

# After the Departure - Karakterideeën

door Mark Braspenning en Jake de Oude

Zie <http://rpg.sandcat.nl/atd2012/> voor meer over de campagne.

## Geslacht

Ga er maar even vanuit dat elk concept kan werken als zowel man als vrouw.

## Sage (wijze oude man)

Oudere man, minstens 45 jaar oud (dus al volwassen tijdens de Departure). Beetje een kortaffe bruusk persoon maar niet slecht. Hij is gewoon cynisch geworden door wat er gebeurd is. Zwaar gebrek aan geloof in welke god dan ook, wat mooi contrast oplevert met de nieuwe priester. Diep, diep van binnen wil de Sage geloven (in goden en het verslaan van de grayskins en het succes van de groep) maar zijn ervaringen vertellen 'm anders en hij wil niet teleurgesteld worden.

Is de bergen in gevlucht omdat de grond te warm werd onder zijn voeten. Hij weet veel en de grayskins (en hun menselijke helpers) hebben het niet zo op met kennis. Kennis moet gecontroleerd worden.

**Stats:** Hogere Knowledge, lagere Coordination/Body. Wellicht wat Command

**Skills:** lagere Vigor, hele hoge Lore, wellicht wat Strategy/Tactics. Waarschijnlijk Perform: Storyteller. Lagere Sight/Sense/Scrutinize.

**Team:** Bevrijders.

**Vragen aan de speler:** hoe heb je al die tijd overleefd? Welke kennis heb je dan allemaal? Hoe ben je in aanraking gekomen met de rest van de bevrijders?

## Elfse boogschutter

Je bent geboren en opgevoed in het Veranwold. Daar leerde je te overleven in een vaak gevaarlijke omgeving. Je leerde te luisteren naar de natuur en de Godin. Ook kwam je geregeld in Irralfontyrcûr, de Elfse hoofdstad. Hier leerde meer over de geschiedenis van je volk, en kwam je in aanraking met de meer verfijnde omgangsvormen. Je was daar ronduit slecht in, maar je bleef terugkomen. In de stad gebeurde gewoon meer, en waren er gezanten van de mensen, halfflings en dwergen.

Dit stopte tijdens de Departure, maar jij en je mede-Elven waren op dat moment vooral bezig met de vraag waar de Godin naar de toe was gegaan. Je hoorde wel vaag iets van wereld buiten het 'Wold maar niet veel. De schok toen je er achter kwam na de Departure dat Tyracia (het menselijke koninkrijk waar jullie de nauwste banden mee hadden) overgenomen was door Grayskins was dan ook erg groot.

Je bent vaak onbewust hooghartig en arrogant richting niet-Elven. Vooral omdat die mensen zich zomaar hebben laten knechten door de Grayskins. Aan de andere kant: *noblesse oblige* en hadden de Elven Lords en Ladies hen niet moeten helpen? Daarnaast, waar is de Godin? Je leeftijd (meer dan 100 jaar) geeft je een uniek perspectief op dingen ten opzichte van de korter-levende rassen.

**Stats:** Hoge Coordination en Sense. Lage Charm en Command.

**Skills:** Hoge Athletics en Weapon Skill: Bow, wellicht Rapier. Hoge Parry, Dodge, Direction, Scrutinize. Lage Fascinate, Empathy, Graces. Ja, het is een Elf maar meer thuis in een bos dan in een kasteel of stad.

**Advantages/Problems:** Animal Companion?

**Team:** Bevrijders.

**Vragen aan de speler:** Hoe ben je precies in aanraking gekomen met de rest van de bevrijders?

## Jonge priester

Eén van de twee personages waarbij magie nog wel werkt, en bij hem is het “divine magic” al maakt *Reign* daar geen verschil in qua regels.

Geboren in gevangenschap. Z'n moeder, een priesteres, was zwanger van hem toen de Departure plaatsvond. De vader heeft gevochten om de stad te beschermen maar is hierin gestorven.

Heeft van z'n moeder verhalen gehoord over hoe het was voor de Departure en hoe het was om contact te hebben met de godin. Z'n moeder is het verlies van z'n vader nooit echt te boven gekomen maar verloor nooit het echte geloof in de godin -- zelfs al leek de godin volledig weg te zijn. Uiteindelijk is ze gestorven aan ondervoeding en mishandeling door een grayskin guard, maar niet voordat ze haar geloof aan haar zoon had overgedragen.

Waarschijnlijk was het het overlijden van zijn moeder dat hem over de streep trok. Die avond droomde hij en de volgende ochtend werd hij wakker met de zekerheid dat je zelfs zonder goden kan geloven.

**Stats:** hoge Command, behoorlijk wat Charm/Sense, lagere Knowledge. Deze priester doet alles vanuit gevoel en oprecht medeleven. Is hij naief? Misschien.

**Skills:** Niet al te goed in een gevecht maar ook geen watje (je kan in deze wereld niet zo lang leven zonder wat survival skills). Kan behoorlijk wat leren van de Sage als hij niet zo gepassioneerd en snel afgeleid was. Hoge Empathy, Fascinate, Inspire, Healing en wat voor Skill er ook bij je magical school past.

**Advantages/Problems:** Stupidly Forgiving

**Team:** Gevangene.

**Vragen aan de speler:** kies een magical school die lijkt op nature worship / elemental worship.

## Dwergse (wapen)smid

Een dwergse smid in een menselijke stad. Wijd en zijd was je bekend als uitstekend vakman. Je kon min-of-meer je werk blijven doen maar dan voor de grayskins. Dat zat je niet lekker en je begon te morren. Je bent uiteindelijk een half jaar geleden opgepakt. Een concurrent heeft je erbij gelapt.

Je clangenoten zitten in de bergen die jullie de Aodyaorr noemen. Joviaal, ruimhartig maar ook wat lomp en lawaaierig. Kortom, dat gaat niet zo best samen met de Elfse boogschutter

**Stats:** hoge Body, lage Charm

**Skills:** Endurance, Vigor, Weapon Skill: Axe, lage Climb en Ride. Heeft wat ervaring met Tactics maar Strategy waarschijnlijk niet. Intimidate. Lage Eerie, Empathy, Graces. Misschien hogere Haggle en Perform: Singer?

**Team:** Gevangene

**Vragen aan de speler:** -

## Halfling dief

Je was al een dief vóór de Departure. Werken was voor prutsers, voor burgerlijke lieden en boeren. Jij koos voor een makkelijker leven waarin geld makkelijk “verdiend” werd en weer net zo makkelijk uitgegeven werd. Je kan ook niet precies aangeven of jij eerder een hekel had aan de autoriteiten of zij aan jou.

De grayskin autoriteiten zijn echter net zo min van je activiteiten gediend als de menselijke leiders dat waren. Ze zijn echter een stuk bruter in rechtspraak.

**Stats:** Coordination en Sense heel hoog, Charm hoog. Body, Command, Knowledge laag.

**Skills:** Athletics, Parry, Run, Dodge, Climb, Stealth, Haggle, Fascinate, Jest, Lie, Plead.

**Team:** Bevrijders

**Vragen aan de speler:** waarom ben je bij de bevrijders? Waarom vecht je voor “de goeden”?

## Sergeant (vechter, leider)

Denk aan Aragorn gemixed met de Sergeant uit al die Korea films. Uiteindelijk is dit de ervaren leider van de troepen die leidt vanaf de frontlinie. Je bent niet lief en aardig en aambaar, maar je krijgt wel dingen voor elkaar. Je boezemt respect en vertrouwen in en je weet hoe de wereld in elkaar steekt.

Je bent een wat oudere man, al volwassen tijdens de Departure. (Dat maakt je minstens 40 jaar oud.) Je vecht al heel je leven en weet niet anders. Je vocht voor de Departure voor de Lord. Tijdens de Departure verdedigde je de stad. Toen die viel ben je met wat van je manschappen in een hoek gedreven en moest je je uiteindelijk overgeven. Je bent gevangen genomen maar na twee jaar kon je ontsnappen.

Je hebt misschien best oog voor de persoonlijke kanten van iedereen, maar uiteindelijk is dat waarschijnlijk ook vooral omdat je moet weten welk vlees je in de kuip hebt. Je hebt geen geduld voor "prutsers zonder ervaring".

**Stats:** redelijke Body en Coordination (maar niet de beste), fikse Sense, vrij lage Knowledge, hele hoge Command. Charm hoeft niet hoog te zijn.

**Skills:** Endurance, Fight, Weapon Skill: iets Lomps?, Strategy, Tactics (hoger dan Strategy, hij heeft nooit genoeg troepen gehad, tot nu toe was het voor guerilla warfare), Inspire en Command

**Team:** Bevrijders

**Vraag aan de speler:** waarom heb je je 18 jaar stilgehouden? Waarom ga je nu pas echt stampij maken? Hoe ben je bij de rest van de bevrijders in aanraking gekomen? Heb jij die bij elkaar gebracht? Zo ja, hoe?

## Jonge magiër / warlock

Je wordt er van beticht dat je arrogant bent, maar is het ook echt arrogantie als je gewoon *weet* dat je beter bent dan de rest? Nog even en je zal iedereen laten zien wat je kan. Nog even oefenen en de laatste hand leggen aan die ene spreuk. Dan zullen ze zien wat je kan. Jij, de eerste warlock sinds de Departure. Iedereen dacht dat magie uitgestorven was, maar jij hebt het levende bewijs van het tegendeel.

Je was door de Raad Erildirri aan het werk gesteld als schriftgeleerde en boekhouder toen ze erachter kwamen dat je kon lezen en schrijven en meerdere talen sprak. Het kostte wat moeite om die oude boeken van de Elven te ontcijferen die daar rondslingerden maar uiteindelijk lukte het. Door je studies en je veranderende houding kregen de Erildirri de pest aan je. Je liet je niet afschrikken door hun waarschuwingen, want je wist dat je magie je zou beschermen.

Dat viel zwaar tegen. Toen je uiteindelijk opgepakt werd kreeg je geen woord over je lippen en gehoorzaamden je handen niet. Je kon nog net wat bladen uit een boek meesmokkelen voordat je werd weggevoerd. Uiteindelijk kwam je terecht in dit werkkamp waar je nu even slecht behandeld wordt als iedereen. De laatste tijd ben je aan het werk gezet in de smidse.

**Stats:** Hoge Knowledge, Sense. Middelmatige Command. Lage Charm.

**Skills:** Hoge (en meerdere) Languages, Lore, Intimidate, Eerie. Lage Empathy en Graces. Hoge Skill-die-bij-je-school-of-magic-hoort.

**Team:** Gevangene.

**Vragen aan de speler:** kies een magical school.

## Zoon van een edelman

Je bent de zoon (of dochter dus) van een edelman. Je vader was een principieel en streng maar rechtvaardig man, geliefd bij zijn onderdanen en aanbeden door je moeder. Hij heeft gevochten tijdens de Departure tegen de grayskins maar gaf zichzelf uiteindelijk over. Door zijn moedige verdediging kon hij in het verdrag wat dingen eisen en bleef hij de facto leider van het gebied. Niet iedereen zag dit als de juiste keuze -- sommigen zagen je vader als verrader.

Je werd opgevoed in deze toch wel beschermde omgeving.

Je bent op je 16e ontvoerd door leden van de Raad Erildirri (menselijke collaborateurs). Zij eisten iets van je vader in ruil voor je vrijlating. Je vader gaf dit niet. Als je hem een beetje kent vanwege z'n *principes*...

Sindsdien zit je gevangen -- al zo'n twee jaar lang.

**Stats:** Hoge Command, Charm. Rest mag je zelf beslissen.

**Skills:** Hoge Athletics, Weapon Skill: Sword (vooral door instructie, weinig echte ervaring), Graces. Lage Vigor, Stealth, Haggle, Direction, Jest, Lie, Plead.

**Advantages:** Status, Wealth (als je eraan kan komen)

**Team:** Gevangene.

**Vragen aan de speler:** Hoe sta je zelf tegenover je vader? Hoe zie je zijn gedrag tijdens de Departure? Wat heb je geleerd van je ouders en wat wil je anders doen?