

# Charaktererstellung

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Wie heißt Dein Charakter?](#)
- [2 Wie gibst Du Deinem Charakter Profil und Tiefe?](#)

### 1 Wie heißt Dein Charakter?

Der Name Deines Charakters muss zum Hintergrund passen. Eine Auswahl an nordischen Namen (keine Vollständigkeit) findest du hier:

- [Nordische Männernamen](#)
- [Nordische Frauennamen](#)
- Hier kannst Du genauer nachlesen wie sich [nordische Namen](#) bilden.

### 2 Wie gibst Du Deinem Charakter Profil und Tiefe?

Die folgenden Fragestellungen haben wir von [larpwiki.de](#) adaptiert. Im Mittelpunkt stehen dabei die **Persönlichkeit** des Charakters und sein **Verhalten**. Ebenso solltest Du Dir Gedanken über die **Herkunft** und über den **Stand** Deines Charakters machen.

1. Wo und wie ist er/sie aufgewachsen? Im GH werden sowohl reale Regionen, als auch Fantasy-Länder bespielt. Für den Namen des Heimatdorfes oder Hofes, kannst Du einfach unbekannte Namen von Städten oder Landschaften des heutigen Skandinaviens als Vorlage nehmen.
2. Was hat den Charakter geprägt?
  - War er der erste Sohn oder einer von vielen? War sie die einzige Tochter?
  - Welchen Stand haben die Eltern? Kennt er sie überhaupt? Leben sie noch? Ist er arm oder reich, frei oder unfrei?
  - Hat der Charakter besondere Talente? Holzarbeiten, Schmieden, Kräuterkunde...? Richtige Berufsausbildungen waren eher selten und sind nicht nötig.
  - Was hat er erlebt, bevor er zum Großen Heer kam?
  - Gibt es ein Ereignis in seiner Vergangenheit, für das er sich besonders schämt oder auf das er besonders stolz ist?
3. Welche Charakterzüge hat er? z.B.:
  - Ist er zurückhaltend oder aufbrausend?
  - Ehrlich oder verschlagen? Großzügig oder geizig?
  - Offen/freundlich oder verschwiegen/grimmig?
  - Bescheiden oder ein Angeber?
  - Wie geht der Charakter mit anderen Menschen um?
4. Was macht Deinem Charakter Angst, was sind seine Fehler? JEDER hat mindestens eine Schwachstelle!
5. Wie aufgeschlossen ist dein Charakter gegenüber Neuem? Oder hält er an alten Dingen und Traditionen fest?
6. Motivation des Charakters - Warum ist der Charakter unterwegs?
  - Gibt es zu Hause keinen Platz mehr für ihn/sie? Ist kein Erbe zu erwarten, zu weit unten in der Erbfolge? Zweitgeborener? Gab es einen Streit?
  - Religiöser Grund (z.B. Vertreibung, Missionierung)
  - Berufliche Gründe (z.B. [Händler](#), Berufskrieger)
  - Will er reich werden oder seinen Einfluss und seine Macht erweitern? Will er einen eigenen

- Hof/Schiffe [kaufen](#)?
- Will er eine gute Partie machen und heiraten?
  - Will er Neues erleben, Altes verdrängen, etwas dazulernen?
  - Will er bestimmte Eigenschaften, Talente perfektionieren oder erlernen?
  - Möchte er Ruhm erlangen? Will er sich einen bestimmten Ruf erwerben oder einen loswerden?
  - Welchen Vorbildern eifert er nach?
  - Sucht er etwas Bestimmtes, das er womöglich irgendwann findet?
7. Was hält der Charakter von folgenden Dingen und verhält sich bei Begegnung damit?
- Magie: Nützlich, ehrfurchtgebietend - oder verachtenswertes Seidwerk? Du spielst im GH einen Nordmann oder eine Nordfrau und bist daher grundsätzlich nicht magiebegabt, siehe auch IT FAQ
  - Adel/Höher bzw. besser gestellte Personen
  - Landstreicher/Bettler/Unfreie
  - Fantasyrassen: Zwerge, Orks und Elfen lassen sich durchaus in das Spiel des Heeres mit einbeziehen, siehe ebenfalls IT FAQ