

Emphebion
Regelset deel II
Karaktercreatie

Winter 2016

Inleiding & leeswijzer

Dit is het tweede deel van de regelset van Emphebion, waarin je alles kunt terugvinden over karaktercreatie en -ontwikkeling. Voor mensen die nog niet zo veel ervaring hebben met LARP, of voor mensen die voor het eerst naar Emphebion komen, wordt aangeraden om eerst deel I van de regelset te lezen. Vooral het gedeelte waarin de beschrijving van de wereld staat, is goed om te lezen als achtergrond voordat je een karakter gaat creëren.

Dit deel van de regelset is opgebouwd om een (nieuwe) speler door de achtereenvolgende stappen van het creëren van een karakter te leiden om binnen Emphebion te kunnen spelen. In het eerste hoofdstuk wordt ingegaan op de rassen die een speler kan kiezen voor zijn karakter. Het tweede hoofdstuk gaat in op de verschillende karakterklassen, waarbij ook kort aandacht wordt besteed aan de rol die je karakterkeuze heeft op het spel dat je kunt vinden/creëren binnen het spel van Emphebion.

Hoofdstuk drie in het algemeen in op de vaardigheden die je kunt kopen voor je karakter. De daarop volgende hoofdstukken vier, vijf, zes en zeven gaan in op specifieke delen van de vaardigheden. Dit zijn achtereenvolgens magie (hoofdstuk vier), strijdvaardigheden (hoofdstuk vijf), constructeursvaardigheden (hoofdstuk zes) en alchemie (hoofdstuk zeven).

Het laatste hoofdstuk gaat in op mogelijkheden voor het uitdiepen van je karakter. Binnen de Stichting Emphebion willen we graag een zo mooi mogelijk spel voor iedereen neerzetten, waarbij ook persoonlijk spel van groot belang is. Dit kan alleen als je een meer uitgediept karakter neerzet waarmee de spelleiding aan de slag kan. Uiteraard is het niet verplicht.

We proberen als regelcommissie altijd om de regelset bruikbaar te houden voor het spel. Mocht je suggesties hebben voor verbetering, horen we dit uiteraard graag. Zo kunnen we ook in de komende jaren de regelset laten aansluiten bij het spel en de behoeften van spelers, spelleiding en figuranten.

Last but not least: hierbij spreken wij onze dank uit naar twee mensen die geen deel uitmaken van de regelcommissie en toch uitgebreid hebben bijgedragen aan de regelset. Paul, Mathijs, bedankt!

Eindhoven, september 2016

De Regelcommissie

1. Rassen in Emphebion

Binnen Emphebion zijn er vijf rassen die spelers kunnen kiezen voor hun karakter. Hoewel je karakterkeuze geen speciale gevolgen heeft voor je karakter, is het wel van invloed op de manier waarop anderen naar jouw karakter kijken. Ook kun je het gebruiken als een leidraad voor de ontwikkeling en het gedrag van jouw karakter.

1.1. Mensen

Het succes van de menselijke rassen is een opmerkelijk fenomeen – waar oudere rassen zoals Elven en Dwergen over een lange periode zichzelf geciviliseerd hebben en daarna een periode van introspectie doorgingen waarin zij nauwelijks zijn veranderd, wordt de mens gedreven door een onstilbare honger naar ervaringen, kennis en goederen.

Zo verspreid zijn mensen in de wereld en onder de andere rassen, dat zij vaak, zoals ook nu, gebruikt worden als basis voor vergelijking. Maar daarbij wordt wel voorbijgegaan aan enkele unieke trekken van mensen; mensen zijn erg sterk van geest en herstellen goed van schade aan geest en psyche – hoewel mensen weerbarstig zijn in hun keuze voor duister of licht, als zij eenmaal een pad hebben gekozen wijken zij hier zelden van af.

Daarnaast zijn mensen misschien niet zo langlevend als Elven en Dwergen, zij weten in een leven vaak meer ervaringen te persen dan twee van bovengenoemde samen. Hun drang naar de beter dingen in het leven (en, laten we eerlijk zijn, een liever-lui-dan-moe instelling) brengt ze vaak in problemen met de wet en de andere rassen, maar met hun relatieve charme komen ze er vaker mee weg dan verstandig is.

Om deze reden zijn mensen overal makkelijk over te halen om hun leven in de waagschaal te leggen voor avontuur en rijkdom, glorie en eer.

1.2. Elven

Elven zijn hele oude bewoners van Emphebion, volgens sommigen stammen zij nog uit de tijd der draken. Sinds het begin van hun bestaan heeft dit stille, introverte ras zichzelf gemeten naar de maatstaven van de natuur: zo stil en behendig als een kat, zo kalm en berekenend zoals een beer die vist op zalm, zo saamhorig als een roedel wolven.

Er bestaat bij velen de gedachte dat Elven bij uitstek veel van magie weten en er van nature erg behendig mee omgaan. Hoewel dat op zekere hoogte zo is, berust deze gedachte meer op het feit dat een Elf die zich toelegt op enig beroep, van bakker tot krijger tot magiër, letterlijk eeuwen de tijd neemt om zich het vak tot in detail eigen te maken.

Oog voor detail en hoge mate van discipline maken de Elven boogschutters, magiërs en duellisten bij uitstek. Door hun toewijding zijn ze zo zeker van hun zaak dat ze zich niet snel met andere zullen meten op hun gebied, ze weten dat ze beter zijn. Daarbij is het wel zo dat hun zelfverzekerde aire makkelijk voor arrogantie kan worden aangezien, en hun koele en

aanmatigende houding maakt het voor Elven niet makkelijk om zich snel in nieuwe groepen op te laten nemen. Om deze redenen zijn Elven exclusief en teruggetrokken, en vrij zeldzaam in groepen avonturiers.

1.3. Dwergen

Lange tijd zijn de Dwergen een zeldzaam, bijna uitgestorven ras geweest. Er waren voldoende verhalen van dwergenburchten en kilometers diepe mijnen waar het gedrongen, taaie volk zich ophield – maar evenveel verhalen van hun strijd met monsters, barbaren en onmenselijke creaturen uit de dieptes waarbij hele stammen waren uitgeroeid.

Dwergen hebben, dankzij hun bestaan in ondergrondse tunnels, een formidabel abstract denkvermogen en zijn in staat om in hun hoofd een kaart bij te houden van enig gebouw of stad waar zij zich bevinden. Het is lastig een Dwerg van de wijs te brengen in zijn eigen terrein, laat staan om ze om de tuin te leiden met architectonische foefjes als geheime doorgangen, valputten of verborgen schatten. Feilloos weten ze deze lacunes in architectuur te vinden en zo zich toegang te verschaffen tot waar ze willen zijn.

Deze goede eigenschap wordt helaas wel gecombineerd met de archetypische Dwergenbegeerte naar edelstenen en edelmetalen. Vergeleken met koud metaal, glanzende parels en glinsterende diamanten zijn weinig schatten de moeite waard. Deze voorliefde voor metaal leidt ook tot een bijna ras-wijde voorliefde voor huisvlucht en vakmanschap, waarbij de meest vooraanstaande ambachtslui met elkaar wedijveren aangaande gebruik van materiaal en complexiteit van constructie. Deze drang werkt door in hun achting voor welverzorgd gezichtshaar – bij zowel mannen als vrouwen – met ingewikkelde knopen, wrongelwerk en decoraties.

Dwergen zijn compact en hebben sterke botten – een noodzaak in verkrampde doorgangen en eventuele instortingen. Wat weinig mensen weten is dat Dwergen met enige moeite hun ledematen uit en in de kom kunnen forceren, om zo door kleinere doorgangen te gaan dan mensen voor mogelijk houden.

1.4. Orken

Door velen als een jong ras gezien, de Orken van Emphebion bestaan al langer dan men kan heugen in een continue cyclus van culturele opbouw en verval. Kracht en zelfstandigheid zijn de grootste idealen van de Orken, en vanuit die idealen bouwen zij stamculturen op die grote gebieden gaan overheersen, tot zij een kantelpunt bereiken en de stam uiteenbreekt om zich in kleine groepen te verdelen over nieuwe gebieden.

Iedereen is wel bekend met de vete tussen de zogenoemde “Groene Orken”, die momenteel gezien worden als een barbaarse en instabiele coalitie van stammen waar vrede slechts moeizaam mee te verkrijgen is, en de “Bruine Orken” die zichzelf zien als meer weldenkend en cultureel geavanceerd. Natuurlijk is het maar de vraag of de rollen duizend jaar geleden niet omgedraaid waren...

Orken moeten al vroeg op eigen benen staan, en in deze tijd leren zij jagen, vechten en vaak een (relatief simpel) ambacht. Zwakheid is gevaarlijk, en als een Ork een stam in gevaar brengt met gebrek of stommititeit, worden zij vaak uitgestoten of zelfs gedood. Orken worden dus aangespoord om zich sterk voor te doen en zwakheid te verbergen - zij worden erg venijnig als ze op een zwakheid of fout worden aangesproken.

De meeste Orken stammen geloven in de hun voor ouderen en naturgoden, die verantwoordelijk zijn voor de precare balans van geluk en ongeluk binnen een stam. Ongelukken en kwade magie worden door zwarte geesten veroorzaakt en moeten worden uitgebannen door shamanen en spiritualisten.

Zonder de structuur van een stam, zal een Ork zijn of haar plaats in de wereld volledig baseren op diens kracht en onafhankelijk vermogen - edelstenen, magische wapens en pantser, slaven en een legendarische naamsbekendheid. Het is dus geen wonder dat er voldoende Orken aangetrokken worden door het avonturierspad!

1.5. (Half) Trollen

Trollen zijn een veranderlijk (sommige zeggen verraderlijk) ras van fysiek onstabiele individualisten, oppervlakkig verwant aan Orken, die bekend staan om de verscheidenheid van hun verschijning. Hun huid kan groen, blauw, zwart of wit zijn, met haar in alle kleuren van de regenboog. Sommigen hebben hoorns of slag tanden, enig aantal vingers en tenen tussen drie en zes, een derde oog of andere vreemde verschijningsvormen.

De ultieme overlevers, Trollen zijn heel goed in het nemen van (slecht gecalculerde) risico's, leven van het land en zijn vaak tevreden met een primitieve levensstijl waarbij ze als woudlopers in harmonie met de wereld en de geesten erin leven. Trollen genezen zeer snel (hoewel de fabels van Trollen die hun armen terugplaatsen nadat deze in een gevecht zijn afgehakt misschien overdreven zijn) als gevolg van hun evolutionaire overlevingsdrang, dus als je ooit een Trol stervend achter laat moet je bereid zijn de rest van je leven over je schouder te kijken.

Trollen hebben een naam om menseneters te zijn (vast niet onverdiend), wat ze vaak duur komt te staan als ze met Mensen en Elven in contact komen; vaak zijn ze zelf nauwelijks op de hoogte van hoe angstwekkend zij overkomen - een factor die hen in verloren tijden trouwe volgelingen van de Brenger maakten, een feit wat hun naam niet verbeterd heeft.

Vaak zijn de trollen die de avonturiers tegenkomen van het vriendelijke en behulpzame soort. Ze staan bekend om hun kook kunsten en worden daarvoor vaak op waarde geschat.

2. Klassen in Emphebion

De tweede keuze op weg naar een nieuw karakter is de keuze van een karakterklasse. De klasse geeft in algemene zin aan wat voor 'soort' persoon je bent. Maar een karakter is meer dan alleen een indicatie van wat voor soort persoon je karakter is.

De keuze voor een bepaalde klasse geeft je één gratis vaardigheid, die je altijd kunt gebruiken. Daarnaast is je klasse bepalend voor de vaardigheden die je makkelijk kunt leren en de vaardigheden die je moeilijker kunt leren. Als laatste is de keuze voor de klasse van je karakter bepalend voor de hoeveelheid levenspunten die je karakter heeft.

In Emphebion worden vijf verschillende klassen onderscheiden, die hieronder opgesomd en daarna kort beschreven worden:

- Strijder;
- Avonturier;
- Magiër;
- Priester;
- Constructeur.

2.1. Strijder

Even scande Darold de horde orks die voor de herberg op het veld stonden opgesteld, op zoek naar de leider. "Wat zei Karsten ook al weer? O ja, doen wat gedaan moet worden," mompelde hij, "Laten we dat dan maar eens doen." Soepel legde hij zijn tweehander over zijn schouder en wandelde richting de linie orks. Bij zijn nonchalante nadering begonnen ze al te schuifelen, zag hij grijnzend. Darold wees met een groots gebaar naar de grote, imposante orkleider die, zoals gewoonlijk, achter zijn manschappen stond. "O grote leider, ik daag je uit. Laat maar zien waarom jij hier mag komen met je volgers." De orkleider schuifelde ongemakkelijk bij het zien van het grote zwaard. Maar hij wist dat weigeren geen optie was als hij de leider wilde blijven. Darold kon de emoties van het orkengezicht aflezen toen de leider naderbij kwam. Tijd om mijn naam in de geschiedenisboeken te gaan schrijven, was Darolds laatste gedachte voor het gevecht serieus begon.

Van nobele ridders tot sluwe huurlingen, strijders komen in alle soorten en maten. Eén ding verbindt hen echter allemaal: hun vaardigheid in de strijd. Sommige strijders leven voor de kans om naam te maken in het gevecht, anderen willen simpelweg een adellijke titel en/of een schone jonkvrouw veroveren.

Strijders beginnen in het spel met de meeste levenspunten en alle wapen- en pantservaardigheden zijn voor hen makkelijk te leren. Sommige strijders zijn in staat om een soort oer-woede op te wekken: de *Rode Waas*. Strijders met deze vaardigheid staan ook wel bekend als barbaren (of gevaarlijke gekken). Hoewel deze waas niet lang duurt maakt het de strijder voor een korte tijd bijna onoverwinnelijk.

Daarnaast kan elke strijder kiezen uit een selectie van specifieke strijdvaardigheden, waarmee tegenstanders sneller kunnen worden uitgeschakeld of waarmee de verdediging van de strijder wordt verbeterd.

2.2. Avonturier

De avonturiersklasse is een verzameling van de meest uiteenlopende karakters. Dieven, woudlopers, handelaren en monniken behoren meestal tot deze klasse, maar ook geleerden, ambachtslieden en edelen zijn vaak Avonturier. De Avonturier is de generalist van alle klassen: een avonturier kan vaak redelijk vechten, kan gemakkelijk vele vaardigheden verkrijgen, kent soms eenvoudige magie en heeft een aardige hoeveelheid levenspunten. Als je dus een idee hebt voor een karakter maar niet goed weet onder welke klasse hij valt, past de Avonturier er waarschijnlijk het beste bij. Een speler die deze klasse kiest moet een keuze maken tussen wat voor subtype Avonturier hij wil spelen. De keuze is daarbij tussen wildernisavonturier, die meer thuis is in de natuur, of de stadsavonturier, die (logischerwijs) meer thuis is in de stad. Deze keuze bepaalt voor een deel de vaardigheden die je makkelijk kunt leren, zoals hieronder kort wordt toegelicht.

2.2.1. De wildernisavonturier

Dit zijn er wel heel veel, dacht Evan, terwijl hij het ork-kamp bekeek vanonder de struik die als zijn schuilplaats diende. Hij telde in de gauwigheid zeker twintig strijders en minstens twee magiegebruikers, voordat hij zachtjes achteruit begon te kruipen. Toen zag hij de schildwacht langs het pad zijn richting op kijken en alarm schreeuwen. Als hij nog levend bij de herberg wilde komen, moest hij nu snelheid maken wist hij, terwijl hij zijn boog in een vloeiende beweging van zijn schouder nam. Binnen een paar seconden schoot een alchemisch geprepareerde pijl richting de wegduikende schildwacht, terwijl Evan zonder om te kijken het bos indook en op weg terug naar de herberg ging. De achtervolgers vonden een heel erg misselijke schildwacht, maar van Evan was geen spoor meer te bekennen.

De wildernisavonturier krijgt *woudlopen* gratis en kan eveneens één specifieke richting van vaardigheden makkelijk leren. De keuze hierbij bestaat uit eerste graads priester magie, eerste graads strijdvaardigheden of eerste graads alchemie.

2.2.2. De stadsavonturier

De stadsavonturier krijgt *onklaar maken* en *lezen en schrijven* gratis en kan één specifieke richting van vaardigheden makkelijk leren. De keuze daarbij is eerste graads magiërspreuken, eerste graads constructeurvaardigheden of eerste graads strijdvaardigheden.

2.3. Priester

“Bij het Licht” was het eerste dat Maryanne uitbracht toen Darold de herberg in kwam lopen. Zijn pantser was aan flarden en het bloed uit de vele kleinere wonden liep letterlijk op de vloer. “Kijk niet zo bezorgd. Ik heb de orks voor je weggejaagd en is er verder niemand gewond geraakt”, zei hij pesterig tegen haar. Toen draaiden zijn ogen weg en begon hij in elkaar te zakken. Maryanne kon hem nog net opvangen en zachtjes op de vloer laten zakken. Haar witte overjurk was rood doordrenkt van het bloed. Ze zou een groot beroep op haar god moeten doen om hem in het land der levenden te houden, dacht ze terwijl ze hem op de grond neervlijde en naast hem in het bloed knielde. Ze legde haar bloedige handen op zijn borstkas en begon een gebed aan de Heer van het Licht om haar bij te staan bij het genezen van deze strijder.

Een priester is een dienaar (of dienaress) van één van de vele Goden die Emphebion rijk is. De Goden van Emphebion geven hun dienaren de kracht om in Hun naam zegeningen uit te spreken, wonden te genezen of ondoden te vernietigen. Omdat de Goden binnen Emphebion allemaal hun eigen kenmerken hebben, zijn de Priesters onderverdeeld in vier domeinen: strijd, genezing, inspiratie en natuur.

De God of Godin die je kiest, bepaalt voor een deel welk domein je kunt kiezen. Het gekozen domein bepaalt vervolgens welk ritueel je priester krijgt en welke vaardigheden hij hij makkelijk kan leren.

In het spel vervullen priesters over het algemeen een ondersteunende rol: ze zorgen voor de volgelingen van hun God of Godin en vervullen vaak de rol van vertrouwenspersoon, raadsman of leider. Een bijzondere vorm van de priester is de druïde. Hoewel de meeste druïden de Aardmoeder aanhangen, zijn er ook nog enkelen die de natuur zelf als kracht aanbidden. Een druïde heeft vanzelfsprekend het domein natuur.

2.4. Magiër

De chaos in de herberg was compleet. Diverse gasten doken onder de tafel of renden in paniek naar buiten toen Karen haar sabel trok en op een groepje bandieten afstormde dat net de wapens getrokken had. Terwijl Karen snel een bandiet ontwapende en de ander knock-out sloeg, zag Wilm verderop in de herberg een zwart geklede gestalte beginnen te gebaren. Aangezien Wilm zeer gesteld was op een eerlijk gevecht, zoals drie bandieten tegen Karen best was, vond hij het een probleem als die magiër daar iets ging proberen.

Zonder de moeite te nemen overleed te komen, begon ratelde hij zo snel mogelijk zijn spreuk van bevriezing af, waarna de zwarte gestalte in zijn beweging leek te verstijven zonder zijn spreuk af kunnen maken. Terwijl hij opstond van de bank, lachte hij even naar de verstijfde gestalte. Toen begon hij langzaam en zorgvuldig aan zijn meest gevaarlijke spreuk. De lucht in de herberg begon te knetteren en naar ozon te ruiken. Toen de spreuk eindigde schoot een verblindende bliksemschicht door de zaal, de zwarte gestalte midden in de borst treffend. De andere magiër zakte in elkaar, terwijl de ozonlucht zich mengde met de geur van gebraden

vlees. Wilm knikte tevreden. Het was niet vaak dat hij deze spreuk kon gebruiken, maar deze persoon had zijn lot toch zeker verdiend. Verdiept in zijn overpeinzingen zag hij niet de gestalte die de zijkamer in sloop.

Magie speelt een grote rol in iedere fantasy-wereld, zo ook in Emphebion. De magiër is de verpersoonlijking van de magie in Emphebion. Hoewel magiërs de meeste strijdvaardigheden niet makkelijk kunnen leren, kunnen ze wel makkelijk spreuken en rituelen die grote kracht hebben. Een magiër met de juiste vaardigheden kan mensen kan laten verdwijnen, vuurballen gooien en ondoden tot leven wekken.

De magiërs van Emphebion zijn verdeeld over drie verschillende stromingen, te weten elementen, schaduwen en dood. Deze stromingen zijn losse verbanden van magiërs die een zelfde soort magie uitoefenen, maar die het ook intern niet altijd eens zijn. Binnen de wereld van Emphebion, met name het continent Bratax waar het spel zich afspeelt, zijn diverse scholen en academies waar men magiërs traint in een bepaalde stroming. Een voorbeeld daarvan is de Universiteit van Elementale magie in Orgdon.

De stroming die je kiest voor je karakter is bepalend voor welk ritueel je karakter gratis krijgt en welke vaardigheden voor je karakter 'makkelijk' te leren zijn. Van belang om te weten is dat er een tweedeling bestaat onder de magiërs die de stroming van de dood volgen. Er zijn zogeheten witte en zwarte necromantiërs. De witte necromantiërs hebben hun leven in dienst gesteld van de strijd tegen de ondoden, terwijl de zwarte necromantiërs over het algemeen juist zeer verdorven figuren zijn. Het spelen van een zwarte necromantiër is niet verboden, maar is wel een risico, omdat dit type karakter vaak snel wordt omgebracht, niet in de laatste plaats door andere spelers.

2.5. Constructeur

De poort in de zijkamer leek in eerste instantie op een gewone deur, maar de gloeiende runen op de boog deden anders vermoeden. En wat het ook was dat de runen deed opgloeien, één ding wist hij heel zeker: dit was niet goed. Even keek hij opzij, voor hij weer terugkeek naar de poort. "Hoe lang gloeien de runen op de poort al?" En voordat de waard kon antwoorden, voegde hij er aan toe: "Denk goed na. De toekomst van je herberg hangt er waarschijnlijk van af." De waard verbleekte, voordat hij antwoordde. "Het begon anderhalve dag geleden mijn heer, maar toen was het nog niet zo fel als nu."

Even sloot Raimus zijn ogen, toen de waarheid tot hem doordrong. Iemand met te weinig kennis van magische constructies was aan het spelen met deze poort. En hij moest heel snel uitvinden wie dat was en wat die aan het doen was, voordat deze poort een groot probleem ging veroorzaken.

De wereld Emphebion beschikt naast magie over een andere mystieke bron van energie: de Inspiratiepaden. Hoewel nog weinig bekend is over deze Inspiratiepaden, zijn er mensen die zich actief bezighouden met het aanboren en benutten van deze energie: de constructeurs.

Een constructeur heeft de gave om de (niet met het blote oog zichtbare) Inspiratiepaden op te sporen en deze te gebruiken om voorwerpen van extra krachten te voorzien.

Door deze vaardigheden is de constructeur, vaak in samenwerking met andere disciplines, in staat om magische artefacten te creëren die de doorslag kunnen geven tussen leven en dood.

3. Vaardigheden

Een nieuw personage heeft 14 ervaringspunten te verdelen. In de lijst op de volgende bladzijde staan alle bestaande vaardigheden. Als je een vaardigheid uitkiest moet je deze van je ervaringspunten 'betalen'. Wanneer een vaardigheid met een V is aangegeven, betekent dit dat die vaardigheid voor die klasse makkelijk te leren is en dus het aangegeven (standaard) aantal punten kost.

Wanneer er bij een vaardigheid een X staat, betekent dit dat voor iemand van die klasse de vaardigheid moeilijk te leren is. Het kost dan dus het dubbele aantal ervaringspunten om de vaardigheid te leren. Je mag minder dan 14 punten uitgeven. De rest blijft dan bewaard en kan, nadat het karakter één of meerdere lives heeft overleefd, alsnog worden uitgeven.

3.1. Gratis vaardigheden per klasse

Zoals in het hoofdstuk over de klassen aangegeven, krijgt iedere klasse één vaardigheid automatisch. Voor magiërs en priesters is dat een ritueel afhankelijk van respectievelijk de school of het domein dat ze kiezen. Dit ritueel kost voor hen geen MP om uit te voeren, maar telt verder nog wel als een niveau 2 ritueel. Omdat je het 'gratis' kunt uitvoeren, krijg je er echter geen dagelijkse MP voor. Naast een gratis ritueel krijgen magiërs en priesters afhankelijk van hun school of geloof één of twee vaardigheden die voor hen makkelijk te leren (V) zijn in plaats van moeilijk (X).

De avonturier krijgt, afhankelijk van de gekozen subklasse, gratis de vaardigheid woudlopen of gratis de vaardigheden lezen en schrijven en onklaar maken. Daarnaast geldt dat altijd gekozen moet worden welke vaardigheid hij/zij makkelijk wil kunnen leren.

Voor de volledigheid vindt je hieronder een overzicht van de klassen met de bijbehorende levenspunten, domeinen, gratis vaardigheden en makkelijk te leren vaardigheden.

Klasse	Levens punten	Domein/school	Basisvaardigheid/ritueel	Makkelijk te leren vaardigheid
Strijder	7	-	Eénhandige wapens of pantser I - III	-
Avonturier, stads	5	-	Onklaar maken + lezen en schrijven	1 ^e graad constructeurvaardigheden; of 1 ^e graad magiërmagie; of 1 ^e graad strijdvaardigheden
Avonturier, wildernis	5	-	Woudlopen	1 ^e graad alchemische recepten; of 1 ^e graad priestermagie; of 1 ^e graad strijdvaardigheden
Priester	4	Strijd	Versterk wapen	Pantser klasse 3 + klein schild
		Genezing	Genezingsritueel	Herrijzenisritueel
		Inspiratie	Aanmoediging	Alchemisch recept niveau 1 en Alchemisch recept niveau 2
		Natuur	Natuurgids	Woudlopen
Magiër	4	Elementen	Magische bescherming	Alchemisch recept niveau 1 en Alchemisch recept niveau 2
		Schaduwen	Onzichtbaarheid	Onklaar maken
		Dood	Zielenvoeder	Herrijzenisritueel
Constructeur	4	-	Affiniteit met paden	Onklaar maken; of Staven

3.2. Ontwikkeling van vaardigheden

Voor ieder overleefd live krijg je 2 ervaringspunten om nieuwe vaardigheden mee te kopen. Zoals hierboven al aangegeven mag je deze ervaringspunten opsparen. Echter, de ervaringspunten zijn gebonden aan je karakter, dus als je karakter overlijdt, kun je de betreffende punten niet gebruiken voor een nieuw karakter.

Sommige vaardigheden kun je meer dan 1 keer aanschaffen. Als je bijvoorbeeld *Ambacht (pantsermid)* koopt, kun je diezelfde vaardigheid nog een keer aanschaffen om bijvoorbeeld *Ambacht (steenhouwer)* te leren. Ook andere vaardigheden zoals bijvoorbeeld *extra talen* kunnen meerdere keren aangeschaft worden.

3.3 Overzicht van alle vaardigheden

Hieronder volgt de tabel met de vaardigheden die op dit moment in Emphebion bestaan. De meeste vaardigheden spreken voor zich. Na de tabel volgt een lijst waarin het effect van de vaardigheden wordt toegelicht. Hierin kun je vinden wat een vaardigheid als 'ritualist' precies inhoudt. Ook staat hierin vermeld of je een vaardigheid misschien maar 1 keer mag kopen of dat je verplicht bent ook een andere vaardigheid te bezitten. Als dat laatste het geval is mag je de vaardigheid (vb *wonden genezen*) niet kopen voordat je de verplichte vaardigheid (vb *eerste hulp*) bezit.

Bij sommige vaardigheden in de tabel staan markeringen; onderaan de tabel kun je vinden wat deze betekenen.

Vaardigheden	Kosten	Strijder	Stadsavonturier	Wildernis- avonturier	Magiër	Priester	Constructeur
Ambacht ^M	1	V	V	V	V	V	V
Eerste hulp	1	V	V	V	V	V	V
Extra geld ^M	1	V	V	V	V	V	V
Extra LP ^M	3	V	V	V	V	V	V
Extra MP	2	V	V	V	V	V	V
Herrijzenis ritueel	4	X	X	X	X*	X*	X
Hoge status	4	V	V	V	V	V	V
Kennis ^M	1	V	V	V	V	V	V
Lezen en schrijven	1	V	V	V	V	V	V
Moedertaal	0	V	V	V	V	V	V
Onklaar maken	2	X	V	X	X*	X	X*
Twee extra talen ^M	1	X	V	V	V	V	V
Vergiften genezen	1	X	V	V	X	V	X
Waarde herkennen	1	X	V	X	V	X	V
Wonden genezen ^V	1	X	X	X	X	V	X
Bescherming tegen effect ^M	3	V	V	V	V	V	V
Ritualist	2	X	X	X	V	V	V
Woudlopen	3	X	X	V	X	X*	X
Ziekten genezen	1	X	V	V	X	V	X
Affiniteit met inspiratiepaden	1	X	V	V	X	X	V
Korte wapens	0	V	V	V	V	V	V

Vaardigheden	Kosten	Strijder	Stadsavonturier	Wildernis- avonturier	Magiër	Priester	Constructeur
Eenhandige wapens	3	V	V	V	V	V	V
Tweehandige wapens	4	V	X	X	X	X	X
Staven	4	V	X	V	V	V	X*
Bogen	2	V	X	V	X	X	X
Werpwapens	3	V	V	X	X	X	V
Twee wapens	3	V	V	V	X	X	X
Pantser klasse 1: Leer	1	V	V	V	X	V	V
Pantser klasse 2: Hard leer/ leer met metaal ^V	1	V	V	V	X	V	V
Pantser klasse 3: Maliën ^V	1	V	X	X	X	X*	X
Pantser klasse 4: Plaat maliën ^V	1	V	X	X	X	X	X
Pantser klasse 5: Harnas ^V	1	V	X	X	X	X	X
Helm	1	V	X	X	X	X	X
Klein schild	2	V	V	V	X	X*	X
Groot schild	3	V	X	X	X	X	X
Rode waas ^M	4	V	X	X	X	X	X
Eerste graad alchemisch recept ^M	1	X	X	X*	X*	X*	V
Tweede graad alchemisch recept ^M	2	X	X	X	X*	X*	V
Derde graad alchemisch recept ^M	3	X	X	X	X	X	V
Eerste graad priester magie ^M	1	X	X	X*	X	V	X
Tweede graad priester magie ^M	2	X	X	X	X	V	X
Derde graad priester magie ^{M,I}	3	X	X	X	X	V	X
Eerste graads magiër magie ^M	1	X	X*	X	V	X	X
Tweede graad magiër magie ^M	2	X	X	X	V	X	X
Derde graad magiër magie ^{M,I}	3	X	X	X	V	X	X
Eerste graad strijdervvaardigheid ^M	1	V	X*	X*	X	X	X
Tweede graad strijdervvaardigheid ^M	2	V	X	X	X	X	X
Derde graad strijdervvaardigheid ^M	3	V	X	X	X	X	X
Eerste graad constructeurvaardigheden ^M	1	X	X*	X	X	X	V
Tweede graad constructeurvaardigheden ^M	1	X	X	X	X	X	V
Derde graad constructeurvaardigheden ^M	1	X	X	X	X	X	V
Verdwijn	3	X	V	V	X	X	X

^V - vaardigheid vereist kennis van een andere vaardigheid

^M - vaardigheid kan meerdere keren aangeschaft worden

^I – deze vaardigheid is alleen in het spel zelf te leren en kan alleen worden genomen na goedkeuring van de spelleiding

* - deze vaardigheid is voor een bepaalde klasse of magiër school of een priester domein makkelijk te leren.

3.3.1. Uitgebreide beschrijving vaardigheden

Korte wapens: wapens tot ca. 40 cm (totale lengte).

Eenhandige wapens: alle wapens met een totale lengte (gevest en lemmet) tussen de 40 en de 110 cm. Boven de 110 cm worden wapens als tweehandig beschouwd.

Tweehandige wapens: tweehandige zwaarden, bijlen, knotsen en de staf. De maximale lengte van tweehandige wapens is 170 cm. Tweehandige wapens doen standaard twee schade als er je iemand mee raakt, maar je moet het wapen altijd met twee handen hanteren in het gevecht om twee schade te doen.

Bogen: alle bogen en kruisbogen.

Staven: éénhandige en tweehandige staf (speer). Éénhandige staven mogen maximaal 110 cm lang zijn, tweehandige staven maximaal 200 cm. Een tweehandige staf moet minstens met één hand in het midden van het wapen gehanteerd worden.

Werpwapens: alle, door de wapenmeester speciaal goedgekeurde, werpwapens.

Twee wapens: de vaardigheid om met twee wapens tegelijk te vechten. Zonder deze vaardigheid mag een karakter slechts met één wapen (met of zonder schild) vechten.

Pantser (klasse 1 t/m 5): de vaardigheid om pantser te dragen en te repareren. Pantser geeft evenveel Beschermingspunten (BP) als de klasse (klasse 4 = 4BP).

Om te tellen moeten minstens de borst en armen of benen met het desbetreffende pantser bedekt zijn. Iemand die een *Pantser klasse* koopt moet ook betalen voor alle pantserklassen die lager zijn dan de gekochte waarde (een strijder met *pantser klasse 4* betaalt dus totaal 4 punten. Een avonturier met het pantser klasse 4 betaalt 6 punten: 1 elk voor klasse 1 en 2 en 2 punten elk voor klasse 3 en 4.) Alleen de hoogste vaardigheid wordt weergegeven op het karakterformulier.

Als pantser stuk is kan iemand met de pantser klasse van dat pantser het repareren. Ook een smid zou dit kunnen. Dit repareren dient natuurlijk wel uitgespeeld te worden. Het repareren van pantser kost, onafhankelijk van hoe erg het beschadigd is, altijd 15 minuten. Het repareren kost geen grondstoffen.

Helm: Afhankelijk van het gedragen pantser geeft de helm 1 of 2 Beschermingspunten (BP). Als de helm wordt gedragen in combinatie met een pantser van klasse 3 of hoger geeft deze 2 BP en anders maar 1. Het moet hier om een metalen helm gaan.

Let wel: de helm geeft alleen BP als men de helm draagt en dient samen met de rest van je pantser gerepareerd te worden.

Schild (klein en groot): een schild beschermd tegen alle (tastbare) aanvallen die erop terecht komen. Dat betekent dat wapens, magische projectielen en pijlen wel opgevangen kunnen

worden, maar magisch effecten of schades niet. Uitzondering zijn speciale strijdvaardigheden. Schilden kunnen stuk gaan als ze gebruikt worden om grote hoeveelheden schade tegen te houden: een klein schild is stuk na twee treffers van een aanval van twee schade of meer, een groot schild na vier treffers van twee schade of meer.

Iemand met de vaardigheid klein schild kan omgaan met schilden waarvan de grootste afmeting maximaal 50 cm is. Iemand met de vaardigheid groot schild kan met schilden van ieder formaat omgaan.

Eerste graads alchemisch recept: je karakter mag 1 eerste graads alchemisch recept uitkiezen dat hij/zij dan kan uitvoeren. Bij karaktercreatie krijg je voor elk alchemisch recept dat je hebt één klaar exemplaar van dat recept.

Tweede graads alchemisch recept: je karakter mag 1 tweede graads alchemisch recept uitkiezen dat hij/zij dan kan uitvoeren. Bij karaktercreatie krijg je voor elk alchemisch recept dat je hebt één klaar exemplaar van dat recept.

Derde graads alchemisch recept: je karakter mag 1 derde graad alchemisch recept uitkiezen dat hij/zij dan kan uitvoeren. Bij karaktercreatie krijg je voor elk alchemisch recept dat je hebt één klaar exemplaar van dat recept. Deze vaardigheid is alleen in het spel te leren en kan pas worden aangeschaft na goedkeuring van de spelleiding.

Ambacht: Je kiest een ambacht, de spelleiding bepaalt uiteindelijk of het gekozen ambacht toegestaan is. Voorbeelden: kruiden zoeken, hout hakken, metaalsmid, leerbewerker.

Met een ambacht kun je in twee uur een grondstof 'produceren' of je kunt een voorwerp meer waard maken door je inspanningen. Dit doe je door twee uur rond te lopen in een omgeving waar je met jouw ambacht grondstoffen kan vinden. Een voorbeeld is een kruidenzoeker die twee uur door het bos loopt. Het zoeken/rondlopen mag plaatsvinden in combinatie met andere activiteiten.

Als je werkt aan een voorwerp, kun je per twee uur dat je er aan werkt dat voorwerp meer waard maken (één grondstofwaarde per twee uur) en die waarde opbouw is cumulatief.

Eerste hulp: zet een karakter dat op 0 LP staat op 1 LP. Het kost (ongeveer) twee minuten om deze eerste hulp te verlenen.

Extra Geld: Als je deze vaardigheid neemt, wordt het startkapitaal van je karakter verdrievoudigd. Daarnaast geldt dat je elk evenement een bepaalde hoeveelheid kapitaal uitgekeerd krijgt. Iedere keer dat je deze vaardigheid daarna neemt, wordt de hoeveelheid kapitaal die je per evenement krijgt groter. Je mag zelf bepalen of je jouw volledig startkapitaal in kristallen wil of(deels) in grondstoffen.

Extra LP: het karakter heeft standaard 1 LP extra.

Extra MP: het karakter heeft standaard 2 MP extra.

Herrijzenisritueel: De kennis van dit ritueel stelt de uitvoerder ervan in staat om een gestorven karakter weer tot leven te wekken. Het ritueel dient in het bijzijn van de spelleiding te worden uitgevoerd. Bij een succesvol ritueel komt het karakter weer tot leven (staat op 1 LP). Sterven en weer herrezen worden is een traumatische ervaring, dus verliest het herrezen karakter permanent 1 LP. Dit ritueel kost de uitvoerder geen MP.

Hoge Status: je karakter heeft een erkende status binnen de maatschappij verworven. Het karakter heeft een titel en dient overeenkomstig behandeld te worden (hogepriester, aartsmagiër, jonkheer etc). De titel zal vooral bij rechtszaken en belangrijke sociale aangelegenheden een rol spelen. Tevens krijgt het karakter ieder live een startkapitaal uitgekeerd in kristal of grondstoffen. Je mag zelf bepalen of je jouw volledig startkapitaal in kristallen wil of (deels) in grondstoffen. (zie: *Status*)

Kennis: het karakter weet ergens veel vanaf, misschien doordat hij/zij naar school is geweest of goed naar de verhalen van opa geluisterd heeft. Onderwerp: verzin iets, misschien krijg je voor het spel clues van de spelleiding. Vb: Verhalen en legenden, de goden, oorlogvoering, kruiden, elven, etc.

Lezen en schrijven: je kunt lezen en schrijven in alle talen die je ook kunt spreken.

Onklaar maken: het kunnen openen van sloten en het onklaar maken van vallen. Omdat we bij Emphebion NOOIT echte vallen zetten hangt er bij de meeste sloten/vallen in Emphebion een Lammy met daarop het effect van de val/slot. Met deze vaardigheid kun je, nadat je het uitgespeeld hebt natuurlijk, de val/slot verwijderen. **Let op: maak geen spullen kapot!**

Ook kun je met deze vaardigheid uit boeien ontsnappen (zie: *Deel I: Algemene regels*)

Rode waas: kan éénmaal per dag gebruikt worden en geeft een karakter de mogelijkheid door te vechten lang nadat hij hier nog toe in staat zou moeten zijn.

Als een karakter deze vaardigheid gebruikt krijgt hij voor 1 gevecht (zie hoofdstuk “Duur van spreuken en rituelen”) tijdelijk de volgende effecten:

- 4 extra LP.
- Immuniteit voor niet schade effecten, zoals angst, charmeer, sluipeaanval en verstijf.
- 1 extra schade met zijn wapen (deze bonus kan niet opgeteld worden bij andere schade bonussen).

Een karakter kan zolang hij rode waas gebruikt geen intelligente acties uitvoeren (behalve vechten) zoals spreuken doen of uitgebreide gesprekken voeren of vluchten.

Als rode waas afloopt verlies je 4 LP. Deze schade kan een karakter wel op maar niet onder de 0 levenspunten brengen.

Een karakter kan deze vaardigheid niet gebruiken als hij pantser draagt van klasse 4 of 5.

Eerste graad priester magie: je karakter mag 1 eerste graad priesterspreuk of -ritueel

uitkiezen die hij/zij dan kan uitvoeren. Tevens krijg je 1 Magiepunt (MP).

Tweede graad priester magie: je karakter mag 1 tweede graad priesterspreuk of -ritueel uitkiezen die hij/zij dan kan uitvoeren. Tevens krijg je 2 Magiepunten (MP).

Derde graad priester magie: je karakter mag 1 derde graad priesterspreuk of -ritueel uitkiezen die hij/zij dan kan uitvoeren. Tevens krijg je 3 Magiepunten (MP). Deze vaardigheid is alleen in het spel te leren en kan pas worden aangeschaft na goedkeuring van de spelleiding.

Eerste graad magiër magie: je karakter mag 1 eerste graad magiërspreuk of -ritueel uitkiezen die hij/zij dan kan uitvoeren. Tevens krijg je 1 Magiepunt (MP).

Tweede graad magiër magie: je karakter mag 1 tweede graad magiërspreuk of -ritueel uitkiezen die hij/zij dan kan uitvoeren. Tevens krijg je 2 Magiepunten (MP).

Derde graad magiër magie: je karakter mag 1 derde graad magiërspreuk of -ritueel uitkiezen die hij/zij dan kan uitvoeren. Tevens krijg je 3 Magiepunten (MP). Deze vaardigheid is alleen in het spel te leren en kan pas worden aangeschaft na goedkeuring van de spelleiding.

Eerste graads strijdvaardigheid: je karakter mag één strijdvaardigheid van niveau 1 uitkiezen die hij/zij kan uitvoeren. Een strijdvaardigheid is, afhankelijk van de gekozen vaardigheid, één keer per dag òf één keer per dagdeel te gebruiken en kan niet worden uitgevoerd in combinatie met Rode Waas.

Tweede graads strijdvaardigheid: je karakter mag één strijdvaardigheid van niveau 2 uitkiezen die hij/zij kan uitvoeren. Een strijdvaardigheid is, afhankelijk van de gekozen vaardigheid, één keer per dag òf één keer per dagdeel te gebruiken en kan niet worden uitgevoerd in combinatie met Rode Waas.

Derde graads strijdvaardigheid: je karakter mag één strijdvaardigheid van niveau 3 uitkiezen die hij/zij kan uitvoeren. Een strijdvaardigheid is, afhankelijk van de gekozen vaardigheid, één keer per dag òf één keer per dagdeel te gebruiken en kan niet worden uitgevoerd in combinatie met Rode Waas.

Affiniteit met inspiratiepaden: Een karakter met deze vaardigheid is in staat om de inspiratiepaden te lokaliseren. Daarbij geldt dat ieder persoon met deze vaardigheid op zijn eigen manier de paden kan vinden. Veel voorkomende methodes zijn het bijvoorbeeld het gebruik van wichelroedes, mediteren, 'aanvoelen' van stromingen of het observeren van (boven)natuurlijke verschijningen. Zonder affiniteit met inspiratiepaden kan een mens nooit andere Deze vaardigheid is nodig voor verdere constructeursvaardigheden leren.

Eerste graads constructeursvaardigheid: je karakter mag één 1^e graads constructeursvaardigheid uitkiezen.

Tweede graads constructeursvaardigheid: je karakter mag één 2^e graads constructeursvaardigheid uitkiezen mits je karakter de benodigde 1^e graads constructeursvaardigheid al heeft.

Derde graads constructeursvaardigheid: je karakter mag één 3^e graads constructeursvaardigheid uitkiezen mits je karakter de benodigde 1^e en/of 2^e graads constructeursvaardigheid al heeft.

Ritualist: hiermee kun je speciale rituelen uitvoeren, waarmee je effecten kunt bereiken die met de standaard spreuken en rituelen niet kunnen. Maar er zitten risico's aan dit pioniers werk. Zo'n ritueel kan ieder gewenst effect hebben, maar bedenk goed wat, hoeveel en van welke hogere macht je iets vraagt. Bij ieder speciaal ritueel dient de spelleiding aanwezig te zijn die na afloop besluit wat het effect is.

Hoe beter het ritueel, hoe meer MP en grondstoffen je gebruikt, des te groter de kans van slagen. Let op, de hoeveelheid grondstoffen versterkt niet alleen het hoofdeffect, maar ook eventuele (ongewenste) bij-effecten. Onthoud dat de uitvoering verreweg het belangrijkste is.

Moedertaal: je spreekt de taal van het land waar je geboren bent.

Twee extra talen: je kent twee extra talen naast je moedertaal.

Vergiften genezen: je kunt vergiften herkennen en genezen. Voor de genezing zijn evenveel grondstoffen nodig als in het vergif zaten.

Waarde herkennen: je kunt zien hoeveel een object waard is aan de hand van het aantal grondstoffen wat erin zit (lammy's). Als een voorwerp geen lammy heeft is de waarde niet te bepalen en ligt het aan de koper hoeveel deze ervoor over heeft.

Wonden genezen: met wat tijd (± 10 min) en een grondstof kun je alle wonden van een ander genezen. *Verplichte vaardigheid: eerste hulp.*

Woudlopen: je kunt verder dan vijf meter van het pad zonder te verdwalen. Ook kun je anderen gidsen maar let op: iedereen die gegidst wordt dient fysiek contact met elkaar te houden (handen vast/ op schouder o.i.d.). Als de keten verbroken wordt is de groep zonder gids verdwaald. Zij kunnen slechts worden teruggevonden door iemand met woudlopen die niet aan het gidsen is.

Verder kun je met deze vaardigheid in het bos slapen (zie: *Natuurlijk herstel*)

Bescherming tegen effect: dit beschermt het karakter éénmaal per dag tegen een spreuk of effect dat op hem/haar gebruikt wordt. De speler mag zelf kiezen wanneer hij/zij de bescherming gebruikt. Roep 'no-effect' wanneer je dit doet.

Ziekten genezen: je karakter kan ziekten herkennen en genezen. Normaal kost dit 1 grondstof per slachtoffer, maar in het geval van bijzondere ziekten kan dit meer zijn.

Verdwijn: Met deze vaardigheid mag je één keer per dag meteen onzichtbaar worden. Dit kan alleen in een bosrijke omgeving of in de schaduw. De onzichtbaarheid duurt 50 tellen, maar vervalt als je aanvalt, magie gebruikt of iets oppakt/aanpakt.

4. Magie

De magie in het systeem van Emphebion steunt zwaar op de roleplay-vaardigheden van de spelers. Er wordt van uitgegaan dat de spelers zelf voor al hun spreuken passende componenten verzamelen en de bijbehorende incantaties en rituelen bedenken. Het systeem werkt als volgt:

Spelers beginnen met 0 MP. Spelers kopen de vaardigheid eerste of tweede graad magie, dit kan priester of magiër magie zijn; de keuze is aan de speler. Iedere keer als de speler één van deze vaardigheden koopt mag hij/zij een gevechtsspreuk of ritueel van het bijbehorende niveau kiezen. Bovendien krijgt de speler een aantal magiepunten gelijk aan het niveau van de spreuk.

Bijvoorbeeld: Als je een magiër speelt en je koopt 2 keer een 2e graad spreuk en 3 keer een 1e graad spreuk dan heb je $2 \times 2 + 3 \times 1 = 7$ MP. Het maakt niet uit waaraan je die op een dag uitgeeft.

Om je MP terug te krijgen moet je een goede nachtrust hebben EN de volgende ochtend een ritueel of ceremonie doen (toepasselijk voor jouw karakter). Voorbeelden van zo'n ceremonie zijn het bestuderen van je spreukenboek of het houden van een ochtend mis. Het ritueel of ceremonie moet minstens 10 minuten duren.

4.1. Priestermagie, magiërmagie, magische effecten

Alle karakters kunnen in principe zowel de vaardigheid *priester magie* als de vaardigheid *magiër magie* leren. In het spel putten karakters echter altijd uit dezelfde bron. Magiërs putten uit de magie, priesters krijgen hun magie van hun god.

Vb: Een priester kan dus voor 4 ervaringspunten een *tweede graad magiër magie* kopen, maar als hij het ritueel uitvoert telt het als priestermagie (hij krijgt het dus van zijn god, met alle consequenties van dien).

Magiërs hebben dus altijd magiër magie en priesters hebben altijd priestermagie. Voor avonturiers en strijders geldt dat zij op het moment dat zij hun eerste spreuk kopen moeten kiezen of zij in het spel magiër magie of priestermagie gebruiken. Vanaf dat moment kun je nog wel spreuken van de andere soort leren (zie kosten uit in de vaardigheden lijst) alleen tellen deze spreuken dan voortaan in het spel als de soort magie (priester of magiërmagie) die je als eerste gekozen hebt. Dit is belangrijk voor de wijze waarop je jouw spreuken uitspeelt en kan invloed op het spel hebben.

Mensen met priestermagie moeten een God aanroepen voor hun spreuken, en doen er wijs aan zich naar de regels van hun godheid te gedragen.

Mensen met magiër magie moeten studeren voor hun spreuken en verkrijgen hun spreuken door inzicht, training en onderzoek.

In de magische wereld van Emphibion kunnen karakters bovennatuurlijke krachten verkrijgen. Zo kun je bijvoorbeeld zo hard leren slaan met je knuppel dat je er bovennatuurlijke dingen mee kun doen. Je slaat dan zo hard dat mensen er door omvallen. Je kunt er voor kiezen om de “val” spreuk te kopen en die als een magisch effect uit te spelen. Je koopt dan de spreuk, maakt aanstalten om een enorme dreun te geven en brult “val” als je iemand raakt. Dit kost dan gewoon MP en werkt verder net als iedere andere spreuk. Hoe je dit in het spel uitlegt kun je zelf kiezen. Je kunt je paladijn door handoplegging laten genezen of je strijder iemand met één klap laten ontwapenen.

Om verwarring tijdens het spel te voorkomen worden deze ‘speciale krachten’ dus als gewone spreuken beschouwt. Met de vaardigheid “Bescherming tegen effect” kun je dit dan ook gewoon tegen gaan.

4.2. Gevechtsspreuken en rituelen

De gevechtsspreuken zijn een vaste set die in principe niet veranderd wordt. Daarnaast echter bestaan er zogenoemde rituelen. Deze spreuken/gebeden kunnen alleen buiten een gevecht gedaan worden aangezien je er een ritueel voor moet doen om het gewenste effect te verkrijgen. De rituelen van niveau 1 en 2 kunnen in principe zonder spelleiding worden uitgevoerd. Wanneer echter blijkt dat bv. een *genezingsritueel* (niveau 2) bestaat uit het sprenkelen van wat water en één zinnetje brabbelen dan heb je natuurlijk een probleem. Als de spelleiding een slecht ritueel ziet, zal het ritueel falen en de rest van het live niet meer werken. Het karakter heeft blijkbaar iets verkeerd gedaan en zal op zoek moeten naar een andere methode om het ritueel uit te voeren. Richtlijnen zijn ±5 minuten voor niveau 1 en ±10 minuten voor een niveau 2 ritueel. Gevechtsspreuken bestaan meestal uit een enkel gebaar en een korte incantatie, maar je bent vrij om er een hele show van te maken.

4.3 Uitvoering van rituelen en spreuken

Wanneer een speler een gevechtsspreuk wil gebruiken spreekt hij de incantatie uit die hij bedacht heeft en vervolgens het bij het effect horend sleutelwoord. Een gevechtsspreuk kost de gebruiker evenveel magiepunten (MP) als het niveau van de spreuk. Rituelen kosten één magiepunt minder dan het niveau ervan. Niveau 1 rituelen zijn dus gratis en je kunt ze dus zo vaak als je wilt uitvoeren. Dit is samengevat in onderstaande tabel:

	Gevechtsspreuk	Ritueel
Niveau 1	1 MP	0 MP
Niveau 2	2 MP	1 MP

Er bestaan niveau drie rituelen en spreuken. Deze zijn echter alleen in het spel te vinden en te leren. Wanneer de speler een dergelijk ritueel bezit wordt dit op zijn/haar karakterformulier aangegeven. Een niveau drie ritueel mag alleen in het bijzijn van een spel leider worden uitgevoerd. De MP kosten van een niveau drie ritueel variëren, deze zullen aan de speler worden verteld wanneer hij het ritueel leert.

Om nieuwe spelers een idee te geven wat een ritueel uitvoeren nu precies inhoudt volgen hieronder een kort voorbeeld en wat tips:

4.4. Ritueel: creëer/vernietig element (vuur)

Als eerste maak je voldoende plaats voor het ritueel door alle spullen/takken etc opzij te vegen. Vervolgens kun je met behulp van een staf een aantal symbolen op de grond trekken (1 in iedere windrichting). Daarna met behulp van zilverzand een cirkel strooien. In de cirkel een schaal plaatsen waar het element in dient te verschijnen. Met schoon water de schaal bevochtigen en vervolgens in de zon houden, terwijl het element vuur verzocht wordt de schaal te reinigen. Vervolgens enkele takjes klaarleggen en daarna met een speciaal mes, dat wederom eerst gereinigd wordt, de takjes snijden en in een stervorm op de schaal leggen. Als laatste wat zwart poeder over de schaal strooien terwijl je met een incantatie(vb spreuk: Geesten van Vuur, ontwaak uit uw slaap en ontsteek in woede en laat uw vlammen dansen.) het vuur laat verschijnen.

Tips:

- Zorg voor voldoende accessoires; een goede aankleding maakt het ritueel compleet (potjes, poedertjes, bellen, een staf, kristallen, wierook, masker etc).
- Bereid je incantaties en rituelen goed voor, schrijf ze op in een spreukenboek of op scrolls.
- Laat anderen meedoen: een incantatie herhalen, bepaalde handelingen verrichten, dit verhoogt de sfeer en geeft jou de tijd om even op adem te komen (tien minuten is best lang!).
- Maak het klaarzetten en bereiden van spullen deel van het ritueel: dit ziet er statig uit en scheelt weer tijd.
- Er is niets mis met herhaling: je kunt een bepaald onderdeel best meerdere keren overdoen, veel rituelen kennen een heilig getal dat iedere keer terugkomt (drie maal handen wassen, drie cirkels trekken, spreuken drie maal opzeggen etc).

4.5. Duur van spreuken en rituelen

Het effect van een spreuk of ritueel heeft een bepaalde tijdsduur. In dit magiesysteem zijn vijf verschillende tijdsduren:

- Onmiddellijk (O)
- 50 tellen (T)
- 1 gevecht (G)
- 1 dagdeel (D)
- Permanent (P)

Onmiddellijk: de spreuk heeft onmiddellijk en blijvend effect, maar houdt daarna op.

Voorbeeld: Val, Genezing

50 tellen: het effect duurt 50 tellen. Voorbeeld: verstijf.

1 gevecht: het effect duurt 1 gevecht. Hier komt gezond boerenverstand om de hoek kijken. Wanneer je achter iemand aanrent en hem inhaalt om weer verder te vechten, dan is dat nog steeds hetzelfde gevecht, als je dezelfde persoon pas vijf minuten later weer tegenkomt, is het een nieuw gevecht. Als richtlijn kun je 15 minuten aanhouden. Voorbeeld: Strijdkreet.

1 dagdeel: het effect duurt één dagdeel: ochtend, middag of avond. Voorbeeld: Misselijkheid
Sommige spreuken kunnen eerder eindigen als de één of andere voorwaarde eerder bereikt is dan het einde van dat dagdeel. Voorbeeld: Versterk wapen.

Permanent: het effect van de spreuk/ritueel heeft geen tijdsduur. Let op, schade die door een ritueel of spreuk veroorzaakt wordt is altijd blijvend (totdat het genezen/gerepareerd wordt natuurlijk). Voorbeeld: Creëer element.

4.6. Spreuken en rituelen voor magiërs

Gevechtsspreuk	Sleutelwoord	Niveau	Duur
Magisch projectiel	n.v.t.	1	Onmiddellijk
Duw	Duw	1	Onmiddellijk
Bescherming tegen projectielen	No effect	1	Gevecht
Sta stil	Sta stil	1	50 tellen
Val	Val	2	Onmiddellijk
Angst	Angst	2	50 tellen/gevecht
Verstijf	Verstijf	2	50 tellen

Ritueel	Niveau	Duur
Misselijkheid	1	Dagdeel
Spreken met de doden	1	Onmiddellijk
Creëer/vernietig element	1	Onmiddellijk
Identificeer magie	1	Onmiddellijk
Magische bescherming	2	Onmiddellijk
Creëer creatuur	2	Permanent
Waarheid	2	Onmiddellijk
Zielenvoeder	2	Permanent
Bescherming tegen element	2	Dagdeel
Beschermende cirkel tegen magie	2	Dagdeel
Onzichtbaarheid	2	Dagdeel

4.6.1. Spreuken

Magisch projectiel: Gooi 2 projectielen (ballen) van ieder 1 schade (men mag maximaal 1 bal per keer gooien). Deze spreuk kost geen MP voor karakters met de magiër klasse

Duw: Het slachtoffer moet vijf stappen van je af nemen.

Bescherming tegen projectielen: Beschermt een gevecht tegen alle projectielen (magisch en normaal)

Sta stil: Het slachtoffer kan zich 50 tellen niet meer verplaatsen.

Val: Laat het doel (object/persoon) vallen

Angst: Slachtoffer moet 50 tellen uit angst voor je wegrennen en mag de jou de rest van het gevecht niet meer aanvallen.

Verstijf: Slachtoffer mag 50 tellen niet bewegen, dit vervalt als hij schade oploopt.

4.6.2. Rituelen

Misselijkheid: Een slachtoffer dat onderdeel van het ritueel is, wordt ziek. Is te genezen met

ziekte genezen (te ziek om te vechten/spreuken/vaardigheden te gebruiken).

Spreken met de doden: Je kunt met een dode spreken.

Creëer/vernietig element: Je creëert of vernietigt maximaal een kilo of liter van een P element.(water, aarde, vuur of lucht) dit creëert of vernietigt automatisch een voorwerp, omdat alles is opgebouwd uit elementen. Je kunt met deze spreuk alleen simpele objecten maken die evenveel monetaire waarde hebben als er kristallen in het ritueel zijn verbruikt. Je moet zelf de prop regelen.

Identificeer magie: Identificeert een magisch voorwerp volledig

Magische bescherming: geeft de ontvanger van de spreuk 2 BP extra

Creëer creatuur: Met toestemming van de speler/NPC kun je een creatuur (zombie, bosbeest, demon etc.) oproepen met 7 LP dat alleen met eenhandige wapens om kan gaan. Goddelijke kracht vernietigt het creatuur onmiddellijk.

Waarheid: Een slachtoffer dat bij het ritueel aanwezig is moet 3 vragen naar waarheid beantwoorden.

Zielenvoeder: Je krijgt 2 MP terug uit een lijk van maximaal 15 minuten oud.

Bescherming tegen element: Maakt het slachtoffer immuun voor één element (niet voor wapens!) en één effect. De effecten en immuniteiten zijn:

- Water: Immuun tegen Duw;
- Aarde: immuun tegen Val;
- Vuur: immuun tegen Angst;
- Lucht: Immuun tegen Verstijf

Beschermende cirkel tegen magie: Magie heeft geen enkel effect op je zolang je in de cirkel magie blijft en je niet verplaatst.

Onzichtbaarheid: Maakt de ritualist onzichtbaar, totdat deze met de omgeving in aanraking komt (tegen iemand aanloopt, iemand een klap geeft, magie gebruikt etc). Kleine zaken oppakken of een deur openen kan wel met deze spreuk in effect.

4.7. Spreuken en rituelen voor priesters

Gevechtsspreuk	Sleutelwoord	Niveau	Duur
Goddelijke kracht	Vernietig ...	1	Onmiddellijk
Strijdkreet	Groep 1 extra BP	1	Gevecht
Genezing	Genees 2 LP	1	Onmiddellijk
Heilige bescherming	No effect	2	Gevecht
Bescherming tegen magie	No effect	2	50 tellen

Ritueel	Niveau	Duur
Genees/detecteer aandoening	1	Onmiddellijk
Zegen voorwerp	1	Dagdeel
Bescherming tegen aandoening	1	Dagdeel
Repareer pantser/wapen	1	Onmiddellijk
Genezingsritueel	2	Onmiddellijk
Versterk wapen	2	Dagdeel
Aanmoediging	2	Dagdeel
Natuurgids	2	Dagdeel
Versterk pantser	2	Dagdeel
Beschermende cirkel tegen normale schade	2	Dagdeel
Goddelijk advies	2	Onmiddellijk
Vervloeking	2	Dagdeel
Verwijder vervloeking	2	Onmiddellijk

4.7.1. Spreuken

Goddelijke kracht: Vernietigt een lagere ondode of demon, doet hogere demonen of ondoden 2 schade

Strijdkreet: Jij en je groep (maximaal 5 anderen) krijgen voor één gevecht 1 extra BP

Genezing: Geneest 2 LP schade van het slachtoffer (werkt niet op jezelf)

Heilige bescherming: Beschermt je tegen alle normale schade zolang je zelf geen enkele vijandige handeling verricht

Bescherming tegen magie: Beschermt het slachtoffer voor 50 tellen tegen alle magische effecten die niet direct schade doen. Vb:verstijf, duw etc

4.7.2. Rituelen

Genees/detecteer aandoening: Detecteert en geneest ziekten en andere aandoeningen

Zegen voorwerp: Voorwerp telt als gezegend

Bescherming tegen aandoening: Beschermt tegen ziekten en andere aandoeningen

Repareer pantser/wapen: Repareert beschadigd wapen/pantser

Genezingsritueel: Geneest 4 LP van het slachtoffer

Versterk wapen: Wapen doet 1 schade meer in het eerst volgende gevecht

Aanmoediging: Jij en je groepsgenoten krijgen 1 LP en zijn immuun tegen angst-effecten

Natuurgids: Het onderwerp van het ritueel (kun je ook zelf zijn) kan woudlopen (niet gidsen).

Versterk pantser: Een pantser krijgt 2 extra BP of een schild gaat niet meer stuk. Deze punten zijn niet te repareren en gaan als eerste eraf bij schade.

Beschermende cirkel tegen normale schade: Je krijgt geen normale schade zolang jij je in jouw cirkel bevindt en niet verplaatst.

Goddelijk advies: Je kunt advies krijgen van een god of godin over een te ondernemen actie. Let er wel op: de goden zijn spaarzaam met hun advies en te eenvoudige vragen kunnen de toorn van de betreffende god/godin over je afroepen.

Vervloeking: Het slachtoffer wordt getroffen door een vloek. Overleg met verhaalleiding. Een vaak gebruikt effect: positieve priester spreuken werken niet meer op het slachtoffer.

Verwijder vervloeking: Verwijdert een vervloeking

5. Strijdvaardigheden

Strijders binnen Emphebion zijn meer dan alleen maar personen met een wapen of schild. Naast het normale gebruik van hun wapen en/of schild zijn zij in staat om diverse specifieke technieken te leren waarmee zij tegenstanders kunnen hinderen of uitschakelen. Daarbij geldt dat er algemene vaardigheden zijn die met elk wapen kunnen worden uitgevoerd, maar dat de verschillende wapens (en schilden) ook specifieke technieken kennen die alleen met dat wapen (of schild) werken.

Binnen de strijdvaardigheden is daarom onderscheid gemaakt in de volgende categorieën: algemeen, eenhanders, tweehanders, staven, klein schild en groot schild. Binnen elke categorie zijn drie niveaus vaardigheden beschikbaar.

Een speler kan naar keuze één of meer van de vaardigheden aankopen voor zijn karakter. Daarbij geldt wel dat je een bepaalde specifieke wapen- of schildvaardigheid natuurlijk alleen kunt gebruiken als je ook daadwerkelijk dat wapen of schild gebruikt in het gevecht. Als je meer dan één keer per dag of dagdeel een bepaalde vaardigheid wilt kunnen gebruiken, kun je eenzelfde vaardigheid meerdere keren aankopen.

5.1. Gebruik van strijdvaardigheden in het spel

Wanneer een speler een strijdvaardigheid wil gebruiken spreekt hij het bijbehorende sleutelwoord uit. De strijdvaardigheid is daarmee opgebruikt voor die dag of dat dagdeel, tenzij de speler de vaardigheid meerdere keren heeft aangeschaft.

Om nieuwe spelers een idee te geven hoe dit werkt in een gevechtssituatie, volgt hieronder een kort voorbeeld:

Peter, die Longhoorn de barbaar speelt, heeft als strijder de strijdvaardigheden ‘uitdaging’ en ‘bewusteloos’ gekocht voor zijn karakter.

Longhoorn komt tijdens het spel met zijn groep mede-avonturiers een bende van zes struikrovers tegen in het bos. Het is Longhoorn duidelijk dat de man met het schild en het zwaard de leider van de groep is. Longhoorn besluit het initiatief te nemen en, als het kan, een groot gevecht te vermijden. Hij heft zijn éénhandige strijdbijl in de lucht, wijst op de leider van de rovers en zegt: “Ik, Longhoorn de Wolfrijder, daag jou uit om je mannelijkheid in de strijd te tonen. Vecht tegen mij en als je verliest, mogen we zonder verder gevecht passeren.” (Peter gebruikt met de sleutelwoorden ‘*ik daag je uit*’ zijn vaardigheid ‘uitdaging’).

De roverleider kan deze uitdaging nu niet weigeren zonder dat zijn groep hem aanvalt en zegt daarom: “ik neem je uitdaging aan. Maar als je verliest zijn al jullie spullen voor mij.” Het gevecht neem daarna aanvang, waarbij enkele slagen worden uitgewisseld. Omdat Longhoorn de barbarenleider niet wil doden, besluit hij gebruik te maken van zijn vaardigheid ‘bewusteloos’. Met een grote zwaai van de bijl raakt hij de roverleider en roept

‘slaap’. De roverhoofdman valt bewusteloos ter aarde en het gevecht is voorbij. Longhoorn en zijn groep kunnen verder. De vaardigheden ‘uitdaging’ en ‘bewusteloos’ kan Peter pas de volgende dag weer gebruiken.

5.2. Gebruik van strijdvaardigheden per dag

Het gebruik van strijdvaardigheden kent vier verschillende typen, te weten:

- 1 gevecht per dag (G)
- 1 keer per dagdeel (D)
- 1 keer per dag (Dag)
- Oneindig of permanent (O)

1 gevecht per dag: het effect kan 1 keer per dag worden gebruikt voor de duur van dat gevecht. Hier komt gezond boerenverstand om de hoek kijken. Wanneer je achter iemand aanrent en hem inhaalt om weer verder te vechten, dan is dat nog steeds hetzelfde gevecht, als je dezelfde persoon pas vijf minuten later weer tegenkomt, is het een nieuw gevecht. Als richtlijn kun je 15 minuten aanhouden.

1 keer per dagdeel: het effect kan één keer per dagdeel (ochtend, middag en avond) worden gebruikt en heeft direct effect. Voorbeeld: Ontwapen, doorslag.

1 keer per dag: het effect kan één keer per dag worden gebruikt en heeft direct effect. Voorbeeld: Krater.

Oneindig/permanent: Deze vaardigheid kan altijd worden gebruikt of is altijd actief en behoeft geen activering. Er zit dan ook geen tijdsduur aan het gebruik van deze vaardigheid. Voorbeeld: Stamina, Ervaren schilddrager.

Op de volgende bladzijde volgt een kort overzicht van de strijdvaardigheden en de bijbehorende beschrijving:

Vaardigheid	Sleutelwoord	Niveau	Aantal
<i>Algemeen</i>			
Ontwapen éénhanders en korte wapens	Ontwapen	1	Dagdeel
Sla klein schild weg	Ontwapen	1	Dagdeel
IJzeren wil	No effect	1	Dagdeel
Ontwapen tweehanders en staven	Ontwapen	2	Dagdeel
Sla groot schild weg	Ontwapen	2	Dagdeel
Stamina	-	2	Oneindig
Vernietig pantser	Vernietig pantser	3	Dag
Uitdaging	Ik daag je uit	3	Dag
Doorbreek cirkel	Vernietig cirkel	3	Dag
<i>Eénhanders</i>			
Doorslag	Doorslag	1	Dagdeel
Kreupel	Vertraag	2	Dagdeel
Bewusteloos	Slaap	3	Dag
<i>Tweehanders</i>			
Doorslag	Doorslag	1	Dagdeel
Krater	Groepsval	2	Dag
Vernietig wapen	Vernietig wapen	3	Dag
<i>Staven</i>			
Duw	Duw	1	Dag
Val	Val	2	Dagdeel
Bewusteloos	Slaap	3	Dag
<i>Klein schild</i>			
Ervaren schilddrager	-	1	Oneindig
Verdedig een ander	No effect	2	Dagdeel
Dek de aftocht	-	2	Dag
Schildmeester	-	3	Gevecht
<i>Groot schild</i>			
Ervaren schilddrager	-	1	Oneindig
Totale verdediging	-	2	Gevecht
Dek de aftocht	-	2	Dag
Blokkeer magie	Blokkeer magie	3	Dag

4.8.1. Algemeen

Ontwapen éénhanders en korte wapens: Raak je het wapen en roep je direct 'Ontwapen', sla je het wapen uit zijn hand.

Sla klein schild weg: Raak je het schild en roep je direct 'Ontwapen', sla je het schild uit zijn hand.

IJzeren wil: Jouw wil om te blijven staan in het aangezicht van angst is onmiskenbaar. Met deze vaardigheid mag je één keer per dagdeel een angsteffect negeren, ongeacht of dit een spreuk of een ander angsteffect is.

Ontwapen tweehandlers en staven: Raak je het wapen en roep je direct 'Ontwapen', sla je het wapen uit zijn hand.

Sla groot schild weg: Raak je het schild en roep je direct 'Ontwapen', sla je het schild uit zijn hand.

Stamina: Nadat je bent neergegaan kan je op 0 LP door pure wilskracht nog weg strompelen naar de herberg. Je bent dan wel onder invloed van het vertraageffect. Je moet je wapens opbergen en je handen moeten leeg blijven. Als je vervolgens nog een keer wordt geraakt, ga je alsnog neer en moet je blijven liggen.

Vernietig pantser: Je kunt een tegenstander met één welgemikte slag ontdoen van zijn bescherming. Raak je het pantser van de tegenstander en roep je direct 'breek pantser', sla je in één keer alle fysieke BP eraf. Magisch pantser blijft wel zitten.

Uitdaging: Je daagt de persoon/NPC die je aanwijst uit tot een duel. De aangewezen persoon kan dit niet weigeren. Verbreekt een andere speler het duel, vallen de overige NPC's hem aan.

Doorbreek: Met pure kracht weet je een rituele cirkel te doorbreken.

4.8.2. Eénhanders

Doorslag: Als de tegenstander je slag blokkeert, mag je 'Doorslag' roepen. Je slag gaat dan door het blok van een tegenstander heen.

Kreupel: Je raakt de tegenstander met een 'daverende klap' en roept 'vertraag', waardoor deze minder snel kan bewegen.

Bewusteloos: Je weet precies hoe je een tegenstander in een klap bewusteloos moet slaan. Als je klap raakt, roep je 'Slaap' waardoor deze onder het effect komt.

4.8.3. Tweehandlers

Doorslag: Als de tegenstander je slag blokkeert, kan je 'Doorslag' roepen. Je slag gaat dan door het blok van een tegenstander heen.

Krater: Je slaat uit alle macht voor je op de grond waardoor de aarde lokaal gaat schudden. Dit veroorzaakt een Groepseffect val op iedereen om je heen, ook vrienden.

Vernietig wapen: Met een welgemikte slag op het wapen van de tegenstander weet je het te breken. Raak je het wapen van de tegenstander en roep je direct 'breek wapen' is zijn/haar wapen per direct niet meer bruikbaar totdat het gerepareerd is.

4.8.4. Staven

Duw: Als je met je staf iemand raakt, mag je 'Duw' roepen. Dit is het duweffect.

Val: Als je een tegenstander op het been raakt, kan je Val roepen. Dit is gewoon het val-effect.

Bewusteloos: Je weet precies hoe je een tegenstander in één klap bewusteloos moet slaan. Als je klap raakt, roep je 'Slaap' waardoor deze onder het effect komt.

4.8.5. Klein schild

Ervaren schilddrager: Een klein schild dat jij hanteert, kan nu 3 klappen van 2 schade of meer hebben.

Verdedig een ander: Je weet de klap die voor de persoon naast je bedoelt is op te vangen door meteen als de klap raakt 'No Effect' te roepen. Deze persoon moet binnen armlengte afstand staan en je moet deze klap wel aan zien komen.

Dek de aftocht: Bij het terugtrekken krijg je tijdelijk 4 BP extra. Terugtrekken is achteruit van het gevecht verwijderen en geen aanvallende bewegingen maken of voor uit stappen.

Schildmeester: Kan iemand naast hem om laten gaan met een schild. Die persoon moet wel binnen armlengte afstand van jou blijven anders vervalt het effect.

4.8.6. Groot schild

Ervaren schilddrager: Een groot schild dat jij hanteert, kan nu 6 klappen van 2 schade of meer hebben.

Totale verdediging: Door het schild met 2 handen te hanteren, krijgt het schild geen schade meer.

Dek de aftocht: Bij het terugtrekken krijg je tijdelijk 4 BP extra op het schild. Terugtrekken is achteruit van het gevecht verwijderen en geen aanvallende bewegingen maken of naar voren stappen.

Blokkeer magie: Je vangt het effect van een spreuk van een tegenstander op voor jezelf en iedereen achter je.

6. Constructeursvaardigheden

De constructeurs vormen een bijzondere groep mensen (en alleen mensen!) binnen de wereld van Emphebion. Sinds een paar jaar zijn er mensen die de gave hebben om de Inspiratiepaden, dat zijn lijnen met energie, waar te nemen en, in sommige gevallen, te beïnvloeden of gebruiken. In dit hoofdstuk wordt nader ingegaan op de vaardigheden die deze constructeurs kunnen ontwikkelen en wat ze met die vaardigheden kunnen doen.

6.1. Hoe werken constructeursvaardigheden?

Zoals hierboven al aangegeven kunnen constructeurs gebruik maken van de inspiratiepaden. Inspiratiepaden zijn oeroude lijnen van kracht of energie, waarvan eigenlijk niemand weet hoe deze zijn ontstaan of hoe lang ze al bestaan. Sinds een tijdje is het wel bekend dat, naast dwergen en elven, ook mensen gebruik kunnen maken van deze krachtbron. Een constructeur is een mens, die in staat is om deze krachten te vinden, aan te boren en te gebruiken om voorwerpen magische krachten te geven.

Het pad naar constructeur begint met het leren herkennen en vinden van paden. Daarna zijn er tal van vaardigheden die de constructeur kan leren, maar in welke volgorde dat gebeurt, is voor elk karakter verschillend. Zo zijn er constructeurs die wel bronnen kunnen maken om voorwerpen, de zogeheten magische constructies, op aan te sluiten, maar niet in staat zijn om deze voorwerpen ook daadwerkelijk te maken en aan te sluiten. Vaak werken constructeurs daarom samen met andere klassen of andere constructeurs.

6.2. Overzicht van constructeursvaardigheden

Vaardigheden	Niveau	Kosten
Affiniteit met inspiratiepaden	-	1 punt
Inspiratiepaden aanslaan	1	1 punt
Koppelen magisch construct niveau 1	1	1 punt
Koppelen magisch construct niveau 2	2	1 punt
Koppelen magisch construct niveau 3	3	1 punt
Bron vrijmaken	1	1 punt
Ontkoppelen magische constructie niveau 1	1	1 punt
Ontkoppelen magische constructie niveau 2	2	1 punt
Ontkoppelen magische constructie niveau 3	3	1 punt
Creëren magische constructie niveau 1	1	2 punten
Creëren magische constructie niveau 2	2	2 punten
Creëren magische constructie niveau 3	3	2 punten

Affiniteit met inspiratiepaden: Een karakter met deze vaardigheid is in staat om de inspiratiepaden te lokaliseren. Daarbij geldt dat ieder persoon met deze vaardigheid op zijn eigen manier de paden kan vinden. Veel voorkomende methodes zijn het bijvoorbeeld het gebruik van wichelroedes, mediteren, 'aanvoelen' van stromingen of het observeren van

(boven)natuurlijke verschijningen. Zonder affiniteit met inspiratiepaden kan een mens nooit andere constructeursvaardigheden leren.

Inspiratiepaden aanslaan: Met deze vaardigheid kan een karakter een bron creëren in een inspiratiepad waaruit energie kan worden gehaald. Het creëren van een dergelijke bron is noodzakelijk om magische constructies op aan te sluiten zodat deze kunnen functioneren. Het is mogelijk om een dergelijke opening met specifiek geconstrueerde voorwerpen, zoals de Constructeurspilaar, te stabiliseren om een permanente bron te maken. Gebeurt dit niet, dan is de opening van tijdelijke aard.

Vereist: Affiniteit met inspiratiepaden.

Koppelen van magische constructie niveau 1: Met deze vaardigheid ben je in staat om een verbinding te leggen tussen een geprepareerde magische constructie van niveau 1 en een bron in een inspiratiepad. Zolang een dergelijk voorwerp aan de bron gekoppeld is, zal het zijn magische functie uitvoeren. Afhankelijk van de kracht van het voorwerp zal het een hoeveelheid energie vergen, wat betekent dat er maar een beperkt aantal voorwerpen aan de bron gekoppeld kan worden. Voor niveau 1 voorwerpen geldt dat er relatief weinig energie nodig is voor het koppelen. Het koppelen van een voorwerp van niveau 1 duurt **10** minuten.

Vereist: Affiniteit met inspiratiepaden.

Koppelen van magische constructie niveau 2: Met deze vaardigheid ben je in staat om een verbinding te leggen tussen een geprepareerde magische constructie van niveau 2 en een bron in een inspiratiepad. Zolang het voorwerp aan de bron gekoppeld is, zal het zijn magische functie uitvoeren. Voor niveau 2 voorwerpen geldt dat er middelmatige hoeveelheid energie nodig is voor het koppelen. Het koppelen van een voorwerp van niveau 2 duurt **15** minuten.

Vereist: Affiniteit met inspiratiepaden.

Koppelen van magische constructie niveau 3: Met deze vaardigheid ben je in staat om een verbinding te leggen tussen een geprepareerde magische constructie van niveau 3 en een bron in een inspiratiepad. Zolang het voorwerp aan de bron gekoppeld is, zal het zijn magische functie uitvoeren. Voor niveau 3 voorwerpen geldt dat er grote hoeveelheid energie nodig is voor het koppelen. In de regel zal er maar één of een beperkt aantal niveau 3 voorwerpen aan een bron gekoppeld kunnen worden. Het koppelen van een voorwerp van niveau 2 duurt **20** minuten.

Vereist: Affiniteit met inspiratiepaden.

Bron vrijmaken: Met deze vaardigheid is een karakter in staat om een bron in een inspiratiepad volledig vrij te maken van koppelingen met magische constructies. Hiermee zullen dus alle op de bronaangesloten magische constructies stoppen met functioneren totdat

ze weer opnieuw aangesloten worden. Alle energie van de bron wordt hiermee ook weer beschikbaar gemaakt.

Het vrijmaken van een bron kost 15 minuten.

Vereist: Affiniteit met inspiratiepaden.

Ontkoppel magische constructie 1: Met verdere oefening is een karakter niet alleen in staat om een bron vrij te maken van magische constructies, maar is het karakter ook in staat specifieke verbindingen tussen magische constructies en de bron te onderscheiden. Het karakter is nu in staat om een specifieke magische constructie van niveau 1 te ontkoppelen in plaats van alle voorwerpen in een keer te moeten ontkoppelen.

Het ontkoppelen van een magische constructie kost 15 minuten.

Vereist: Affiniteit met inspiratiepaden, Bron vrijmaken.

Ontkoppel magische constructie 2: Met verdere oefening is een karakter niet alleen in staat om een bron vrij te maken van magische constructies, maar is het karakter ook in staat specifieke verbindingen tussen magische constructies en de bron te onderscheiden. Het karakter is nu in staat om een specifieke magische constructie van niveau 2 te ontkoppelen in plaats van alle voorwerpen in een keer te moeten ontkoppelen.

Het ontkoppelen van een magische constructie kost 15 minuten.

Vereist: Affiniteit met inspiratiepaden, Bron vrijmaken.

Ontkoppel magische constructie 3: Met verdere oefening is een karakter niet alleen in staat om een bron vrij te maken van magische constructies, maar is het karakter ook in staat specifieke verbindingen tussen magische constructies en de bron te onderscheiden. Het karakter is nu in staat om een specifieke magische constructie van niveau 3 te ontkoppelen in plaats van alle voorwerpen in een keer te moeten ontkoppelen.

Het ontkoppelen van een magische constructie kost 15 minuten.

Vereist: Affiniteit met inspiratiepaden, Bron vrijmaken.

Creëren magische constructie niveau 1: Het creëren van een magische constructie is een uitgebreid proces waarbij meerdere disciplines nodig zijn. Met deze vaardigheid ben je in staat het gehele proces te leiden en kun je de laatste stappen zelfstandig uitvoeren.

Stap 1: Er dient een voorwerp vervaardigd te worden dat van hoge kwaliteit is, zodat het de krachten die erop uitgeoefend worden kan weerstaan. Er zijn reeds dergelijke voorwerpen in omloop, maar zijn ook te maken. Dit proces kost minimaal 2 grondstoffen en 1 uur per niveau.

Stap 2: Als er eenmaal een voorwerp is, dient dit grondig gereinigd te worden om ieder spoor van spirituele en magische vervuiling te verwijderen. Met de juiste aanwijzingen van een constructeur is een priester hiertoe in staat. Dit proces kost minimaal 2 grondstoffen en 1 uur per niveau.

Stap 3: Een gereinigd voorwerp kan vervolgens geprepareerd worden, zodat het de energie zodanig kan geleiden dat het zijn beoogde functie uit kan voeren. Een magiër kan door een constructeur geïnstrueerd worden om dit onderdeel correct te doen verlopen. Dit proces kost minimaal 2 grondstoffen en 1 uur per niveau.

Stap 4: Ten slotte dient het voorwerp getemperd te worden in een bron. Dit gebeurt door een grote hoeveelheid energie door het voorwerp te laten stromen, waarmee alle gedane stappen permanent gemaakt worden. Hiermee is de vorming van een magische constructie een feit. Het aansluiten van de gevormde magische constructie aan de bron vergt een andere handeling, namelijk aansluiten van een magische constructie. Met dit proces kunnen magische constructies van niveau 1 tot en met 3 worden gevormd. Voor elke vorming geldt dat de constructeur de vaardigheid van het betreffende niveau moet bezitten. Dit proces kost veel **tijd**, maar de exacte tijd hangt af van de constructeur.

Het is niet nodig om de stappen aaneengesloten uit te voeren en het is ook toegestaan om een stap in meerdere fases te voltooien, die ook niet aaneengesloten uitgevoerd hoeven worden. Het hoeft dus niet bijvoorbeeld ritueel van een uur te zijn. Er zou eerst een plan opgesteld kunnen worden wat wordt uitgeschreven of getekend, daarna worden er voorbereidingen getroffen voor een ritueel, om vervolgens het ritueel zelf uit te voeren. Voor complexere voorwerpen (niveau 2 en 3) zouden er zelfs meerdere rituelen uitgevoerd kunnen worden, of is het wellicht nodig om eerst te zoeken naar een bijzondere locatie. Invulling hangt af van de karakters zelf.

Vereist: Affiniteit met inspiratiepaden.

7. Alchemie

Alchemische recepten zijn vaardigheden waarmee magische effecten bereikt kunnen worden door middel van alchemie. Het uitvoeren van een alchemisch recept kost in het algemeen grondstoffen en tijd, maar geen magiepunten. Het effect van het alchemisch recept gaat altijd pas in na de tijd die normaal nodig is om de spreuk waarop het recept gebaseerd is te gebruiken. Dus een drankje van onzichtbaarheid werkt pas na 10 minuten, want zo lang heb je minimaal nodig om een 2^e graads ritueel uit te voeren.

Er zijn 2 categorieën van alchemie:

- *Scrolls*: runes, scrolls, wands etc. Deze moeten hard op opgelezen/gebruikt worden. En er moet een sleutelwoord of incantatie worden uitgesproken.
- *Magisch drankje*: genezende drankjes, zalfjes, amuletten, vergiffen, iets eetbaars, etc. Het effect werkt alleen op het slachtoffer dat het inneemt (omdoet etc).

Je kiest met je gekozen recept een spreuk uit de magiërs of priesters set van dezelfde graad als jouw alchemisch recept. Dit recept moet bestaan uit een willekeurige combinatie van grondstoffen. Het recept wordt opgeschreven en kan nadien niet meer worden veranderd. Als een alchemist een drankje wil brouwen met hetzelfde effect, maar met een ander onderliggend recept, moet hij/zij nog een keer de ervaringspunten besteden voor het leren van het recept met die specifieke (andere) grondstofsamenstelling.

Voor elke spreuk moet een apart recept van hetzelfde niveau geleerd worden. Het bereiden van één dosis duurt een kwartier en kost 3 grondstoffen voor een niveau 1 spreuk/zegening en een half uur en 6 grondstoffen voor een niveau twee spreuk/zegening. Voor het bereiden van één dosis van een niveau drie spreuk/zegening is drie kwartier nodig en het kost 9 grondstoffen.

Alchemische drankjes dienen na bereiding door jou zelf voorzien te worden van een lammy met de volgende tekst erop in rood geschreven:

OC: [alchemisch voorwerp]

Type: [geef het type aan. Types zijn: scroll/magisch drankje/wapengif]

Identificatie: [wat is nodig voor identificatie]

Effect: [het effect dat het in het spel heeft]

1Bijlage I – Effectenlijst

Effecten	Effect	Duur
Vertraag	Je wordt vertraag en moet je langzaam bewegen.	T
Genees .. LP	Geneest .. LP.	O
.. schade	Doet .. schade.	O
Extra Bp	Geeft 1 magisch BP.	O
Verstijf	Slachtoffer mag niet bewegen, vervalt als hij schade oploopt.	T
Sta stil	Je kunt niet meer verplaatsen (wel op de plek draaien/bukken)	T
Duw	Je moet vijf stappen bij de caster vandaan gaan.	O
Val ...	Je moet het doel (het slachtoffer of een object) laten vallen.	O
Explosie	Een hele groep krijgt 1 schade en een val effect.	O
Groep + ander effect	Het effect werk op een hele groep.	O
Angst	Je rent weg uit angst voor de caster en je mag de caster de rest van het gevecht niet meer aanvallen.	T/G
Slaap	Je valt in slaap tot dat je op normale wijze wakker wordt. (Door elkaar geschud worden, herrie, etc)	D
Vernietig	Het voorwerp is vernietigd.	O
Blind	Je kunt niks meer zien.	T
Iedereen + ander effect	Het effect werkt op iedereen binnen gehoorsafstand.	O
No-effect	Geeft aan dat een aanval of spreuk geen effect heeft.	O
Charmeer	Je vindt de caster één van je beste vrienden.	D
Gezegend	Je gebruikt een gezegend voorwerp tegen/op een slachtoffer	*

2Bijlage II – Personageformulier

Naam speler: _____

Naam personage: _____

Ras: _____

Klasse: _____

Domein/school: _____

Godheid: _____

Land van Herkomst: _____

Gesproken talen: _____

Aantal levenspunten: _____

Aantal magiepunten: _____

Totaal aantal ervaringspunten: _____

Lijst van Vaardigheden:	Aantal ervaringspunten:
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

3Bijlage III – Karakter creatie stappenplan

- Kies de naam van je karakter.
- Kies van welk ras jouw karakter is.
- Kies de klasse van jouw karakter.
- Kies de God die door jouw karakter aanbeden wordt.
- Kies het land waar jouw karakter vandaan komt.
- Kies als je een priester bent het domein van je karakter of als je een magiër bent de school.
- Kies als je avonturier bent welke vaardigheden je makkelijk wilt kunnen leren.
- Noteer de bonussen en de LP die je vanwege je klasse krijgt.
- Je begint met 14 ervaringspunten. Selecteer voor die 14 punten de vaardigheden uit de lijst die onder jouw klasse staan (denk er aan als er een V staat kost de vaardigheid het vermelde aantal punten als een X staat twee keer zoveel).
- Noteer hoeveel BP het pantser dat jij gekozen hebt oplevert.
- Als je priestermagie of magiërmagie hebt gekozen reken dan uit hoeveel MP je hebt.
- Bij sommige vaardigheden moet je nog een keuze maken (zoals bijvoorbeeld welk ambacht). Noteer deze keuze achter je vaardigheid.
- Ieder volledig live dat je overleefd hebt krijg je er 2 ervaringspunten bij. Als je voor minder dan 14 punten hebt geselecteerd mag je deze bewaren een volgende keer samen met je nieuwe ervaringspunten uitgeven.
- Schrijf een korte achtergrond voor je karakter. De volgende tien vragen kunnen je helpen bij het creëren van je achtergrond. Achter de vragen staan enige voorbeelden die je een idee geven waar je bij die vraag aan kunt denken.
 1. Waar komt je karakter vandaan? (land, stad of dorp)
 2. Waaruit bestaat de familie van je karakter? (leven je ouders nog, hoeveelbroers/zussen)
 3. Uit welke sociale klasse komt je karakter? (adel, boeren, handwerkers)
 4. Wat deed je karakter voordat hij/zij een avonturier werd? (baan, getrouwd)
 5. Waarom is je karakter avonturier geworden? (geld, roem, wraak)
 6. Hoe religieus is je karakter? (priester, aanhanger van een god, diep gelovig)
 7. Wie zijn de beste vrienden en grootste vijanden van je karakter?
 8. Wat zijn de meest gekoesterde bezittingen van je karakter? (wapen, aandenken)
 9. Met wie voelt je karakter zich verbonden? (tempelorde, gilde, groep vrienden, stam)
 10. Waar houdt je karakter van en wat haat hij/zij? (personen, gewoontes, kleuren, spullen)