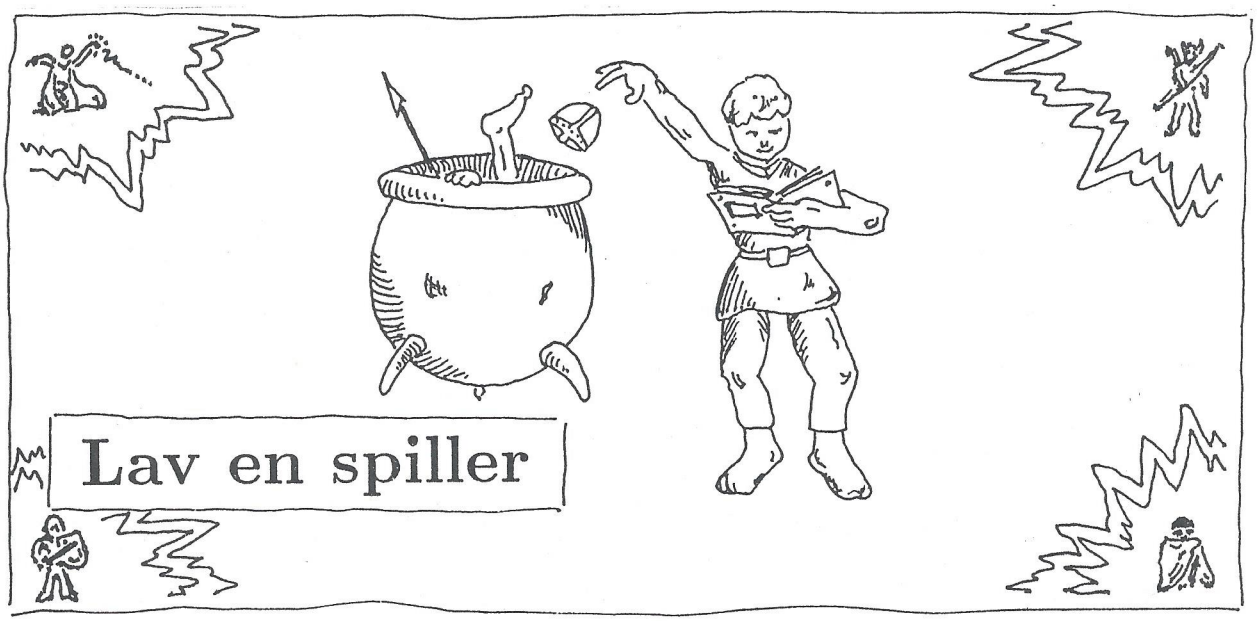


Lav en spiller

Indledning

Følgende afsnit fortæller hvordan man udfylder sit spillerark. Man bør nok følge den rækkefølge, som nedenstående er beskrevet i. De enkelte dele i dette afsnit vil henvise til andre afsnit, som beskriver de enkelte emner mere eksakt - det herunder er en slags oversigt.

Race

Når man laver en ny spiller, er det meget vigtigt, at man finder ud af, hvilken race denne spiller tilhører. Kig i afsnittet om racer side 14, og se hvilken du helst vil have. Det kan godt være Spillemesteren har nogle racer i sin verden som ikke er nævnt der, eller at nogle racer ikke kan bruges i den verden eller den historie. Spørg ham før du vælger.

Det er også en mulighed at vente, til man har valgt sin profession, så man kan se hvilken race, det ville være mest passende at være. Spørg Spillemesteren om hvorvidt det kan tillades. Det kan ske, at Spillemesteren vælger race fra starten af, af hensyn til det eventyr, I skal ud på, og hvis du ikke kan bestemme dig, kan du altid lade ham bestemme. Sørg for at notere ned, hvilke justeringer du får af at være den race, du er, og husk på din race, når du giver dig til at lave baggrundshistorie.

Man kan også lave sin egen race (evt. sammen med Spillemesteren), men denne skal godkendes af Spillemesteren, for det er ikke sikkert, at den passer ind i hans verden.

Erhverv

Dette er, hvad spilleren er uddannet til at være. De fleste spillere vil lige være færdige med deres uddannelse, og har ikke slået sig ned endnu. Spillemesteren vil nok ikke tillade alle professioner, hvad laver f.eks. en fisker midt i en ørken? Hvis man har valgt sin race, vil det nok også påvirke valget af profession. Der er beskrivelser af de mest normale erhverv side 17. Man kan selvfølgelig lade Spillemesteren afgøre det, hvis man ikke kan bestemme sig. Det er også beskrevet nedenfor, hvordan man laver sin egen profession, hvilket mange nok vil gøre.

Hvis man laver sit eget erhverv, bør man tage udgangspunkt i ens baggrundshistorie. Ligesom ens erhverv ikke altid behøver at have været det, man laver nu. F.eks. vil tyven, der på grund af mange tyverier, er blevet interesseret i at blive juvelér, have evner som tyv og ikke som juvelér.

Baggrund

På dette tidspunkt bør du finde en baggrund til din spiller, dvs. hvad har han af familie, hvor er han født og opvokset, hvad er han glad for, er han eftersøgt for mord, eller er han selv ude efter nogen andre? Et navn vil også være en god ting at finde, da de øgenavne, andre spillere ellers kan finde på, ikke altid er lige behagelige. Baggrunden laves ofte sammen med Spillemesteren, da han ved, hvordan verden ser ud, og hvad der sker i den. Der vil også være en del af baggrunden, som Spillemesteren bestemmer helt, nemlig hvordan man møder de andre spillere.

Det er vigtigt at have en god baggrundshistorie, da den vil give et billede af personens opførsel og synspunkt på tilværelsen. Desuden kan der springe mange gode eventyr ud af en god baggrund. Det kan være nyttigt at skrive nogle få stikord op til ens personlighed, såsom at man er nervøs, ilter, sørgmodig eller grisk. Se iøvrigt afsnittet om baggrund side 20

Starterfaring og -evner

En ny spiller vil normalt have lært visse basale evner. De fleste er netop blevet færdige med en grund-'uddannelse', enten i livets hårde skole, i et kloster, i mesterlære eller på anden vis. Der kan man have lært at overleve i naturen, at slås, at sejle og mange andre ting. De ting, de fleste personer kan noget af, er inddelt i 30 evner. Derudover kan man lære specielle evner, såsom magi, specielle kampteknikker, tyveevner, læse og skrive, fremmede sprog og meget andet. Beskrivelser af de normale evner, eksempler på specielle evner og hvordan man finder ud af, hvilke evner ens spiller har, kan findes i kapitlet om evner side 22.

Udstyr

Nu står ens spiller altså der, kan en hel masse, men har ingen ting. Hvad er det første han gør? Han får Spillemesteren til at give sig nogle penge. Mængden af penge man får afhænger af ens profession, alder og især baggrund. I kapitlet om penge kan man få en fornemmelse af, hvor meget penge egentlig er værd, se side 94.

Nu står spilleren og kan en hel masse og har nogle penge. Hvad gør han så? Han køber selvfølgelig noget tøj! Det er pinligt, om ikke forbudt, at rende nøgen rundt! (Spillemesteren kan dog sige, at man har tøj fra starten af.)

Derefter kan han købe alt muligt andet udstyr, så som rustning, våben, rygsæk, reb, urter og alle de andre mystiske ting, man får brug for. Hvis der er tale om specielt dyre eller ualmindelige ting for det sted, du befinder dig, så spørg Spillemesteren om du kan købe det. Alt, hvad man køber, skal skrives op et eller andet sted på udstyrsarket. Våben skrives enten i våbenhånden, hvis man regner med at have det der ofte, eller hvor man nu har det, når man ikke bruger det. Samtidig bør man skrive de forskellige tal for de våben man har tænkt sig at bruge op på våbenlisten. En liste over de normale våben kan ses side 44. Alle andre ting skrives ved det sted man bærer dem. Man skal huske at notere op, hvad man har hvor, og hvor meget det vejer. Man kan nemt komme til at købe så meget, at man ikke kan flytte sig overhovedet. På side 33 kan du se, hvor meget ting koster og vejer.

Tegning

Til sidst er det en god ide at lave en tegning af sin spiller, så man selv og de andre spillere ved, hvordan han ser ud, og man får en lejlighed til at vise Spillemesteren, hvordan en krumsabel faktisk godt kan hænge skråt over ryggen, så man kan trække den nemt og uden at skære halsen over!

Til sidst skal Spillemesteren kontrollere ens spiller, så han er sikker på, man ikke *tilfældigvis* har skrevet 12 guldstykker for meget på...

Man bør på spillerarket skrive de vigtigste dele af sin forhistorie: Har man fjender, svoret et løfte, ejer man noget særligt, eller har man særlig høj eller lav status osv.

