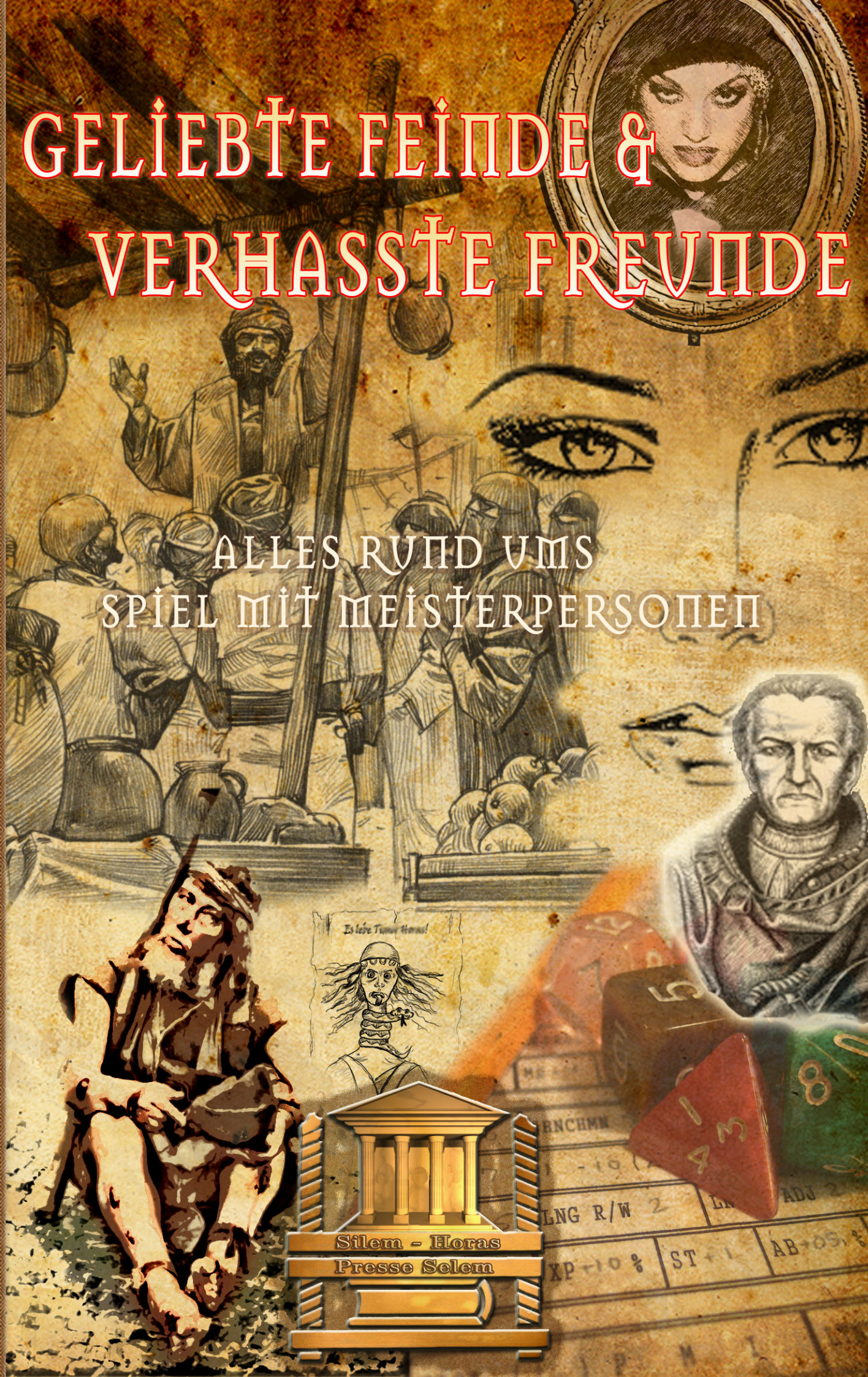


GELIEBTE FEINDE & VERHASSTE FREUNDE

ALLES RUND UMS
SPIEL MIT MEISTERPERSONEN

EINE SPIELHILFE ZUM SPIEL MIT MEISTERPERSONEN



Freund&Feind im Rollenspiel – Die NSCs

Wozu braucht es NSCs

Sie heißen „Alrik“, „Der Typ da“, „Hey Wirt“ oder schlicht „Jemand“. Immer wieder kommen Deine Spieler nicht drum herum sich einmal mit einem dieser intelligenten Lebewesen der Spielwelt zu unterhalten. Sie interagieren also mit einer Figur, die in Deinem Hoheitsbereich liegt. Alle diese Figuren, die Du zum Leben erweckst und am Spieltisch führst nennen sich NichtSpielerCharaktere (NSC). Sie sind eines Deiner wichtigsten Hilfsmittel um der Spielwelt Leben einzuhauchen und bieten Dir selbst die Möglichkeit mit Deinen Spielern direkt zu spielen (und nicht nur auf deren Treiben zu reagieren und zu beschreiben). Bevor Du Dich allerdings ans Ausarbeiten und Losspielen Deiner NSCs machst solltest Du Dir darüber klar werden wozu Du diese Figur überhaupt brauchst und wozu Du sie verwenden kannst.

Sieht man von den reinen Klop-NSCs ab, die nur in Kämpfen als Gegner und Kanonenfutter eine Rolle spielen, können Deine NSCs drei der unten folgenden Grundfunktionen haben. Bei jedem NSC, den Du nicht einer dieser Funktionen zuordnen kannst, solltest Du Dich ernsthaft fragen, warum Du ihn den überhaupt brauchst und warum Du auch nur eine Minute der Vorbereitung mit ihm verschwendest!

Symbolfunktion:

Sie zeigen Deinen Spielern symbolisch, dass die Spielwelt lebt und wie die Stimmung dort ist. Sie führen vor, wie das tägliche Leben aussieht, was die Bewohner dort bewegt und welche Rolle bzw. Position die Helden in der Spielwelt einnehmen (rennen alle Angst erfüllt fort, sobald sie die Helden sehen, werden sie angebettelt, bewundert, verspottet oder einfach ignoriert? Gibt es Vorurteile gegen bestimmte Helden?).

Plotfunktion:

Sie können eine relevante Rolle in Deinem Abenteuerplot spielen, in dem sie als Gegner agieren oder in dem sie als wichtige Informanten oder Helfer auftreten.

Anspielfunktion:

Sie können dazu dienen Deine Helden gezielt anzuspüren, d. h. den Spielern auch außerhalb des eigentlichen Abenteuerplots Gelegenheit zu geben ihre Charaktere gemäß ihrem Charakterkonzept auszuspielen (z.B. ein Ritter, mit dem sich der Spielerritter duellieren kann, die Schankmagd, mit der der Schönling der Truppe ein Techtelmechtel beginnt, ein Geweihter, mit dem ein Spielercharakter seine Selbstzweifel und moralische Bedenken besprechen kann oder ein Magus mit dem der Spielermagus fachsimpeln kann).

Je nachdem welche Funktion Dein NSC einnimmt kannst Du in der Vorbereitung Schwerpunkte setzen. Für Symbolfiguren spielen vor allem die Situationen, in denen sich Deine Helden gerade befinden eine Rolle. Für sie musst Du also weniger Überlegungen zu den NSCs selbst anstellen (wer sie sind und was sie können), sondern mehr daran arbeiten, wie die Spielszene mit dem NSC aussehen könnte

und welche Stimmung Du mit seiner Hilfe darstellen willst. Bei NSCs, die eine wichtige Plotfunktion haben spielen häufig ihre Informationen (was wissen sie und wie können die Helden an die Information gelangen?), ihre Motivation (warum handeln sie so und was wollen sie von den Helden?) und ihr wahrscheinliches Verhalten (wie reagieren sie auf die Helden, was unternehmen sie um ihre Ziele zu erreichen?) eine Rolle. NSCs mit einer Anspielfunktion hingegen solltest Du stark am Bedarf der Spielercharaktere ausrichten. Also überlege Dir was für den Spieler und was für seinen Charakter wichtig ist und wie Du diese Vorlieben mit welchen NSCs und deren Spielszenen unterstützen kannst.

Grundlegende Tipps

Individuelle NSCs

Jedes Kind braucht einen Namen!

Namenlose NSCs werden von Deinen Spielern schnell als unwichtig abqualifiziert und links liegen gelassen. Also gib ihnen einen Namen. Nützlich dazu sind auch **Namenlisten**, wie Du sie in zahlreichen Spielhilfen findest. Damit kannst Du dann jederzeit schnell einen Namen für den herumlungernenden Bettler, den Thekennachbarn oder den Nachbarsjungen improvisieren, wenn es nötig sein sollte. Wenn Du einen Namen aus der Liste genommen hast, streich ihn durch und mach Dir am besten eine kurze Notiz, für welchen neuen NSC Du den Namen jetzt verwendet hast. So erhältst Du mit der Zeit auch einen ganzen Stamm neuer Namen und NSCs als **Dramatis Personae**. Benutze diese Dramatis Personae um daraus Regulars, künftige „Zufallsbegegnungen“, Gegner oder Auftraggeber zu kreieren. Lass das Fußvolk individuell sein und gib auch Deinen unbedeutenderen Meisterpersonen eine **individuelle Note**. Selbst der „Straßenkehrer-NSC“ kann mal einen Namen vertragen und gelegentlich eine persönliche Geschichte haben. So gibst Du der Spielwelt Tiefe und machst sie greifbarer. Außerdem fallen dann Deine wichtigen NSCs nicht wie bunte Hunde in der grauen Masse auf.

Die Macht der Namen

Wenn Du Deine NSCs erstellst und ins Spiel einführst, vergiss nie die Macht der Namen. Namen klinge und wecken Assoziationen bei den Spielern, die man durchaus ausnutzen kann. Der Edle Trunkwin von Bierbach-Hopfenau führt so schon im Namen ein wesentlichen Teil seiner Charakterisierung als ein trinkfreudiger Lebewesen. Der Name wird so schon zu einem wesentlichen Teil der Beschreibung Deiner NSCs, wie folgende Beispiele zeigen: Der Soldat Trutzbert Orkensläger gehört vermutlich eher zur zupackenden tapferen Sorte gehört, denn zur Gattung der Weicheier und Angst-

hasen. Dass die Tänzerin Rahjasandra Rosentau eher hübsch und talentiert ist klingt in ihrem Namen sicher mehr an, als wenn sie Klothilde Klumpenhans hieße. Dass Deine Spieler dem Baron Markwart von Schwarzenherz-Dunkelbach mit einer gewissen Vorsicht begegnen ist sicherlich kein Fehler. Anders wäre es vielleicht wenn er Rondrian von Freudental-Sonnengrund heißen würde.

Mit dieser Namensgebung kannst Du Deine Figuren schon mit wenig Aufwand charakterisieren, wobei Du natürlich mit diesen Assoziationen auch fiese Spiele treiben kannst und der blonde Jüngling Freudwin Gutierrez von Falkenstein eben kein netter Zeitgenosse ist, sondern ein Schleimer und Intrigant im Gewande eines edlen Ritters. Der Typ muss dann noch nicht einmal konkret etwas falsch gemacht haben, allein, dass er nicht dem Bild seines Namens entspricht lässt die Spieler ihm eine gehörige Portion Misstrauen entgegenbringen. Täuschungen dieser Art funktionieren oft erschreckend gut, sind aber auch nur vorsichtig einzusetzen, denn sonst kannst Du die Macht der Namen bei all Deinen anderen NSCs nicht mehr wirkungsvoll einsetzen.

Benutze Meisterpersonen mit Wiedererkennungswert

Es hilft Meisterpersonen, die im Abenteuers wichtig sind (oder solche die einfach einen gewissen Unterhaltungswert haben) mit zusätzlichen Macken und Merkmalen auszustatten (mehr zur Darstellung solcher Ticks findest Du auf Seite 56). So können sich Deine Spieler die NSCs besser merken und auseinander halten.

Da gibt es den stotternden Nachtwächter, den Traviagweihen, der Hasen statt Gänse züchtet oder den Krämer, der eine große Ähnlichkeit mit Kaiser Reto hat. Auch gut zu erkennende physische Details lohnt es zur Verdeutlichung in die Beschreibung einzubauen. Also lass Deine NSCs hinken, einarmig sein, ein Narbengesicht haben oder sonstige körperliche Auffälligkeiten. All das muss nicht besonders ausführlich und nichts kompliziertes sein, ein zwei Sätze reichen hierfür völlig aus. Wichtig dabei ist, dass diese Beschreibung interessant und ungewöhnlich ist.

Einprägsame Charaktereigenschaften

Vor allem für wichtige NSCs solltest Du die rein physische Beschreibung noch um einprägsame auffällige Charaktereigenschaften oder um bekannte Geschichten und Erzählungen über den NSC ergänzen. Benutze dafür aber möglichst nur Elemente, die Du später auch im Spiel vermitteln kannst. Die tragische Kindheit Deines NSCs, die sein ganzes Wesen erklärt ist literarisch zwar sicher interessant, aber sie tut am Spieltisch meist nichts zur Sache und ist schwer zu vermitteln. Es sei denn Du lässt den NSC später ständig über seinen Vater fluchen. Einfacher ist es sich also an irgendwelche Ticks und Marotten zu halten, die Du dann im Spiel eigentlich gar nicht oft genug wiederholen kannst: Das ständige am Ohr oder Kinn kratzen, das eifrige Hände reiben, nervöses Augenzwinkern usw.

Glaubwürdige NSCs

Auch Meisterpersonen haben ein Privatleben

Wenn Du Deine Spielwelt lebendig gestalten willst, solltest Du Deinen NSCs auch ein Privatleben gönnen. Sie warten nicht rund um die Uhr auf die Helden sondern gehen auch ihren eigenen Geschäften nach. Also mach Dir Gedanken wovon sie leben und wie ihr Alltag aussieht? Was sind ihre Interessen und wie verhalten sie sich normalerweise? Mit den Antworten hast Du schnell etwas in der Hand mit dem Du die typischen Gesprächssituation mit den Helden ausgestalten kannst. Wo und was arbeiten sie, interessieren sie Sport, Klatsch&Tratsch, ferne Länder oder neue Technik? Was wären typische Smalltalk-Themen für die NSCs?

Wenn die Helden ihnen begegnen, was machen sie gerade? Haben sie es eilig, weil sie zum Essen zu Hause erwartet werden? Streiten sie gerade mit dem Nachbarn oder schleichen sie zum Tachtelmechtel mit ihrem Geliebten? Worüber tratschen die Nachbarn, welche Sorgen und Hoffnungen treiben die Menschen der Stadt um? Nimm dazu auch irdische Vorbilder, zu irgendwas müssen teures Bier, vergammeltes Fleisch, die endlosen Steuerdebatten und Bürokratieärgereien ja gut sein.

Menschliche Schwächen

NSCs dürfen auch Emotionen haben und sich menschliche Schwächen erlauben. Es muss nicht immer alles streng logisch sein, was sie tun (die Spielercharaktere handeln ja auch nicht immer vernünftig und logisch). Vielleicht schulden sie noch jemandem einen Gefallen, haben eine Schwäche für kleine Hunde oder lieben Schokolade und übersehen deswegen wichtige Dinge oder setzen falsche Prioritäten?

Um das zu berücksichtigen mach Dir Gedanken zu drei Dingen die der NSC liebt und drei die er hasst. Alternativ kannst Du auch in Gesetzen denken. Welche drei Regeln/Gesetze würde er ohne zu zögern brechen und welche auf jeden Fall einhalten. Wen oder was würde er ohne zu zögern umbringen und wofür würde er sein Leben opfern? Denke auch daran, dass NSCs keine Regelbücher lesen. Nur weil etwas nach den Regeln besonders effizient oder billig wäre, muss das der NSC noch lange nicht so sehen. Das Verhalten Deiner NSCs muss innerhalb der Spielwelt plausibel sein und nicht auf der Regelebene! Aber Achtung, das kann bedeuten, dass Deine NSCs Kämpfe das eine oder andere mal als viel zu gefährlich ansehen und Kämpfe künftig meiden wo sie sich eben irgendwie vermeiden lassen.

Motivation

Deine NSCs nehmen immer eine Rolle in der Spielwelt ein aus der sich ihre Beziehung zu den Spielercharakteren ergibt. Das heißt sie haben immer eine Motivation hinsichtlich der Spieler, die Du festlegen musst. Es reicht meistens aus eine ganz kurzfristige Motivation festzulegen, also was der NSC in diesem Moment gerade erreichen möchte und was er dabei von den Helden will. Möchte er beispielsweise von den Helden Informationen im weitesten Sinne (den jüngsten Klatsch, geheime Papiere, unterhaltsame Geschichten aus der weiten Welt), will er sie los haben (weil sie seine Geschäfte stören, weil er Vorurteile gegen sie hat, weil er seine Ruhe haben will) oder benutzen (um seiner Konkurrenz zu schaden, um ein Ablenkungsmanöver zu

Geliebte Feinde & Verhasste Freunde

starten, um mit ihnen vor seinen Freunden zu protzen)? Bis zum nächsten Spieltermin kann sich das natürlich ändern und Du aktualisierst die Motivation dann einfach. Eine tiefer gehende Motivation (z. B. warum ein Schurke Schurke ist oder was die Ursache der Jahrhundertealten Fehde zwischen zwei Adelshäusern ist) ist in aller Regel verschwendete Vorbereitungszeit und lohnt nur, wenn Du ein melodramatisches Abenteuer spielen willst. Das Ergebnis ist meist sowieso irgend ein psychologischer Ansatz a la „weil ihn sein Vater immer ...“

Methoden und Handlungsgrenzen

Auch NSCs haben einen Überlebenswillen und kämpfen eher selten bis zum Tod. NSCs können auch faul sein und daher den Weg des geringsten Widerstands wählen anstatt den möglicherweise erfolgversprechenderen.

Genauso wie jeder NSC eine Motivation und ein Ziel hat, hat er auch eigene Methoden wie er sein Ziel erreichen kann bzw. handelt gemäß seiner Motiv mal extrem (wenn er ein sehr starkes Motiv hat) oder macht vielleicht auch gar nichts (wenn sein Interesse gering ist). Überlege Dir also immer, was die typische Handlungsweise für den NSC ist und was für das Ziel auch angebracht ist. Wenn es nur um eine kleinere Summe Geld geht wird kaum ein NSC den großen Hammer raus holen, aber wenn es für ihn wirklich ans Eingemachte geht oder seine emotionale Seite (z.B. Rache, Eifersucht) besonders angesprochen wird gibt es bald keine Grenzen mehr. Achte hier darauf was die Handlungsgrenzen des NSC sind. Wie weit geht er und wo liegen seine Grenzen. Wie viel riskiert er um sein Ziel zu erreichen?

Checkliste NSC-Vorbereitung

Die folgende Checkliste ist vornehmlich für Deine ganzen „Durchschnitts-NSCs“ gedacht, also weder für den großen Erzschorke, noch den einfachen Bettler am Straßenrand, der keinerlei Bedeutung für das Spiel hat. Für ersteren bedarf es noch etwas mehr Ausarbeitung und für den zweiten wäre das hier wohl schon zu viel Aufwand. Halte all die folgenden Dinge kurz und arbeite lieber mit Schlagworten, als mit voll ausformulierten Sätzen, dann kannst Du später im Spiel nämlich schneller die wesentlichen Informationen heraus lesen und leichter wieder in eigene Worte fassen.

Äußerliche Beschreibung

Wie sieht der NSC aus und welchen äußerlichen Eindruck vermittelt er? Wodurch unterscheidet sich der NSC von anderen, welche Macken, Eigenarten oder physischen Besonderheiten hat er? Ideen für solche Details und Ausarbeitungen findest Du im Anhang auf Seite 78.

Charakterisierung

Welchen Beruf/Funktion hat der NSC und welches Etikett, Klischee oder Vorurteil würde auf ihn am besten passen? Beispiele wären „arroganter Adliger“, „gemütlicher Wirt“, „ein gebildeter und depressiver alter Mann“ oder „kumpelhafter Begleiter“.

Wichtige Spielwerte

Du wirst nicht für alle NSCs Spielwerte benötigen und kannst das Feld wahrscheinlich oft auch einfach weglassen. Ansonsten denk daran, dass Du hier auch nur mit allgemei-

nen Festlegungen wie der oben genannten 7-er Skala arbeiten kannst, was wesentlich übersichtlicher ist als tausend einzelne Daten aufzuschreiben.

Information

Was weiß der NSC, wie könnte das den Helden nutzen und wie können sie von dem NSC diese Information erhalten? Rückt der NSC von sich aus mit den Informationen heraus, müssen die Helden nachfragen, ihn dafür bezahlen, ihn erpressen, einschüchtern oder zwischen all seinen fantastischen Lügengeschichten den wahren Kern heraus filtern?

Spielfunktion

Wie, wo und wann könnte der NSC seinen Auftritt haben und was willst Du damit bezwecken? Dient er dazu Informationen zu vermitteln, um einen Spielercharakter gezielt anzuspielen bzw. ihm Spotlight-Time

Ailwin von Torfendorf

Junger mutiger Träumer

blonde Locken, schlaksig, hinkt ein wenig.
kennt alle Heldensagen

blinzelt viel und muss sich seine Locken
ständig aus dem Gesicht streifen.

Fröhlicher Gegenpart zu seinem miesepetrigen
Onkel Magister Rastin von Torfendorf

Verwaltet als Vogt das Edlendum, interessiert
sich für Tiere und Geschichten.

kennt sich in der Wildnis
sehr gut aus.



zu geben oder ist er nur Kulisse?

Spieler-Reaktion

Wenn der NSC eine bestimmte Reaktion bei den Spielern erzeugen soll (z.B. ihn sympathisch finden, ihm vertrauen oder ihn hassen), was kann der NSC tun, um diese Reaktion zu provozieren?

Spielen mit NSCs

Kalkuliere die möglichen Reaktionen auf Deinen NSC

Wie auch immer Deine Spieler ticken und wie schief Dein Abenteuer läuft: Für die Begegnungen mit einem

Geliebte Feinde & Verhasste Freunde

NSC ist das Risiko kalkulierbar! Denn eigentlich gibt es nur drei denkbare Reaktionen der Helden.

Sie kooperieren mit Deinem NSC (reden mit ihm, vertrauen ihm, verhandeln oder helfen).

Sie ignorieren ihn einfach und lassen ihn links liegen.

Sie lehnen ihn ab (sei es dass ihm misstrauen oder dass sie ihn sogar angreifen).

Denk bei der Vorbereitung Deines Abenteuers einfach an diese drei Varianten: Was wäre die gewünschte Reaktion (und wie kannst Du gegebenenfalls die Spieler dazu bringen so zu reagieren), was wäre der Super-GAU welche Konsequenzen hätte er und wie ließe er sich vermeiden? Was geschieht, wenn Deine Spieler den NSC einfach ignorieren, wie kannst Du zur Not den NSC trotzdem ins Spiel bringen?

Regulars – die ewige Wiederkehr

Gelegentlich angewendet ist auch ein Regular (so werden wiederkehrenden Gastschauspieler in den Fernsehserien genannt) ein interessanter Farbtupfer, den man mit einem unverhofften Wiedersehen ins Spiel bringen kann. Dann begegnen die Helden am Abend vor der großen Schlacht wieder der Kaufmannstochter des Anfangsabenteuers, die sie damals aus den Klauen eines räuberischen Konkurrenten erretteten. Oder der Praiosgeweihte, der den Helden einst eine Moralpredigt hielt, begegnet den Helden im Büßergewand auf der Landstraße.

Gerade NSCs ohne besondere Fähigkeiten und Bedeutung kann man auch als Running Gag ins Spiel einbauen, so dass die Helden auf der Landstraße, auf dem Markt einer Kleinstadt oder im Gasthaus immer wieder auf den alten Krämer mit seinem Ochsenkarren stoßen, der ihnen immer etwas andrehen will „...und ihr habt wirklich kein Interesse an dieser exquisiten tulamidischen Rahjatinktur, mein Herr?“ und der sie immer über die jüngsten Gerüchte aus aller Welt auf dem Laufenden hält.

Bei all diesen alten Bekannten musst Du allerdings auf den Zeitpunkt ihrer Benutzung achten, schließlich willst Du damit ja auch etwas bezwecken. Mal geht es darum etwas auflockerndes Lustiges einzuschieben, mal noch weitere Hinweise aus einem für die Helden glaubwürdigen (weil bekannten) Mund einzustreuen und mal um bestimmte Spielercharaktere anzuspielden.

Der NSC – Der bessere Held?

NSCs dienen nicht dazu Deine Allmachtsphantasien und Vorlieben auszuspielen! Nur weil Du eine Figur aus dem letzten Samurai-Film cool fandest, muss der jetzt nicht im nächsten Abenteuer auftauchen! Lass Deinen supercoolsten Alleskönner-Ninja und die rattscharfe mörderische Megablondine besser in Deinem Ordner stecken, wenn Du sie nicht sinnvoll (siehe die drei Funktionen) in Dein Abenteuer unterbringst. Nur weil es NSCs sind, müssen Deine Meisterpersonen noch lange nicht alles besser können (ja auch Meister können böse Powergamer sein) und besser wissen als die Spielerhelden. So wie Deine Spieler zwischen Spieler- und Heldenwissen trennen sollen, solltest auch Du Deine Meisterpersonen gemäß deren Wissen handeln lassen

und ihnen nicht Dein Wissen angedeihen lassen.

Nutze archetypische NSCs zum Improvisieren

Du kannst unmöglich alle im Spiel auftauchende Meisterpersonen vorbereiten, denn dazu sind es einfach zu viele. Neben den Namenslisten und ähnlichen Beschreibungshilfen (siehe Anhang Seite 78) lohnt es sich deswegen mit Archetypen zu arbeiten.

Archetypen sind spielfertige vorgefertigte Charaktere. Sie sind typische Vertreter ihrer Spezies/Charakterklasse/Profession ohne individuell ausgeformte Ecken und Kanten. Sie besitzen in der Regel weder eine ausgearbeitete Hintergrundgeschichte noch ausgearbeitete Freunde oder Feinde.

Wenn Du beim Vorbereiten mal Zeit und Inspiration hast, leg Dir eine kleine Bibliothek mit solchen Archetypen an (auf Karteikarten, oder in einer Datenbank für deinen Laptop am Spieltisch). Du kannst sie dann später bei passender Gelegenheit und Bedarf jederzeit hervorzaubern.

In einer Fantasy-Welt wären der Wirt einer Taverne, der Krämer auf dem Markt, ein junger naiver Ritter oder die hübsche Bänkelsängerin Beispiele für solche Archetypen. Wenn Du dann diesen Archetypen noch die eine oder andere individuelle Note verpasst oder ihnen noch ein Geheimnis mit auf den Weg gibst, hast Du nicht nur bereits eine Spur für einen Nebenplot gelegt, sondern kannst auch jederzeit diese Figur jederzeit mit Leben füllen.

Wahrscheinlichkeiten statt konkrete Spielwerte.

Überlege Dir welche Spielwerte Du für Deine NSCs wirklich brauchst! Auf die allermeisten kannst Du sicher verzichten, eine komplette Generierung Deiner NSCs ist gerade in aufwändigeren Systemen wie DSA in aller Regel völlig übertrieben. Neben den Kampfwerten wirst Du höchstens noch einige grundlegende Eigenschaften und Spielwerte benötigen. Für die ganzen Fertigkeiten und Zauber lohnt es eher grobe Kategorien zu nutzen und diesen eine Wahrscheinlichkeit zuzuordnen. Das geht dann nicht nur in der Vorbereitung schneller, sondern Du sparst auch später im Spiel viel Blättern und Suchen. *Venistrius der schurkische Schwarzmagier ist ein meisterlicher Dämonenbeschwörer und ansonsten ein kompetenter Zauberer. In allen Dingen des normalen Alltags ist er allerdings bestenfalls erfahren und oftmals sogar unerfahren.*

Wahrscheinlichkeiten jenseits von 100% sind im Falle von Probenzuschlägen relevant. Ansonsten kannst Du davon ausgehen, dass der NSC Erfolg hat.

Unerfahren: 35 %

Erfahren: 50 %

Durchschnittlich: 65 %

Kompetent: 80 %

Meisterlich: 95 %

Brillant: 110%

Vollendet: 130%

Arbeite mit Karteikarten

Als recht praktisch hat sich das Spielen mit Karteikarten erwiesen (idealerweise im Format Din A5). Die beiden Seiten der Karte trennen Spieler- von Meisterinformationen. Du notierst also auf der Vorderseite Deine ganzen Notizen zu dem NSC (orientiere Dich dabei am einfachsten an der un-

Geliebte Feinde & Verhasste Freunde

ten stehenden Checkliste), während auf der Rückseite, die Du später im Spiel auch Deinen Spielern zeigen kannst, der Name und soweit vorhanden Porträt, Wappen oder anderes Bildmaterial kommen. Alternativ kannst Du auch einen zweiten Satz Karten anlegen, den Du nur mit der Spielerseite bestückst, so dass Deine Spieler später selbst sich ihre Notizen zu dem NSC machen können.

Der Hintergrund der NSCs

Bemerkenswerte coole erinnerungswürdige NSCs zu kreieren ist oft nichts anderes als Zeitverschwendung. Die ganzen Details die Du Dir für den Hintergrund des NSCs ausgedacht hast, kannst Du im Spiel oft gar nicht anbringen und brauchst sie dafür auch gar nicht.

„Ich habe beim Magister Schurkenhans in Brabak Dämonologie gelernt, ehe ich in Selem die Katakomben des Chr's'r'hrisozt erforschte und dabei halb wahnsinnig wurde...“

Also gilt es einen gesunden Kompromiss zu finden zwischen einerseits einem detailliert ausgearbeiteten Hintergrund, der Dir ein Gefühl für die Figur gibt und Dir die Sicherheit vermittelt alle im Spiel auftauchende Fragen auch beantworten zu können und andererseits einer schnellen einfachen Beschreibung des Nötigsten, die Dir im Spiel Raum gibt um flexibel auf alle Erfordernisse reagieren zu können. Um also möglichst wenig Aufwand für den Hintergrund zu betreiben und dennoch alles Grundlegende daraus bereit zu haben beantworte einfach folgende Fragen:

Fähigkeiten:

Hat er sich alles selbst erarbeitet, hatte er einen weisen Mentor oder war sein Lehrer eher ein Tyrann?

Ressourcen:

Kam er zu seinem Reichtum bzw. zu seiner Position durch eine Erbschaft, harte Arbeit, durch ein Abenteuer oder krumme Geschäfte?

Verhalten:

Gab es traumatische Ereignisse, besondere Erfahrungen und Begegnungen oder hat er bestimmte Vorbilder, die sein Verhalten erklären und prägen?

Geheimnisse

Geheimnisse sind kleine Geschichten, die erzählt werden wollen. Sie machen dadurch Deine NSCs interessant und können ihnen den gewissen Touch geben, der sie lebendig und individuell macht, Gib also jedem NSC der einigermaßen wichtig ist ein Geheimnis mit auf den Weg. Der eine betrügt seine Frau, eine andere ist Geheimagentin für eine auswärtige Macht und wieder andere sind Schmuggler, Steuerbetrüger oder Weinpanscher. Der Gegenstand des Geheimnisses ist relativ unwichtig, nur solltest Du es nicht zu wichtig werden lassen, da Du sonst Deine Spieler schnell vom eigentlichen Abenteuer ablenkst („wieso kümmern wir uns um die Schmuggler, wenn der Wirt ein heimlicher Dämonenanbeter ist...“). Mit dieser Regel sorgst Du allerdings dafür, dass das Spiel insgesamt etwas in Richtung einer Seifenoper geht.

Wie transportiere ich Hintergrund und

Charakter eines NSC?

Immer wieder steht man vor dem Problem einen sehr interessanten NSC erschaffen zu haben, dessen spannende Hintergrundgeschichte einen ganzen Aktenordner füllt. Zunächst stellt man sich das alles toll vor, wie dieser NSC innerhalb des Abenteuers agiert und wie er mit den Spielerhelden umgeht bzw. von denen wahrgenommen wird. Läuft das Spiel dann kommt es schnell dazu, dass der große NSC von den Spielern kaum (die glückliche Variante) oder dass er gar „falsch“ wahrgenommen wird. Dann nehmen die Spieler vielleicht den NSC, den Du als einen naiven, hilfsbereiten, sympathischen jungen Mann darstellen wolltest, als einen zwar jungen aber ziemlich dummen und nervenden Typen wahr.

Gerade solche NSC-Attribute wie Intelligenz, sympathisches oder furchteinflößendes Auftreten sind oft sehr schwer direkt durch den NSC darzustellen. Ähnlich verhält es sich mit dem Schlussmonolog des Erzschorlen: Natürlich kann der Erzschorle vor seinem endgültigen Abgang einen cineastischen Schlussmonolog über die Welt, über seine missverstandene Genialität und seine schwierige Jugend hinlegen, doch dazu muss man den Charakteren oftmals erst einmal mühsam das Schwert aus der Hand nehmen, damit sie ihn nicht schon vor oder während dem Schlussmonolog erschlagen.

Also wenn es direkt durch den NSC nicht geht, dann mach es indirekt!

Arbeite z.B. mit dem Dorftratsch oder nutze alte Wegbegleiter des NSCs die den Helden etwas über ihn erzählen (der ehemalige Freund des Schurken, der zum Gegner wurde, ein Fan des NSC, ein Geschäftspartner usw.). Auch die Schlagzeilen der Boulevardpresse, seine alte Personalakte beim Militär/Schule/Psychiater oder der zufällig gefundene Briefwechsel zweier unbeteiligter Personen, die sich über den NSC auslassen, können Dir helfen jemandem aus der Spielwelt die gewünschte Interpretation in den Mund legen, ohne dass Du selbst ganz plump den Spielern sagen musst: „da steht so ein sehr sympathischer Typ vor Euch“.

Außerdem kannst Du auch kleine Szenen wie Vignetten einbringen, die beiläufig eingestreut das Handeln bzw. den Charakter des NSC illustrieren. Beispielsweise das Auftreten der brutalen Steuereintreiber des Schurken, die freudigen „Alrik, Alrik“ Rufe im Immanstadion, wenn der nette tolle Alrik einläuft, das respektvolle Zurückweichen der Menschenmenge, wenn der mächtige Herrscher durch den Markt geht oder das verächtliche Ausspucken eines Mannes angesichts der Ankunft des NSCs. Vielleicht kommt auch ein kleiner Junge zum NSC gelaufen und möchte etwas von ihm, wobei dann die Reaktion des NSCs (schenkt ihm einen Lolly oder verscheucht ihn mürrisch fluchend) seinen Charakter vermittelt.

NSCs einführen

Ein Problem im Zusammenhang mit NSCs ist, dass

unter den Abermillionen Figuren der Spielwelt Deine NSCs wie bunte Hunde auffallen und jedem Spieler immer sofort klar ist, dass da „was Wichtiges“ im Anmarsch ist, wenn Dein NSC auftaucht. Es ist keine Lösung Deine Spieler nun als Gegenmaßnahme mit einer „realistisch“ anmutenden Masse an NSCs zu konfrontieren, damit verwirrst Du sie nur und machst Dir selbst unnötig Arbeit.

Besser ist es Deine NSCs behutsam über einen längeren Zeitraum aufzubauen. So kannst Du z.B. von Deinen zwischen drin improvisierten NSCs diejenigen, auf die Deine Spieler warum auch immer angesprungen sind (sei es, dass sie mit ihnen einen Streit vom Zaun brauchen, dass sie sie zunächst als Schurken verdächtigt haben oder sei es, dass sie damals nur als Informant benutzen konnten), später wieder ins Spiel einbinden (ähnlich wie die Regulars siehe Seite 50). Richtig dosiert bauen die Spieler damit allmählich eine gewisse Beziehung zu der Figur auf. Diese NSCs werden damit gleich zu viel besseren Abenteureraufhängern, die Du nicht erst mühsam einführen musst. Sie wirken außerdem auch glaubwürdiger als Freund und Helfer, wenn sie bereits eine Beziehung zu den Helden haben und nicht mit einem *plop* aus dem Nichts gerade am rechten Ort und zur rechten Zeit erscheinen.

Beispiel:

Die Helden finden am Wegesrand einen überfallenen fahrenden Händler, den sie zunächst einmal medizinisch versorgen und dann ins nächste Dorf geleiten. Dort entwickelt sich dann allerdings erst einmal ein anderer Abenteuerplot in den der Händler nicht verwickelt ist. Beim nächsten Spielabend begegnen sie dem Händler wieder in der nächsten Stadt, wo er den Helden bei ihren Nachforschungen Hilfestellung leisten kann, in dem er sie mit Ausrüstung/Unterkunft oder Informationen versorgt. Schließlich einige Spielabende später begegnen sie dem Mann erneut, als er mit einer Schatzkarte zu den Spielercharakteren kommt und ihnen ein Geschäft anbietet...



Wie spiele ich NSCs?

Ausspielen oder würfeln?

Die Gelehrten streiten noch darüber ob man das Ergebnis sozialer Interaktion, also bspw. die Gespräche zwischen den Helden und NSCs, nun von einer Talentprobe des Helden oder von der Redegewandtheit des Spielers und dem realen Ausspielen zwischen Meister und Spieler abhängig machen soll. Einerseits sorgt das direkte Ausspielen meist für mehr Stimmung am Spieltisch, andererseits wozu gibt es dann die Talentwerte in den Regeln überhaupt, wenn ich sie doch nicht nutze? Ein möglicher Ausweg aus diesem Dilemma sieht vielleicht so aus:

Lass die Würfel sprechen und würfle zuerst, ehe Du dann im folgenden Interaktion das Ergebnis umsetzt. Dann wird das Würfelergebnis des Helden für Dich als Meister wie auch für den Spieler zur Regieanweisung der entsprechenden Darstellung. Wenn die Überreden-Probe des Helden hervorragend gelungen ist, der Spieler aber absoluten Blödsinn erzählt, dann lass ihn trotzdem Erfolg damit haben und umgekehrt. Scheitert die Probe und der Spieler argumentiert hervorragend, lass ihn trotzdem scheitern (und weise ihn auf das Würfelergebnis hin).

Betreibe kein Metagaming

So wie die Spieler zwischen Spieler und Heldenwissen unterscheiden sollen, solltest auch Du deutlich zwischen Deinem Wissen als Meister und dem Wissen des NSCs unterscheiden. Nur weil Du weißt wie der Plan der Helden aussieht und was sie wissen wollen, weiß das Dein NSC noch lange nicht. Also versuche das auseinander zu halten! Eine Technik, die Dir dabei helfen kann ist, die Informationen des NSCs getrennt von Deinen anderen Abenteuerunterlagen zu notieren, z.B. auf den NSC-Karten mit seinen ganzen anderen Werten. Durch diese physische Trennung wird Dir dann im Ernstfall noch einmal ein Hinweis gegeben Dein eigenes Wissen, von dem des NSCs zu trennen.

Benutze NSCs als Werkzeuge

NSCs sind hervorragende Werkzeuge um eine bestimmte Stimmung zu fördern oder Schwung ins Spiel zu bringen. Wenn das Spiel vor sich hindümpelt, weil sich Deine Spieler nicht entscheiden können was sie tun sollen, dann lass einen NSC auftreten der ihnen die Entscheidung abnimmt. Beispielsweise wissen die Helden nicht ob sie Deinem NSC vertrauen können oder nicht und eiern deswegen herum. Je nachdem wo Du die Helden haben möchtest, könnte Dein NSC den Helden nun einen Vertrauensbeweis bringen oder aber sich durch irgendetwas als Gegner entlarven. Denk daran, dass das auch etwas übertriebene Reaktionen sein können oder zunächst nicht logisch erscheinende Handlungen sein müssen. Auch Deine NSCs können menschliche Schwächen haben oder Fehleinschätzungen unterliegen. Sie werden dann gewalttätig, rachsüchtig, unvorsichtig oder verhalten auffallend, werden faul und nervös, so dass Deine Helden auf sie aufmerksam werden und sich um deren Verhalten kümmern.

Du kannst auch versuchen die Stimmung am Spieltisch mit Hilfe Deiner NSCs zu beeinflussen. Wenn Du merkst, dass Deine Spieler gerade etwas albern sind, dann versuch sie mit tragischen oder ernsten NSCs wieder etwas ernster wer-

Geliebte Feinde & Verhasste Freunde

den lassen. Es könnte dann den Tavernenwirt geben, der über seine toten Kinder redet, der Kriegsveteran, der über seine kümmerliche Rente jammert usw.

Dialoge gestalten

NSCs sind ja nicht nur Schwertfutter sondern auch Ansprechpartner und Diskussionsgegner, daher solltest Du in den Dialogen auf folgendes achten:

Warum rede ich mit Dir?

Damit Deine NSCs glaubwürdiger und logischer werden solltest Du Dir bevor der Dialog losgeht überlegen was Deine Figur in dem Dialog überhaupt will. Will sie Informationen von den Helden, will sie ihnen etwas verkaufen, sie nur schnell los werden oder in die Irre führen? Ist es ein Freund, ein Feind? Steht er den Helden hilfsbereit, ablehnend oder indifferent gegenüber? Je nachdem wird er auch im Gespräch kurz angebunden, weitläufig schwafelnd oder neugierig fragend auftreten.

Worüber man so redet

Überlege Dir zu Deinen NSCs was sie wissen, was sie nicht wissen und auch was sie interessieren könnte. Der NSC kennt vielleicht die Helden nicht und will erst einmal wissen wer sie denn überhaupt sind, vielleicht ist es aber auch ein alter Bekannter, der erst einmal wissen will was sie in letzter Zeit so gemacht haben oder will den neuesten Klatsch aus der Hauptstadt von ihnen hören...

Themen über die ein NSC plaudern möchte oder die ein Gespräch beeinflussen wären:

Wer sind die Helden, woher kommen sie, wohin wollen sie, was sind sie überhaupt?

Gibt es gemeinsame Bekannte und wenn ja ist das eher von Vorteil oder Nachteil für die Helden?

Was ist in der weiten Welt los und was bedeutet das für den NSC?

Was treibt ihn in seinem Alltag um? Die Familie, der neue Herrscher, die Getreidepreise, die vielen Fremden in der Stadt?

Was kann der NSC von den Helden erfahren/bekommen, was ihm selbst nützen könnte?

Denke aber auch daran, dass ein NSC vielleicht vieles wissen will, aber nicht alles gleich wichtig für ihn ist. Manches muss er wissen, bei manchen Dingen ist er schlicht neugierig und manches traut er diese schwer bewaffneten Typen vor ihm überhaupt nicht zu fragen.

Wo ist der Notausgang?

Eines der wichtigsten Dinge, die Du für Dialoge vorbereiten kannst und auch vorbereiten solltest, ist ein Notausgang aus dem Gespräch für Dich und Deinen NSC. Den kannst Du einmal für den Fall brauchen, dass die Helden dem Geheimnis des NSCs zu nah kommen und drohen Deinen Plot über den Haufen zu werfen. Den kannst Du aber auch brauchen wenn sich das Gespräch im Kreis dreht bzw. droht langweilig zu werden.

Hilfreich ist es dazu sich zu überlegen in welchem Kontext das Gespräch stattfindet.

Was macht der NSC während er mit den Helden redet, was könnte ihn aus dem Gespräch mit den Helden reißen?

Bekommt er neue Kundschaft um die er sich kümmern

will, kommt ein wichtiger Bote/Besuch, der Vorrang vor den Helden hat, wird der NSC zu seinem Chef zitiert oder wird der NSC von Ereignissen aus dem Hintergrund (Einbruch, Familienprobleme und andere Katastrophen) in Anspruch genommen?

Was tut sich in der Umgebung des Gesprächs?

Welche größere oder kleinere Katastrophe könnte sich ereignen, die das Gespräch unterbricht? Denk dabei z.B. an einen schweren Regenguss oder die Ankunft der Stadtgarde, die das Gespräch abrupt verstummen lassen, oder inszeniere einen kleinen Tumult oder der Auftritt eines weiteren NSCs, der die Aufmerksamkeit der Helden auf sich zieht.

Schau mir in die Augen

Der Augenkontakt zwischen den Gesprächspartnern verrät viel über die Konstellation in einem Gespräch aus, nutz das aus! Außerdem erhältst Du durch Augenkontakt auch gleich mehr Aufmerksamkeit von Deinen Spielern. Variiere in den Gesprächen zwischen kurzen und langen Augenkontakten zu Deinen Spielern. Benutze kurze Augenkontakt für normale Gespräche und Situationen, während der lange Augenkontakt für besonders intensive Szenen und wichtige NSCs vorbehalten ist. Übertreibe es aber nicht damit. Mancher Spieler fühlt sich schnell etwas unwohl, wenn er von Dir mit Blicken durchbohrt wird und permanent angestarrt wird.

Wenn Du das Gefühl für einen scheuen oder lügenden NSCs vermitteln willst, dann meide den Augenkontakt. Figuren, die offensichtlich nervös sind, suchen zwar immer wieder den Augenkontakt, können ihn aber nur sehr kurz halten. Also wechsel ständig zwischen Augenkontakt und Zimmerwand hin und her.

Gesprächsinhalt

Da die Spieler sich mit Deinen NSCs sicher nicht nur übers Wetter unterhalten wollen, musst Du Dir auch überlegen welche Informationen Du ihnen zukommen lassen kannst bzw. willst. Vor allem wenn es sich um ein „plotrelevantes“ Gespräch handelt, solltest Du Dir dazu eine kleine Liste mit Stichworten oder Satzketzen machen in denen die Informationen stehen, die Du vermitteln willst. Manche längere Dialoge und vor allem für die pathetischen Ansprachen kann sich auch mal ein vorheriges Aufschreiben lohnen. Allerdings verliert ein so geskriptetes Gespräch jede Spontanität und wer das nicht authentisch und dynamisch rüber bringen kann, schadet damit der Stimmung mehr als dass er ihr nutzt.

Massenweise NSCs

Ein Hofball, ein volles Wirtshaus oder ein Diplomatenbankett. Alles Situationen in denen Helden früher oder später einmal mit wahren Heerscharen von NSCs konfrontiert werden, die Du alle darstellen sollst. Während Du Mühe hast die zahlreichen NSCs mit Leben zu füllen und variantenreich darzustellen, haben Deine Spieler wahrscheinlich Probleme dabei die Orientierung in der Menschenmenge zu wahren.

Bevor Du Dir jetzt aber die folgenden Tipps anschaut

Geliebte Feinde & Verhasste Freunde

überlege Dir erst mal ob das überhaupt nötig ist. Haben die Helden denn überhaupt die Möglichkeit mit den verschiedenen NSCs zu agieren oder sind sie nur Beobachter der Szenerie? Und selbst wenn sie agieren können, gibt es so viele Möglichkeiten und Varianten? Wenn das nämlich nicht der Fall ist, dann reicht es völlig aus, wenn Du das Geschehen auf einige wenige Dialoge zwischen den wichtigen Leuten und den Spielern

Sieht man von den Porträts in offiziellen Publikationen ab, musst Du kreativ werden, um passende Bilder zu finden. Mögliche Quellen sind z.B. die Google-Bildersuche, bei der man unter der erweiterten Bildersuche die Einstellung Gesichter verwenden sollte. Auch die diversen Fernsehzeitschriften und all die anderen bunten Magazine sind dankbare Quellen, um sich mit Gesichtern zu versorgen. Außerdem gibt es auch diverse Online-Galerien z.B. <http://vis-www.cs.umass.edu/lfw/>, eine Datenbank mit 13 000 Porträtfotos, die eigentlich für die Entwicklung von Erkennungssoftware dient. Die Webseite des Wolkenturm bietet ebenso eine ganze Reihe schöner gezeichneter Porträts wie die Galerien von Wizards ([Wizards PC Portraits](#)). Auch mit Software lässt sich arbeiten. So gibt es z.B. einen [Phantombild-Generator](#), der Dich beim Erstellen von NSC-Porträts unterstützen kann.

reduziert bzw. das Geschehen insgesamt erzählerisch (auch mit Hilfe der verpönten indirekten Rede) löst und einfach beschreibst wie das Gespräch verläuft und was dabei heraus kommt.

Um nun aber Deinen Spielern den Überblick über die NSCs zu erleichtern gibt es verschiedene Möglichkeiten. Mit Hilfe von **Porträts** der wichtigen NSCs erhalten sie noch einen optischen Reiz und verbinden mit Deinen Beschreibungen auch noch ein Bild.

Kurze schriftliche Beschreibungen der NSCs als Dramatis Personae, die Du einfach offen auf den Tisch legst oder den Spielern herum gibst, sorgen dafür, dass Deine Spieler auch längerfristig noch wissen wer wer ist. Gerade bei längerfristigen Kampagnen haben sie damit eine Gedächtnisstütze und wissen mit wem sie es denn schon zu tun hatten. Der Haken dabei ist allerdings, dass Deine Spieler so unter Umständen an Informationen gelangen, die sie sich nicht „erspielt“ haben. In der Hinsicht konsequenter ist es, die Spieler selbst diese Notizen machen zu lassen, was aber an deren Faulheit oft scheitert bzw. für Dich auch wieder mehr Arbeit bedeutet, da sie dann im Spiel öfters noch einmal nachfragen müssen, wer das nun ist, wie er genau heißt usw. Du kannst auch mit **Namensschildchen** arbeiten, die Du dann vor Dich stellst, wenn Du gerade diesen NSC verkörperst. Das Schildchen kannst Du auch gleich mit Porträts oder **charakterisierenden Bildern** (z.B. Wappen, seinem Haustier, auffällige Kleidung etc.) versehen.

Damit Du selbst nicht den Überblick über Deine NSCs verlierst **arbeite mit NSC-Gruppen**. Anstatt Motive und Argumente für zehn verschiedene NSCs auszuarbeiten hast Du so nur einmal die Arbeit. Fasse die Grup-

pen nach ihren Zielen zusammen, denn dann kannst Du später im Spiel für alle Mitglieder der Gruppe in den Dialogen gleich argumentieren. Bei einem diplomatischen Bankett am Königshof gibt es dann beispielsweise eine Gruppe der Kriegsbefürworter, der Kriegsgegner und dann noch eine Gruppe, die sich noch nicht entschieden hat (oder noch einmal ganz eigene individuelle Ziele verfolgt). Wenn Du mit NSC-Karten spielst, gib den Gruppen immer ein bestimmtes Symbol (oder benutze verschiedenfarbige Karten). Mach Dir außerdem noch eine **Liste mit Namen** und kurzen knackigen Beschreibungen, die aber Platz lässt für handschriftliche Notizen. Mit dieser Liste kannst Du dann später noch Mitglieder der NSC-Gruppen improvisieren.

Gespräche zwischen NSCs darstellen

Gespräche zwischen NSCs sind manchmal recht nützlich um den Spielern einen Blick hinter die Kulissen zu ermöglichen und ihnen Hintergründe bzw. Informationen zu vermitteln die sie sonst nie erfahren würden. Außerdem gibt es natürlich Situationen in denen die Helden zwar anwesend sind, sich aber nicht selbst am Gespräch beteiligen (können), sie es weil sie nur lauschen oder sei es dass sie beispielsweise bei Hofe nicht den Rang haben, um sich ungefragt zu beteiligen.

Die NSCs sollten immer deutlich zu unterscheiden sein, damit die Spieler immer wissen wer gerade redet. Am Besten nimmst Du sehr unterschiedliche Stimmen und Sprechweisen. Da gibt es die hohe fiepsende Stimme und die tiefe langsame Nuschelstimme. Muttersprachler und fremdartiger Akzent usw. Auch die Hierarchie der Gesprächspartner hilft sie leichter zu unterscheiden. Also Herr/Diener oder Befehlshaber/Befehlsempfänger („Ja mein Herr, Nein mein Herr,...“)

Um den Wechsel zwischen den NSCs hin und her darzustellen gibt es folgende Optionen:

Verändere die Tonlage (laut/leise, hoch/tief, Tonmelodie)

Wechsel die Körperhaltung zwischen den NSCs (aufrecht, zusammen gesunken, entspannt, offen, verschlossen, aufmerksam). Noch einfacher ist es schlicht immer den Kopf zu drehen, wenn man den Sprecher wechselt und so mal nach Links für den NSC A und nach Rechts für den NSC B spricht.

Verändere den Sprachstil (abgehackte kurze Sätze und langatmiges schwadronieren, einfache Bauernsprache oder vor Fremdworten triefende Rede)

Benutze Sprachfehler und Besonderheiten (Nuscheln, Breites Sprechen, rollendes R, Fistelstimme etc.)

Streue immer wieder zwischen die wörtliche Rede Beschreibungen ein, die die NSCs oder die Situation beschreiben. Da knarzt ein Stuhl unter dem Gewicht des dicken Inquisitors und der Gefangene schaut Hilfesuchend immer um sich.

Allerdings ist es nicht jedermanns Sache solche Selbstgespräche zu führen, da man sich leicht ein wenig merkwürdig dabei vorkommt.

Manchmal kann es auch funktionieren, wenn Du in solchen Szenen (vor allem wenn die Spieler daran nicht aktiv teilnehmen) den NSC einem Spieler zum Ausspielen über gibst (ausführlichere Tipps dazu auf siehe unten).

Geliebte Feinde & Verhasste Freunde

Wer sich wirklich viel Mühe machen will kann natürlich so ein Gespräch zwischen zwei NSC mit einem Helfer gemeinsam vorbereiten und aufzeichnen. Via Headset-Mikrofon und Programmen wie Audacity¹ ist das technisch auch kein Problem mehr, so dass man mit etwas technischer Spielerei auch noch zusätzliche Soundeffekte einbauen kann².

NSCs an Spieler übergeben

Klingt vielleicht für manchen Meister etwas absurd und für manchen Spieler anstrengend. Aber es hat einige handfeste Vorteile, wenn Du mal einen oder auch mehrere NSCs an Deine Spieler übergibst. Es kann diejenigen Spieler bei Laune halten, die gerade nicht selbst aktiv beteiligt sind (z.B. läuft eine Soloaktion eines Helden bei der er von der Nachtwache angehalten wird und die Mitspieler übernehmen die Rolle der Wachen). Es entlastet Dich von Deiner Arbeit als Meister, da Du nicht mehr alles und jeden im Blick behalten musst. Außerdem werden die Szenen mit mehreren NSCs lebendiger und für die Spieler interessanter, weil sie selbst beteiligt sind und nicht nur Beobachter sind. Interessanterweise bleibt auch bei den Spielern oft mehr von einem NSC hängen, wenn er von anderen Spielern dargestellt wird, als wenn alle NSCs immer von Dir verkörpert werden. Da mit dieser Methode auch zwei Dinge gleichzeitig am Spieltisch geschehen können (z.B. klärst Du mit einem Spieler etwas ab, während zwei andere Spieler ihre Szene mit dem übergebenen NSC ausspielen) kann damit auch der Spielfluss insgesamt etwas beschleunigt werden.

Um NSCs an Deine Spieler zu übergeben solltest Du auf folgendes achten:

Häng nicht all zu sehr an einer konkreten Vorstellung, wie der NSC dargestellt werden soll. Dein Spieler wird ihn sicher in der einen oder anderen Nuance anders interpretieren und daher auch darstellen, als Du das tun würdest. Behalte Dir daher nur ein Vetorecht für allzu deutliche Missverständnisse vor, d.h. Du solltest nur zur Not noch eingreifen und eine Aussage/Handlung des NSCs zurücknehmen.

Damit solche Missverständnisse möglichst selten geschehen und da niemand die NSCs besser kennt als Du, musst Du dazu Deinen Spielern etwas helfen und ihnen einige Regieanweisungen zu der Figur mit auf den Weg geben. Für Statisten und archetypische Figuren (Stadtwaiche, Händler, Wirt) reichen oft Namen und eine Grundeinstellung des NSCs (schlecht gelaunt, neugierig, will die Helden los werden, usw.), während es für komplexere Figuren auch etwas mehr sein darf. Hier kannst Du diese kurz skizzierte Charakterisierung noch mit etwas Hintergrund zu seinen Geheimnissen, Motiven, Zielen und Verhaltensweisen aufbohren. Beschränke Dich dabei aber auf das Wesentliche, Deine Spieler sollen schließlich nicht wie ein Theaterschauspieler eine Rolle auswendig lernen, sondern nur Anhaltspunkte haben, wie Dein NSC tickt und sich verhält.

Achtung ! Diesen Rollen- und Perspektivwechsel mögen manche Spieler nicht, weil sie lieber ausschließlich das Abenteuer aus Sicht ihres Helden erleben wollen. Außerdem gibt es natürlich das Problem der Trennung von Spielerwissen und Heldenwissen, vor allem wenn die Spielrunde einen eher wettkampforientierten Spielstil hat.

Welche NSCs sind dafür geeignet?

Insbesondere NSCs aus dem Hintergrund der Spielercharaktere (Verwandte, Feinde, Geliebte...) und Nebenfiguren bzw. Statisten wie Händler, Tavernenwirte, Bettler am Straßenrand, Gardisten oder Kerkermeister sind überhaupt kein Problem. Wenn Spieler Probleme haben die Ebenen von Spielerwissen und Heldenwissen zu trennen solltest Du ihnen vielleicht nicht die Rolle des fiesen Intriganten übergeben, aber ansonsten spricht auch nichts dagegen einzelnen Spielern Figuren mit Geheimnissen anzuvertrauen. Was macht es aus, wenn ein einzelner Spieler vor seinen Mitspielern schon weiß, dass Baron von Protzingen ein Verräter ist, wenn diese Tatsache den Spielern früher oder später sowieso bekannt sein wird. Geheimnisse der NSCs die die Helden sowieso erfahren sind daher kein Problem, vor allem dann nicht, wenn die Geheimnisse nicht zentrales Element des Abenteuerplots sind. Den Mörder, den die Helden ermitteln sollen von einem Spielern darstellen zu lassen solltest Du also besser in den eigenen Händen belassen, während seine Kammerzofe, die ihre Drogensucht geheim hält, durchaus auch von einem Spieler verkörpert werden kann. Das Geheimnis um ihren Drogenkonsum ist für das Abenteuer nicht von besonderer Bedeutung, es bietet den Helden nur einen Ansatzpunkt, um von ihr Informationen zu erhalten. Deinen großen Antagonisten mit all seinen wichtigen Geheimnissen solltest Du natürlich grundsätzlich nicht aus der Hand geben.

Darstellungstipps

Manche der folgenden Tipps werden Dir eher liegen als andere und manche sind für Deine NSCs vielleicht gar nicht geeignet. Denk daran, dass alle Tipps hier nur die Möglichkeiten beschreiben sollen was Du tun kannst, um Deine Figuren lebendig werden zu lassen. Wenn Du Dich dabei nicht wohl fühlst oder zu sehr von Deinem eigentlichen Job als Meister abgelenkt wirst, ist niemand mit all diesen Darstellungsmöglichkeiten und Tricks gedient. Also versuch es mal damit und was klappt und Spaß macht übernimmst Du für Deine NSCs und den Rest ignorierst Du einfach.

Arbeite mit Stichwortkarten

Damit Du später am Spieltisch eine durchgängige konsistente Darstellung eines NSCs hin bekommst lohnt es sich die wichtigen Details zur Person auch in Stichworten zusammenzufassen (z.B. mit Hilfe von Karteikarten oder einer Übersicht der „Dramatis Personae“). Sonst geschieht es nämlich leicht, dass der Wirt im „Ralligen

¹ <http://www.audacity.de/>

² Eine ausführliche Darstellung der Möglichkeiten gibt es u.a. hier: <http://huette.chrisimnetz.com/cont/computer.php?>

Geliebte Feinde & Verhasste Freunde

Eber“ das eine mal hinkt, das nächste mal eine Augenklappe trägt und ihm bei der dritten Begegnung der rechte Arm fehlt und sein Wirtshaus dann „Zur brünstigen Sau“ heißt.

Arbeite mit Wiederholungen und Übertreibungen

Um Deine Meisterperson individuell zu gestalten solltest Du nicht nur bei ihrem ersten Auftritt das Aussehen und die Marotten erwähnen. So etwas vergisst man schnell wieder, also wiederhole es immer wieder und übertreibe dabei auch hin und wieder. Wenn das besondere Merkmal des Kaufmanns sein riesiger Wanst ist, dann betone das auch in jedem zweiten Satz. All die anderen Details seines Äußeren und Verhaltens sollten sich dann diesem dominierenden Merkmal unterordnen. Der Kaufmann fährt sich also ständig mit den Händen über den Bauch, sein Seidenhemd spannt sich über dem Bauch und droht bei raschen Bewegungen fast zu platzen, er ist ständig am Naschen und stopft etwas zu Essen in seinen Mund usw.

Benutze kleine Requisiten

Für manche NSCs kannst Du für die Darstellung Requisiten benutzen, die zu ihm passen. Halte dabei aber Maß, Du sollst hier nicht mit einem Verkleidungskoffer zum Spielabend kommen und ständig die Klamotten wechseln. Denk dabei eher an kleine Dinge wie eine Brille oder Monokel, eine Tabakspfeife, Taschentücher, einen Hut oder ähnliches.

Vergiss die gegenwärtige Tätigkeit des NSCs nicht!

Die wenigsten NSCs warten darauf, dass die Helden sich bequemen mal das Wort an sie zu richten. Im Gegenteil sie haben etwas zu tun, also stell diese Tätigkeit auch dar: lass den NSC nebenher noch Verkaufsgespräche führen, seine Ware anpreisen, den Knecht beschimpfen oder in wichtigen Akten blättern. Leg Dir dazu am besten auch eine kleine Sammlung typischer Zitate des NSCs für diese Situation an.

Sprich alle Sinne an

Wie bei allen Beschreibungen im Rollenspiel gilt auch hier, dass Du alle Sinne ansprechen solltest und nicht nur das Auge. Deine NSCs können stets etwas zu laut sein oder kaum mehr als ein Flüstern von sich geben, vielleicht haben sie auch ein krächzende Stimme oder nuscheln fürchterlich. Manche von ihnen mögen als Merkmal haben, dass sie stinken wie eine ganze Jauchegrube, andere mögen wieder von einem ständigen Hauch von Rosen umgeben sein.

Arbeite mit Kontrasten

Damit sich Deine NSCs leichter unterscheiden lassen kannst Du auch mit Kontrasten arbeiten. Vor allem wenn sie nicht alleine auftreten helfen starke Kontraste die Personen auseinander zu halten. Da gibt es nicht nur zwei Torwachen, sondern einen großen Dürren und einen kleinen Dicken. Die beiden Berater des Herzogs sind nicht einfach zwei hohe Adlige, sondern der eine ist ein großer kräftiger Mann militärischen Charakters, während der andere ein feister Bürokrat ist.

Gestik und Mimik

Gestik und Mimik eignen sich besonders für die Darstellung von Emotionen, von speziellen Ticks und Besonderheiten. Fäuste ballen, hektisches Herumfuchteln, an der Stirn kratzen, zusammengezogene Augenbrauen oder zusammengekniffene Lippen sind alles typische Gesten, die den Spielern sofort die Emotion des NSCs vermitteln, ohne dass der auch nur ein Wort sagt. Notier Dir die entsprechenden Gesten und Marotten und pack sie zu Notizen der Szenen, bei denen Du ihren Einsatz erwartest oder auf die schon erwähnten NSC-Karteikarten. So können Dir diese Notizen später als Gedächtnisstütze im Eifer des Abenteuergefechts dienen. Übrigens: Wenn Du mal einen blinden NSC darstellen musst dann visiere immer einen Punkt direkt neben bzw. hinter dem angesprochenen Spieler an oder sprich ganz bewusst falsche Spieler an. Für einige dieser Ticks sollte man sich die Zeit nehmen sie vor dem Spiegel auszuprobieren, um zum einen die Wirkung selbst einmal zu sehen und zum anderen den gezielten Einsatz zu trainieren.

Mögliche Ticks und Angewohnheiten von NSCs

Ständiges Scheitel zurecht legen
Ständiges Haare richten
Durch die Haare streifen
Ständige Kaubewegungen
Trockener Reizhusten
Am Ohr läppchen streichen
Ständiges Nase rümpfen
Über das Gesicht streichen
Hat ständig die Hände in den Taschen
Durch den Bart fahren
Ständiges Naseschniefen
Hände reiben
Kinn (Bart) reiben
Zucken im Gesicht
Geschürzte Lippen
willkürliche Augenzwinkern
Nase bohren
Im Ohr bohren
Tiefer Husten
Ständiges Räuspern
Rotz hoch ziehen
Ständiges Zähne reinigen (mit der Zunge)
Mundwinkel verziehen
An der Nase kratzen
Unruhige Augen

Körpersprache

Neben Gestik und Mimik ist die Körpersprache eine weitere Möglichkeit die Beschreibungen zu verdeutlichen. Verkörpert Du einen schneidigen Offizier, dann lümmel Dich beim Spielen nicht in einem Sessel, sondern setze Dich gerade mit anliegenden Armen an den Spieltisch oder marschier zackig vor den Spielern im Zimmer auf und ab. Ein Bettler am Straßenrand, der die Charaktere anbettelt würde in sich zusammen gesunken da sitzen, während der Insasse

Geliebte Feinde & Verhasste Freunde

einer Nervenheilanstalt mit wippendem Oberkörper oder seitlich schaukelndem Kopf das Gespräch mit den Charakteren absolviert.

Musst Du kleine Personen oder Wesen darstellen, kannst Du die Imagination davon unterstützen, in dem Du die Spieler von unten (eventuell noch mit leicht schräg nach oben gestelltem Kopf) ansprichst oder im umgekehrten Fall, in dem Du als großer NSC die Spieler von oben vielleicht sogar im Raum stehend ansprichst.

Auch recht plastisch wirkt es wenn Du die Handlungen des NSCs zumindest in Ansätzen nachahmst:

Der Bürokrat der Stadtverwaltung schaut immer wieder gelangweilt von seinem Computer auf, während er mit den Charakteren redet. Er schlägt weiter auf seine imaginären Tasten ein während sein Blick zwischen fiktivem Monitor und Charakteren (Spielern) hin und her wechselt.

Der aufgeregte Auftraggeber, dem die Charaktere Bericht erstatten, sitzt nicht hinter einem Sichtschirm im Sessel und futtert Chips, sondern geht im Rücken der am Tisch sitzenden Spieler hektisch auf und ab. Wenn Du als nervöser Auftraggeber dann noch von hinten an einen Spieler herantrittst, ihm die Hand auf die Schulter legst und ihn anbettelst, etwas zu unternehmen, kannst Du sicher sein, dass die Situation recht genau bei dem Spieler angekommen ist. Je nachdem wie nahe man an den Spielern sitzt kann man damit die Position und das Verhalten des NSCs ebenfalls demonstrieren. Den Arm um die Schulter legen und zu flüstern demonstriert Vertraulichkeit und betont das Geheimnis. Sich zurück lehnen und mit verschlossenen Armen die Spieler zu mustern hingegen zeigt deutlich, dass man eine ablehnende Haltung den Spielern gegenüber hat bzw. sich ihnen überlegen fühlt.

Weitere Beispiel wären:

- abgespreizte kleine Finger während einer Unterhaltung mit eitlen und affektierten Figuren
- die typische Wedel-Handbewegung und Verbeugungen tulamidischer/arabischer Figuren
- zusammengezogene Schultern und eingezogener Kopf für den vorsichtigen, auf der Flucht befindenden NSC.
- breitbeinig dasitzend und die Hände auf die Beine stützen signalisiert Selbstvertrauen und Kraft
- unruhiges hin und her Rutschen auf dem Stuhl, hektische Blicke und Vermeidung von Augenkontakt verdeutlichen Unsicherheit, schlechtes Gewissen und Unruhe

Sprache

„Werft ihn zu Poden, den Purschen...“

Pontius Pilatus in Monty Pythons „Life of Brian“

Zu einem NSC gehört natürlich auch immer ein Stimme bzw. eine Sprache. Sie bieten Dir eine hervorragende Möglichkeit die NSCs mit Farbe zu versehen und sie unverwechselbar zu machen. Außerdem kannst Du damit auch schneller ein Bild der Figur skizzieren oder ihre Stimmung vermitteln.

Wenn der zahnlose alte Bettler am Straßenrand auch tatsächlich wie ein Mensch ohne Zähne spricht (in dem Du es z.B. durch eingerollte Lippen nachahmst) lässt ihn das wesentlich plastischer und realer erscheinen. NSCs die schnell

und hastig reden sind offensichtlich hektisch oder aufgeregter während langsames getragenes Reden Ruhe und Entspannung signalisiert.

Mögliche Sprachgewohnheiten

- Nuscheln (es hilft dabei den Mund voll zu haben)
- Buchstaben und Laute ersetzen R=L, CH=SCH, A=E usw.
- Rollendes R
- Näseln
- Heiserkeit
- Verschluckte Silben
- Durch geschlossene Zähne
- Zahnlos (Mit eingerollten Lippen)
- lispeln

Willst Du das Fremde an einem ausländischen oder fremdartigen NSC betonen, dann gib ihm eine Unregelmäßigkeit in seiner Aussprache. Der Klassiker, den jeder kennt ist der Chineser, der kein R aussprechen kann und jedes R durch ein L ersetzt. Die menschliche Sprache aus dem Mund eines Echsenmenschen könnte man z.B. durch ein extremes Lispeln nachahmen, so dass die Spieler ständig auf das Fremdartige dieses Wesen hingewiesen würden.

Um Sprachfehler bewusst einsetzen zu können empfiehlt es sich sie zuvor ein wenig zu üben, dann stolperst Du nachher nicht drüber bzw. musst Du Dich nicht mehr so stark darauf konzentrieren und Du kannst ihn konsequenter durchhalten.

Einfaches Volk

Um den Pöbel auf der Straße, den tumben Bauern oder allgemein einfache Leute darzustellen, lohnt es sich auch jenseits der sprachlichen Komponente auf die Suche nach Darstellungsmöglichkeiten zu machen. Mit großen Augen und offenem Mund folgt der einfache Bauersmann den Fragen und Erzählungen der weitgereisten Fremden (ergo den Helden). Stets hilfsbereit wird ebenso stetig zustimmend genickt, die weitgereiste Dame hat sicher recht, außerdem mögen es die hohen Herrschaften nicht wenn man ihnen widerspricht. Ob man die Frage nun versteht oder nicht, man will die hohen Herrschaften ja nicht verärgern und so gibt man stets eine Auskunft, die allerdings auch völlig in die Irre führen kann.

Für die Sprache der einfachen Leute solltest Du auf Fremdworte verzichten. Sie verstehen viele Fremdworte durchaus, nur verwenden sie sehr selten. Wenn sie denn Fremdworte von den Helden einmal aufschnappen, dann verwechseln sie diese Begriffe vielleicht, verballhornen sie oder verwenden sie in falschem Zusammenhang.

Dinge, die sie nicht kennen werden mit eigenen Worten und Beschreibungen umschrieben, was gelegentlich für Missverständnisse sorgen kann: „Nein, hoher Herr, einen Legaten des Grafen haben wir hier niemals nicht gesehen. Ob Fremde hier waren, hoher Herr? Hm, ja vor einigen Tagen war ein Reiter des Grafen hier, der etwas mit dem

Geliebte Feinde & Verhasste Freunde

Herrn Baron zu besprechen hatte“. So wird auch alles stets mit der eigenen Erfahrung ausgedrückt und mit eigenen Kenntnissen in Verbindung gebracht. „Also der hatte so ein Ding das aussehen tut wie ein Aalhaken...“

Im Beispiel mit dem Legaten siehst Du auch schon eine weitere sprachliche Eigenheit der einfachen Leute, nämlich die falsche Verwendung der doppelten Verneinung („niemals nicht“, „kein Guter nicht“). Sie wird häufig, gerne und stets falsch, nämlich als echte Verneinung verwendet. Weiter reden die einfachen Leute in kurzen

mit Hilfe von echten fremdsprachigen Einwüfen anklagen zu lassen. Der gelehrte Magus kann entsprechend seine normale Rede mit ständigen lateinischen Einwüfen würzen, zivilisierte Horasier könnte man mit Hilfe von wenigen französischen oder italienischen Einsprengseln charakterisieren. Der Fremde hingegen, der sich mit den Helden in deren eigenen Sprache unterhalten muss, wird so z.B. immer wieder Begriffe gezielt falsch benutzen (bis die Helden dann mal verstehen, dass er die ganze Zeit nicht von einer Hauskatze spricht sondern Löwen meint) oder er wird

... Altä - steht de fette Drache
vor eusch, isch schwör! Raucht
voll ausm Maul un spuckt Feuer
un so! Ohne Scheiß!

Will der Stress oder was?
Dem kriegt aufs Maul, odal?
Isch schwör!

RESPEKT!



(C) 2002 - dailor@qmx.de

Sätzen, nutzen häufig recht derbe Wörter und verwenden im Übermaß das Wörtchen „tun“ („Jetzt tun wir erst einmal reden und dann tun wir weiter sehen“).

Eine weitere Eigenheit ist die rege Verwendung von Floskeln („Nicht wahr?“, „Travia seis gedankt“, „ich sach mal“, „verstehste“), und Füllwörtern/lauten („gell, ne, ei nun, Äh, Hmmm,...“).

Do you parlabla Alt-Barbarisch? - Fremde Sprachen im Rollenspiel

Es dürfte die absolute Ausnahme sein, dass am Spieltisch tatsächlich eine andere Sprache gesprochen wird (selbst unter Treckies ist klingonisch nicht so verbreitet, wie man es nach dem Auftauchen diverser nerdiger Klischee-Filmtreckies annehmen könnte). Häufiger ist sicherlich, dass fremde Sprachen etwas inkonsequent durch entsprechende Akzente und Dialekte ersatzweise angedeutet werden. Aber Vorsicht vor dem übermäßigen Einsatz solcher Akzente. Zu oft gebraucht neigt es schnell dazu bis ins Lächerliche getrieben zu werden.

Neben dem Andeuten mit Akzenten ist die sinnvollste Variante fremde Sprache im Spiel einzubringen, diese

bei den Helden nachfragen „wie nennt ihr das Qua Dhahir noch gleich?“

Um sich bei dieser Methode das Leben einfacher zu machen lohnt es sich entsprechende Wörterlisten und typische Redewendungen zu notieren, um damit dann im Spiel leichter zu improvisieren.

Andere Möglichkeiten sind insbesondere bei Fremdsprachen, denen ein passendes irdisches Pendant fehlen zu Lautbildern zu greifen. Die Sprache eines Echtenmenschen könnte so durch ein kräftiges Lispeln und Zischen dargestellt werden. Sehr exotische Sprachen mögen auch Pfeif-Knack- und Schnalzlauten beinhalten (wie man sie irdisch von einigen indigenen Völkern kennt). Sprachen wie Orkisch oder Zwergisch stehen für ein eher kräftiges robustes Volk, also könnte man die Sprache lautmalerisch durch viele dunkle kurze Vokale und harte Konsonanten simulieren, während helle nasale Klänge und weiche Konsonanten für elegante feine Sprachen anbieten. Wobei es für Aventurien auch hier bereits einige Vokabellisten in den entsprechenden Spielhilfen gibt.

Mit Hilfe einer DVD und einem Programm wie Audacity

³ gibt es natürlich auch eine technische Möglichkeit sich einen Soundtrack mit fremden Sprachen zu erstellen. Dazu spielt man die DVD in der gewünschten Sprache am PC ab und schneidet die gewünschten Passagen einfach mit, um sie dann im Spiel an der geeigneten Stelle abzuspielen. Sinnvoll ist das natürlich nur wenn die Helden sowieso nicht verstehen sollen, was gesprochen wird. Weitere Quellen für Sprachbeispiele gibt es auch im Internet.

Fremde Sprachen im Spiel

Jeder kennt die Szenen:

SL: Die Inschrift auf dem alten Türstein ist in einer uralten Schrift gehauen. Kann von Euch jemand [Setze beliebige seltsame Sprache der Spielwelt ein]?

SL: Am Nebentisch in der Taverne unterhalten sich zwei offensichtlich Fremde in gutturalen Lauten und werfen immer wieder nervöse Blicke um sich. Kann von Euch jemand...?

In der Regel gibt es hier immer zwei Möglichkeiten: Entweder der Held hat die richtige Sprache auf seinem Charakterblatt stehen, dann versteht er was die beiden finsternen Typen am Nebentisch gerade aushecken oder er hat seine Erfahrungspunkte in Wichtigeres investiert und er wird es nie erfahren, was dort besprochen wurde (wir lassen mal das magische Cheaten mit Hilfe von Verständigungszaubern außen vor). Für das Abenteuer bedeutet das also ein sehr unbefriedigendes und riskantes An/Aus-Verfahren. Selbst eine dritte Variante dazwischen, nämlich dass die Spieler nur Bruchstücke des Gesprächs verstehen, bedeutet für Dich als Spielleiter:

Was auch immer in der fremden Sprache geschrieben steht oder gesprochen wird: Du musst Du Dir vorher überlegen, ob Du den Inhalt Deinen Spielern zugänglich machen willst oder nicht. Wenn Deine Helden die fremde Sprache hören oder lesen ist diese Entscheidung zu spät, denn Deine Spieler wollen dann sicher wissen was Sache ist.

Die Helden sollen den Inhalt nicht verstehen:

Sollen die Helden den Inhalt (aus Spielleitersicht) gar nicht erfahren, dann stellt sich überhaupt die Frage, warum Du sie damit konfrontierst! Was Deine Spieler nicht wissen, macht sie schließlich nicht heiß. Wenn Du das fremde Sprachelement schon nicht bewusst Weglassen willst, dann greif zu Erklärungen wie den Kneipenlärm, die Entfernung zu den beiden Diskutanten, die verwischte Schrift oder die sprichwörtliche Sauklaue, die dafür sorgen, dass die Helden nur unverständliche sinnlose Wortfetzen mitbekommen.

Die Helden sollen den Inhalt verstehen:

Schwieriger ist oftmals aber der umgekehrte Fall: was tun wenn die Helden den Inhalt erfahren sollen, ihnen aber auf dem Charakterbogen die entsprechende Kenntnisse der Sprache fehlen? Neben der magischen Nachhilfe bleibt nur ein Dolmetscher bzw. Übersetzer. Vielleicht versteht ja die Schankmagd ein paar Brocken Hochlandbarbarisch und kann den Helden berichten was am anderen Tisch gesprochen wurde? Klassischer Weg für unwissende Helden ist auch die Suche eines NSC-Besserwissers, der ihnen eine Inschrift übersetzt oder alte Schriftstücke entziffert. Solche Experten aufzusuchen bzw. deren Dienste in Anspruch zu nehmen kann dann bspw. für eine kleine Nebenqueste. Genauso könnten die Helden natürlich auch Führer und

Dolmetscher anheuern, die ihnen behilflich sind. Ansonsten bleibt als letzter Ausweg noch der Kompromiss, dass die Helden nur Brocken der fremden Sprache verstehen.

Die Helden verstehen nur Bruchstücke

Eventuell können sie sich dank ihrer Klugheit aus einer ähnlichen Sprache oder dank Kenntnisse verwandter Sprachen einige Wortfetzen aus dem Kauderwelsch ableiten. Diese Wortfetzen können eine besonders interessante Variante sein, weil sie natürlich immer mit etwas Ungewissheit behaftet sind. Die paar Brocken die die Helden verstanden haben, können so künftige Entwicklungen andeuten ohne alles zu verraten, auf falsche Fährten führen oder auch nur für lustige Missverständnisse sorgen.

Vielleicht verstehen die Helden ja die Sprache, können sich aber nicht darin mitteilen. Oder sie können die Sprache zwar lesen, verstehen aber das Gesprochene nicht? Außerdem könnten die Helden dank fehlender perfekter Sprachkenntnisse auch den Kontext oder die Zweideutigkeit von Begriffen fehl interpretieren. Wenn es um Hinweise für das Abenteuer geht, könnten Deine Helden ja auch einige Anhaltspunkte zwar verstehen, die wirklich zielführenden Hinweise hingegen verstehen sie nur, wenn sie auch überzeugende Talentproben auf die jeweilige Sprache hinlegen. Wenn Du so vorgehst, musst Du allerdings schon vorher Dir gründlich überlegen, wie Du welche Informationen einschätzt. Abstufungen könnten dann am Beispiel eines alten Schriftstücks in fremder Sprache so aussehen:

Keinerlei Verständnis – Die Helden erkennen in dem Brief nur, dass er in einer fremden Sprache geschrieben ist. Anhand von Merkmalen wie Papierart, Siegeltechnik o.ä. Mögen sie vielleicht noch Rückschlüsse auf den Urheber ziehen, der Inhalt hingegen bleibt verborgen.
Fehlinterpretation – Die Helden können wenige Brocken des Geschriebenen entziffern. Beispielsweise erkennen Sie einen Namen Skleripion und etwas über ein finsternes Ritual

Teilweises Verständnis – Die Helden erkennen den Namen Skleripion und dass der ein Weißmagier ist, der sich an die Spuren eines finsternen Dämonenbeschwörerkreises heftet

Volles Verständnis – Die Helden lesen den Brief des Magus Skleripion an dessen Freund in einer fernen Stadt, in dem er beschreibt wo er Spuren des Kreises gefunden hat und wie bzw. wann dieses Ritual statt finden soll, mit dem der Zirkel irgendeine unselige Kreatur beschwören will.

Spielerische Konsequenzen fehlender Sprachkenntnisse

Um fehlende (perfekte) Sprachkenntnisse auch regeltechnisch umzusetzen solltest Du an entsprechende Zuschläge insbesondere beim Einsatz sozialer Fertigkeiten denken. Einen hilfsbereiten Bauern nach dem Weg zu fragen mag auch mit rudimentären Sprachkenntnissen und viel Armrudern funktionieren. Eine Stadtwache davon zu überzeugen einen in die Stadt zu lassen, ohne deren Sprache zu verstehen bzw. zu sprechen dürfte eine Überredenprobe deutlich erschweren. Wenn Deine

Geliebte Feinde & Verhasste Freunde

Helden immer wieder wertvolle Zeit damit verplempern den Weg zu finden, weil sie die Angaben des hilfsbereiten Gardisten nur unzureichend verstehen, dann mag auch diese Schikane eine pädagogische Maßnahme sein, um Deine Spieler dazu zu bringen kostbare Abenteuerpunkte auch einmal in Sprachen&Schriften zu investieren.

Auch zu bedenken ist, wie die NSCs auf die fehlenden Sprachkenntnisse reagieren. Manche werden es belustigt zur Kenntnis nehmen oder sich neugierig um die offensichtlich Fremden kümmern. Bei anderen wird es hingegen eher Ressentiments auslösen, so dass sie die Helden eher ignorieren oder nicht verstehen wollen.

Lingua Magorum – Das Magier -Bosparano

Es ist oft genug von Studenten der Altphilologie festgestellt worden, dass sich in den zahlreichen bosparanischen Phrasen, Insignien und Zaubersprüchen der offiziellen Publikationen Fehler im Sinne eines korrekten Schullatein befinden. Um es ein für allemal festzuhalten:

Bosparano ist kein Latein!

Es ist bestenfalls Küchenlatein.

Der immer wieder aufkommende Wunsch in den Foren Latein und Bosparano gleichzusetzen hätte für das Lateinische wirklich Mächtigen zwar den Vorteil, dass ihnen mitunter blutende Ohren aufgrund haarsträubender Lateinisierungen erspart blieben. Auch manches Redax-Bashing und unnötige Forenbesserwisseri könnte man so vielleicht vermeiden. Aber der spielerische Gewinn davon wäre angesichts einer großen Mehrheit, die kein oder nicht wirklich gut Latein beherrscht (und daher den Unterschied sowieso nicht bemerkt), eher gering. Außerdem bedeutet „richtiges“ Latein auch einen Zeitaufwand für die Schreiberlinge und Meister, den sie mit Nachfragen bei Lateinexperten oder eigenem Recherchieren in Wörterbüchern und Lateingrammatiken betreiben müssen. Alles in allem ein Zeitaufwand der dann am eigentlichen Arbeiten abgeknabbert wird ohne dass der Text dadurch inhaltlich etwas gewinnt.

Bosparano ist also an das Lateinische nur angelehnt, aber nicht gleichgesetzt. Das hat den Vorteil, dass man mit diesem latinisierten Kauderwelsch im Spiel recht leicht den Eindruck einer sehr altertümlichen oder gelehrten Akademikersprache vermitteln kann. So lässt sich wild echtes Latein mit nur lateinisch klingenden Begriffen durcheinander mischen und es wird dennoch verstanden. Viele lateinischen Begriffe werden ja auch ohne eine einzige Lateinstunde verstanden, sei es weil sie im Deutschen als Fremdwort existieren (Alter Ego, Ingredienz, Affinität, Monstrum), die Begriffe längst Eingang in die Fantasy/Mittelalterszene übliche Sprache gefunden haben (Codex, Mysterium, Limbus) oder weil langjährige DSA-Spieler sich über die Namen der Zaubersprüche sich unbewusst die Bedeutung der Begriffe angeeignet haben (Infinitum, Applicatus, Immortalis).

Anwendung des Bosparanos

Anstatt korrekte lateinische Verbformen zu verwenden, die innerhalb eines deutschen Satzes sehr holprig und unvollständig klingen, empfiehlt es sich eher aus den

lateinische Verben eine latinisierte deutsche Form zu machen. Also statt zu sagen „*Concludo, dass dies ein arcanes Sigilum ist, welches inservit Eindringlinge abzuhalten.*“ klingt es einfach runder zu sagen: „*ich concludiere, dass dies ein arcanes Sigilum ist, welches dazu inserviert, Eindringlinge abzuhalten...*“

Komplett lateinische Sätze dürften übrigens in den meisten Fällen einfach nur auf Unverständnis stoßen.

Auch ausführliche philosophisch-gelehrte Gespräche mit Hilfe des Bosparanos und anderen Fremdsparchen zu führen lohnt sich in der Regel nicht, denn die meisten Spieler wie Spielleiter sind sprachlich nicht so tief in dem Kauderwelsch und der innerweltlichen Logik drin, dass sie so ein Gespräch wirklich sinnvoll führen könnten. Man landet dabei schnell bei den immer wieder gleichen Phrasen, ohne dass das Spiel und die Stimmung davon profitieren könnten. Es sollte dabei mehr darum gehen einen Eindruck der Sprechweise und Wortwahl zu vermitteln als um eine realitätsnahe Simulation einer fremden Sprache.

Es empfiehlt sich deswegen, nach einigen einleitenden, verschwurbelten, kaum verständlichen, aber dafür reichlich gelehrt klingenden Sätzen aus dem Gespräch auszublenden, um dann in eigenen Worten den Gesprächsinhalt wiederzugeben.

Magister Hesindian Jasomirjeff begrüßt Euch mit einem freundlichen „Hesinde zum Grusse“ ehe beginnt Euch seine Erkenntnisse über das gefundene Artefakt mitzuteilen: „Prima facie erscheint es evident, dass die Fibrillen welche an jenem Objectum appliciert wurden destruktiver Natur seien.

Doch nach einer Examination in extenso scheint mir, dass bei der Arkanogenese wenig Wert auf die Durabilität des Cantus gelegt wurde. Wenn man nun die Matrices der temporalen und arcano-physikalischen Effekte in relatio setzt mit der mutmaßlichen Provenienz der Cantus, so ist von besonderem Interesse, dass das arkanophile Material des Objectums...“ So doziert der Magister dann noch eine ganze Weile über die Natur des Artefakts und erklärt Euch schließlich, dass die darauf liegenden Zaubersprüche wahrscheinlich schon mehrere Hundert Jahre alt sind und ziemlich sicher inzwischen keine Gefahr mehr darstellen. Aufgrund des „arkanophilen“ Materials aber wäre das Ding von enormen materiellen Wert, weil es in diesen Breiten praktisch unbekannt sei. Zumindest hat wohl in den letzten Hundert Jahren niemand mehr mit diesem Material eine Arkanogenese, also eine Artefakterschaffung durchgeführt.

Darstellungstipps für Magier

Aber um einen Magier oder Gelehrten sprachlich darzustellen gibt es neben Latein/Bosparano noch ganz andere Möglichkeiten:

Magier sind Wissenschaftler und als solche stets damit beschäftigt ihren analytischen Verstand unter Beweis zu stellen (es gibt einen Grund, warum Magier häufig den Nachteil Neugier haben). Wie kleine Kinder stellen sie die Frage nach dem Warum solange, bis sie eine für sie einleuchtende Antwort bekommen haben. „**Warum ist etwas so und wie funktioniert es?**“ muss dabei nicht zwingend nach heutigen naturwissenschaftlichem Verständnis beantwortet werden. Magische Phänomene, philosophische Theorien oder göttliches Wirken gehören durchaus zum Arsenal gültiger zufriedenstellender Antworten.

Selbst **anerkanntes Wissen** und Offensichtliches wird von

Geliebte Feinde & Verhasste Freunde

einem wahren Forscher **in Frage gestellt**, was den gemeinen Helden durchaus mal in den Wahnsinn treiben kann, wenn der Herr Magus mit Hilfe der Rohalschen Parallaxentheorie versucht ihm klar zu machen, dass das dort vorne überhaupt kein Drache ist oder den Magier in Schwierigkeiten bringen kann, wenn er durch die magierphilosophischen Erkenntnisse göttliches Wirken zu erklären versucht. Der Forscherdrang ignoriert Gefahren, so dass er angesichts des Unbekannten und Gefährlichen das Risiko oftmals unterschätzt und seine Neugier die Vorsicht überstimmt oder er in gefährlichen Situationen die Gefahr schlicht nicht erkennt. „*Das ist ein faszinierendes Exemplar einer arachnoiden Spezies. Sie scheint uns als Beute zu betrachten, obwohl sie deutlich unterlegen ist. Werter Alrik wenn Ihr so freundlich sein könntet sie unbeschädigt einzufangen, damit ich sie später untersuchen kann.*“

Der Gebildete **neigt zur Besserwisseri, welche er durch zahllose Zitate zu belegen sucht**. Man nehme dazu einen beliebigen Hesinde- bzw. Nandus-Heiligen oder einen x-beliebigen anerkannten Gelehrten und lege ihm die gewünschte Aussage in den Mund. („Alles Humbug! Schon Hesindian von Fuchsquell hat in seinem hierzu maßgeblichen Werk bereits 734 BF darauf hingewiesen, dass Wasser durchaus auch Sumus Griff widerstehen kann und daher also auch aufwärts fließen kann“) Außerdem neigt der Gelehrte dazu seinem theoretischen **Bücherwissen mehr Wert** beizumessen **als den praktischen Kenntnissen und Erfahrungen seiner Mitstreiter** („Ich habe dazu alles gelesen, was man wissen muss, um diese Monstrosität zu beseitigen. Das wird folglich kein Problem sein“).

Der gebildete Magus lässt sich leicht ablenken und **schweift mitten im Gespräch** ab, da er versucht sein geballtes Wissen im jeweiligen Zusammenhang anzubringen („apropos Dämonen, ich habe da mal eine interessante Abhandlung eines dubiosen Brabaker Magiers gelesen über die Provenienz daimonider Wesenheiten. Kennt Ihr das zufällig? Naja, darin wurde auf jedenfall vermutet, dass...“).

Hilfsmittel, Quellen, Inspirationen

Es gibt eine ganze Reihe hervorragender Quellen im Internet, die einem weitere Inspiration und Hilfestellung bieten, um das Bosparano-Vokabular (siehe auch im Anhang auf Seite 78) weiter auszubauen. Es lohnt sich als Spieler eines Magiers dort ein wenig zu stöbern. Eine Aufstellung allerlei lateinischer Phrasen bietet beispielsweise das [Curriculum Salamandris](#). Auch [in der Wikipedia](#) lassen sich sehr schön und übersichtlich lateinische Redewendungen für den Gebrauch am Spieltisch finden. Auf den Seiten Magister Windfeders befindet sich die [Spielhilfe zur Laudablen Parlierkunst](#), die zwar eigentlich auf horasische Lebemänner zugeschnitten ist, aber dennoch reichlich Anschauungsmaterial für verschwurbelte Sprache liefert, die auch einem Magus gut zu Gesicht stehen würde.

Auf den Seiten Alverans gibt es eine Spielhilfe von Heiko Sawczuk und Martin Spohrer, die es sich zur Aufgabe gemacht hat die [aventurischen Zaubersprüche ins Lateinische](#) zu übersetzen.

Schließlich noch die ultimative Waffe um die ungebildeten Aventurier dumm aussehen zu lassen: [Das Latein-Wörterbuch](#), welches nicht nur Deutsch-Latein übersetzt, sondern auch Redewendungen und Vokabelformen anbietet, so dass

auch einem korrekten Latein nichts mehr im Wege stehen sollte.

Zahllose lateinische Sprüche und Redewendungen finden sich auch bei folgenden Links (allerdings mit einigen inhaltlichen Doppelungen):

[Imperium Romanum](#)

[Message of the day](#)

[Sprücheportal](#)

[Lingua Latina](#)

Bosparano für alle

Aber nicht nur für Magier und Gelehrte lohnt es sich mit Bosparano zu befassen. Adlige Familien, Ritterorden und Kirchenorganisationen führen oftmals einen bosparanischen Wahlspruch im Wappen oder fechten unter einem bosparanischen Motto wie einige Beispiele hier zeigen mögen:

Der tollkühne Reichsritter Alrik Rondraschön von Trutzbach und vom Berg führt beispielsweise den Wahlspruch „Attempo!“ („Ich wag’s“) in seinem Wappen. Hier ist das Motto Programm. Ähnliches mag auch für die Kor-Kirche gelten, welche unter dem Motto „Aut vincere aut mori“ („Entweder siegen oder sterben“) schon in so manche Schlacht gezogen ist.

Eine Adelsfamilie, die durch Geldgeschäfte zu ihrem Titel und Ansehen kam, könnte selbstironisch „Pecunia non olet“ („Geld stinkt nicht“) für sich beanspruchen. Oft aber wollen sie von Humor nichts wissen, sondern betonen mit ihren Wahlsprüchen den Gründungsmythos ihrer Familie oder nehmen Bezug auf einen legendären Vorfahren. Die Nachfahren des Entdeckers und Derographen Bastan Munter führen beispielsweise den Wahlspruch „Plus Ultra“ („Immer weiter“) in ihrem Wappen. Manchmal sind die Wahlsprüche auch schlicht Übersetzungen des Familiennamens ins Bosparano, wie bei der Edlenfamilie Sturmträu, welche „In tempestate fidus“ in ihrem Wappen führt.

Unter Abgängern der Brabaker Magierakademie schließlich ist der Sinnspruch „Mors non ultima linea rerum est.“ („Der Tod ist nicht das Ende aller Dinge“) beliebt und zierte in Form von reichlich verzierten Exlibris so manchen Folianten. Weitere Wahlsprüche sind auch im Anhang auf Seite 78 zu finden.

Bosparano-Vokabular

Das folgende Vokabular enthält neben etwas korrektem Latein auch eine ganze Reihe von Küchenlatein und nur lateinisch klingenden Wortblasen. Die Anwendung der Liste in Anwesenheit des Lateinisch mächtigen Personen geschieht auf eigene Gefahr und ist insbesondere im Latein-Unterricht ausdrücklich nicht empfohlen!

Ähnlich	Similar
Am Ende	Finito
Analyse (magisch)	Visitation
Anführer, Rädelsführer, Erzschorke	Dux criminis
Antimagie	Magica contraria
Anwenden	Applicieren
Artefakterschaffung	Arkanogenese
Artefaktzauberei	Magica thaumaturgia
Auf den ersten Blick	Prima facie
Ausarbeiten, sich bemühen	elaborieren
Ausdrücklich	Expressis verbis
Ausführlich	In extenso
Auslösen, hervorrufen	Inducieren
Auslöser	Abraxas
Begleiter, Gefährte, Mitstreiter	Comilito (pl. Commilitones)
Beherrschungsmagie	Magica controllaria
Beispiel	Exemplum (z.B. - per exemplum)
Beliebig	Ad libitum
Beschlossene Sache	Causa finita
Beschränkter, Minderbemittelter	Mente captus
Beschwören	Conjurieren, invocieren
Beschwörungsmagie	Magica conjuratio
Beschwörungsmagie	Magica Invocatio
Beschwörungsmagie (Elementar)	Magica Invocationes elementarii
Besessenheit, Beseeltheit	Occupation
Besprechung	Colloquium
Bewährt	probatum
Bewegungsmagie (Telekinese)	Magica moventia
Beweisstück	Corpus delicti
Dämonenbeschwörung	Magica Invocationes daemonum
Dauer	Duratio
Dauerhaft	Durabel
Demnach, also, folglich	Ergo
Diskutieren, besprechen	disputieren
Drittens	Tercio
Drogen, Rauschmittel	Narkotica
Durchströmen	Perflukturieren
Ehrenhalber, der Ehre wegen	Honoris causa
Entdecken, aufdecken, enthüllen	detectieren
Entstehend, sich ausbreitend, wachsend	In statu nascendi
Ergebnis, Wirkung	Resultatum
Erinnern	Memorieren
Ersetzen	substituieren
Erstens	Primo
Fachausdruck	Terminus technicus
Fahrlässig, leichtsinnig	socord
Fehler	Lapsus
Folgern, daraus schließen	deducieren
Folgern, schließen, zusammenfassen	conkludieren
Folgerung, Zusammenfassung	conclusio
Gefährlich	Perikulös
Golem, künstliches menschliches Leben	Homunculus
Größenwahn	Furor principum
Günstig (gelegen), vorteilhaft	opportun
Heilmagie	Magica curativa
Heilmittelherstellung (alchemistisch)	Spagyrik

Anhang

Hellsichtmagie	Magica clarobservantia
Hier und jetzt, sofort	Hic et nunc
Hüte Dich! Pass auf!	Cavete!
Illusionsmagie	Magica phantasmagorica
Im Gegenteil	E contrario
Im Kern / unterm Strich	In essentio
Immer dasselbe	Semper idem
Jedem das seine	Suum quique
Kampfmagie	Magica combattiva
Knackpunkt	Kasus Knaxus
Kompliziert	Delicat
Kraft, Macht	Potentia
Kraftknoten	Nodix
Kurzerhand	Brevi manu
Leichtsinnig sein, ausgelassen sein	lascivieren
Limbusmagie	Magica sphairologia
Limbuszugang, Tor in den Limbus	Porta aithERICA
Mächtig	Potent
Merke wohl!	Nota bene!
Mitten drin, mitten im geschehen	In media res
Nachdenken	Contemplieren
Nähe, Verwandtschaft	Affinität
Offensichtlich, klar	evident
Öffentlich	Coram publico
Prüfung (Abschlussprüfung), Analyse	Examinatio
Ruhe!	Silentium!
Sammeln	Collectionieren
Schadensmagie	Magica destructiva
Schlampig, unachtsam, nachlässig	indiligent
Schwarzes Auge	Optolith
Seelig sind die geistig Armen	Beati pauperes spiritu
Sphäre	Sphaira
Sprechen, aufsagen	Incantieren
Springende Punkt	Punctum saliens
Stellvertreter, zweite Identität	Alter Ego
Totenbeschwörung	Magica necromantia
Treibende Kraft, Hintermann, Antreiber	Agens
Unbekannte Formel	Xenophon
Unendlich	Infinitum
Ursprünglich	Ab origine, primordial
Verbesserung	Benefaction
Verlängern	Prolongieren
Verlieren, verlegen	dislocieren
Verständigungsmagie	Magica communicatIA
Verwandlungsmagie (Form)	Magica mutanda
Verwandlungsmagie (Objekt)	Magica transformatorica
Verzaubern	Hermetisieren
Viertens	Quarto
Vollbringen (es ist vollbracht!)	Consummare (Consummatum est)
Von Beginn an (wörtlich: vom Ei an)	Ab ovo
Vorschriftsgemäß,	Lege artis
Wem nützt es	Cui bono?
Werk, Tat	Opus
Wider besseren Wissens	Mala fide
Wie, auf welche Art und Weise?	Quimodo?
Wirkungsdauer eines Zauberspruchs	Duratio effectioNIS
Wohl oder übel, wollend oder nicht wollend	Nolens volens
Zauberdauer	Duratio cantioNIS
Zauberei (allgemein und etwas veraltet)	Hermetik
Zauberformel	Cantus
Zauberzeichen	Denominator, Synthema
Zeichen	Signum
Ziel	Destination

Anhang

Zuerst, an erster Stelle
Zur Sache
Zutat
Zweifellos
Zweitens

Primo loco
Ad rem
Ingredienz
Sine dubio
Secundo

Bosparano-Wahlsprüche

Ich wag's!
Mit vereinten Kräften
Es geht immer
Die Tapferen unterstützt das Glück
Ich kam, sah und siegte
Durch die Nacht zum Licht
Die Liebe besiegt alles
Einer für alle/viele
Das Leben ist ein Kampf
Im Sturme treu, in Treue fest!
Weder mit Hoffnung noch mit Furcht
Auch Widerwärtigkeiten schrecken nicht
Es steht nichts im Wege
Treu und beständig
Die Ehre zuerst, alles andere später
Immer Treu!
Jeder ist seine Glückes Schmied.
Unablässige Arbeit besiegt alles
Von uns wird die Geschichte erzählen
Du bekommst, was du dir nimmst (raubst)
Gedenke der Toten / Denk daran, dass Du sterben musst
Die Welt will betrogen sein
Alles was mein ist, das trage ich bei mir (sinngemäß: Ich schulde niemandem etwas)
Mit Feuer und Eisen (Schwert)
Irgendwas ist immer
Immer und überall
Durch Mühen/Schwierigkeiten zum Ruhm (Durch Rauhes zu den Sternen)
Wage deinen Verstand zu gebrauchen
Wenn du den Frieden willst, rüste zum Krieg!
Abwechslung erfreut.
Bedenke das Ende!
Erhaben über Widerwärtigkeiten
Unerschütterliche Treue
Niemand berühre mich straflos
Niemals zurück
Den Tüchtigen hilft das Glück
Freunde sind beste Besitz im Leben
Durch so viele Gefahren
Immer noch weiter
Durch Klugheit und Beharrlichkeit
Das Recht schützen

Attempto!
viribus unitis
Semperit
Fortes fortuna adiuvat.
Veni vidi vici
Per noctem ad lucem.
Omnia vincit amor
Unus pro multis
Vivere militare est
in tempestate fidus, in fide firmus
Nec spe nec metu
Nec aspera terrent
Nihil obstat
Fideliter et rconstante
Honor primum, alia deinde
Semper fide
fabrum esse suaque quemque fortuna
Labor omnia vincit improbus
De nobis fabula narratur
Aquiris quodcumque rapis
Memento Mori
Mundus Vult Decipi
Omnia mea mecum porto

Igni ferroque
Aliquid semper
Semper et ubique
Per aspera ad astra.

Sapere aude!
Si vis pacem, para bellum.
Varietas delectat.
Respice finem!
Altior adversis
Immota fides
Nemo me impune lacessit
Nunquam retrorsum
Fortes fortuna adiuvat
Amici optima vitae possessio
Per tot discrimina rerum
Plus ultra
Consilio et industria
Recta tueri

Statur

abgemagerte
athletische
aufgedunsene

Beschreibungs/Namenslisten

behäbige
beleibte
breitschultrige
derbe
dicke
dickliche
drahtige
dünne
dürre
feingliedrige
fette
fleischige
füllige
gebrechlich wirkende
gertenschlanke
grazile
gutgebaute
hochgewachsene
hohlwangige
klapperdürre
knochige
korpulente
kräftige
kraftstrotzende
magere
massige
mollige
muskulöse
pausbackige
robuste
runde
rundliche
schlanke
schmächtige
schwächliche
schwere
schwerfällige
spindeldürre
sportliche
stabil gebaute
stämmige
starke
stattliche
untersetzte
vollschlanke
wohlgenährte
zierliche
birnenförmig
apfelförmig

Augentypen

blutunterlaufene Augen
tiefliegende Augen
Kuhaugen
Schweinsäugchen
Glupschaugen
lebhaftige Augen

glitzernde Augen
schielende Augen
schläfrig blickende Augen
intensiv leuchtende Augen
trübe Augen
müde blickende Augen
lebendige Augen
gerötete Augen
ständig tränende Augen
zugeschwollene Augen
stechende Augen
blutunterlaufene Augen
gereizte Augen
tränende Augen
leuchtende Augen
funkelnde Augen
gelangweilt schauende Augen
fiebrige Augen
fiebrig blickende Augen
kalt blickende Augen
warme Augen
ein Veilchen unter einem Auge
Rehaugen
aufmerksame Augen
kindliche Augen
große Augen
kleine Augen

Haare

lange zottelige
lange lockige
kurze lockige
krause
kurze
lange
eine Glatze
strähnige
fettige
dünne
mit zwei geflochtenen Zöpfen
mit einem geflochtenen Zopf
schmuddelige
schmierige
glatte
lange glatte
dicke
gewellte
gekräuselte
schütterte
lockige schulterlange
lockige
schulterlange
sehr kurze
sehr lange geflochtene
sehr lange
kurz geschorene
glänzende

dichte
wuschelige
lange glänzende
lange schimmernde
Speckige
gepflegte
schuppige
verfilzte

Graue Haare

graue
weiße
mit grauen Strähnen durchsetzte
mit grauen Strähnen durchzogene
mit vereinzelt grauen Strähnen
durchsetzte
schneeweiße
stahlgraue
silberne
schlohweiße
ergraute
dünne graue
spärliche graue

Mund

Mundgeruch (faulig, säuerlich, Pfefferminz)
faulige Zähne
gelbe Zähne
mit schiefen Zähnen
mit Zahnlücken
strahlend weißen Zähnen
mit abgebrochenen Zähnen
mit einem Goldzahn
mit blitzenden Zähnen
mit vollen Lippen
mit schmalen Lippen
mit einem schiefen Mund
mit vorgeschobener Unterlippe
mit zusammengepressten Lippen

Eigenschaften

hinkt
lispelt
nuschelt
humpelt
ständig blinzelt
ein Bein nachzieht
mit einem steifen Arm
mit einem steifen Bein
eine Hand fehlt
ein Bein fehlt
ein Finger fehlt
mit Mundgeruch
mit fauligem Atem
mit fehlenden Zähnen

Anhang

mit Zahnlücken
mit einer tiefen Narbe
mit Pockennarben im Gesicht
mit einem Feuermal am Hals
mit einem Feuermal auf der Stirn
mit schlurfendem Gang
mit auffälliger Tätowierung
mit auffälligen Tätowierungen
auf dem rechten Ohr taub ist
mit einer Narbe an der linken Hand
mit einer tiefen Narbe auf der rechten Wange
mit einem Glasaugen
mit einem dicken Verband an der rechten Schulter
mit einem dicken Verband an der linken Schulter
mit einem Doppelkinn
mit einer schlecht verheilten Narbe am rechten Arm
mit einer roten Trinkernase
mit einem mit einem schiefen Mund
mit einer aufgeschlagenen Lippe
mit einer dicken Knollennase
mit einer roten Trinkernase
mit einem wettergegerbten Gesicht
mit einem sonnenverbrannten Gesicht
mit einem bleichen Gesicht

Bart

Barteigenschaft
Kinnbart
Spitzbart
Vollbart
Schnauzbart
Dreitagebart
Backenbart
Rauschebart
Schnauzbart
glatt rasiert
gewichsten Schnauzbart
Vollbart mit zwei geflochtenen Zöpfchen
kunstvoll getrimmten Spitzbart
mit gewirbelten Enden
schlecht rasiert
kunstvoll frisierten
eleganten
Stoppelbart
Ziegenbart
gepflegten
sorgfältig rasierten
stattlichem
dünnen
fleckigen
sorgfältig rasierten
kurz rasierten
zotteligen

verfilzten
wild wuchernden
strubbeligen
akkurat frisierten
dünne flusen
ungepflegten
fettigen

Charakterzüge

Neugierig
Streitlustig
Extravagant
Mutig
Launisch
Nervös
Aufrichtig
Reserviert
Gewalttätig
Scheu
reizbar
gierig
Gutmütig
Schwermütig
Nachsichtig
Geduldig
Geschwätzig
Knauserig
Vernünftig
Unvorsichtig
Ehrlich
lebhaft
optimistisch
lethargisch
sachlich
zynisch
starrsinnig
stur
depressiv
unkultiviert
habgierig
verschwenderisch
unterwürfig
arrogant
unscheinbar
perfektionistisch
hochnäsig
naiv
reserviert
bescheiden
pessimistisch
umgänglich
genau
mildtätig
spendabel
großzügig
verschlossen
diplomatisch
hart
mürrisch

lebhaft
träumerisch
streitlustig
respektvoll
respektlos
elegant
tölpelhaft
blauäugig
schwerfällig
liebenswürdig
trübsinnig
borniert
geschwätzig
still
ruhig
feige
furchtlos
unverschämt
großmäulig
misstrauisch
fatalistisch
ehrerbietig
gedankenlos
einfältig
wissbegierig
Pedantisch
ironisch
schüchtern
selbstsicher
lüstern
zickig
zurückhaltend