

## Eine Schatzkiste voller NPC's

### 1. Allgemeine Tipps

- a. Wenn meine Spieler anfangs ihre Helden (SC) erstellen, mache ich mir gleichzeitig am PC (analog geht aber ebenso) einen Charakterbogen, wo ich mir ihre Werte eintrage. Diesen speichere ich als „NameCharakter\_Stufe 1“ ab.
- b. Steigen die SC auf, hole ich den abgespeicherten Charakterbogen raus, speichere ihn unter „NameCharakter\_Stufe\_x“ und verändere die Werte, die die Spieler steigern.
- c. Macht man das Ganze analog, so lohnt es sich, den ausgefüllten Anfangsbogen des Spielers entweder (mehrfach) zu kopieren oder einen leeren Charakterbogen händisch auszufüllen und zu verändern.
- d. Irgendwann sind die Bögen so durchradiert, dass der Spieler einen neuen Charakterbogen braucht.  
Dort überträgt er seine Werte bzw. trägt dort gleich die Steigerungen ein, die er beim Level-Aufstieg vornimmt. Natürlich kann man auch automatisch bei jedem Level-Aufstieg die Spieler einen neuen Bogen anfertigen lassen und die alten einsammeln und seiner Schatzkiste einverleiben. Das muss aber mit den Spielern abgesprochen werden, nicht jeder hat Lust auf „so viel Schreibearbeit“.  
Einige meiner Spieler sind deswegen – genau wie ich – darauf umgestiegen, sich ein digitales Dokument anzufertigen und auf ihr Tablet zu laden. So ist die „Radiererei“ nicht gar so anstrengend und zudem papiersparend.

### 2. Entwurf eines NPC's

Ich nehme mir einen (oder mehrere) Heldenbogen und ändere ein paar (oder alle) der folgenden Details.

#### Änderungsmöglichkeiten

<i>einfach</i>	<i>mittel</i>	<i>schwer</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>○ Name</li><li>○ Alter</li><li>○ Gewicht</li><li>○ Größe</li><li>○ Haar-/Augenfarbe</li><li>○ Typus</li><li>○ Geschlecht</li><li>○ Gesundheits-Level</li><li>○ Familie</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Volk/Kultur</li><li>○ Rasse</li><li>○ Klasse</li><li>○ Herkunftsregion</li><li>○ AP/KP</li><li>○ Kleidung/Rüstung (sollte zu den Talenten passen)</li><li>○ Geburtstag</li><li>○ Geburtsort</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Eigenschaften</li><li>○ Talente</li><li>○ Zauber</li></ul>

Unabhängig von den Änderungsmöglichkeiten kann ich *etwas hinzufügen*

- Ruf
- Gerüchte
- Geschichte, Erzählung, Legende(n)
- Begleit-/Haus-/Reittier
- Begleiter/Gruppe
- Besondere Beziehung (zu jemandem)
- (geheimes) Motiv für das Handeln

Den so entstandenen Charakter lege ich abschließend in meine „Schatzkiste“, wodurch sich diese mit der Zeit immer mehr erweitert.

Ich kann aber auch die Charakterbögen der Spieler herausholen und damit gezielt NPC's für meine Abenteuer entwerfen, indem ich mich an den Werten der SC's orientiere.

### **3. Spiegel-NPC's**

Wenn man einmal nur den Namen auf einem fertigen Charakterbogen ändert und sonst alles gleich lässt, mag das auf den ersten Blick langweilig erscheinen. Das Aufeinandertreffen mit den anderen Charakteren und die daraus resultierenden Beziehungen ist jedoch überaus interessant.

Diese Spiegel-NPC's können auch genutzt werden, um einen anderen Spieler schnell ins Spiel zu bringen. Sei es, weil sein Charakter gestorben ist und er nun den Rest der Session „zuschauen“ müsste oder weil wirklich ein neuer Spieler in die Runde einsteigen will.

Entweder nehme ich den Charakterbogen eines Spielers, den der Neue nun bekommt. Darauf muss er nur noch den Namen seines Helden eintragen und schon ist er auf „Gruppen-Niveau“ und kann mit den anderen mithalten.

Wenn man etwas mehr Zeit und Erfahrung hat, orientiert man sich an einem der Charakterbögen der Spieler und erstellt mit Hilfe dessen einen neuen Helden für den Spieler. Jedoch ist hier immer die Gefahr, dass dieser Spieler dann unter Umständen over-/under-powered ist.

nehme einen meiner „Schatzkisten“-NPC's und gebe diesen dem Spieler

### **4. Spiele-Session**

Beim Entwerfen eines Abenteuers bzw. vor dem Spielen, lege ich mir immer ein paar unbeschriebene (oder/und mit Werten gefüllte) Charakterbögen bereit, die ich während des Spiels ausfüllen kann. Wenn mir originelle Ideen oder spezifische Details in den Sinn kommen, kann ich sie so währenddessen niederschreiben. So vergesse ich Wichtiges nicht ;)

## 5. Organisation der Schatzkiste

Was Zeit braucht und anstrengend ist – wenn man all seine NPC's in der Schatzkiste hat und an Tag X dann genau diesen einen braucht – und nicht findet.

Also ist es geschickter, von Anfang an ein System in seiner Schatzkiste zu verorten, mit der sich NPC x leichter finden lässt.

Mein Vorschlag ist, das Ganze zu unterteilen:

- Laufende SC's
- Spiegel-NPC's
- Sonstige NPC's
  - o Rasse
  - o Klasse
  - o Beruf
  - o Level
  - o Geschlecht

Meine Organisation sieht aus wie folgt:

Grobe Orga

1. Aktuelle Helden + Aktuelle Spiegel-NPC's
2. Vergangenen Helden + deren Spiegel-NPC's
3. Andere NPC's

Getrennt in

- Männlich
- Weiblich

Getrennt in

- Rassen (Elf, Mensch, Zwerg...)

Irgendwann macht dann noch eine genauere Klassifizierung in Unterkategorien Sinn, z.B.:

- Auelf
- Firnelf...
- Hügelzwerg
- Amboszwerg...
- Etc.

In den Kategorien sind die NPC's dann nach aufsteigendem Level noch sortiert.

---

*Ich hoffe, ich habe nichts Wichtiges vergessen.  
Solltet ihr weitere hilfreiche Tipps und Tricks haben oder Fragen habt,  
schreibt mir gerne.  
Ich freue mich immer über Neues, denn man lernt nie aus!*