Charaktererschaffung bei Wintruz

Hilfen zum Charakterbau

Auf Cons der Wintruz-Kampagne bespielen alle Charaktere den gleichen Hintergrund, das heißt, sie glauben an dieselben Göttinnen und unterwerfen sich denselben gesellschaftlichen Regeln. Nach so viel Hintergrund habt Ihr nun sicherlich schon einige Ideen, was Ihr spielen wollt. Falls nicht, überlegt Euch, warum Ihr auf unsere Veranstaltungen kommt, oder was Euch am Liverollenspiel besonders gefällt – Euer Charakter sollte diesen Motivationen entsprechen. Neue Charaktere werden idealerweise zusammen mit der SL entwickelt, müssen aber zumindest mit ihr abgesprochen sein, da alle Charaktere miteinander vernetzt sind.

Folgende Fragen können als Einstieg dienen:

- Warum hat Dein Charakter bisher in diesem Krieg überlebt? Haben andere sich für ihn geopfert? Ist sie ein Feigling? Wurde er versteckt? Hatte sie das Pech, als einzige von ihrer Sippe zu überleben?
- Zu welcher Halle und welchem Stamm gehört Dein Charakter?
- Hat Dein Charakter Familie und wird die bespielt? Zum üblichen Klischee des LARP-Charakters, der Waise ist, kann man überraschenden Kontrast setzen, indem man einen Charakter mit Familie spielt; tatsächlich sind die meisten Charaktere in Wintruz miteinander verwandt. Verheiratet? Kinder? Großeltern? Geschwister? Tanten und Onkel? Dabei kann es sich auch um andere bespielte Charaktere handeln! Der Aufbau von Haushalten und Sippen ist sehr erwünscht und wird gern von der SL mit übernommen.
- Welchen Beruf hat Dein Charakter? Womit hat Dein Charakter die meiste Zeit verbracht? Hat er oder sie ein Handwerk und/oder eine Bestimmung? Will Dein Charakter vielleicht einen anderen Beruf ergreifen und führt ihn dieser Umstand in die Kampagne? Schüchterne Spieler:innen tun gut daran, einen Beruf für ihren Charakter zu wählen, der sie leicht in Kontakt mit anderen Spielern bringt, wie Kämpferin, Schmied oder Heiler. Viele erfahrenere Spieler:innen sind auch bereit, Lehrlinge anzunehmen.
- Welchen Namen hat Dein Charakter? Namen sind sehr wichtig für die Eigenschaften des Charakters und im Spiel.

Nachdem diese ersten Fragen geklärt oder zumindest angedacht sind, ist es an der Zeit, sich einen guten Gesprächspartner (SL?) zu suchen und die Persönlichkeit, Herkunft und Erlebnisse des Charakters näher auszuarbeiten.

Des Weiteren haben wir noch ein paar eher philosophische Grundlagen für neue Charaktere in der Kampagne:

- Dein Charakter sollte nicht interessant sein wegen dem, *was* er oder sie ist, sondern deswegen, *wer* er oder sie ist. Ein neuer Charakter sollte vielschichtig sein und eine Vergangenheit haben. Du brauchst eine klare Vorstellung von den Erfahrungen, die Dein Charakter gemacht hat, um ihn oder sie angemessen darstellen zu können.
- Dein Charakter sollte Dir „gut passen“. Er muss für Dich ohne große Anstrengung spielbar sein; das ist insbesondere für Anfänger:innen wichtig.
- Wenn möglich, sollte jeder neue Charakter eine Eigenschaft haben, die Du auch selbst gern hättest. Man kann dann im Spiel üben und das Rollenspiel zum Üben und Ausprobieren nutzen. Zum Beispiel: Dein Charakter singt gern und laut; ist besonders achtsam oder spricht gern vor vielen Menschen.
- Dein Charakter soll es Dir erlauben, Dich im Spiel wohlzufühlen, also eine gute Immersion in das Spielgeschehen und den Hintergrund ermöglichen.
- Du solltest erklären können, warum Dein Charakter cool ist. Langweilige Charaktere sind eine schlechte Voraussetzung für Charakterspiel.
- Jeder Charakter soll das *Potential* haben, ein Held oder eine Heldin werden zu können.

Dein Charakter sollte zum Hintergrund passen. Wenn man Klischees bricht (zum Beispiel mit einem geizigen Geber oder einer brutalen Heilerin), dann sollte man das nicht tun, um den Charakter mit dieser Ausnahme besonders zu machen.

Einstiegshilfen: Anfänger:innen und NSCs können Ausrüstung und Kleidung leihen, so sie keine eigene haben. Auf unseren Cons können viele Nichtspielercharaktere (NSC) nach Absprache als Spielercharaktere (SC) übernommen werden, weswegen eine erste Veranstaltung als NSC oft ein guter Einstieg ist. Wir freuen uns über neue Teilnehmer:innen, die sich mit der Kampagne auseinandersetzen wollen und unterstützen sie, so gut es geht. Wir bemühen uns, einen grundlegenden Fundus günstig zum Kauf anzubieten – besonders für Spieler:innen, die kein eigenes Einkommen haben; dies wird mehr werden, je länger die Kampagne läuft. Neue Spieler bekommt eine erfahrene Tutorin zur Seite gestellt – meistens jemanden, den er oder sie noch nicht kennt.
Siehe auch: Hilfestellungen für Anfänger:innen