

BE LARP

HULP VOOR HET MAKEN VAN EEN PERSONAGE

V1.1



INTROUCTIE

We hopen dat dit document u kan helpen bij het aanmaken van een personage. Mocht u toch nog vragen hebben of problemen ondervinden, aarzel dan niet om contact op te nemen met ons via avatar@larp.be. In het geval dat nodig blijkt zullen wij u een « buddy » (zie hulp) toekennen, die u zal begeleiden bij het opbouwen van uw personage.

Ploeg RULES

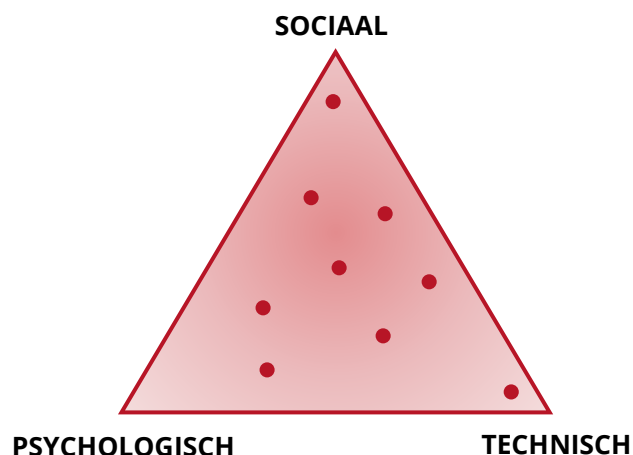
BELANGRIJK

AVATAR is een LARP waar heel veel spelers en personages samenleven. Automatisch zorgt dit ervoor dat de verwachtingen van de ene niet noodzakelijk overeenstemmen met de verwachtingen van de andere.

Dit gevoelige evenwicht zal betekenen dat ieder van ons zich extra tolerant zal moeten opstellen ten opzichte van de acties ondernomen tijdens het spel.

- Uw gevoeligheden zijn niet die van een ander
- Als u, in eender welke situatie, zich persoonlijk aangevallen voelt, of niet meer correct in het spel zit. Dan mag u zich gewoon uit het spel terugtrekken (en daarna terugkomen), met een klein signaal
- Probeer het beste te zien in iedere speler (een andere speler zal er nooit op uit zijn om u persoonlijk te kwetsen tijdens zijn spel) Toch het geval? Praat erover.

Bij de creatie en de interpretatie van een personage zal elke speler voor zich een natuurlijke “speelstijl” ontwikkelen, dewelke na verloop van tijd kan evolueren. Deze “stijl” is vaak een **combinatie van verschillende niveaus van de drie benaderingsmogelijkheden (1)** die wij zullen hanteren voor de rest van dit document om u te helpen uw personage vorm te geven. Voel je vrij om de elementen in deze handleiding goed door te nemen.



SOCIALE BENADERING

Maak deel uit van het geheel en bouw samen aan een geschiedenis

Een personage bestaat alleen maar als gevolg van zijn ontmoetingen met anderen, het is dus belangrijk om deel uit te maken van de wereld en samen te werken met zij die jou omringen.

In bepaalde gevallen is "het falen"; vrijwillig of niet; een manier van een personage om meer spel te creëren voor zij die zich rond hem bevinden. We noemen dit "play to lose", het idee is dat je samen een leuk verhaal schrijft met de overwinningen, maar ook met de mislukkingen.

GROEPEN EN RELATIES

Van welke groep(en) maakt uw personage deel uit? In welke positie? Wat zijn de banden die hij onderhoudt met elk ervan?

- In je factie/groep
- In een gilde
- In een sekte of religieuze groepering
- In een geheime orde of een andere diverse groepen?
- Op de sociale ladder?
- Wie zijn uw vrienden? / Wie zijn uw vijanden?

LEVEN & ACHTERGROND

- Wat is uw geschiedenis?
- Waar kom je vandaan? Kom je uit Caldera, uit de droomwereld of ergens anders?
- Hoe bent u de man of vrouw geworden die u nu bent? Wat zijn noemenswaardige gebeurtenissen uit uw leven?

Wat zijn mijn doelen en wil ik deze bereiken?

Keep it simple !

Let erop om jezelf niet te verliezen in details, je geschiedenis en achtergrond mogen lang en gedetailleerd zijn, maar probeer samenhang en simpliciteit in acht te houden. Probeer informatie te beperken tot belangrijke fases uit het spel of momenten die betekenisvol zijn.

WAT IDEEEN OM ER DIEPER OP IN TE GAAN

- Er bestaan verschillende vragenlijsten online ([link](#)), deze kunnen soms uit wel 800 vragen bestaan. Die zijn natuurlijk niet altijd even relevant, dus probeer ze te filteren op het gebruik tijdens een LARP.
- Als u met vrienden komt, probeer dan ook vragen te stellen aan elkaar. Bouw al een relaties (positief of negatief) met hun uit. Stel verbintenissen op die u samenbinden of gedeelde herinneringen.
- Vergeet niet al deze info en uw wensen door te geven aan uw RTI.
- Zoek via facebook of andere kanalen contact met andere spelers om uw ideeën te delen. Probeer externe relaties op te bouwen en stel uw personage voor aan de wereld.
- Stel objectieven op die haalbaar zijn in het spel, wensen die je wilt delen, dingen die je wilt bereiken. Alles wat kan bijdragen tot het spel!

PSYCHOLOGISCHE BENADERING

Blijf zoveel mogelijk in karakter

Een band creëren met je personage doe je ook door het ontdekken en definiëren van zijn of haar interacties met de anderen rondom, of speciale in speciale situaties.

De psychologie van een personage kan verschillende niveaus van complexiteit bevatten, dat is afhankelijk van de wensen en verwachtingen van de individuele speler. Het staat een speler ook vrij zich volledig los te maken van zijn eigen persoonlijkheid. Voor deze spelers is dan ook het zo goed mogelijk spelen van hun rol, hun grootste plezier in het spel.

FILOSOFIE

De filosofie van een personage zal je toelaten je reactie op een bepaalde interactie of gebeurtenis te bepalen. Deze reactie is gebaseerd op een set factoren eigen aan het personage, zoals:

- Zijn motivaties en intrinsieke waardes
- Zijn meningen
- Zijn interesses
- Zijn sterktes en zwaktes

GEDRAG (VERBAAL EN NON-VERBAAL)

- Hoe spreek je?
- Hoe verplaats je je?
- Heb je tics? Eigenaardigheden? Een handicap?
- Hoe druk je bepaalde gevoelens of emoties uit?
- Hoe zie je eruit? Wat voor kostuum draag je? In welke omstandigheden?
- Hoe stel je je ras of je oorsprong voor? Of je lichamelijke karakteristieken?
- Heb je bepaalde specifieke reacties? Of favoriete antwoorden?
- ...

Let op de context!

Het kan verleidelijk zijn om, bijvoorbeeld, een personage te willen spelen dat doofstom is of totaal asociaal. Het kan zeker een keuze zijn om het spel voor jou interessanter te maken, maar let op de context van het spel. Personages die op deze manier gespeeld worden, zullen compromissen en of nuances daarop moeten maken in het spel. Anders zullen ze zeer moeilijk (op lange termijn) speelbaar zijn in een spel als AVATAR.

Accessoires maken je outfit!

Denk eraan om accessoires te voorzien voor je kostuum. Het is (in de meeste gevallen) zo dat een goed gekozen accessoire meer impact heeft, dan een kant en klaar kostuum dat je ergens van een rek haalt. Deze accessoires kunnen een geschiedenis hebben, spel maken en zodoende gebruikt worden tijdens het scenario's of opdrachten. (Via organisatie!)

WAT IDEEEN OM ER DIEPER OP IN TE GAAN

- Een spiegel kan je helpen om je gezichtsuitdrukkingen, antwoorden of anderen te testen en te oefenen.

- Probeer op voorhand al wat na te denken over de verschillende reacties die je personage kan hebben in bepaalde situaties. Dit om te vermijden dat je ergens voor een verrassing komt te staan en dat je reactie afwijkt van het vooropgestelde personage.

TECHNISCHE BENADERING

Verlies verwerken en evolueren.

De technische creatie van je karakter is een belangrijk onderdeel van het creëren van een personage, maar het is niet het enige! Bij uitsluitend gebruik van de technische aanpak, zal je personage nooit diepgang hebben.

Deze aanpak is de link tussen het personage en de verschillende spelregels. Het is een manier voor jouw personage om zo optimaal mogelijk problemen en uitdagingen op te kunnen lossen. Vaak afgeleid van MMORPG-systemen en andere rollenspellen op papier (D&D).

DEVOTIE

Bij de start van de creatie heeft u beschikking tot 6 Devotie. Elke Devotie stelt 2 maanden werk voor, dat je belooft uit te voeren in de winter die komen gaat. Een jaar telt dus 6 Devotie.

BEROEPEN

Dit zijn de beroepen die uw personage heeft aangeleerd tijdens zijn leven en voor dewelke hij zijn/haar skills en competenties onderhoud tijdens de winter.

LET OP: Je kan beroepen vanaf nu niet meer "half" nemen. Een beroep kost minimaal 2 Devotie en door een beroep te kiezen, krijg je toegang tot alle competenties van dat beroep.

CREATIE

Bij de start van de creatie gaan **2** Devotie automatisch naar een beroep en **2** moeten vrij blijven om te kunnen gebruiken in het spel.

Het gebruik van de overgebleven Devotie zijn vrije keuze. Je kan ze vrij laten om te gebruiken in het spel, of om een tweede beroep te kiezen als dat mogelijk is. De vrijgelaten devotie kan je dan tijdens het spel gebruiken voor een van de gemeenschappelijke activiteiten zoals Guildes, Strongholds of Cult om via die weg een voordeel voor jezelf of voor je groep te halen.

De 3 mogelijkheden zijn dus:

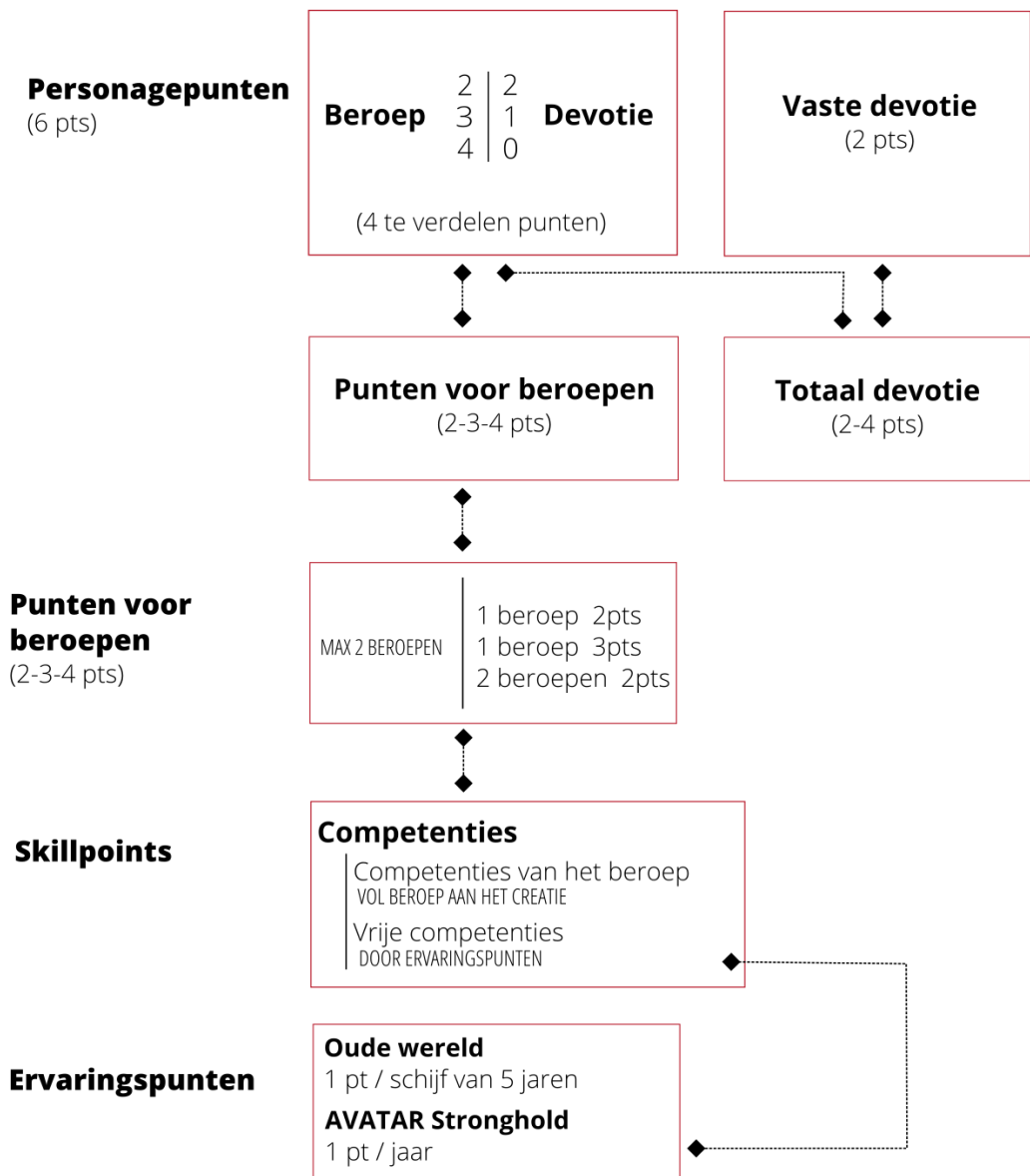
- 1 Beroep van 2 Devotie en 4 Devotie vrij.
- 1 Beroep van 3 Devotie en 3 Devotie vrij.
- 2 Beroepen van 2 Devotie en 2 Devotie vrij.

ERVARINGSPUNTEN (XP)

Ervaringspunten geven aan hoeveel keer je personage al heeft deelgenomen aan AVATAR en hoe goed hij de winters in Caldera heeft overleefd. Hoe langer hij kan overleven, hoe meer vaardigheden hij kan ontwikkelen. Om het eenvoudig te houden is het de anciënniteit van de SPELER en niet van het personage dat telt. Doch, moest het zijn dat uw personage definitief komt te overlijden, dan verliest u één XP (maximaal één keer per event). Ervaringspunten kunnen gebruikt worden om competenties te kiezen uit de lijst van vrije competenties.

Hoeveel XP je hebt, wordt nog steeds op dezelfde manier berekend als de vorige jaren: 1 XP voor elke begonnen schijf van 5 oude AVATARS (alles voor Avatar: Stronghold) en 1 XP voor elke AVATAR: Stronghold.

VB: 7 oude AVATARS en 3 AVATAR: Stronghold, levert het personage 5 XP op. 3 oude AVATARS en 1 AVATAR: Stronghold, levert het personage 2 XP op.



HULP

De organisatie van AVATAR heeft verschillende manieren van hulp op poten gezet, om op die manier zoveel mogelijk mensen te kunnen helpen of de spelers te kunnen begeleiden.

- Een speler mag een aanvraag doen om de hulp van een “nonkel” te krijgen, die vragen kan beantwoorden of kan helpen bij het op punt stellen van het personage.
- De facebookgroep van AVATAR stelt u in staat om vragen te stellen, meningen te uiten, ideeën te vormen, projecten voor te stellen, een groep te zoeken en eventueel zelfs scenario te creëren met andere spelers.
- Via e mail: avatar@larp.be kan je contact opnemen met de organisatie en hun tal van vragen stellen volgens je behoefte.
- Ter plaatse, in de mate van het mogelijke, zullen de vrijwilligers van de frontdesk, scheidsrechters en leden van de cel GAME, hun best doen om vragen te beantwoorden en oplossingen te zoeken. In geval van moeilijkheden of problemen kan je je ook naar de nieuwe “Chill Zone” begeven om daar tot rust te komen.

EN NA HET SPEL?

Na het spel is er de terugkeer naar de bewoonde wereld, deze kan sommigen zwaar vallen. Dit is een volkomen normale reactie voor een activiteit met een overvloed aan sociale contacten (denk maar aan zomerkampen, etc.). Dit geval van “de blues” zal gewoonlijk na een paar dagen verdwijnen. Indien nodig blijven onze mailbox en de facebookgroep open.

HOE STEL IK (OFFICIEEL) EEN SCENARIO VOOR

Het is mogelijk om scenario voor jouw groep voor te stellen aan de organisatie. Om dit te doen is het van groot belang om in eerste instantie bij je RTI (de verantwoordelijke van jouw groep of factie) langs te gaan, deze zal de info doorspelen aan de organisatie.

Om je kansen tot goedkeuren te verhogen en jouw voorstel geïntegreerd te krijgen in het spel, probeer de raad hieronder in acht te nemen. Je groep en je RTI kunnen natuurlijk nog extra voorwaarden hebben, los van deze guidelines:

- **Storytelling**
Je scenario moet een verhaal vertellen: het idee is dat je een avontuur maakt dat het verhaal van je groep kan doen evolueren en bijkomend spel met zich mee brengt.

- **Targets**

Een geslaagd scenario stelt de spelers die deelnemen voorop, werk met hen samen om te kijken wat ze verwachten en hoe je dat kan incorporeren. Zodat ze zich maximaal amuseren.

- **Never Ask For A Reward**

Maak geen verhaal om te krijgen, maar eerder om te geven aan de andere spelers. Als het verhaal goed in elkaar zit en de inhoud is interessant, dan zullen de mensen van de organisatie niet aarzelen om de spelers “materieel” te belonen.

- **Communicate**

Wilt u graag uw ideeën integreren in Caldera? Maar u kent nog niet de volledige context van de wereld? Aarzel niet om hulp te vragen!