt schon die Gruppe. Sie lernte früh, als sie noch auf den Straßen Havenas lebte, selbstständig zu sein. Doch seit sie die Stadt mit der Gruppe verließ, ist diese kleine Gemeinschaft ihre neue Heimat.

3. Nenne zwei oder drei Leidenschaften deines Charakters.
 - Leuten das Wort im Mund herumdrehen und sie an die Wand reden.
 - Stehlen wie eine Elster (Denidara (s.u.) hat sie allerdings schonmal beim Klauen beobachtet; Bodowius (s.u.) ist recht klug, und auch wenn er noch nie was sah, er kann 1 und 1 zusammenziehen).
 - Sie hasst es alleine zu sein, sie braucht Freunde und Gefährten um sich.
4. Nenne zwei oder drei Überzeugungen oder Prinzipien deines Charakters.
 - Was man gefunden hat, das darf man auch behalten!
 - Lügen ist nichts schlimmes. Jeder lügt mal ab und zu!

Bodowius Feuerstab, Magier des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach

Er hilft der Abenteuererrunde mit seiner Magie, seiner Heilkunst und seinem breiten Hintergrundwissen in unterschiedlichen Bereichen. Zudem beherrscht er diverse Fremdsprachen, u.a. das Elfische.

1. Warum macht es dir Spaß, diesen Charakter zu spielen?

Ich mag es mit ihm die Geheimnisse und Mysterien Aventuriens zu entdecken, mit ihm dorthin zu gehen, wo noch nie ein Mensch seinen Fuss gesetzt hat. Ausserdem stehe ich voll auf das aventurische Magie-System, ich hole gerne das Letzte aus seinen Sprüchen raus.
2. Was ist das wichtigste Wesen im Leben deines Charakters und warum?

Seine große Liebe ist Galinde, die noch in Donnerbach wohnt. Sie ist durch eine Vergiftung erblindet. Er sucht ein Heilmittel für ihr Leiden, dann will er zurückkehren und sie endlich heiraten.
3. Nenne zwei oder drei Leidenschaften deines Charakters.

- Wenn Unschuldige und Wehrlose verletzt werden treibt das ihn zur Raserei.
 - Er will niemanden verletzen. Lieber blendet, verwirrt oder lähmt er Gegner.
 - Geheimnisse entdecken, Unbekanntes erforschen (hier unterstützt ihn Denidara (s.u.) sehr häufig)
4. Nenne zwei oder drei Überzeugungen oder Prinzipien deines Charakters.
- Schwarze Magie anzuwenden ist eine unverzeihliche Sünde
 - Wissen ist Macht (Ziliane ist manchmal der Meinung, Bodowius würde seine Nase all zu in Bücher stecken anstatt zu handeln)
 - Die Feder ist mächtiger als das Schwert (das versucht er Tharam immer zu beweisen)

Denidara Silberlaub, Auelfen-Bognerin

Sie ergänzt die Runde von Helden mit ihren Fähigkeiten als Waldläuferin und als Bogenschützin. Und ein Nicht-Mensch muss ja immer dabei sein, um eine aventurische Gruppe abzurunden. Zudem beherrscht sie ein kleines Repertoire an aussergewöhnlicher Magie, das in der Menschenwelt so gut wie unbekannt ist.

1. Warum macht es dir Spaß, diesen Charakter zu spielen?
 Ich mag das Exotische an ihr, dass sie aus einer völlig fremden Kultur kommt, finde ich sehr spannend, und wie sie auf die fremden Länder, vor allem das Mittelreich, reagieren wird.
2. Was ist das wichtigste Wesen im Leben deines Charakters und warum?
 Das wird dann wohl ihr Bruder sein, der in den heimatlichen Auwäldern auf sie wartet. Es brach ihm fast das Herz, als sie in einem leichten "badoc" Anfall von Abenteuerlust nach Donnerbach ging, wo sie Bodowius traf. Denidara vermeint selbst heute noch, fern der Heimat, die traurigen, abendlichen Gesänge ihres Bruders zu hören.

3. Nenne zwei oder drei Leidenschaften deines Charakters.

- Sie liebt die unberührte Natur, im Wald fühlt sie zuhause. (Ziliane findet Wälder ja völlig uninteressant, und Denidara wird nicht müde sie vom Gegenteil zu überzeugen)
- Vor den große, überbevölkerten, schmutzigen Metropolen des Mittelreichs graust es ihr furchtbar.

4. Nenne zwei oder drei Überzeugungen oder Prinzipien deines Charakters.

- Die Schändung der Natur ist ein furchtbares Verbrechen.
- Es gibt die Götter zwar, aber sie sind nicht wichtig (sie diskutiert häufig mit Tharim).
- Eine Bitte um Hilfe schlägt sie nie ab. Sie ist überzeugt, dass Selbstlosigkeit sich später immer auszahlt (und selbst wenn es Jahrhunderte dauern sollte).