

Hoe maak ik een personage en wat moet je hierover weten.

Het creëren van een personage

Voor aanvang van een LARP-evenement heeft elke speler de mogelijkheid om een uniek personage te ontwikkelen. Dit kan op verschillende manieren gebeuren, waaronder via onze website. Op onze website vind je beknopte beschrijvingen van de beschikbare volkeren en de diverse klassen waaruit je kunt kiezen.

Je hebt ook de optie om contact met ons op te nemen, zodat we samen kunnen brainstormen en een personage kunnen ontwikkelen dat perfect bij jou past.

Het creatieproces begint met het kiezen van een volk waartoe je personage behoort. Elk volk heeft zijn eigen unieke voordelen en uitdagingen. Daarna selecteer je de klasse van je personage. Deze twee keuzes zullen aanzienlijk bijdragen aan de rol en positie van je personage in de spelwereld.

Technisch gezien vragen we je vervolgens om een aantal "vaardigheden" te kiezen uit een vooraf opgestelde lijst. Elke vaardigheid kost één "punt" of "EP". Deze vaardigheden zullen de keuzes en acties van je personage tijdens het spel beïnvloeden. De beschikbare vaardigheden zijn afhankelijk van de klasse van je personage.

Of je nu je eigen pad kiest via onze website of samen met ons een personage ontwikkelt, het creëren van een personage is een spannende fase van het LARP-avontuur. Het stelt je in staat om jouw stempel te drukken op het verhaal en de wereld waarin je zult spelen.

Wat moet ik weten als ik aan mijn personage begin?

Elke personage start met hetzelfde aantal punten:

LP torso	LP ledematen	Ziekteresistentie	Gif resistentie	Focus
5	3	5	5	10

- Elk personage behoort tot een bepaald volk.
- En elk personage behoort tot een bepaalde klasse.

Levenspunten (LP):

Levenspunten vertegenwoordigen je fysieke gezondheid en weerstand tegen fysieke schade in het spel.

- Elk personage begint met een standaard aantal levenspunten: 5/3 plus extra punten van gekozen vaardigheden.
- Schade die je ontvangt door pantser of als je geen pantser draagt, wordt afgetrokken van de getroffen locatie (LP).
- Standaard aanvallen met een 1-handig wapen doen 1 punt schade, 2-handige wapens doen 2 punten schade.
- Elke ontvangen schade moet worden uitgespeeld. Elke slag veroorzaakt ernstige verwondingen en pijnkreten.
- Een ledemaat op 0 is onbruikbaar, op -1 kan het alleen genezen worden met speciale vaardigheden.

- Als de torso op 0 staat, val je bewusteloos en ben je stervende. Met "veldhulp" kun je overleven, anders zakt het na 5 minuten naar -1.
- Bij -1 op de torso ben je onherroepelijk dood en meld je dit aan het spelkot.
- Je kunt binnen het spel je levenspunten herwinnen.

Ziekteresistentie (ZR):

Ziekteresistentie staat voor je weerstand tegen ziekten.

- Elke ziekte heeft sterkte, symptomen en effecten.
- Bij contact met een ziekte trek je de sterkte af van je ziekteresistentie.
- Als je onder 0 komt, ben je ziek en moet je symptomen en effecten uitspelen.

Gif resistentie (GR):

Gif resistentie vertegenwoordigt je weerstand tegen gif.

- Elk gif heeft sterkte, symptomen en effecten.
- Bij contact met gif trek je de sterkte af van je gif resistentie.
- Onder 0 ben je vergiftigd en moet je symptomen en effecten uitspelen.

Focus:

Focus vertegenwoordigt pure lichaamskracht, fysieke concentratie, energie en vaardigheden. Het is de brandstof die iedereen in staat stelt om buitengewone prestaties te leveren en bijzondere dingen te doen of te creëren.

- De meeste mensen hebben een standaard focus van 10. Negatieve focus is niet mogelijk.
- Focus kan worden herwonnen via vaardigheden, brouwsels, meditatie, enz.
- Ambachtslieden, magiërs, genezers, priesters, krijgers en vagebonden hebben focus nodig voor hun specifieke acties.
- Elke klasse heeft focus nodig.
- Je kunt binnen het spel je focus herwinnen.

Hoe ga ik te werk?

Creëren & Evolutie van een personage

- Een personage koopt zijn vaardigheden met **Ervaringspunten (EP)**. Bij de creatie van een personage ontvang je 15 EP + 5 extra EP naargelang het ingestuurde **achtergrondverhaal**.
- Je kiest eerst **welk volk** je wilt spelen (info vind je op de website),
- Dan kies je welke **klasse** je wilt spelen (info vind je op de website),
- Daarna kies jij je **vaardigheden** uit de lijst van je gekozen klasse.
- Sommige vaardigheden vereisen dat je andere vaardigheden al kent vooraleer je deze kunt en mag nemen. (Dit noemt men **voorkennis**) Hou hier rekening mee.
- Per overleefd evenement verdien je 3 EP om te verdelen in je huidige lijst.
- Nadat je je vaardigheden hebt gekocht moet je nog je uitrusting kopen. Je hebt 10 **uitrustingspunten** (ambachten hebben er 15) waarmee je deze kan en mag kopen. (Zie uitrusting)
- Als jouw personage sterft mag je per evenement dat je hebt meegedaan 1 extra EP besteden boven op je 15 EP + 5 extra EP naargelang het ingestuurde achtergrondverhaal. (Spelleiding kan hier uitzonderingen op maken als beloning voor goed rollenspel met vorig personage)

Aankopen van Vaardigheden

Binnen het spel kun je vaardigheden aanschaffen door EP te gebruiken. Je kunt niet meer EP uitgeven dan je hebt, maar minder is wel mogelijk. Ongebruikte EP kunnen worden bewaard voor volgende sessies.

Belangrijke Overwegingen bij het Kiezen van Vaardigheden:

- **Naam:** Geef de vaardigheid een naam. De lijst van vaardigheden is alfabetisch geordend.
- **Omschrijving:** Deze beschrijving legt binnen het spel uit wat de vaardigheid doet en hoe het wordt toegepast.
- **Speltechnisch:** Dit geeft buiten het spel aan hoe de vaardigheid volgens de regels functioneert.
- **Kost:** De kosten van de vaardigheid die je moet betalen wanneer je het gebruikt. Het kan zijn dat iemand anders deze kosten vrijwillig draagt.
- **Grondstof:** Als er een grondstofvereiste is, moet je de benodigde materialen hebben en deze aan een figurant of ruiltent leveren.
- **Prop:** Sommige vaardigheden vereisen props, materialen die het rollenspel realistischer maken, bijv. een hamer voor een smid.
- **Voorkennis:** Sommige vaardigheden vereisen dat je bepaalde vaardigheden al hebt voordat je ze kunt kiezen.
- **Klasse:** Je kunt deze vaardigheid alleen kiezen als je de juiste klasse hebt die ervoor in aanmerking komt.
- **Hand-out:** Dit is een buitenspel document dat je bij aanvang krijgt en extra informatie geeft over het onderwerp van de vaardigheid.

Stap 1: Kies je Volk

Kies een van de beschikbare volkeren (Pikten, Germanen, Vikingen, Kelten, Goten) op basis van hun verschillen. Lees de beschrijvingen op de website zorgvuldig door.

Stap 2: Kies je Geloof

Elk volk gelooft in 3 goden. Kies ten minste 1 god, maar je kunt er meer kiezen als je wilt. Zelf bedachte goden zijn niet toegestaan.

Stap 3: Kies je Klasse

Kies één klasse uit de beschikbare zes opties (Magiër, Genezer, Ambachtsman/-vrouw, Vagebond, Krijger, Priester). Neem de tijd om de beschrijvingen op de website door te nemen, zodat je begrijpt wat elke klasse inhoudt.

Tweede Klasse Optie Je hebt de mogelijkheid om een tweede klasse te kiezen. Hierbij moet je echter 1 ep investeren in de vaardigheid van de tweede klasse. We raden dit af, omdat het opsplitsen van je vaardigheden en keuzes kan resulteren in een minder diepe specialisatie in elke klasse. Je zult niet zo bekwaam worden in een bepaalde klasse als iemand die zich op slechts één klasse richt.

Meer dan Twee Klassen Het is niet toegestaan om meer dan twee klassen te kiezen voor je personage.

Stap 4: Kies je Vaardigheden

maximaal 15 vaardigheden uit de lijst van vaardigheden die bij je klasse horen. Je kunt extra vaardigheden kiezen als je een achtergrond indient, waarbij je 5 extra ep en vaardigheden ontvangt.

Stap 5: kies je wapengebruik & pantserdracht

Je hebt 10 punten voor je uitrusting (15 punten voor ambachtslieden). Kies je pantser en wapens uit de beschikbare opties op de lijst. Houd rekening met de voorwaarden en beperkingen voor je volk en klasse.

Stap 6: Verhoog je LP, ZR, GR, en Focus

Kies of je punten wilt besteden om je levenspunten (LP), ziekeresistentie (ZR), gifresistentie (GR) en focus te verhogen. Let op de voorwaarden en beperkingen voor je keuzes.

Stap 7: Kies je Focus-gerelateerde Vaardigheid

Kies een focus-gerelateerde vaardigheid die past bij je klasse (Meditatie, Training, Platte Rust).

Extra Informatie:

- Je kunt extra vaardigheden krijgen door evenementen te overleven. Elke keer krijg je 3 ep om nieuwe vaardigheden te kiezen.
- Als je personage sterft, kun je een nieuw personage maken met 20 ep plus 1 ep voor elk overleefd evenement.
- Je kunt vaardigheden wisselen tussen het eerste en tweede evenement dat je speelt.
- Voor vragen kun je voor het evenement contact opnemen via e-mail of de website, en tijdens het evenement bij de aangewezen ruilkot-wezens.

Opm: we behouden ons het recht om bepaalde klasse tijdelijk niet meer te aanvaarden of te weigeren omdat dit het beeld van de wereld dat we willen neerzetten kan verstoren.

Kostuums

Elke speler draagt een kostuum dat past bij hun personage en de spelwereld. Spelers hebben de mogelijkheid om hun eigen kleding te maken of aan te schaffen bij speciaalzaken die gespecialiseerd zijn in toneel- en LARP-kostuums.

De organisatie voorziet figuranten van de benodigde kostuums en wapens, maar we moedigen figuranten ook aan om zelf kostuums en/of rekvisieten mee te nemen om hun personage meer diepgang te geven.

In de beschrijving van elk volk worden enkele specifieke kenmerken genoemd met betrekking tot kleding en uiterlijk. Het is van groot belang dat je bij het samenstellen van je kostuum rekening houdt met deze richtlijnen.

Voor vragen over het maken of aanschaffen van een kostuum kun je altijd contact met ons opnemen. Onthoud: een kostuum hoeft niet per se duur te zijn, vaak geldt de regel "less is more!"

Achtergrondverhaal

We motiveren spelers om een achtergrondverhaal te schrijven voor hun personages. Volgende bonus verdien je bij het insturen van je persoonlijk achtergrondverhaal van je eigen personage: + 5 start EP (ervaringspunten)

We geven graag nog enkele richtlijnen mee voor een goed achtergrondverhaal:

- Hou het persoonlijk: vertrek steeds vanuit je eigen personage of groep en niet vanuit wereldschokkende gebeurtenissen.
- Respecteer ongeveer een minimum van twee bladzijden en maximum van tien bladzijden.
- Houd het realistisch: schrijf bijvoorbeeld niet 'en toen vond ik plots een Uber-magisch zwaard en een koffer met 100 goudstukken en bleek ik de zoon van een god te zijn.'
- Wikkel niet alles af, laat wat ruimte voor ons om je achtergrondverhaal te gebruiken.
- Breng geen elementen in je verhaal die niet stroken met de wereld (draken, geweren, aliens, ...) of die speltechnisch niet mogelijk zijn (geleerden, mensen die kunnen vliegen)
- Baseer je verhaal niet op waargebeurde feiten of figuren.

We kunnen je achtergrondverhaal (of delen ervan) afkeuren als we vinden dat het absoluut niet strookt met de wereld of je personage. We zijn hier weliswaar heel fair in en zijn steeds bereikbaar voor vragen of mocht je hulp nodig hebben bij het schrijven van je verhaal.