



# Das Land Magonien

**Magonien e.V. – Vereinigung für lebendiges  
Mittelalter und interaktives Laienschauspiel**

## Checkliste zur Erstellung eines Charakters aus Magonien

### Unsere Larp-Philosophie:

Larp ist nicht gleich Larp, zu groß ist die Bandbreite, um hierzu einen pauschalen Leitfaden geben zu können. Und so ist die Basis jedes magonischen Charakters natürlich unsere Larp-Philosophie, die wir entwickelt haben, um so das Spiel möglich zu machen, das unseren Vorstellungen entspricht. Natürlich gibt es auch andere Denkrichtungen, manche harmonieren, manche schlechter, manche gar nicht. Wir wollen nicht den Anspruch erheben, dass unser Ansatz der einzig richtige ist, das schon einmal vorab. Unser Ansatz ist nur ein möglicher, aber wir halten ihn für gut.

Magonien bekennt sich zu den Leitlinien Low-Fantasy und Low-Power. Bei einem magonischen Charakter, dessen Ansichten und dessen Handlungen sollte also stets beachtet werden, dass sie zu unserer Hintergrundwelt passen, um der Spielbalance gerecht zu werden. Diese Verantwortung legen wir in erster Linie in die Hände eines jeden Spielers. Um diese Spielbalance zu sichern, muss jeder neue Charakter allerdings von der Landesorga überprüft worden sein, um für alle ein möglichst schönes Spiel zu gewährleisten.

Wir spielen aus Freude an der Darstellung, Charaktere die alles können und darauf ausgelegt sind, anderen immer und überall überlegen zu sein (also der klassische Gewinnen-Woller) passen nicht zu uns. Ausschlaggebend für uns ist gute Darstellung, das bedeutet z.B. auch, dass Charaktere durch ihre Ausstattung und ihr Verhalten als das erkennbar sein sollen, was sie sind. Insbesondere bei Adligen (bei uns die absolute Ausnahme!) muss die Messlatte sehr hoch liegen, zumal bei uns ohnehin eher Charaktere mit "einfacherer" Herkunft dominieren: "Einfach" bedeutet dabei aber auf KEINEN Fall "langweilig".

Was die Gesinnung eines magonischen Charakters angeht, so haben wir uns dem Grundsatz verschrieben, dass wir "die Guten" (ist NICHT zwangsweise gleichbedeutend mit "die Netten") spielen, das heißt, die Ausrichtung eines bespielten Magoniers sollte in jedem Falle mindestens neutral sein. Etwas zwielichtige Konzepte sind durchaus möglich, nur muss immer klar sein: Echte Bösewichte möchten wir in unseren Reihen nicht haben, da dies unseren gesamten Spielansatz durchkreuzen würde.

Noch ein wichtiger Hinweis zum Thema Kampf: Wir betreiben Live-Rollenspiel, keinen Kampfsport. Sicherlich sind Kämpfe und Auseinandersetzungen ein Teil des Spiels, sie stehen für uns aber nicht im Zentrum. Wer nur "kloppen" möchte, der ist bei uns falsch.

### Das Regelsystem

Als Regelsystem (zur Charakter-Erstellung und als Basis unserer Veranstaltungen) orientieren wir uns im allgemeinen an einer (leicht modifizierten) Version von DragonSys 2nd Edition, allerdings ist auch DKWDDK (Du Kannst Was Du Darstellen Kannst) zugelassen, welches bei uns mittlerweile überwiegt. Insofern nutzen wir zwei Regelwerke parallel, jedoch legen wir weit mehr Wert auf gutes darstellerisches Rollenspiel mit Freude als auf tausendprozentiges Festhalten an Reglementierungen.

## Die Charaktererstellung

Ein paar klare Worte gleich zu vorab: Dies hier ist NICHT die ultimative Anleitung zur Charakter-Erstellung. Man muss sich nicht sklavisch daran halten, man muss nicht zu jedem einzelnen Punkt eine mehrseitige Abhandlung parat haben und schon gar nicht muss man zu jedem Punkt überhaupt etwas zu sagen haben. Ein guter Charakter wird nicht dadurch zum Leben erweckt, dass man ihn möglichst akribisch ausarbeitet. Ebenso ist es gar nicht notwendig, dass alle Eckpunkte schon zu Beginn feststehen. Der Charakter wächst mit schönem Spiel, und es ist durchaus möglich, im Verlauf dieser Entwicklung auch die ein oder andere Anpassung oder Erweiterung an der Vorgeschichte vorzunehmen.

Diese Checkliste soll als Hilfestellung dienen, um die Vorstellungen und Ideen, die man hat, in etwas festere Formen zu gießen, quasi eine Strukturierungshilfe. Die magonische Welt bietet schon viele schöne Ansatzpunkte, um den Charakter mit seinem Hintergrund zu verknüpfen. Oft hilft ein Blick auf die [Homepage](#) oder die [Magonien-Wiki](#), um Ideen zu erhalten oder weiterzuentwickeln. Doch auch hier gilt: Es ist gar nicht nötig, sich in jeden Grashalm einzuarbeiten. Vielleicht sind es ja gerade die weißen Flecken neben schon ausgearbeiteten Elementen, die einen neuen Charakter interessant und reizvoll machen.

Eines sollte man dabei jedoch stets im Blick haben: Magonien ist zwar eine Fantasy-Welt, jedoch ist sie stark von mittelalterlichen Vorbildern und Werten geprägt. Als Spieler, der fest in der modernen Welt des 21. Jahrhunderts verwurzelt ist, neigt man oft dazu, moderne Werte und Strukturen wie Demokratie, Menschen-, Bürger- und Grundrechte (z.B. Gleichberechtigung!), Rechtsstaatlichkeit, Freiheit, Grundbildung etc. als selbstverständlich anzusehen: Das gilt für den magonischen Charakter natürlich nicht im geringsten. Geht davon aus, dass die Lebenswelt des einfachen Durchschnittsmagoniers, egal wo er lebt, oft über das eigene Dorf (und bestenfalls das Nachbardorf) kaum hinausgeht. Adel und Priesterschaft sagen, wo es lang geht. Die Götter werden schon wissen, was sie tun. Unsere Welt ist eben mittelalterlich, feudal, manchmal aus heutiger Sicht zum Schreien ungerecht. Aber eines ist unser Landeshintergrund mit Sicherheit: Vielfältig und spannend!

Betrachtet den [Landeshintergrund](#) nicht als Einengung persönlicher Vorlieben. Seht das Verhältnis zwischen Landeshintergrund und eurem Charakter als eine Beziehung auf Gegenseitigkeit: Der Landeshintergrund gibt euch Rahmen und Orientierung, gleichzeitig erhält der Landeshintergrund durch jeden Charakter eine weitere Schattierung, weitere Geschichten, weitere Stücke im noch lange nicht vollendeten Puzzle.

### Grundlegendes: Was ist prägendes im Leben passiert?

- Wo wurde er geboren, wo ist er aufgewachsen? Welche Provinz, welche Region? Stadt oder Dorf? Eine Kurzbeschreibung der [Provinzen und Regionen](#), meist der erste Ausgangspunkt der Herkunft, gestaltet sich nicht ganz einfach, wird er den umfangreich ausgearbeiteten Hintergründen nur wenig gerecht. Dennoch hier einige zentrale Eigenschaften der Provinzen:
  - Tempturien: angelehnt an das deutsche Hochmittelalter, starke Zentralmacht, große, fruchtbare, wohlhabende und einflussreiche Provinz
  - Lorenien: angelehnt an das Spätmittelalter / Renaissance. Französische und südeuropäische Anklänge, große und relativ wohlhabende Provinz, zivilisatorisch und kulturell führend, bedingt Mantel-und-Degen-Romantik
  - Scorien: Tiefe Wälder, rauhes Hochland, Gebirge. Zum Teil Clankultur, schottisch-keltische Anklänge
  - Hrayland: Händlerseelen, Seefahrt, flache Hierarchien, Anklänge an das Holland des Mittelalters / der Renaissance
  - Taurien: Ländlich geprägt, viel Gebirge, als rückständig verschrien, frühmittelalterlich, leicht osteuropäische Anklänge, sehr kleinräumige Herrschaftsstrukturen
- Welchen Stand hatten / haben seine Eltern? Gibt es Geschwister?

- Hat er hart gearbeitet? Oder floss ihm das Geld zu? Besitzt dein Charakter ein Haus oder Ländereien oder sonstiges? Wie ist sein Lebensstandard?
- Ist ein Verwandter gestorben? Wie?
- Wie vertrug sich dein Charakter mit seinen Eltern / mit seiner Familie?
- Wie wichtig war den Eltern die Bildung deines Charakters? Wie wichtig war Bildung dem Charakter selbst?
- War er beliebt?
- Hatte dein Charakter viele Freunde oder war er ein Einzelgänger?
- Hatte dein Charakter einen besten Freund?
- Hat dein Charakter noch enge Bindungen an Menschen, die er aus seiner Vergangenheit kennt?
- Hatte dein Charakter allgemein Umgang mit Tieren?
- Welchen Beruf hat dein Charakter erlernt?
- Wie war die Ausbildung?
- Wo hat dein Charakter gelernt?
- Wo war dein Charakter schon bzw. welche Länder, Gegenden und Städte hat er schon bereist?
- Gibt es ein Ereignis in seiner Vergangenheit für das er sich besonders schämt oder auf das er besonders stolz ist?
- Erfahrung mit Streitereien?
- Verhältnis zu Kunst?

Für jeden Magonier prägend dürfte zweifelsohne der [„Große Krieg“](#) sein. Über diesen sollte man in Grundzügen (also mindestens: Wer gegen wen) auf jeden Fall Bescheid wissen. Zumindest was die Jahre angeht, die der Charakter selbst miterlebt hat, sollte man je nach Region und Erlebnissen etwas zu sagen haben. Als Spieler ist es also unerlässlich, sich über den Krieg zu informieren...tja, und dann gebt eurem Charakter einfach die Informationen, Bruchstücke, Erlebnisse und Meinungen, die euch sinnvoll erscheinen. Achtung, die Ansichten des Charakters müssen dabei nicht unbedingt mit den Einschätzungen der „offiziellen“ Geschichtsschreibung übereinstimmen! Interessant sind z.B.:

- Tätigkeit / Aufenthaltsort im Krieg
- Einstellung zum Krieg
- Kriegserlebnisse des Charakters (bzw. seiner Familie)
- Haltung zum Friedensschluss
- Einstellung gegenüber Personen aus ehemals feindlichen Provinzen

### **Grundlegendes: Menschen**

- Hat er Freunde?
- Verhalten: Schüchtern / Zurückhaltend? Oder Aufbrausend?
- Große Menschenmengen? Kein Problem, oder beängstigend?
- Wie sieht es mit der Liebe aus? Schüchtern / unbeholfen oder offen / erfahren?
- Bestimmte Erscheinungsbilder, die ihm Angst machen?
- Ist dein Charakter naturverbunden oder fühlt er sich eher in einer Stadt wohl?
- Wie soll dein Charakter auf Fremde wirken?
- Wie aufgeschlossen ist dein Charakter gegenüber Neuem?
- Findet dein Charakter schnell Freunde?
- Wie verhält sich dein Charakter in Diskussionen?
- Einstellung gegenüber Höhergestellten (z.B. Adel) bzw. gg. Niedriggestellten?

## **Grundlegendes: Religion**

Im Regelfall sollte man davon ausgehen, dass ein magonischer Charakter religiös ist, da [Götter und Religion](#) im magonischen Landeshintergrund eine wichtige Rolle spielen. Ein Magonier wird also von Geburt an von einer Umgebung geprägt, die mehr oder minder religiös ist, dies bitte bei der Charaktererstellung bedenken. Ein Recht auf Religionsfreiheit (also andere Religionen oder gar Atheismus)? Vergesst es! Jeder Magonier ist natürlich davon überzeugt, dass seine Religion die einzig richtige ist – schließlich kennt er normalerweise keine andere. Andere haben andere Götter? Mag sein, sicher meinen sie das richtige und haben nur andere Bezeichnungen dafür. Dabei sollen Andersgläubige natürlich nicht sofort mit Feuer und Schwert bekämpft werden; ein interessiertes Gespräch, gepaart mit einem mitleidigen Lächeln (sie wissen es halt nicht besser!) ist oft viel sinnvoller und schöner für das Spiel. In jedem Falle sind Glaube und Religion eine enorme Bereicherung des Spiels, auf die wir nicht verzichten möchten.

- Wie ist der Glaube ausgeprägt und warum? Wenn nicht (absoluter Ausnahmefall!!!!), warum nicht?
- An welche/n Götter / Gott glaubt der Charakter besonders? Welchem fühlt er sich besonders verbunden? Warum? Welchem nicht / weniger? Warum?
- Was sind die Ziele deiner Religion (z.B. regionale und lokale Ausprägungen)?
- Gibt es absolute Verbote in deiner Religion?
- Angst durch Religion vor bestimmten „Feind“- Bildern?
- Besondere religiöse Ereignisse in seinem Leben
- Betet dein Charakter viel?

## **Grundlegendes: Motivation des Charakters**

- Einstellung zum Leben im allgemeinen?
- Leben genießen? Wie?
- Spaß haben? Wie?
- Abenteuerlust?
- Berühmt werden?
- Reichtum erlangen?
- Religiöser Grund?
- Aufgabe / Mission?
- Rache?

## **Grundlegendes: Einige Beispielsituationen**

Es kann beim „Bau“ eines Charakters hilfreich sein, wenn man sich von im Vorfeld in ihn hinein versetzt und die ein oder andere Beispielsituation durchdenkt. Dies wird sich dann lohnen, wenn man dann wirklich ins solche (oder ähnliche) Situationen gerät.

- Überfall auf deine Gemeinschaft?
- Überfall von deiner Gemeinschaft?
- Übermacht / Unterzahl?
- Foltern / Gefoltert werden?
- Strafen / Exekutieren?
- Ehrenhaft sterben oder unehrenhaft leben?
- Reaktion auf Befehle?
- Wache halten?
- Freund fragt nach Geld / Schutz?
- Fremder fragt nach Geld / Schutz?
- Dein Tod ist unvermeidlich – letzte Tat?
- Fremde unterhalten sich – zuhören oder weghören?

## **Grundlegendes: Zukünftige Entwicklung**

- Inwiefern kann/soll sich der Charakter Deines Helden in seinen Abenteuern weiterentwickeln?
- Ist er für eine (neue) Liebe oder Freundschaften offen?
- Will er Neues erleben, Altes verdrängen, etwas dazulernen...?
- Will er bestimmte Eigenschaften, Talente oder Zauber perfektionieren oder erlernen?
- Will er sich einen bestimmten Ruf erwerben oder einen loswerden?
- Welchen Vorbildern eifert er nach und will sich zu ihnen entwickeln?
- Sucht er etwas bestimmtes, dass er womöglich irgendwann findet?

Ein paar Worte, die einen Charakter beschreiben können:

abergläubisch, abgehärtet, abgestumpft, angeberisch, anspruchsvoll, aristokratisch, aufbrausend, aufgeblasen, aufrührerisch, aufstrebend, aufsässig, ausdauernd, ausgelassen, beharrlich, beruhigend, beschwichtigend, blutrünstig, breitspurig, diszipliniert, draufgängerisch, durchtrieben, egoistisch, ehrgeizig, eigenbrötlerisch, eigennützig, eigensinnig, einfühlsam, eingebildet, einnehmend, einzelgängerisch, elitär, engstirnig, entschieden, entschlossen, erbarmungslos, ergeben, fanatisch, fatalistisch, feinfühlig, von Fernweh erfüllt, flegelhaft, folgsam, freigeistig, fremdenfeindlich, freundlich, Frohnatur, fröhlich, furchtlos, gebieterisch, gebildet, geduldig, gefühllos, gehorsam, gelassen, gerissen, gewieft, gewitzt, gierig, glaubwürdig, grausam, grob, großspurig, götterfürchtig, göttertreu, halsstarrig, hart, hartnäckig, haushälterisch, hochmütig, hochnäsiger, idealistischer Gerechtigkeitssinn, intellektuell, jähzornig, kaltschnäuzig, kampflustig, klug, konservativ, kontaktfreudig, langmütig, laut, leichtsinnig, leidenschaftlich, liebenswürdig, listig, loyal, lustig, lärmend, maßgebend, mit blindem Eifer, mutig, mürrisch, Motto: Nach mir die Sintflut, nachlässig, neugierig, obrigkeitshörig, ordinär, pffiffig, prahlerisch, protzig, rachsüchtig, rebellisch, redegewandt, reiselustig, ruhig, schicksalsgläubig, schlau, schmeichelnd, schwatzhaft, selbstsicher, selbstsüchtig, sorglos, sparsam, stolz, strebsam, streitlustig, stur, störrisch, stürmisch, tapfer, treu, Trost spendend, umsichtig, unbekümmert, unerbittlich, unerschrocken, ungehalten, ungehobelt, ungestüm, unkonventionell, unterwürfig, verbissen, vergeistigt, vergnügt, verrückt, vertrauenswürdig, verwegen, verärgert, vornehm, vorsichtig, wahnsinnig, wichtigtuerisch, widerspenstig, wissbegierig, wohlherzogen, wortgewandt, zielstrebig, zurückgezogen, zuverlässig, zuversichtlich, übergeschnappt, überheblich...

## **Abschließende Worte**

Zu viel Info auf einmal? Aber nicht doch! Im Grunde ist es wirklich nicht schwer, die ersten Schritte zu und mit einem Charakter aus Magonien zu gehen. Denkt dabei auch an eines: Nicht jeder muss das Rad neu erfinden, und so möchten wir euch gerne helfen, die "typischen" Anfängerprobleme (denn die gibt es!) zu bewältigen und die "typischen" Anfängerfehler (die gibt's auch!) zu vermeiden. Sucht am besten schon frühzeitig den Kontakt mit anderen Magoniern, die vielleicht sogar etwas ähnliches spielen. Wir sind alle gerne bereit, mit Rat und Tat zur Seite zu stehen, dann ist das alles viel einfacher.

Alsdann: Wir sehen uns in Magonien!