

HOOFDSTUK 3

PERSONAGECREATIE

De eerste taak van elke speler is het creëren van een personage. Dit personage zal je uitspelen tijdens het spel: hij of zij is één van de protagonisten van dit verhaal, en je personage zal beslissingen maken die het verloop van het verhaal beïnvloeden. Daarom is het belangrijk om er even over na te denken: hoe zit hij of zij in mekaar, waar komt hij of zij vandaan, wat gaat er precies om in het hoofd en het hart van zo'n figuur? Om je hierbij te helpen, hebben we een aantal speltechnische waarden vooropgesteld om je personage vorm te geven. Allereerst zal je een afkomst mogen kiezen; dit zegt al veel over de sociale en culturele achtergrond van je personage. Is hij of zij van adellijke afkomst of is je figuur net geboren bij een arme boerenfamilie? Gaat het eigenlijk wel om een mens, of wordt het een elf of een dwerg? Invloeden uit je omgeving, vooral op jongere leeftijd, bepalen sterk wat voor iemand je als volwassene wordt. Maar hoe je personage daarmee omgaat, volzaam of net rebels, blijft volledig zijn of haar vrije keuze.

Om de verschillende karaktertrekken, de ervaring en de talenten van je personage meetbaar te maken, voorzien we hem of haar van bepaalde scores en speciale vaardigheden. Een gehard strijder zal bijvoorbeeld heel zijn jeugd zijn of haar krijgstechnieken gehoord hebben, maar maakte nooit tijd vrij om parate kennis op te doen. Een magiër of academicus, die zijn of haar hele leven al met de neus in de boeken zit, had dan weer bitter weinig energie over om ook nog de lichaamsbouw te ontwikkelen. Een sluwe courtesane, die de subtiele trucs van de manipulatie onder de knie heeft gekregen, zal in geen van beide bovenstaande uitblinken, maar zal dan weer wel over de nodige mensenkennis en sociale vaardigheden beschikken om zich een weg te banen door het politieke strijdperk aan het hof.

Hou er vooral rekening mee bij de creatie van je personage dat het de bedoeling is dat je een rol speelt. Je personage is niet een scoretabel met voetjes; het is een mens (of elf, of dwerg) van vlees en bloed die ook specifieke karaktertrekken heeft. Je personage heeft een leven achter de rug dat minstens even lang is als het jouwe en heeft daarin al heel wat meegemaakt; hij of zij is zeker al verliefd geworden, gekwetst geweest, heeft al liefgehad en is geliefden verloren, heeft dromen en wensen, voelt pijn en bloedt, komt uit een specifieke cultuur die zijn of haar persoonlijkheid gekleurd heeft,... noem maar op. Denk





even terug aan je eigen verleden en wat je allemaal al hebt meegemaakt; je personage heeft ook zo'n uitgebreide achtergrond. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat je jezelf speelt, dus je personage zal er mogelijk anders mee omgaan - of dat toch anders laten merken naar de buitenwereld toe. In een ideale rollenspelomgeving word je om de haverklap met jezelf geconfronteerd of kan je de situatie eens benaderen vanuit een volledig andere invalshoek - zo krijg je intensieve, emotionele rollenspelsituaties die je altijd zullen bijblijven.

CONCEPTUALISATIE

Voor je aan de creatie van je personage begint, is het goed om je jezelf een aantal vragen te stellen. Wat voor een personage spreekt je aan? Schaam je vooral niet om inspiratie op te doen bij fantasy-verhalen die je gelezen hebt of films in het genre die je leuk vindt. Als je nog nooit een rollenspel hebt gespeeld, denk er dan eens over na in wat voor rol je jezelf zou zien - een heroïsche ridder, een tragische held, of juist een achterbakse feeks? Hoe oud is je personage en hoe ziet hij of zij eruit? Een haarkleur is gemakkelijk gekozen en geeft meteen al concrete vorm aan je personage.

We raden iedereen in elk geval ten stelligste aan om, voordat je aan je personage begint te denken, het eerste hoofdstuk van dit boek eens door te lezen. Daarin staat immers de spelwereld van *Ambrosia* beschreven. Net zoals jij al heel je leven hebt gehad om alles te leren over je omgeving, loopt je personage ook al zijn of haar hele leven rond in de Alverlanden. Ieder spelerpersonage beschikt dus over een bepaalde basiskennis over die mystieke fantasy-wereld - en het is erg vervelend als deelnemers aan een rollenspel steeds moeten vragen wat een paladijn ook weer was. Door je eerst te verdiepen in de spelwereld, kan je een personage neerzetten dat echt deel uitmaakt van die wereld. Waar je anders een buitenstaander bent die even kan binnenkijken in die mythische samenleving, kan je op die manier er volledig deel van uitmaken - en zelfs bepalen hoe de toekomst ervan zal uitzien.

Hou daarbij vooral ook rekening met het feit dat iedere ziel op het Ment over een vrije wil beschikt, en dat het allemaal individuen betreft. Natuurlijk zijn er ook luie dwergen, belezen elfen en oerlelijke Tauerniers. Het gaat echter over een kleine minderheid. Maar zijn dat niet juist de meest interessante personages? Als je er een aantal fantasy-verhalen op naleest, zal je al snel zien dat het concept van



de onwaarschijnlijke held een vaak terugkerend element is. Die boerenjongen die hunkert naar avontuur en ervan droomt om een ridder te worden, die jonkvrouw die haar borduursel laat liggen om stiekem met het zwaard te gaan oefenen, of dat onbenullig wezentje dat plots met het lot van de wereld wordt opgezadeld, zijn maar enkele voorbeelden hiervan.

Het helpt ook altijd om je personage een motivatie te geven: geef het een reden waarom het doet wat het doet. In de Kronieken van *Ambrosia* die we aanbieden, geven we altijd een aantal opties mee om spelers rechtstreeks bij het spel te betrekken. Want het verhaal van een edelman die erachter komt dat zijn hele familie bezeten is door kwade geesten, is toch interessanter dan het verhaal van een vreemdeling die om niet nader vernoemde redenen bij een bezeten familie terecht komt?

Als laatste willen we je nog iets heel belangrijks meegeven: zorg ervoor dat je een personage kiest waarmee jij je zal amuseren. We mogen nog zo lang doorgaan over diepgang in het rollenspel van emotionele situaties, maar uiteindelijk zit je nog altijd met vrienden rond de tafel om een aangename spelavond te beleven.

OVERZICHT

De creatie van een personage kan in zeven simpele stappen worden samengevat. Deze stappen worden in de volgende punten uitvoerig besproken, maar hieronder kan je alvast een handig overzicht terugvinden:

1 Bepaal de basiskenmerken van je personage: is het een man of een vrouw, en hoe oud is hij of zij? Is het een mens, elf of dwerg? En welk geloof hangt je personage aan (Argonius, het Beest, Eritus Ebigor, Ment of apostaat)?

2 Kies een afkomst voor je personage. Speel je een mens, dan kies je tussen horige, halfvrije, of adel (van een specifiek adellijk huis). Vul ook je voorlopige primaire scores in die met je afkomst overeenkomen:

MENS, ADEL - HUIS ALFSTEEN

Fysiek: 2 Mentaal: 1 Sociaal: 3

MENS, ADEL - HUIS BALIGANT

Fysiek: 4 Mentaal: 1 Sociaal: 1

MENS, ADEL - HUIS LONBARDEN

Fysiek: 1 Mentaal: 2 Sociaal: 3

MENS, ADEL - HUIS MARKOLF

Fysiek: 1 Mentaal: 4 Sociaal: 1

MENS, ADEL - HUIS TAUERNIER

Fysiek: 1 Mentaal: 1 Sociaal: 4

MENS, ADEL - HUIS VAELSPAEN

Fysiek: 1 Mentaal: 3 Sociaal: 2

MENS, HALFVRIJE

Fysiek: 2 Mentaal: 2 Sociaal: 2

MENS, HORIGE

Fysiek: 3 Mentaal: 1 Sociaal: 2

DWERG

Fysiek: 3 Mentaal: 2 Sociaal: 1

ELF

Fysiek: 2 Mentaal: 3 Sociaal: 1

3 Kies één *gebrek* uit dat bij je personage hoort. Trek 1 punt af van de bijhorende primaire Eigenschap. Je mag een tweede gebrek kiezen als je dit wil, maar nooit meer dan twee. Als je een tweede gebrek neemt, moet je ook van de primaire score die daarbij hoort 1 punt aftrekken, maar mag je bij stap 4 een extra vaardigheid of talent nemen.

4 Aan de hand van de primaire Eigenschappen die je nu hebt, mag je nu *talenten* en/of *vaardigheden* voor je personage kiezen. Talenten mag je enkel bij personagecreatie nemen, vaardigheden kunnen later ook nog bijgeleerd worden. Per punt van een primaire Eigenschap mag je één talent of vaardigheid uitkiezen die eraan gekoppeld is. Als je in het vorige punt gekozen hebt om twee gebreken te nemen, mag je nu één extra talent of vaardigheid vrij kiezen en bij de gekoppelde primaire score ook 1 punt optellen.

5 Elke vaardigheid en elk talent heeft ook betrekking op een secundaire Eigenschap. Aan de hand van je vaardigheden en talenten kan je nu dus je ook die scores bepalen; voor elke vaardigheid en talent die eraan gekoppeld zijn, wordt de secundaire Eigenschap met 1 punt vermeerderd. Als je geen vaardigheden of talenten binnen een bepaalde primaire Eigenschap hebt en die score is negatief (-1), zal één van de gekoppelde secundaire scores gelijk zijn aan 0 en de andere aan -1. Welke juist, mag je zelf kiezen. Wapen- en Pantserdracht kan je van je scores, vaardigheden, talenten en gebreken afleiden.

6 Koop een basisuitrusting voor je personage met je startkapitaal. Deze is onder normale omstandigheden gelijk aan 7 + je Sociaal-score Florijnen. Uitgebreide lijsten van mogelijke aankopen vind je in hoofdstuk 4. Hou ook rekening met je draagkracht als je wapens en/of pantsers aankoopt! Je draagkracht is gelijk aan 10 + je Kracht-score en je Lading is gelijk aan de som van de Last van alle wapens en pantsers die je bij je hebt.

7 Nu hoef je enkel nog je personage af te werken. Geef hem of haar een naam en noteer hierbij een eventuele titel. Onder de hoofding *talen* op je personagekaart zullen de meeste personages enkel *Alverlands* of *Galbi* (de taal van de dwergen, als je personage een dwerg is dus) noteren. Enkel met bepaalde vaardigheden of talenten kan een personage meer talen de baas. Elk personage start zonder Karma en aan Niveau 1; je omcirkelt alvast het cijfer 1 naast *Niveau/Ervaringspunten*. Tenslotte maak je de 3 laatste bolletjes van je *Ziel* zwart, want onder normale omstandigheden is de Ziel van een beginnend personage gelijk aan 7.

DE PERSONAGEKAART

Elk spelerpersonage in een rollenspel wordt gedefinieerd door een aantal speltechnische eigenschappen; deze kwamen al uitgebreid aan bod in hoofdstuk 2. Al deze kenmerken staan vermeld op de *personagekaart* van je figuur. Een blanco personagekaart vind je op de volgende pagina's (respectievelijk voor- en achterkant) terug. De voorkant van de personagekaart is voorbehouden voor de speltechnische details; bijna alle zaken die een dobbelsteenworp vereisen of veroorzaken, zal je hier terugvinden. Op de achterkant staan dan weer de persoonlijke gegevens en bezittingen van je personage genoteerd. Die zijde zal je tijdens het spel waarschijnlijk minder nodig hebben dan de voorkant.

Zoals je kan zien, wordt de voorkant van de personagekaart gedomineerd door de drie primaire Eigenschappen (Fysiek, Mentaal en Sociaal) en hun secundaire scores (Kracht en Lenigheid voor Fysiek, Kennis en Intuïtie voor Mentaal, en Charisma en Uiterlijk voor Sociaal). Eveneens is er plaats voorzien om trauma's bij te houden, gesorteerd onder de primaire Eigenschap waarop ze betrekking hebben.

De achterzijde van de personagekaart is voornamelijk nuttig voor het bijhouden van eigendommen en kapitaal. Enkel de wapens en pantsers die je personage bij zich draagt, worden op de voorkant ingevuld. Vermits ze ook een rechtstreekse speltechnische functie hebben, zal je hun gegevens tijdens het spel meer nodig hebben dan die van je andere bezittingen.

PERSOONLIJKE GEGEVENS

Bovenaan de achterzijde van je personagekaart zal je enkele persoonlijke gegevens over je figuur zien staan. Deze punten zal je tijdens het spelverloop misschien liever geheim houden; je loopt bijvoorbeeld beter niet te koop met het feit dat je een ketter bent, en vermits de leden van de voormalig adellijke familie Alfsteen nog steeds voortvluchtig zijn, gebruiken ze vaak een schuilnaam. Vermits de personagekaart tijdens het spel voornamelijk met de voorzijde naar boven op tafel zal liggen, hou je deze gegevens ook gemakkelijk geheim voor andere spelers; we gaan natuurlijk niet uit van kwade wil, maar op die manier kan niemand per ongeluk een glimp opvangen van informatie die je liever voor jezelf wil houden.

Enkele van deze punten kan je zo invullen; je kan bijvoorbeeld meteen bepalen of je personage een man of een vrouw is. Hoewel het geslacht geen speltechnische waarde heeft, zorgt het wel voor een sociaal verschil, vooral in de

mensenwereld. Je leeftijd kan je ook vrij bepalen, maar hou er rekening mee dat mensen jonger volwassen beschouwd worden en een kortere levensverwachting hebben dan wij in de eenentwintigste eeuw. Uitgebreide informatie over leeftijd en geslacht kan je terugvinden in hoofdstuk 1.

Ook kan je alvast bepalen welke religieuze overtuiging je personage deelt. Cultureel gezien zal een grote meerderheid van de mensen de god-keizer Argonius volgen, terwijl elfen het Beest verafgoden en dwergen in Ment, het aambeeld, geloven. Vooral onder de mensen is er een minderheid die -heimelijk- een ander geloof aanhangen; druïdes volgen het Beest, en heksen verafgoden Eritus Ebigor. Dan heb je ook nog de apostaten, mensen die de kerk van Argonius bewust afzweren. Meer informatie over al die strekkingen vind je ook terug in hoofdstuk 1.

AFKOMST

De belangrijkste keuze die je tijdens de creatie van zijn of haar personage zal moeten maken, is zijn of haar afkomst. Hierbij heb je de keuze tussen tien verschillende mogelijkheden. Als mens kan je van adel zijn, een horige of een halfvrije; maar ook afkomstig zijn van een ander ras (elf of dwerg) is een mogelijkheid.

De afkomst van een personage geeft weer welke kansen hij of zij in het leven heeft gekregen voordat het eigenlijke spel begint. Je figuur loopt immers al jaren rond op het Ment, en heeft op die tijd heel wat ervaringen opgedaan die hem of haar zullen kunnen helpen in die onbekende toekomst. Zo zal een kind van huis Markolf de beste academische studies kunnen aanvatten, terwijl iemand die binnen huis Baligant geboren wordt, dan weer van kindsbeen af in de wapenkunde opgeleid wordt. Een horige, daarentegen, zal van op jonge leeftijd al moeten helpen op de akkers en in de stallen, en ook dat werpt zijn vruchten af. De afkomst van een personage zal ook belangrijk zijn bij sociale contacten; de meeste edelen beschouwen horigen als onbeschoft en onbetrouwbaar, terwijl onder het gewone volk de adel dan weer de reputatie kan krijgen over het paard getilde windbuilen te zijn.

Je afkomst is dus niet enkel belangrijk omdat het je een bepaalde socio-culturele status binnen de spelwereld meegeeft, maar ook omdat het de basiswaarde van je primaire Eigenschappen bepaalt. Natuurlijk blijft elke mens, elf of dwerg een individu, met heel persoonlijke karaktertrekken en ervaringen; die primaire Eigenschappen zijn dus ook niet meer of minder dan een basis waarmee