

16.03.2023

Eine nette Erklärung aus den Tiefen des Internets:

Gesinnungen

Bei vielen Rollenspielen gibt es einen Wert, der mit wenigen Worten das grobe Verhalten eines Helden beschreiben soll. AD&D verwendet zum Beispiel dazu die Gesinnung, welche aus zwei Dingen besteht. Der erste Teil ist der Handlungsweg eines Helden und kann entweder rechtschaffen, neutral oder chaotisch sein. Der zweite Teil ist seine Einstellung zur Welt und ist entweder Gut, Neutral oder Böse. Doch vielen Leuten ist diese Regel und ihre Anwendung im Spiel nicht ganz klar, weshalb ich mir dachte, daß es nützlich wäre, für jede Gesinnung ein paar Beispiele zu haben, wie sich ein solcher Charakter verhalten könnte.

RECHTSCHAFFEN GUTE Charaktere werden ...

Immer ihr Wort halten
Lügen vermeiden
Niemals einen unbewaffneten Feind angreifen
Nie einen Unschuldigen verletzen
Niemals jemanden foltern
Niemals aus Spaß jemanden umbringen
Immer anderen helfen
Gut in einer Gruppe arbeiten
Höhergestellte, das Gesetz und die Ehre respektieren
Niemals einen Freund betrügen

RECHTSCHAFFEN BÖSE Charaktere werden...

Immer ihr Ehrenwort halten
Nur jene belügen und betrügen, die seinem Respekt nicht würdig sind
Unter Umständen Unbewaffnete töten
Niemals Unschuldige verletzen
Niemals aus Spaß töten
Sich nicht auf Folter verlassen
Niemals aus Spaß foltern
Selbstdisziplin und die Ehre respektieren
Mit anderen zusammenarbeiten, um ihre Ziele zu erreichen
Niemals einen Freund betrügen

RECHTSCHAFFEN NEUTRALE Charaktere werden...

Immer ihr Wort halten
Lügen vermeiden
Einen Unbewaffneten nur unter Befehl töten
Keine Unschuldigen verletzen, außer es wird ihnen befohlen
Nur jemanden in Not helfen, wenn sie müssen
Niemals aus Spaß töten
Niemals jemanden foltern, außer man befiehlt es ihnen
Höhergestellte, das Gesetz und die Ehre respektieren
Niemals einen Freund betrügen

Niemals das Gesetz brechen

NEUTRAL GUTE Charaktere werden...

Ihr, anderen guten Personen, gegebenes Wort halten
Nur Personen mit böser Gesinnung anlügen
Niemals einen Unbewaffneten angreifen oder töten
Niemals Unschuldige verletzen
Niemals aus Spaß töten
Niemals Folterungen anwenden
Immer anderen helfen
Das Gesetz dehnen, wenn es sinnvoll erscheint
Niemals einen Freund betrügen
Gut in Gruppen zusammenarbeiten

NEUTRAL BÖSE Charaktere werden...

Ihr Wort nicht unbedingt halten
Andere belügen und betrügen
Unbewaffnete angreifen, denn diese sind leichter zu besiegen
Unschuldige verletzen oder mißbrauchen
Folterungen zum Spaß oder zum Verhör anwenden
Aus reinem Spaß töten
Nicht ohne Gegenleistung helfen
Das Gesetz brechen, wenn es sinnvoll erscheint
Freunde betrügen, wenn es ihrer Sache dient
Mit anderen zusammenarbeiten, wenn es sie ihrem Ziel näher bringt

ABSOLUT NEUTRALE Charaktere werden...

Ihr Wort halten, wenn es das Gleichgewicht nicht stört
Andere anlügen, wenn es das Gleichgewicht erfordert
Unbewaffnete unter Umständen angreifen
Niemals einen Unschuldigen angreifen oder töten
Folterungen anwenden, jedoch niemals zum Spaß
Oft anderen helfen
Niemals zum Spaß jemanden töten
Das Gesetz brechen, wenn es nötig wird
Niemals einen Freund betrügen, außer das Gleichgewicht verlangt es
Manchmal in Gruppen zusammenarbeiten

CHAOTISCH GUTE Charaktere werden...

Ihr anderen guten Personen gegebenes Wort halten
Nur böse oder neutrale Personen belügen
Niemals einen Unbewaffneten angreifen
Niemals Unschuldige verletzen

Niemals aus Spaß foltern, aber Gewalt anwenden, um an Informationen zu gelangen
Niemals zum Spaß töten
Immer anderen helfen
Versuchen innerhalb des Gesetzes zu leben
Höhergestellten und Regierenden mißtrauen
Niemals einen Freund betrügen

CHAOTISCH BÖSE Charaktere werden...

Selten ihr Wort halten
Jeden belügen und betrügen
Auf jeden Fall auch Unbewaffnete angreifen oder töten
Unschuldige mißbrauchen oder töten
Andere aus Spaß und für Informationen foltern
Aus reiner Freude töten
Nicht gut in Gruppen zusammenarbeiten
Ehre, Autorität und Selbstdisziplin verachten
Ohne zu zögern Freunde betrügen
Anderen helfen, aber nur wenn sie Nutzen daraus ziehen

CHAOTISCH NEUTRALE Charaktere sind...

So wahnsinnig unberechenbar, daß man für sie kein Schema finden kann.
Wer einen solchen Charakter spielen möchte, kann tun und lassen, was immer ihm gefällt.

Einen Beitrag zu Gesinnung findet sich unter:
<https://www.youtube.com/watch?v=wASCXbvod9E>