

Charakterpool für Old School Kampagnen

Da ja old-schoolige Kampagnen die Tendenz haben, den einen oder anderen Charakter zu verschleifen, werde ich schildern, wie ich in meinen Kampagnen die vergleichbar hohe Sterblichkeitsrate von **Labyrinth Lord** oder **Beyond the Wall** etwas abfedere - ich würde sagen in den vergangenen 33 Jahren meist mit Erfolg.

Jeder Spieler erschafft zu Beginn 3 Spielercharaktere. Diese werden in das Setting gesetzt - sei es, dass sie Kumpels sind, einfach zusammen in einem Dorf leben (bei **Beyond the Wall** äußerst passend), gemeinsam in der Armee dienen oder was auch immer.

Aus diesem Charakterpool können die Spieler nun auswählen, welche Charaktere sie in ein Abenteuer schicken wollen. In jeder Spielrunde erhalten die „aktiven“ Charaktere die vollen Erfahrungspunkte, die, die im Dorf zurückgeblieben sind, erhalten die Hälfte. Rechnerisch führt das dazu, dass ein Charakter, der nie zum Zuge käme, im Schnitt jeweils eine Stufe unter den aktiveren Charakteren läge, was ganz sicher kein Beinbruch ist, wenn er irgendwann in das Spiel eingreift.

Dadurch entfaltet sich ein weiteres strategisches Element, denn die Spieler haben Einfluss darauf, wie schnell welcher ihrer Charaktere mächtiger wird - was allerdings auch das Risiko für „bevorzugte“ Charaktere erhöht. Ein großer Vorteil besteht darin, dass man so Magier oder Diebe schon auf eine halbwegs vernünftige Stufe bringen kann, auf der ihr Überleben nicht mehr so sehr am seidenen Faden hängt, ohne, dass man sie unnötig in Gefahr bringen muss.

Dass die „passiven“ Charaktere nicht leer ausgehen, begründe ich vor mir, meinen Spielern und dem lieben Gott ganz einfach damit, dass sie in der Zwischenzeit ganz sicher nicht Däumchen drehen, sondern sich irgendwie „berufsbezogen“ weiterbilden.

In unserer letzten großen Kampagne war es sogar noch besser zu erklären, da die Charaktere über ein kleines Tal herrschten, dessen Infrastruktur immer weiter ausgebaut wurde, die passiven Charaktere hatten hier alle ihre Aufgaben wie Hafenmeister, Finanzplaner...

Stirbt nun ein aktiver Charakter, so kann der Spieler allerspätestens bei der nächsten Spielrunde (normalerweise aber schon in der gleichen) wieder mit einem seiner anderen Charaktere in die Handlung eingreifen.

Er erschafft nun einen neuen Charakter, der so viele EP hat wie der am wenigsten erfahrene Charakter des gesamten Pools, um die Mannschaftsstärke beizubehalten.

Diese Praxis erleichtert es auch, im Spielverlauf auf Sonderwünsche einzugehen – sagen wir mal, ich habe mal wieder gewerkelt und den Druiden als neue Klasse entworfen und ein Spieler hat Lust, einen Druiden zu spielen, so kann er ihn einfach erschaffen – ein Eckchen im Tal, das der Druide „beschützen“ kann und Gründe, warum er mit ins Abenteuer zieht, sind schnell gefunden.

Ein Ninja? Bitte sehr! Irgendeinen Grund finden wir sicher auch, der ihn in unser beschauliches Tal führt...

Autor

Moritz Mehlem ist Rollenspieler, Blogbetreiber (<http://glgnfz.blogspot.de>), Autor, Übersetzer, Lektor, Korrektor und Gassi-Geher.