Charakter erschaffung

Warum noch einmal?

Kenner des Grundregelwerkes haben sicher schon bemerkt, dass das Thema Charaktererschaffung nun zum wiederholten Male auftaucht. Das hat auch einen Grund, denn die universelle Charaktererschaffung im Grundregelwerk bildet die Basis für eine Art Standardcharakter. Die hier nochmals dargelegte Charaktererschaffung für die Welt des Jahres 1111 bietet aber speziellere Informationen für Charaktere, die noch besser in diese Welt passen sollen.

Da die Charaktere, und speziell die Spielercharaktere, das Zentrum des Rollenspiels bilden, wird die Charaktererschaffung auch in jedem Zusatzwerk auftauchen und speziell auf das jeweilige Thema zugeschnitten sein. Jedes Buch wird Besonderheiten zur Charaktererschaffung liefern, die speziell auf den Inhalt zugeschnitten sind. Im Magiebuch werden z. B. spezielle Informationen zur Erschaffung von Magiern stehen, in der Länderbeschreibung von Festen, dem Zwergenreich, wird es Informationen zu Zwergencharaktern geben usw...

Einerseits bietet das TRAUMA-Grundregelwerk also einen universellen Standard, der überall anwendbar ist, auf der anderen Seite ist aber jeder Charakter zum großen Teil ein Produkt der Welt in der er lebt. Wenn man also die speziellen Bedingungen dieser Welt besonders in Betracht ziehen möchte, muss man auch speziell darauf eingehen, und das wird eben hier geschehen.

Wer?

Da dieses Weltbeschreibungsbuch nicht nur eine Einführung in die Welt 1111 darstellt sondern gleichzeitig auch eine detaillierte Beschreibung des Landes Deutschen enthält, soll in der folgenden Charaktererschaffung vor allem auf **Menschen aus Deutschen** eingegangen werden. Es wird Informationen zu den verschiedenen Bevölkerungsschichten geben, spezielle Besonderheiten und vieles mehr.

Wer immer einen Charakter für die T1111-Welt erschaffen möchte, sollte generell dieses Kapitel zur Erschaffung zu Rate ziehen und nicht das des Grundregelwerkes.

Charakterbogen

Die Charaktererschaffung für das Jahr 1111 hat einen eigenen Charakterbogen, der in der Hauptsache dem allgemeinen Bogen im Grundregelwerk sehr ähnelt. Er ist aber vor allem im Aussehen und ebenso in einigen Details besser angepasst an die Zeit und die Welt.

Eine Kopiervorlage des Charakterbogens ist am Ende des Kapitels abgedruckt. Der Bogen besteht aus Vorder- und Rückseite, die für den persönlichen Gebrauch beliebig vervielfältigt werden kann. Es gibt auch die Möglichkeit, den Charakterbogen als Datei auf unserer Internetseite www.FlyingGames.de kostenlos zu laden.

Der Charakterbogen im Grundregelwerk beinhaltete ein Feld für Lebenslauf und Notizen. Dieses Feld wurde weggelassen, da hierfür die meisten Spieler viel mehr Platz benötigen. Diese Informationen sollten also auf ein zusätzliches Blatt geschrieben werden.

Vorbereitung

Der Charakterbogen sollte dem Spieler oder Spielleiter bei der Charaktererschaffung vorliegen, denn die meisten Informationen, die während der Erschaffungsprozedur ermittelt werden, können gleich in die entsprechenden Felder eingetragen werden.

Desweiteren wird benötigt: Notizpapier, ein kompletter Satz Würfel (W4, W6, W8, 2xW10, W12, W20 und W30!), Bleistift, Radiergummi, schwarzer Kugelschreiber (oder feiner Filzstift) und Taschenrechner.

Spieler & Ersatzspieler

Oben links auf der Vorderseite des Charakterbogens befindet sich ein Feld, in das der Name des Spielers eingetragen werden kann.

Gleich daneben kann ein vertrauenswürdiger Ersatzspieler eingetragen werden, der immer dann den Charakter übernimmt, wenn der eigentliche Spieler beim Spiel nicht anwesend ist. Mehrfachnennungen sind möglich.

Wenn der Spieler möchte, dass in jedem Fall der Spielleiter den Charakter in seiner Abwesenheit spielt, sollte SL eingetragen werden. Wenn nichts eingetragen ist, dann kann der Spielleiter entscheiden, wer den Charakter übernimmt.

Darunter kann noch das Datum der Erschaffung und des ersten Spiels eingetragen werden.

Welt

Die Welt, die dieses Buch beschreibt ist eine sehr genau festgelegte Fantasywelt, die die Bezeichnung T1111 trägt. Sie hat den TEG 7 und den MEG 100.

Mit den gegebenen Regeln und Beschreibungen kann aber auch in einer anderen Welt gespielt werden, z. B. im historischen Mittelalter der Romanik (TEG 6), der Gotik oder der Spätgotik oder in irgend einer anderen phantastischen Welt.

Außerdem kann darunter noch der Name der Kampagne oder des Abenteurers eingetragen werden.

Haupteigenschaften

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die HE zu bestimmen. Zwei Arten sind im TRAUMA Grundregelwerk beschrieben. Hier soll eine weitere Möglichkeit zum Auswürfeln von menschlichen HE geboten werden, die zwar komplizierter ist, aber realistischere Ergebnisse liefert.

Alle HE außer PK und AS haben $2W4x10 + W10 + 10$.

Die SR ist $2W12 + 76$ (oder siehe auch unten).

Die PK hat $2W100 - 100$. Ergebnisse kleiner oder gleich 0 werden um 1 kleiner, das Minus verschwindet anschließend.

Die Grundregeln für Frauen und Männer, geteilte HE und starke Vereinfachung haben auch hier Gültigkeit, wie es in den Grundregeln beschrieben wird.

Statur

Für die Statur kann man etwas realistischere Werte in Abhängigkeit des gesellschaftlichen Standes auswürfeln. Also Angehörige des armen Volkes können $2W6 + 88$ für SR würfeln, aber entweder bei ST oder WK nur $2W4x10 + W10 + 5$ (Spieler wählt).

Nebeneigenschaften

Die meisten Nebeneigenschaften entsprechen auch in Deutschen des Jahres 1111 den im Grundregelwerk beschriebenen. Vor allem die NE, die durch Berechnung ermittelt werden (wie z. B. GW, GR, LF, MO, AP und LP). Einige davon sollen hier jedoch noch einmal genauer beschrieben werden.

Name

Namen in Deutschen, man mag es fast schon erraten, sind in der Regel deutsch (z.B. Anna oder Karl). Viele Magier oder Kirchenmänner oder Nachkommen aus belesenen oder besser gebildeten Familien können öfter auch einen Namen aus dem Rimanischen (Lateinischen) haben (z.B. Pia oder Magnus). Aber auch Namen der germanischen Ursprünge sind nicht selten (z.B. Freya oder Ulf). Dazu kommen natürlich noch Namen aus Ländern, die mit Deutschen in Verbindung stehen und von Einwanderern ins Land gebracht wurden (z.B. Rosin, Krolsk, Kümm oder Midland...). Eine beispielhafte Auflistung wohl klingender Namen würde dieses Kapitel sprengen und soll an anderer Stelle geschehen.

Rasse

Es soll in dieser Erschaffung nur um Menschen gehen. Es leben in Deutschen auch Halblinge, Zwerge, Elfen aber auch Halbzwerge, Halbfelfen und sehr wenige Halborks, aber auf diese Rassen soll erst in Landbeschreibungen eingegangen werden, die mehr damit zu tun haben.

Beruf

Es gibt eine ganze Reihe von Berufen, die in ganz Deutschen ausgeübt werden. Der Beruf sagt zum einen aus, was der Charakter gelernt hat (oder im Begriff ist zu lernen), er sagt aber auch aus, zu welchen Kreisen er Zugang hat, bzw. in welchen Kreisen er akzeptiert wird und was er darf. Der Beruf hängt oft mit der gesellschaftlichen Stellung zusammen.

Die Wahl des Berufes ist von großer Bedeutung bei der Charaktererschaffung. Sie kann auch erst bei der Auswahl der Fertigkeiten erfolgen. Aber sie sollte auch im Hinblick auf die vorhandenen HE-Werte getroffen werden. (Ein Schmied braucht z. B. eine hohe Stärke, ein Koch einen guten Geruch- und Geschmacksinn)

Es gibt verschiedene Berufsgruppen, die sich prinzipiell voneinander unterscheiden und zur Wahl unterschiedlicher Fertigkeiten führen:

- **ohne Beruf** (z.B. Tagelöhner, Bettler, Diener)

Diese Berufsgruppe ist völlig unabhängig von gewissen Vorbedingungen. Ein berufsloser Charakter muss keine bestimmten Fertigkeiten haben, er sollte aber auch in keiner beruflichen Fertigkeit einen guten Wert (über 30) aufweisen.

- **Landarbeiter** (z.B. Bauern, Hirten, Holzfäller)

Landarbeiter kennen sich mit Tieren und Pflanzen aus (-kunde und -zucht). Auch Wetterkunde und Überleben (Wald) sind häufig. Ein hohes Laufen und Reiten oder Pferdewagen sind von Vorteil, handwerkliche Fertigkeiten zum Erhalt des Besitzstandes sehr nützlich.

- **Handwerker** (z.B. Schmiede, Bäcker, Köche)

Handwerker sollten vor allem in ihrem Handwerk einen hohen Fertigkeitwert besitzen. 25 = Lehrling, 50 = Geselle, 75 = Meister, 100 = Großmeister. Dazu kommen noch unterstützende Fertigkeiten (z.B. für Reparatur und Transport) und in der Stadt je nach Wichtigkeit noch Gesetzeskunde. (Lexikon: *Handwerk*)

- **Händler** (z.B. Ladenbesitzer, Fuhrleute, Kapitäne)

Händler sollten Wertschätzen, Überreden/Handeln, Rechnen und Lesen&Schreiben beherrschen. Aber auch Menschenführung und Transportfertigkeiten werden oft gebraucht. (Lexikon: *Handel*)

- **Kämpfer** (z.B. Stadtwachen, Soldaten, Söldner)

Kämpfer sollten geübt im Umgang mit Waffen sein, aber

auch Ausweichen, Überleben, Schleichen und Verstecken sind von größter Bedeutung. Militärische Zeichensprache, Schnellziehen, Schnellladen, Kampftaktik und dergleichen runden den guten Kämpfer ab.

• **Gelehrte** (z.B. Schreiber, Lehrer, Magier)

Gelehrte sind hoch gebildete Leute, die mehrerer Sprachen und des Schreibens mächtig sein sollten. Desweiteren macht den Gelehrten vor allem ein umfangreiches Wissen in verschiedenen theoretischen Sachgebieten aus. 25 = Schüler, 50 = Student, 75 = Lehrer, 100 = Doktor. Die Fertigkeit Lehren sollte nicht vergessen werden, wenn man Wissen weiter geben will. (Lexikon: *Lehre*)

• **Adlige** (z.B. Ritter, Freiherren, Barone)

Der Adel ist Beruf und Stellung zugleich. Eine Berufung, die das ganze Leben betrifft. Adlige können einen Beruf haben, müssen aber nicht. Sie können Kämpfer, Gelehrte oder selten auch Handwerker sein. Etikette (Umgang), Menschenführung, Gesetzkunde und Heraldik sind von Vorteil, eventuell Diplomatie und Überreden. Viele Adlige besitzen Kampffertigkeiten, Reiten und künstlerische Fertigkeiten.

Stellung

Die Stellung ist ein wichtiges Merkmal eines Charakters in Deutschen. Die Stellung hat großen Einfluss darauf, was dem Charakter erlaubt ist, welchen Einfluss er hat und welches Ansehen er genießt.

Folgende weltliche, gesellschaftliche Stellungen sind in Deutschen möglich:

- Vogelfreier / -e (rechtloser Landstreicher)
- Leibeigener / -e (Sklavenähnlicher Diener)
- Bauer / Bäurin (einfacher Landbewohner)
- Bürger / Bürgerin (freier Stadtbewohner)
- Freiherr / Freifrau (niederer Adliger)
- Ritter (niederer adliger Kämpfer)
- Adliger (Baron, Graf, Markgraf, König)

Mitglieder einer klerikalen Gemeinschaft haben innerhalb ihrer Kirche auch unterschiedliche Stellungen. Die Bezeichnungen variieren von Religion zu Religion. Hier seien nur einige Bezeichnungen genannt:

- Anwärter / Schüler
- Mönch / Mentor
- Priester / Geweihter
- Abt / Hohepriester / Hochgeweihter / Oberster

Dazu kommen noch weitere klerikale Stellungen, die eine Funktion innerhalb einer Kirche bezeichnen (z.B. Bischof, Erzbischof, Kardinal, Inquisitor, Templer...)

Desweiteren gibt es für Handwerker einer Zunft noch eine Stellung innerhalb der schaffenden Gemeinschaft. Normalerweise ist diese unterteilt in:

- Lehrling
- Geselle / Gesellin
- Meister / Meisterin
- Großmeister oder Altmeister / -in
- Zunftvorsteher / -in
- Zunftältester / -e

Es wurde auf Angaben prozentualer Verteilung verzichtet, weil die Stellung nicht ausgewürfelt werden sollte. Sie sollte stets im Einverständnis mit dem Spielleiter gewählt werden und zu den Eigenschaften, Fähigkeiten und dem Alter des Charakters passen.

Geschlecht

Die Ungleichheit zwischen Männern und Frauen ist in der deutschen Bevölkerung annähernd gleich. Tatsächlich sind es aber doch mehr die Männer, die sich in ein abenteuerliches Leben stürzen – zumindest, wenn wir die Geschichte unserer eigenen Welt betrachten.

Die Frage ob Mann oder Frau hängt zum einen vom persönlichen Geschmack ab, aber auch von der Art und Weise, wie der Spielleiter mit Gleichberechtigung in seiner Interpretation dieser mittelalterlichen Welt umgeht, denn letztendlich ist es ja keine historische sondern eine phantastische Welt.

Als Autor dieses Buches will ich die Leser sehr dazu ermuntern auch weiblichen Charakteren ihren Platz in dieser Rollenspielwelt einzuräumen, da es die Vielfalt auf jeden Fall bereichert, und vor allem wenn Spielerinnen und Spieler einen weiblichen Charakter bevorzugen. Aber letztendlich muss jede Spielgruppe ihren eigenen Weg finden, mit diesem für viele (vor allem Männer) nicht immer leichten Thema umzugehen.

Alter und Geburtsdatum

Das Alter eines menschlichen Anfangscharakters kann von 16 bis 50 reichen. Allerdings liegt die Lebenserwartung von vielen Bewohnern des deutschen Königreiches deutlich unter 50 Jahren. Vor allem in einer Welt voller Magie gibt es ein großes Gefälle zwischen Arm und Reich, was das mögliche Lebensalter angeht.

Das Geburtsdatum folgt aus dem Alter, Tag und Monat sind aber frei wählbar, bzw. mit W12 und W30 auswürfelbar. (Lexikon: *Kalender*)

Degeneration

Wenn Charaktere ein höheres Lebensalter aufweisen, dann sinken ihre Haupteigenschaften. Die anfälligsten Haupteigenschaften für Degeneration (RA und AS) fangen bereits mit 25 an.

Bei der Erschaffung verliert der Charakter für jedes Jahr über der Degenerationsmarke ein Prozent der HE (△), maximal aber 10%.

ST	ab 40	IT	ab 40	SE	ab 30
GE	ab 50	GD	ab 50	HÖ	ab 30
WK	ab 30	KZ	ab 50	RI	ab 30
RA	ab 25	BH	ab 30	SM	ab 30
AD	ab 40	AS	ab 25	FÜ	ab 30
SR	nie	PK	nie	GG	ab 30

Geburtsort

Einen passenden Geburtsort findet man am besten auf einer Karte von Deutschen. Hier sollte man mit dem Spielleiter Rücksprache halten und sich danach den entsprechenden Eintrag im Lexikon durchlesen.

Haarfarbe

Wer lieber das Schicksal sprechen lassen will, kann mit W100 die Haarfarbe deutscher Ureinwohner auswürfeln.

1 - 8	rotblond
9 - 20	blond
21 - 40	dunkelblond
41 - 70	braun
71 - 90	dunkelbraun
91 - 100	schwarz

Die Einerziffern 0, 1, 2 und 3 bedeuten lockiges Haar, 4 bis 9 bedeutet glattes Haar.

Alter x 2 + W100 - 140 = Prozentsatz grauer Haare.

Alter x 3 + W100 - 160 = Prozents. ausgefallener Haare.

Wenn Ergrauung oder Haarausfall bereits eingesetzt haben, dann schreitet es jedes Jahr W3% fort.

Augenfarbe

Blau, blaugrau, grau, grün, braun oder dunkelbraun können die Augen normalerweise sein.

Hautfarbe

Die Hautfarbe von Menschen in Deutschen ist generell hell, es sei denn es handelt sich um Einwanderer oder

Religion

Religion ist ein wichtiger Bestandteil des mittelalterlichen Lebens in Deutschen. Es gibt keine Diskussion darüber, ob Gottheiten existieren oder nicht, denn sie sind Teil der Welt. Sie sind so real, dass sie persönlich erscheinen können. Nur völlig verwirrte Menschen würden an der Existenz der Götter zweifeln.

Der Glaube an eine Gottheit und ihre Religion hat das tägliche Leben seit jeher stark beeinflusst. Der Glaube ist der Maßstab aller Dinge und die Religion gibt den Menschen Antwort auf die Frage nach Recht und Unrecht, die Ziele des Lebens, den Sinn und die Beurteilung von Taten, Personen oder Dingen. Aus diesem Grund ist es von großer Bedeutung, dass jeder Spieler seinem Charakter ein religiöses Konzept gibt. Dieses Konzept ist eine große Hilfe beim Spielen, denn aus der Religion ergeben sich oft interessante Spielsituationen.

Die Religion kann frei gewählt werden. Entweder eine Gottheit (z. B. Thor oder Diana) oder religiöse Gruppe (z. B. Druidischer Zirkel) ist möglich.

Bei Magiern ist stets die Art der Magie für die Religion weisend (z. B. weiße Magie ‚Heilung‘ – römische Kirche; rote Magie ‚Feuer‘ – der Gott Vulkan; blaue Magie ‚Wasser‘ – Meenor (Poseidon)...).

(Lexikon: *Gottheiten*)

Glaube

Der Glaube kann ebenfalls frei gewählt werden. Der Wert bewegt sich zwischen 01 (nahezu ungläubig) und 99 (völlig fanatisch). Diese Zahl gibt den Prozentwert der wachen Lebenszeit an, die der Charakter im Glauben verbringt.

10 = geistig verwirrter Zweifler

25 = normal Gläubiger

50 = Mönch, Priester, streng Gläubiger

75 = Hohepriester, Fanatiker

100 = Unsterblicher, Halbgott

Nur ein Halbgott kann einen Glaubenwert von 100 besitzen. Je höher der Glaubenwert ist, desto eingengter ist der Charakter in seiner Entscheidungsfreiheit während des Spiels, da er stets nach seinen Glaubensgrundsätzen handeln sollte. Zuwiderhandlung erfordert einen Glaubenstest (Ein Wurf mit W100 muss über dem Glaubenwert liegen.)

Ein Magier hat stets einen Glaubenwert in Höhe des Grundwertes seiner Magiefertigkeit. Der Glaubenwert steigt jedoch auch dann nicht über 99 wenn der Grundwert für Magie dies tut.

Schicksal

Der Spieler kann auf den Glaubenwert würfeln. Wenn er Erfolg (E) hatte, bekommt er einen Schicksalspunkt, bei einem EE sogar 2 oder W3 (Spieler entscheidet).

Bei einem FF lastet ein schicksalhafter Fluch (z. B. der Zorn eines Gottes) auf dem Charakter, der den nächsten Schicksalspunkt, den er eventuell bekommt, sofort zerstört. Danach ist der Fluch beendet.

Eine etwas freundlichere Möglichkeit ist, dass der Charakter durch eine religiöse Verfehlung in der Schuld seines Gottes steht. Er muss eine Pilgerfahrt unternehmen und solange einem selbst auferlegten Gelübde folgen (Schweigen, Askese, Büsserkette...). Wenn der Charakter die Pilgerfahrt erfolgreich beendet hat, ohne sein Gelübde zu brechen, dann darf er nochmal einen Wurf auf Glauben machen und bekommt so eventuell doch einen Schicksalspunkt.

Entwicklungspunkte

Für die Ermittlung der EP hat das Grundregelwerk volle Gültigkeit, aber auch hier kann es eine Anpassung an realistische Gegebenheiten des gesellschaftlichen Status geben. Es hat hier der Status Gültigkeit, den der Charakter die meiste Zeit seines Lebens hatte. Die Abzüge und Boni sind Höchstwerte und können je nach persönlicher Situation mehr zu 0 hin tendieren. Das sollte vom Spielleiter anhand des Lebenslaufes entschieden werden.

Vogelfreier -10% EP

Leibeigener -10% EP

Bürger +5% EP

reicher Bürger +10% EP

Freiherr, Ritter +10% EP

Baron +12% EP

Graf, Markgraf +15% EP

Fertigkeiten

Zur Auswahl und Steigerung von Fertigkeiten, wie es im Grundregelwerk geschrieben steht, ist an dieser Stelle nichts mehr hinzuzufügen, allerdings sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass im nächsten Kapitel dieses Buches eine vollständige Liste der bis TEG 7 möglichen Fertigkeiten abgedruckt ist.

Teilweise sind dort Fertigkeiten nochmals beschrieben, die im Grundregelwerk ebenfalls schon beschrieben wurden, denn viele Fertigkeiten wandeln sich im Laufe der Zeit. Hier sind also alle Fertigkeiten mit besonderem Bezug auf Deutschen im Jahr 1111 beschrieben.

Es sei ebenfalls noch einmal erwähnt, dass dieses Buch nicht in die Tiefen Abgründe der Magie hinabsteigen will. Wenn ein Charakter mit magischen Fertigkeiten erschaffen werden soll verweisen wir auf das Kapitel über Magie im Grundregelwerk, bzw. auf das T1111-Magiebuch.

Besonderheiten

Die Listen für Besonderheiten im Grundregelwerk soll hier nicht noch einmal in aller Ausführlichkeit auftauchen, da nur sehr wenige Dinge hier keine Gültigkeit haben.

Wenn beim zufälligen Bestimmen die Ereignisse ‚Allergiker‘, ‚Zuckerkrank‘ oder ‚Flugangst‘ gewürfelt werden, so möge man sich ein Herz nehmen und noch einmal würfeln.

Vor allem bei den Abhängigkeiten sollte man Veränderungen vornehmen und die neuartigen Substanzen der Liste durch andere Equivalente ersetzen: z.B. Alkohol, Pfeifentabak, Kautabak, Spielsucht, teure Rauschblätter aus dem Süden, Elfentee oder andere ‚harte‘ Kräuter...

Geld

Auch dieser Punkt ist weitgehend vom Stand abhängig. Es gibt ein Startgeld, das mit den bezeichneten Würfeln gewürfelt wird (0 = 0 bei W10) und eine feste Zahl von Münzen für jedes Jahr ab dem bezeichneten.

Vogelfreier 0, W4, W6, W8 (+ 1 Eisen ab 25)

Leibeigener 0, 0, W4, W6 (nichts zusätzlich)

Landarbeiter W4, W6, W8, W10 (+1 Eisen ab 20)

Handwerker W4, W6, W8, W10 (+1 Kupfer ab 20)

Stadtbürger W6, W8, W10, W12 (+1 Kupfer ab 20)

reicher Bürger W8, W8, W12, W20 (+ 1 Silber ab 20)

Garderitter W4, W6, W8, W10 (+1 Kupfer ab 22)

Ritter W6, W8, W10, W12 (+1 Silber ab 22)

Bannerherr W8, W10, W12, W20 (+1 Gold ab 22)

Freiherr W6, W8, W10, W12 (+1 Gold ab 20)

Baron W8, W10, W12, W20 (+3 Gold ab 20)

Graf W10, W12, W20, W20 (+5 Gold ab 20)

Die kleinste der vier gewürfelten Zahlen sind die Goldmünzen, die zweitkleinste die Silbermünzen usw.