

Karakterskrivning

Der er to aspekter af en karakter. Det rent systemtekniske, hvadenten det er systemløst eller ej, og den rollespilmæssige.

Systemet

I systemer har en karakter nogle rent systemmæssige attributter, mens i systemløst er der nogle mere løst eller skønlitterært definerede attributter. I en systemløs kampagne kunne det være nøgleord som ”stærk”, ”intelligent”, ”vidende”, ”klodset”, ”smuk” og ”smidig”, mens det i almindelige rollespilssystemer er defineret vha. systemets karakterark. Disse definerer hvad karakteren rent fysisk og intellektuelt er i stand til.

Rollespillet

Hvordan karakteren er og hvordan vedkommende skal spilles er sjældent defineret direkte af systemet, selvom systemet naturligvis kan opstille nogle muligheder og begrænsninger der bør have indflydelse på hvordan en karakter skal spilles. I det nedenstående har jeg forsøgt at samle en række punkter, som kan bruges til nemt at få noget mere kød på karakteren.

Jeg synes specielt punkt 1 og 2 er nyttige til spillegangen, fordi de lægger op til at være kortfattede eller på stikordsform, så man har hurtig opsummering af karakteren. Skriv et lille notat, hvor de er skrevet op, så du altid har dem til spillegangen og lynhurtigt kan se hvordan karakteren skal spilles.

1. Moral, etik, værdier og adfærd (til at spille efter)

4-8 stikord eller korte sætninger.

Kan måske med fordel krydres med D&D alignment, hvis man synes.

Formålet er at have nogle stikord at spille efter. Knyt evt. en kort forklaring eller uddybning til hvert punkt.

Hvordan forholder karakteren sig ift. samfundet, sine modstandere, en uskyldig i nød, en fjende, en såret modstander, loven, et diktatur, en gammel ven, et barn, en kvinde i nød, folk med andre holdninger og værdier? Har karakteren en særlig svaghed eller bestemt adfærd overfor nogen af disse.

2. Karaktertræk og særheder (supplement til punkt 1, samt noget godt at spille efter)

5-10 stikord eller korte sætninger, der beskriver særheder, holdninger og andet der giver personlighed til karakteren. Knyt evt. en kort forklaring eller uddybning til hvert punkt.

Kunne eventuelt krydres med "Foretrækker/kan godt li' ..." - sætninger og "Afskyr/undgår..." - sætninger.

Hvilke svagheder har karakteren? Hvilke styrker har karakteren? Kan man stole på vedkommende?

Hvem vil karakteren ofre sig selv eller sine grundholdninger for?

3. Personlighed

En samlet beskrivelse af karakterens personlighed og væremåde. Skulle meget gerne være en opsummering af punkt 1 og 2.

4. Baggrundshistorie

Karakterens baggrundshistorie.

Idéer: Kæreste eje, venner, fjender, familie, bedste oplevelse, værste oplevelse, barndom, voksenliv, profession.

5. Fysisk udtryk (dit eget helhedsbillede af karakteren, samt krydderi)

Hvordan ser karakteren ud? Særlige kendetegn, udseendet i almindelighed, alder osv. Taler karakteren specielt? Snøvlede, højlydt, kortfattet, pralende etc. (husk det skal være til at holde ud at spille karakteren.. :-)) Nogle egenskaber kan selvfølgelig på forhånd være defineret ud fra karakterarket.

6. Mål

Mål for karakteren. Hvad er karakterens drøm eller største ønske? Karakterens langsigtede mål - de må gerne være uopnåede eller meget meget svære at op nå. "Vil være konge af Keth" eller "vil være den mægtigste troldmand i verden". De skal gerne være sådan at der er noget konkret at gå efter og meget gerne noget der er foreneligt med kampagnens overordnede mål og tema.

7. Helhedsindtryk (hvordan ønsker du karakteren skal opfattes af andre – NPC'er, PC'er, spillere, gm)?

En sætning eller syv, der beskriver hvordan du ønsker karakteren fremstår, f.eks. "En sær vandringsmand der lever i skovene og ved en masse om planter, urter, drikke og de mystiske væsner der befolker skovene. Han undgår helst andre mennesker, men iagttager civilisationen og dens udvikling. Måske vil han en dag aktivt vælge naturens side og stoppe menneskets voldtægt af naturen og det liv den har skabt?". Eller "En brutal lejesoldat, der er vandrør fra rige til rige og tilbyder sine tjenester til højest bydende - men uden at sælge sin sjæl. En man bør frygte, men som samtidigt har et glimt i øjet, og som man aldrig helt ved hvor man har." eller "En snarrådig og charmerende knægt, der kun tænker på vejen og dagen, men som alligevel slipper heldigt fra de fleste af sine eskapader."

Hvad synes andre om karakteren?

Eksempler på hvordan en person kan opfattes af andre: Autoritær, snarrådig, snakkehovede, snu, tavs, truende, praktisk, heldig, frygtløs, melankolsk, gammelklog. Om karakteren kan leve op til dem, afhænger af hvordan karakteren bliver spillet og hvordan scenariet udvikler sig for karakteren.

8. Idealbillede af karakteren (evt. hvordan ønsker du karakteren er om X år in-game ideelt? Et glansbillede af karakteren, der har opnået mange af sine mål - det behøver IKKE være opnåelige mål, bare drømme)

Nogle sætninger, der beskriver hvordan du ønsker karakteren skal opfattes når denne har opnået mange af sine mål, f.eks. "En sær, men vis eneboer der befinder sig dybt i skovene. Han vandrer vidt og bredt og uset mellem verdens riger, hvor han iagttager balancen mellem natur og menneske. Når balancen tipper den forkerte vej, påkalder han naturens vrede med storme, tåger og plager for at minde menneskene om hvem der er de store og hvem der er de små. Folk i den yderste nød søger ham for råd, helbredelse eller eliksirer, og af og til viser han sig og lader deres ønsker gå i opfyldelse."