Du kannst was Du (glaubhaft darstellen) kannst

Im GH spielen wir nach dem **Spielsystem DKWDDK** (Du kannst was Du darstellen kannst) und/oder **DKWDK** (Du kannst was Du kannst). Das bedeutet, dass Du Dir eine Rolle und Fähigkeiten aussuchst, die du glaubhaft verkörpern kannst. Jemanden, den Du Dir selbst abnimmst, den Dir aber vor allem die Mitspieler abnehmen. Das macht Deinen Charakter glaubhafter - und viel wichtiger noch, es macht einfach mehr Spaß, die Rolle zu spielen.

Für den Einstieg empfehlen wir Dir einen **einfachen Knecht/Mann bzw. eine einfache Magd/Frau** darzustellen, am besten in einer bestehenden Gruppe, die Dich „an die Hand nimmt“.

Der Großteil der Charaktere entwickelt sich während der ersten Cons von ganz allein in ein echtes Konzept. Die Möglichkeiten für **Konzepte im GH sind sehr vielfältig**. Beispiele hierfür wären: Händler, Berufskrieger, Heilerin, Runenkundige (Gode/Völva), Rechtsprecher, Koch, Schildmaid, Kräuterkundige, Sprecher (Diplomat), Skaldin (Barde) uvm.

Bitte achte bei Deiner Darstellung darauf, dass Du nicht plötzlich alles kannst. Eine runenkundige Heilerin, die mit der Bratpfanne bewaffnet als Kriegerin durch die Schlachtreihe springt, ist eher unrealistisch und somit wenig glaubhaft (gilt für männliche Alleskönner-Konzepte natürlich genauso!). Sei keine eierlegende Wollmilchsau, sei lieber nur eine Sau, dafür aber eine geile!