

# Finsterland

## CHARAKTERELEMENTE

von Georg Pils

mit besonderem Dank an Tim Franzke

Bevor sie ihre Charaktere erschaffen, haben viele Spieler und Spielerinnen bereits ein recht klares Bild der Figur, die sie spielen wollen. Manche haben sogar eine komplette Lebensgeschichte für ihre Figur im Kopf, inklusive ihrer Herkunft, ihrer Verwandtschaft, Freunde und verschiedensten Eigenheiten, die sie einzigartig machen.

Diese Ideen können von geschickten Spielleitenden genutzt werden, um neue Geschichten zu erfinden und die Stimmung bei Tisch zu verstärken. Gleichzeitig werden die Handlungen, die gespielt werden, persönlicher und weniger generisch.

Man muss allerdings dabei berücksichtigen, dass manche Spieler und Spielerinnen keine detaillierten Charaktere wollen, da für sie dadurch der Aspekt des Gesellschaftsspieles verloren geht. Sie wollen keine psychologischen Analysen, sondern taktische Herausforderungen oder sich einfach nicht zu viel überlegen müssen. Aus diesem Grund sollte man die folgenden Methoden nur verwenden, wenn die Spieler und Spielerinnen das auch wirklich wollen.

Zusätzlich ist zu bedenken, dass man als Spielleiter oder Spielleiterin nicht jede Idee für die Charaktere passend findet. Daher sollte man sich das Recht herausnehmen, Charakterelemente abzulehnen, wenn sie nicht zur geplanten Geschichte oder zur Stimmung, die man im Kopf hat, passen. Selbstverständlich kann man im Laufe des Spieles unterbrechen und Elemente entfernen, wenn sie das Spiel behindern oder nicht gut funktionieren.

### DIE ERSCHAFFUNG DER CHARAKTERELEMENTE

Bei der Erstellung der Figuren können die Spieler und Spielerinnen für ihre Charaktere bis zu drei Elemente definieren. Damit sind kurz beschriebene Eigenheiten gemeint, die den Charakter entweder stärken oder schwächen, ihn aber vor allem einzigartig machen. Dabei kann man natürlich auf die bei der Erschaffung der Figur gesetzten Stärken, Schwächen und Hintergründe eingehen. Die Elemente können sowohl physisch, mental, sozial, finanziell oder auch übernatürlich sein.

#### **Beispiele dafür sind:**

- Ähnlichkeit mit einer bekannten Person
- Außergewöhnlich gutes Aussehen
- Beunruhigende Stimme
- Eine besondere Angst oder Abneigung
- Musikalisches Talent
- Übergewicht
- Verflucht
- Viele Freunde

Diese Elemente werden vom Spielleitenden auf einem gemeinsamen Blatt vermerkt. Es können selbstverständlich einige Punkte freibleiben und zwischen Geschichten ergänzt werden. Man kann auch geänderte Elemente entfernen und ersetzen, wobei das von den betroffenen Spielern und Spielerinnen gemeinsam mit dem Spielleitenden gemacht werden sollte. Die Änderung sollte selbstverständlich in die Geschichte eingebaut werden und sich aus ihr ergeben.

## WIE SICH CHARAKTERELEMENTE AUSWIRKEN

Kommt es beim Spielen zu einer Situation, in der ein Charakterelement eine negative Auswirkung hätte, kann es der Spieler, die Spielerin ausspielen. Dafür kann der Spielleitende einen Willenskraftpunkt zurückgeben oder einen gemeinsamen Willenskraftpunkt für die ganze Gruppe zur Verfügung stellen. Dieser kann von jedem Spieler, jeder Spielerin genutzt werden, natürlich nur einmal. Auch weiterhin muss die Obergrenze von drei Willenskraftpunkten pro Wurf eingehalten werden. Die zweite Variante ist dann zum Beispiel sinnvoll, wenn der Charakter noch alle seine Willenskraftpunkte hat oder seine Handlungen für den Rest der Gruppe auch einen Nachteil darstellt.

Spielt er oder sie die negative Wirkung nicht aus, wird auch kein Willenskraftpunkt gewonnen. Der Charakter reißt sich sozusagen zusammen, um die Probleme zu verhindern.

Umgekehrt kann der Spieler oder die Spielerin dann, wenn das Element eine positive Wirkung haben würde, einen Willenskraftpunkt ausgeben, um auf den dazu passenden Wurf zwei Würfel mehr zu bekommen statt einem. Auch hier gilt die Obergrenze. Durch diese Regel ist es nicht möglich, mehr Zusatzwürfel zu bekommen, als einem normalerweise zustehen würde, also spart man in erster Linie einen Willenskraftpunkt.

**Wichtig bei diesen Regeln ist, dass sie optional sind und der Spielleitende hier immer das letzte Wort hat, wenn es darum geht, wie sich Elemente auswirken.**