

DIE HINTERGRUNDGESCHICHTE

20 FRAGEN ZUR HELDENGENERIERUNG

Name des Helden: _____



EINLEITUNG

„Aus dem Tobrischen kommt ihr, werter Herr?“ – „Öh, ja...“ – „Sagt, wie ist es euch dort ergangen? Muss es nicht schrecklich gewesen sein, auf der Flucht vor den götterverfluchten Handlangern des Dämonenmeisters?“ – „Öh, hm, ja...“ – „So erzählt doch! Wie seid ihr entkommen? Welche Schrecken musstet ihr mit ansehen?“ – „Hm, tja...“

Wir verlassen diese mitleiderregende Szene nun und fragen uns lieber: Was ist hier falsch gelaufen? Richtig! Dieser arme Held hat wohl aufgrund der unvorstellbaren Schrecknisse, die er ertragen musste, sein Gedächtnis verloren. (Hust.) Eine vielleicht gar nicht so abwegige Erklärung, aber auch keine besonders spannende. Viel schöner wäre es doch, wenn der tobrische Flüchtling ausgiebig von den Strapazen seiner Reise klagte und von den ‚guten, alten Zeiten – als er noch jung war‘ schwärmen könnte.

Mit der Heldengenerierung ist bereits ein wichtiger Schritt in Richtung Abenteuer getan. Aber es fehlt noch ein letzter, überaus wichtiger Zwischenspur: Die Hintergrundgeschichte des Helden. Dieser Fragebogen dient dazu, dem frisch gebackenen Helden

einen solchen passenden und ausführlichen Hintergrund zu geben. Er basiert dabei auf den „Zwanzig Fragen“ aus dem **Basisregelwerk** des Schwarzen Auges bzw. aus **Wege der Helden** und greift einige Anregungen aus **Wege des Meisters** auf.

Diese zwanzig Fragen sind überaus sinnvoll, wenn man sich die Zeit nimmt und sie ausführlich beantwortet. Doch wenn man sich seine Gedanken nicht aufschreibt, vergisst man den schönen Hintergrund gleich wieder. Ist es da nicht viel besser diese paar Fragen hier durchzuarbeiten und danach immer wieder darauf zurückzugreifen? Und mal ehrlich: Das ganze Ankreuzen und Ausfüllen macht doch viel mehr Spaß, als sich vor ein leeres Blatt Papier zu setzen und einen ‚Aufsatz‘ zu schreiben...

In diesem Sinne wünsche ich viel Vergnügen mit dem neuen Helden. Aves möge mit ihm sein!

Jens Nußbaum

Kontakt: raferdeon@gmx.de

ZUM GEBRAUCH DER SPIELHILFE

Hinter einigen Punkten steht in Klammern ein kleiner Zusatz, z.B. bei ‚breitschultrig‘ (KK 13 oder höher). Dies macht darauf aufmerksam, dass ein breitschultriger Held höchstwahrscheinlich auch etwas in den Armen hat und sich nicht von jedem dahergelaufenen Hanswurst umschubsen lässt. Man sollte dies also bei der Heldengenerierung berücksichtigen. Hierbei handelt es sich natürlich nur um einen **Vorschlag**, damit alles auch einigermaßen stimmig wirkt. Die Idee kann gerne weiter fortgeführt oder eben auch außer Acht gelassen werden. Doch sieht es schon etwas seltsam aus, wenn ein spindeldürrer Männlein plötzlich Bärenkräfte entwickelt.

Desweiteren schließen sich manche Merkmale gegenseitig aus. So kann ein Held nicht gleichzeitig ‚fett‘ und ‚mager‘ sein. Daher muss sich der Spieler bei ○-Feldern für einen Punkt entscheiden. □-Felder sind hingegen optional und können zusätzlich gewählt werden. Doch auch hier macht nicht jede Kombination unbedingt Sinn. Wie immer sollten der gesunde Menschenverstand bzw. der Ge-

schmack oder die Vorlieben des Spielers entscheiden.

Steht hinter einem Merkmal ein Stern (*), so bedarf der Punkt einer genaueren Erklärung (Wo befindet sich die Narbe und woher stammt sie? Um was für eine Tätowierung handelt es sich?). Für diese Erläuterungen findet sich bei jeder Frage ein separates Feld.

Zuletzt sollten die gewählten Vor- und Nachteile bei der Heldengenerierung nicht vergessen werden. Diese sollten direkt in die Hintergrundgeschichte eingebaut werden. Der Held wird sicherlich nicht ohne Grund *abergläubisch* sein oder *Angst vor der Dunkelheit* haben. Vielleicht wurde er ja damals als kleines Kind oft im düsteren Keller eingesperrt? Oder ist er des Nachts schon einmal überfallen und ausgeraubt worden? Es gibt unzählige Möglichkeiten.

Nun aber genug des Vorgeplänkels! Beginnen wir mit der ersten Frage...

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE AUGES mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGES in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

FRAGE 2

WIE WIRKT DER HELD AUF EINEN FREMDEN?

Was könnte einem bei einer ersten Begegnung ins Auge fallen?

Welche anderen Besonderheiten und Merkmale stechen hervor?

- | | | |
|---|------------------------------|---|
| <input type="radio"/> flink (Vorteil: Flink) | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> behäbig (Nachteil: Behäbig) |
| <input type="radio"/> freundlich | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> mürrisch |
| <input type="radio"/> offenherzig | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> unnahbar |
| <input type="radio"/> edel | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> düster |
| <input type="radio"/> ehrlich | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> verschlagen, gewitzt |
| <input type="radio"/> draufgängerisch (MU 13 oder höher) | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> feige (MU 9 oder niedriger) |
| <input type="radio"/> gelehrt, klug (KL 13 oder höher) | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> dumm (KL 9 oder niedriger) |
| <input type="radio"/> intuitiv, ideenreich (IN 13 oder höher) | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> ideenlos (IN 9 oder niedriger) |
| <input type="radio"/> charismatisch (CH 13 oder höher) | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> tumb (CH 9 oder niedriger) |
| <input type="radio"/> geschickt (FF 13 oder höher) | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> zwei linke Hände (FF 9 oder niedriger) |
| <input type="radio"/> anmutig, elegant (GE 13 oder höher) | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> trampelig (GE 9 oder niedriger) |
| <input type="radio"/> robust (KO 13 oder höher) | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> anfällig, atemlos (KO 9 oder niedriger) |
| <input type="radio"/> kräftig, muskulös (KK 13 oder höher) | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> schwächlich (KK 9 oder niedriger) |

FRAGE 3

WIE IST DER HELD AUFGEWACHSEN?

Leben die Eltern des Helden noch? Ja Nein

Wenn nicht, wie sind sie gestorben?

Wie heißt/hieß der Vater und welchen Beruf übt(e) er aus?

--

Wie heißt/hieß die Mutter und welchen Beruf übt(e) sie aus?

--

Welches Verhältnis hat(te) er zu ihnen?

Welchem Stand gehörten die Eltern an?

- „Abschaum“ (SO¹ 1-3):** Unfreie (Nachteil: Unfrei), Arbeitssklaven (Nachteil: Unfrei), Bettler, arme Leibeigene (Nachteil: Unfrei), primitive Wilde, Ehr- und Besitzlose, Sträflinge, Wanderarbeiter
- Unterschicht (SO¹ 4-6):** arme Land- oder Stadtbewohner, niederes Gesinde (Nachteil: Unfrei), besser gestellte Sklaven und Leibeigene (Nachteil: Unfrei), einfache Soldaten, hochrangige Angehörige primitiver Kulturen
- Mittelstand (SO¹ 7-9):** angesehene Bürger, Handwerker mit einer gewissen Bildung, Gastwirte, Gardisten, Großbauern, Händler, hochrangige Hausangestellte, niedere Offiziere von einfacher Herkunft, einfache Geweihte, Akademieabgänger, Mitglieder armer Adelsfamilien oder solcher aus weniger angesehenen Ländern (Vorteil: Adlige Abstammung), niederer Amts- und Titularadel
- Obere Mittelschicht (SO¹ 10-12):** wohlhabende Großbürger, einfache Höflinge, angesehene Gelehrte, Offiziere, niederer Lehnsadel (Vorteil: Adlige Abstammung; SO 8 oder höher), Tempelvorsteher
- Oberschicht (SO¹ 13-15):** Handelsmagnaten, reiche Grundbesitzer, hochrangige Offiziere (Obristen und Marschälle), Vorsteher von Orden und Kirchenprovinzen, Barone des Mittel- und Horasreichs (Vorteil: Adlige Abstammung; SO 10 oder höher)
- Hochadel (SO¹ 16-18):** (einfluss-)reiche Barone und Grafen (Vorteil: Adlige Abstammung; SO 12 oder höher)

¹ Die SO-Angaben beziehen sich auf die Eltern des Helden. Gerade in höheren Schichten haben die Kinder (z.B. von reichen Kaufleuten oder Baronen) einen etwas niedrigeren SO.

Hat(te) der Held Geschwister?

- Ja Nein

Wenn ja, welches Verhältnis hat(te) er zu ihnen?

NAME	GEBURTSTAG	VERHÄLTNIS

Wo ist der Held aufgewachsen?

- Wildnis, Hütte im Wald
- Ruine (verlassenes Dorf, Festung, Tempel)
- Dorf, Weiler, Burg
- Stadt
- Großstadt
- Wagen auf der Straße, Schiff

Wie heißt der Ort und wo liegt er?

War die Kindheit des Helden wohlbehütet?

- Ja Nein

Warum (nicht)?

Welche Jugendereignisse (z.B. Rivale, Überfall, Tod eines Freundes/Familienmitglieds, Bestrafung) haben den Helden geprägt?

FRAGE 4 HAT DER HELD NOCH EINE ENGE BINDUNG ZU MENSCHEN AUS SEINER JUGEND?

Um was für eine Person handelt es sich?

- alter Lehrmeister
- Berühmtheit (Vorteil: Verbindungen)
- früherer Arbeitskollege
- Gönner des Helden (Vorteil: Verbindungen)
- Jugendfreund
- Jugendliebe
- Weggefährte
- andere Person*

ERLÄUTERUNGEN (*)

Wie ist die Beziehung zu dieser Person?

FRAGE 5 WARUM IST DER HELD ZUM ABENTEUERER GEWORDEN?

Wie könnte man den Grund in einem Satz beschreiben?

- Ein schwerer Schicksalsschlag trieb ihn auf Aves Spuren.
- Er ist durch puren Zufall ins Abenteuerleben gerutscht.
- Er wollte/sollte eine Zeit lang Erfahrungen sammeln.
- Er ist auf der Flucht. (Nachteil: Gesucht/Feind)
- Er wollte mal etwas anderes erleben.
- Er hatte einen wichtigen Auftrag.
- anderer Grund

Und wie genau stellt sich dieser Grund dar?

Verfolgt der Held dabei besondere Ziele?

Ja

Nein

Wenn ja, welche?

FRAGE 6

HATTE DER HELD VOR SEINEM ERSTEN ABENTEUER JEMALS DIE GELEGENHEIT, SEINEN GEBURTSORT ZU VERLASSEN?

Wenn ja, wohin?

Warum (nicht)?

FRAGE 7

IST DER HELD GÖTTERFÜRCHTIG?

Wie götterfürchtig ist der Held?

- fanatisch^{1*}
- ehrfürchtig^{1*}
- fromm^{1*}
- glaubensstark
- gläubig
- pragmatisch²
- glaubensschwach²
- desillusioniert^{1,2*}
- vom Glauben abgefallen^{1,2*}
- blasphemisch^{1,2*}

ERLÄUTERUNGEN (*)

¹ Extreme Formen des (Un-)Glaubens b

In Aventurien weiß man, dass es Götter gibt. Daher ist ein Ungläubiger nicht der sozial akzeptierte Standard und bedarf einer genaueren Erklärung bzw. eines triftigen Grundes (s.u.).

Gibt es einen besonderen Grund (z.B. ein Schicksalsschlag, ein Wunder, eine Phase der Frömmigkeit) für das Verhältnis des Helden zu den Göttern?

FRAGE 8

WIE STEHT DER HELD ZUR ZAUBEREI?

Hat er Magie schon einmal persönlich erlebt? Ja Nein

Wenn ja, in welchem Zusammenhang war das?

Magie ist für ihn...

- ... ein alltägliches Phänomen. (Vorteil: Voll-/Halb-/Viertelzauberer)
- ... ein unerklärliches Phänomen.
- ... etwas, das er noch nie selbst erlebt hat.
- ... etwas furchteinflößendes.* (Nachteil: Arkanophobie/Aberglaube)
- ... ein (nützliches) Werkzeug.
- ... etwas Böses.* (Nachteil: Aberglaube/Vorurteile)
- ... etwas Gutes.*
- ... etwas anderes.*

ERLÄUTERUNGEN (*)

FRAGE 9

FÜR WEN/WAS WÜRD DER HELD SEIN LEBEN RISKIEREN?

Er würde ohne zu Zögern sein Leben riskieren für...

- ... gar nichts.
- ... seine Kameraden. (MU 9 oder höher)
- ... Hilfsbedürftige. (MU 11 oder höher)
- ... Gold. (MU 11 oder höher; Nachteil: Goldgier)
- ... den Reiz des Abenteurers. (MU 13 oder höher)
- ... etwas anderes.*

ERLÄUTERUNGEN (*)

Was würde er tun, um reich und berühmt zu werden?

Was ist wichtiger: Geld, Ruhm, nichts von alledem? Warum?

FRAGE I0

WAS IST DER GRÖßTE WUNSCH DES HELDEN?

Was wollte er schon immer einmal sehen, erleben oder erreichen?

Welchem Ideal strebt er nach?

Von welchen materiellen Erfolgen träumt er insgeheim?

FRAGE II

WAS FÜRCHTET DER HELD MEHR ALS ALLES ANDERE?

Er hat Angst vor...

- ... Geistern, schaurigen Sagen und bösen Omen. (Nachteil: Aberglaube)
- ... Magie und allem was mit Zauberei zu tun hat. (Nachteil: Arkanophobie)
- ... der Nacht, dunklen Kellergewölben und düsteren Gassen. (Nachteil: Dunkelangst)
- ... hohen Bäumen und Gebäuden oder Märschen im Gebirge. (Nachteil: Höhenangst)
- ... dem Meer, Wellen und allgemein Efferds Element. (Nachteil: Meeresangst)
- ... weiten Ebenen, großen Plätzen und dem Himmel. (Nachteil: Platzangst)
- ... engen Stollen, großen Menschenmassen und kleinen Kammern. (Nachteil: Raumangst)
- ... vor (Un-)Toten, Boronsängern und alten Gräften. (Nachteil: Totenangst)
- ... vor etwas anderem. (Nachteil: Angst vor [...])

Wie genau äußern sich diese Ängste, und welche Gründe gibt es für sie?

Welche anderen Marotten, Ängste oder Feinde hat er?

FRAGE 12

WIE SIEHT ES MIT DER MORAL UND DER GESETZESTREBE DES HELDEN AUS?

Wie würde er in folgenden Situationen reagieren?

- Sieht er den Geldbeutel eines reichen (unvorsichtigen) Händlers, so greift er zu.
- Er würde selbst den einzigen Besitz eines alten Mütterchens stehlen.
- Er biegt die Wahrheit für einen Vorteil des Öfteren schon mal ein wenig zurecht.
- Er würde einen Geweihten anlügen.*
- Er würde einen Geweihten anlügen, wenn er einen Freund vor großem Unglück schützen könnte.
- Für ihn ist die Rechtsprechung von Richtern und Adligen immer gerecht.*
- Er würde einen Dieb selbst bestrafen (und ihn nicht der Stadtwache übergeben).

ERLÄUTERUNGEN (*)

Was hält er vom Adel?

- Der Adel gilt für ihn als strahlendes Vorbild.*
- Der Adel wird von ihm als göttergegeben hingenommen.
- Er begegnet dem Adel gegenüber mit Respekt.
- Er steht dem Adel gleichgültig gegenüber.*
- Er findet dieses Standesdenken recht amüsant.*
- Er hat vor dem Adel furchtsame Achtung.*
- Er hat mit dem Adel schlechte Erfahrungen gemacht.*
- Er hat eine andere Einstellung zum Adel.*

ERLÄUTERUNGEN (*)

FRAGE 13

IST DER HELD FREMDEN GEGENÜBER AUFGESCHLOSSEN?

Generell eher...

Ja

Nein (Nachteil: Vorurteile)

Wenn nicht, gegen wen hat er Vorurteile?

- gegenüber einer bestimmten Rasse*
- gegenüber einer bestimmten Kultur*
- gegenüber einer bestimmten Zunft*
- gegenüber der Landbevölkerung*
- gegenüber den Städten*
- gegenüber Zauberern*
- gegenüber Soldaten*
- gegenüber allen Fremden*
- gegenüber etwas anderem*

ERLÄUTERUNGEN (*)

FRAGE 14

WELCHEN STELLENWERT HAT LEBEN FÜR DEN HELDEN?

Was trifft auf ihn zu?

- Er stellt das Leben Anderer über sein eigenes Leben.*
- Er würde keiner Fliege etwas zu Leide tun.* (Nachteil: Prinzipientreue)
- Er würde einem Menschen kein Leid zufügen. (Nachteil: Prinzipientreue)
- Er schützt das Leben, wo er nur kann.
- Für ihn ist das Leben aller Rassen/Kulturen gleich viel wert.*
- Er tötet nur im absoluten Notfall.
- Töten ist ein Handwerk, wie jedes andere auch.*
- Ihm bereitet das Töten Freude.*
- Er hat eine gänzlich andere Einstellung zum Leben.*

ERLÄUTERUNGEN (*)

FRAGE 15

WIE STEHT DER HELD ZU TIEREN?

Ein Tier ist für ihn...

- ... möglicherweise gefährlich (in der Wildnis).
- ... eine reine Nahrungs-/Materialquelle.
- ... ein nützlicher Arbeitsgehilfe.
- ... ein netter Zeitvertreib.
- ... ein guter Gefährte. (Vorteil: Tierfreund)
- ... ein Wesen mit eigener Persönlichkeit.
- ... ebenso viel Wert wie ein Mensch.
- ... etwas anderes.*

ERLÄUTERUNGEN (*)

FRAGE 16

HAT DER HELD EINEN SINN FÜR SCHÖNHEIT?

Was schätzt er besonders?

- wohlklingende Musik*
- artistische Kunststücke*
- mitreißende Gedichte/Geschichten*
- atemberaubendes Schauspiel*
- aktuelle Mode*
- herausragende Gemälde/Skulpturen*
- imposante Bauwerke*
- die Schönheit des anderen/gleichen Geschlechts*
- die Ästhetik eines langen Kampfes*
- einen Sonnenuntergang oder generell Natur*
- etwas anderes*

ERLÄUTERUNGEN (*)

FRAGE 17

WAS ISST UND TRINKT DER HELD AM LIEBSTEN?

Was trinkt er am liebsten?

- frische Milch*
- kühles Bier*
- starkes Met*
- scharfer Schnaps*
- fruchtiger Tee*
- edler Wein*
- anderes Getränk*

Was isst er am liebsten?

- bekömmlicher Gemüseeintopf*
- deftiger Braten*
- süßer Honigkuchen*
- frischer Fisch*
- exotische Früchte*
- erlesene Spezialitäten*
- andere Speise*

ERLÄUTERUNGEN (*)

Wie sind seine Tischmanieren?

- rülpst, furzt und benutzt die ungewaschenen Hände (SO 3 oder niedriger)
- was er mit den Fingern essen kann, das isst er auch mit den Fingern (SO 6 oder niedriger)
- benutzt Messer und Löffel; von Gabeln hat er schon mal gehört
- kennt sämtliches Besteck und benutzt Servietten (SO 7 oder höher; TaW *Etikette*)
- ein höfisches Bankett ist für ihn ein Kinderspiel (SO 10 oder höher; TaW *Etikette*)

FRAGE 18

WIE SIEHT ES MIT DER LIEBE AUS?

Wie sieht/sah sein Liebesleben aus?

- ist in festen Händen*
- hat eine tragische Liebe hinter sich*
- befindet sich (noch) auf der Suche
- ist glücklich/unglücklich verliebt*
- hat des Öfteren romantische Tändeleien*
- ist ein Einzelgänger bzw. lieber allein*

ERLÄUTERUNGEN (*)

Wie sieht seine große Liebe aus bzw. wie stellt er sie sich vor?

Wie steht es um seine Verführungskünste?

- untreu/wankelmütig
- verführerisch (TaW *Betören*)
- erfahren (TaW *Betören/Galanterie*)
- romantisch
- normal
- normal
- normal
- normal
- treue Seele
- schüchtern
- enthaltsam
- unromantisch

FRAGE 19

GIBT ES EIN DUNKLES GEHEIMNIS AUS DER VERGANGENHEIT DES HELDEN?

Hat er sich etwas zu Schulden kommen lassen? Nein Ja* (Nachteil: Gesucht)

ERLÄUTERUNGEN (*)

Hat er sich einen Widersacher geschaffen? Nein Ja* (evtl. Nachteil: Feind)

ERLÄUTERUNGEN (*)

Gibt es etwas, womit er erpressbar wäre? Nein Ja*

ERLÄUTERUNGEN (*)

FRAGE 20

WELCHE CHARAKTERZÜGE BESTIMMEN DEN HELDEN?

Wie würde ein Außenstehender den Helden charakterisieren?

- | | | |
|---|------------------------------|---|
| <input type="radio"/> beherrscht | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> jähzornig (Nachteil: Jähzorn) |
| <input type="radio"/> launisch | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> ruhig |
| <input type="radio"/> verbittert | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> lebenslustig |
| <input type="radio"/> stolz (Nachteil: Arroganz) | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> bescheiden |
| <input type="radio"/> nachdenklich | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> spontan |
| <input type="radio"/> ernsthaft | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> schelmisch |
| <input type="radio"/> neugierig (Nachteil: Neugier) | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> konservativ |
| <input type="radio"/> selbstbewusst (Nachteil: Neugier) | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> selbstkritisch |
| <input type="radio"/> wohlgezogen | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> flegelhaft |
| <input type="radio"/> sanftmütig | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> gnadenlos |
| <input type="radio"/> nachsichtig | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> rachsüchtig (Nachteil: Rachsucht) |
| <input type="radio"/> misstrauisch | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> vertrauensselig (Nachteil: Weltfremd) |
| <input type="radio"/> fleißig | <input type="radio"/> normal | <input type="radio"/> müßig |

Was verabscheut er, und was mag er besonders?
