

Emphebion

Regelset deel II

Karaktercreatie



Zomer 2024

Inleiding & leeswijzer

Dit is het tweede deel van de regelset van Emphebion, waarin je alles kunt terugvinden over karaktercreatie en ontwikkeling. Mensen die nog niet zo veel ervaring hebben met LARP, of 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 affiliaties die een karakter kan hebben. De affiliatie bepaalt onder andere bij welke groepering (pilaar) jouw karakter hoort en aan wie jouw karakter verantwoording schuldig is.

Het derde hoofdstuk gaat in op de verschillende karakterklassen, waarbij ook kort aandacht wordt besteed aan de rol die je karakter-keuze heeft op het spel dat je kunt vinden/creëren binnen het spel van Emphebion.

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

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. Een uitgebreid verhaal is niet verplicht, maar de verhaalcommissie verwacht wel bij elk (nieuw) karakter een stukje achtergrond. Lever dat op tijd in, zodat er nog tijd is om te overleggen over concepten die niet goed in onze setting passen – dat voorkomt teleurstellingen.

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.

April 2024
De Regelcommissie

Inleiding & leeswijzer	1
1. Rassen in Emphebion	4
1.1. Mensen	4
1.2. Elven	4
1.3. Dwerger	5
1.4. Orken	5
1.5. (Half) Trollen	6
2. Affiliatie	7
2.1 Adel	7
2.1.1. Burger (Adel)	7
2.1.2. Adel (Adel)	7
2.1.3. Militair (Adel)	7
2.1.4. Rechterlijke macht (Adel) - alleen verkiesbaar in overleg met Verhaal Commissie	7
2.2 Geloof	8
2.2.1. Priesterorde (Geloof)	8
2.2.2. Tempelordes (Geloof)	8
2.3 Gildes	8
2.3.1. Gildelid (Gilden)	8
2.4 Wisselen van affiliatie	8
3. Klassen in Emphebion	9
3.1. Strijder	9
3.2. Avonturier	10
3.2.1. De wildernis avonturiers	10
3.2.2. De stadsavonturiers	10
3.3. Priester	11
3.4. Magiër	11
3.5. Vakmeester	12
3.5.1. De alchemist	12
3.5.2. De constructeur	12
4. Vaardigheden	14
4.1. Gratis vaardigheden per klasse	14
4.2. Ontwikkeling van vaardigheden	16
4.3. Overzicht van alle vaardigheden	16
4.3.1. Uitgebreide beschrijving vaardigheden - algemeen	19
4.3.2. Uitgebreide beschrijving vaardigheden – deel 1	21
4.3.3. Uitgebreide beschrijving vaardigheden – deel 2	25
5. Magie	27
5.1. Priestermagie, magiërmagie, magische effecten	27
5.2. Gevechtsspreuken en rituelen	28
5.3. Uitvoering van rituelen en spreuken	28
5.4. Voorbeeld: Ritueel: creëer/vernietig element (vuur)	28

5.5. Duur van spreuken en rituelen	29
5.6. Spreuken en rituelen voor magiërs	30
5.6.1. Spreuken	30
5.6.2. Rituelen	32
5.7. Spreuken en rituelen voor priesters	34
5.7.1. Spreuken	35
5.7.2. Rituelen	37
6. Strijdvaardigheden	39
6.1. Gebruik van strijdvaardigheden in het spel	39
6.2. Gebruik van strijdvaardigheden per dag	40
6.3. Vaardigheden voor strijders	41
6.3.1. Algemeen	41
6.3.2. Contactwapens	42
6.3.3. Schilden	43
6.3.4. Afstand wapens	43
7. Constructeursvaardigheden	44
7.1. Hoe werken constructeursvaardigheden?	44
7.2. Overzicht van constructeursvaardigheden	44
7.3. Hoe werken constructeurs voorwerpen?	47
8. Alchemie	50
8.1. Grondstoffen	50
8.2. Alchemische recepten	50
8.2.1. Elixers	53
8.2.2. Substanties	54
8.2.3. Wapenvergiften	55
8.2.4. Granaten	55
Bijlage I – Effectenlijst	56
Bijlage II – Personageformulier	57
Bijlage III – Karakter creatie stappenplan	58

1. Rassen in Emphebion

Binnen Emphebion zijn er vijf rassen die spelers kunnen kiezen voor hun karakter. Hoewel de keuze voor een ras 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 betere 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 over het algemeen 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 mythische 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 als 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 air 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. Dwerger

Lange tijd zijn de Dwerger een zeldzaam, bijna uitgestorven ras geweest. Er waren voldoende verhalen van dwergenburgten 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.

Dwerger 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 Dwergbegeerte naar edelstenen en edelmetalen. Vergeleken met koud metaal, glanzende smaragden en glinsterende diamanten zijn weinig schatten de moeite waard. Deze voorliefde voor metaal leidt ook tot een bijna ras-wijde voorliefde voor huisvlijt en vakmanschap, waarbij de meest vooraanstaande ambachtelui 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.

Dwerger zijn compact en hebben sterke botten – een noodzaak in verkrampte doorgangen en eventuele instortingen. Wat weinig mensen weten is dat Dwerger 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 uiteen breekt 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 stomiteit, wordt hij of 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 voorouders en de natuurgoden, 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 sjamanen 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 (vaak slecht gecalculeerde) 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 leven. Hoewel de fabels van Trollen die hun armen terugplaatsen nadat deze in een gevecht zijn afgehakt misschien overdreven zijn, genezen Trollen zeer snel 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 de 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 angstaanjagend zij overkomen - een factor die hen in verloren tijden trouwe volgelingen van de Brenger maakte. Dat feit heeft hun naam niet verbeterd.

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

2. Affiliatie

De belangrijke stap in het maken van een karakter is het kiezen van een affiliatie. De affiliatie van je karakter bepaalt in hoofdzaak wie er (primair) zeggenschap over jouw karakter heeft en wie jouw karakter opdrachten en/of een reprimande kan geven. Het gaat dus niet om je klasse, maar om de machtsgroep waar je bij hoort. Zo doet iemand die geaffilieerd is met de gildes er goed aan om te luisteren naar een gildemeester, omdat deze binnen zijn specifieke pilaar een 'meerdere' is. Een persoon die geaffilieerd is met het geloof kan minder waarde hechten aan een 'opdracht' van een gildemeester, maar kan maar beter wel luisteren naar de wensen van een hogepriester.

De samenleving in Annalusië en Dosforks (het land in de setting van Emphebion waar de evenementen zich afspelen) is verdeeld in drie pilaren van macht: de adel, het geloof, en de Gilden. Hoewel niet alle personen in Dosforks zich dat altijd realiseren, valt iedere persoon in Dosforks onder een van de drie pilaren.

De keuze voor een affiliatie bestaat uit twee stappen. Eerst kies je van welke pilaar jouw karakter deel uitmaakt. Daarna kies je van welk onderdeel van die pilaar jouw karakter deel uitmaakt. Er kan gekozen worden uit de volgende pilaren en onderdelen.

2.1 Adel

2.1.1. Burger (Adel)

Je hebt geen bijzondere affiliatie en bevind je in Dosforks of Annalusië.

Let op: je karakter hoeft zichzelf niet als burger te beschouwen, maar sinds de *Gelijkheidswet van 609* wordt je binnen het systeem wel als burger beschouwd en behandeld.

2.1.2. Adel (Adel)

Je bent actief geaffilieerd met de Adel, bijvoorbeeld als je hoge status adel hebt of voor een adellijk huis werkt.

Je krijgt achtergrondkennis: Adel

2.1.3. Militair (Adel)

Je bent onderdeel van het lokale leger van een adelman en bent dus in dienst van deze persoon.

Je krijgt achtergrondkennis: Militair (adel)

2.1.4. Rechterlijke macht (Adel) - **alleen verkiesbaar in overleg met verhaalcommissie**

Je bent een onderdeel van de rechterlijke macht, een aparte tak met veel bijzondere plichten en verantwoordelijkheden en daarmee heeft het kiezen van deze pilaar veel gevolgen voor het spel van anderen en jezelf.

Je krijgt achtergrondkennis: Rechterlijke Macht

2.2 Geloof

2.2.1. Priesterorde (Geloof)

Je bent onderdeel van een specifieke priesterorde.

Overleg eventueel met de verhalencommissie welke ordes er zijn voor welke goden. Het is (meestal) ook mogelijk om zelf een orde voor te dragen aan de verhaalcommissie.

Je krijgt achtergrondkennis: Geloofsordes

2.2.2. Tempelordes (Geloof)

Je bent onderdeel van een specifieke tempelorde, de strijdtak van het geloof.

Overleg eventueel met de verhalencommissie welke tempelordes er zijn voor welke goden, het is (meestal) ook mogelijk om zelf een orde voor te dragen aan de verhalencommissie.

Je krijgt achtergrondkennis: Tempelordes

2.3 Gildes

2.3.1. Gildelid (Gildes)

Je bent onderdeel van een specifieke gilde, gespecialiseerd in een bepaalde taak.

Overleg eventueel met de verhalencommissie welke gildes er zijn. Het is niet zomaar mogelijk om zelf een gilde voor te dragen aan de verhalencommissie, gezien het oprichten van een nieuw gilde zelden voorkomt.

Je krijgt achtergrondkennis: Gildes

2.4 Wisselen van affiliatie

In principe is een affiliatie voor het leven, maar het kan toch voorkomen dat je karakter op een gegeven moment van affiliatie wisselt. Dit kan niet zomaar, het moet het resultaat zijn van spel, en moet gedaan worden in overleg met de verhalencommissie.

Bij het wisselen van affiliatie kun je nieuwe achtergrondkennis krijgen naar inzicht van de verhalencommissie.

3. Klassen in Emphebon

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 klasse is meer dan alleen een indicatie van wat voor soort persoon je karakter is.

De keuze voor een bepaalde klasse geeft je één of meerdere gratis vaardigheden, 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 Emphebon worden vijf verschillende klassen onderscheiden, die hieronder opgesomd en daarna kort beschreven worden:

- Strijder;
- Avonturier;
- Magiër;
- Priester;
- Vakmeester.

3.1. 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 alweer? 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. - Uitdaging!" 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/jonkheer veroveren.

Strijders beginnen in het spel met de meeste levenspunten en alle wapen- en pantservaardigheden zijn voor hen makkelijk te leren. De bekendste strijders zijn de elusieve Duellist, de woedende Bruut en de zeer bekwame Beroeps.

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.

3.2. 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 dit valt, past de Avonturier er waarschijnlijk het beste bij. Een speler die deze klasse kiest moet een keuze maken tussen wat voor subtype Avonturier deze 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.

3.2.1. De wildernis avonturiers

Dit zijn er wel heel veel, dacht Evan, terwijl hij het ork-kamp bekeek van onder de struik die als zijn schuilplaats diende. Hij telde in de gauwigheid zeker twintig strijders en minstens twee magie gebruikers, 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 in dook 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.

Onder de wildernis avonturiers vallen de Padvinder en de Verkenner. Deze krijgen *woudlopen* gratis en kunnen eveneens goedkoop eerstegraads strijdvaardigheden en eerstegraads alchemie. Daarnaast krijgen deze ook nog goedkoop eerstegraads priester spreuken of eerstegraads magiërspreuken, afhankelijk van de specialisatie.

3.2.2. De stadsavonturiers

Als dochter van een succesvolle koopman herkende Karen onbetrouwbaar volk zonder enige moeite. De vier man die nu binnen stapten, behoorden zeker tot de categorie onbetrouwbaar. Toen ze luidruchtig gingen zitten, herkende ze in een flits de hanger die één van hen om had. Die behoorde aan de verdwenen dienstmeid.

Nog voordat de man zich realiseerde dat zij hem door had, stond ze al naast hem. In één klap sloeg ze hem bewusteloos. Toen de tweede zijn wapen trok, bracht ze dat direct met een trucje in onbalans, zodat hij het voorlopig niet kon gebruiken. Daarop begon het serieuze gevecht met de laatste bandiet.

Onder de stadsavonturiers vallen de Maker, Onderzoeker en Inspirator. Deze krijgen *onklaar maken* en *lezen en schrijven* gratis en kunnen eveneens goedkoop eerstegraads strijdvaardigheden en eerstegraads alchemie. Daarnaast krijgen deze ook nog goedkoop eerstegraads constructeurvaardigheden, eerste graads priesterspreuken of eerstegraads magiërspreuken, afhankelijk van de specialisatie.

3.3. 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 kleine 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 draaide 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 bebloede 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 dienaar) 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. Er zijn vier roepingen waar een priester aan kan voldoen. De Kampioen is de voorvechter, de Genezer biedt verlichting aan het volk, de Voorganger verkondigt het woord en de Heremiet leeft een leven in contemplatie.

De gekozen roeping bepaalt welk ritueel je priester krijgt en welke vaardigheden deze 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.

3.4. Magiër

Ava keek omlaag naar het drietal vreemdelingen dat naderde over het bergpad. De drie bevonden zich zo ver op verboden terrein, dat er maar één manier overbleef om met ze af te rekenen. Ava pakte hun boog, en legde aan. Even later verdween de eerste vreemdeling in de afgrond met een pijl door de nek. De andere twee hadden Ava nu gezien, en haastte zich naar de bocht in het pad, zodat Ava geen tweede keer kon schieten. Het maakte niet uit. Ava legde hun boog aan de kant, en pakte met één hand de twee handige bijl van hun rug. Maar toen de laatste twee vreemdelingen de bocht om kwamen, stak Ava alleen hun andere hand uit, en liet de magische lading gaan die hun een paar uur eerder had opgebouwd. De getroffen vreemdeling wankelde achteruit, en verdween eveneens met een kreet de afgrond in. Nu pakte Ava de bijl met twee handen vast, en grijnsde naar de laatste indringer.

Magie speelt een grote rol in iedere fantasiewereld, zo ook in Emphebion. De magiër is de verpersoonlijking van de magie in Emphebion. Waar de Magiër fysiek niet het sterkste is maken ze dit meer dan goed met hun magie. Een magiër met de juiste vaardigheden kan mensen laten verdwijnen, vuurballen gooien en ondoden tot leven wekken.

De magiërs van Emphebion zijn verdeeld over vier verschillende stromingen, te weten elementen, schaduwen, essentie en strijd. Deze stromingen zijn losse verbanden van magiërs die eenzelfde 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 afdeling elementaire magie van de Universiteit van 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 essentie 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 spelerkarakters.

3.5. Vakmeester

Vakmeesters komen in allerlei vormen. Van de ingenieur in dienst van de adel tot schimmige lieden die liefdesdrankjes verkopen en van geleerden tot kunstenaars. Vakmeesters excelleren in het gebruik van grondstoffen om bijzondere effecten te realiseren. Van bommen en granaten tot magische voorwerpen om vergiften te detecteren.

Een speler die deze klasse kiest moet een keuze maken welke subklasse hij of zij wil spelen. De keuze is daarbij tussen alchemist en de constructeur. De alchemist is voornamelijk gericht op het maken van eenmalige voorwerpen, zoals granaten en drankjes. De constructeur is gespecialiseerd in het creëren van krachtige voorwerpen die verbonden zijn met Inspiratiepaden.

De keuze voor één van deze subklassen bepaalt voor een deel de vaardigheden die je makkelijk kunt leren, zoals hieronder kort wordt toegelicht.

3.5.1. De alchemist

Hoewel Liste gefascineerd was door het gevecht tussen Darold en de orkleider, was het haar niet ontgaan dat de overige orks gretig toekeken. Misschien werd het tijd om haar nieuwste recept uit te proberen. Voorzichtig trok ze het bolle glazen flesje met de grijze vloeistof uit haar schoudertas.

Toen Darold de orkleider de genadeklap gaf verkoos de helft van de orken het hazenpad, maar 6 orken stapten Darold zijn kant op. Liste deed drie stappen naar voren en smeed met haar ogen dicht haar nieuwste bom. Met een klap spatte de plakkerige vloeistof tegen de orken aan en de 6 orken bleven aan de grond kleven. Liste greep Darold en begon hem naar de herberg, en naar de genezeres, te sleuren.

Met grondstoffen en tijd zijn alchemisten in staat om krachtige effecten te bereiken die zelfs buiten het bereik van magiërs en priester liggen. Een goed voorbereide alchemist is daarmee een aanwinst voor elke groep spelers.

Alchemisten zijn in staat om grondstoffen te zuiveren, en hebben altijd één recept waarin ze gespecialiseerd zijn, waardoor ze dat goedkoper kunnen maken.

3.5.2. De constructeur

De poort in de zijkamer leek in eerste instantie op een gewone deur, maar de gloeiende runen op de boog deden anders vermoeden. Waardoor de runen gloeiden was niet duidelijk, maar één ding wist hij heel zeker: dit was niet goed. Even keek hij opzij, voor hij weer terug keek naar de poort. "Hoe lang gloeien de runen op de poort al?" Voordat de waard kon antwoorden, voegde hij eraan toe: "Denk goed na. De toekomst van je herberg hangt er

waarschijnlijk vanaf.” De waard verbleekte voordat hij antwoordde. “Het begon anderhalve dag geleden, mijn heer, maar toen was het nog niet zo fel als nu.”

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

De wereld van 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 het verschil kunnen maken tussen leven en dood.

4. 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 uitgegeven.

4.1. Gratis vaardigheden per klasse

Zoals in het hoofdstuk over de klassen aangegeven, krijgt iedere klasse één of meer vaardigheden automatisch.

Strijders krijgen afhankelijk van hun specialisatie een tweedegraads strijdersvaardigheid en één of meer vaardigheden die voor hen makkelijk te leren (V) zijn in plaats van moeilijk (X).

Magiërs en priesters krijgen een tweede graads ritueel. Welk ritueel is afhankelijk van respectievelijk het domein of de specialisatie die ze kiezen. Dit ritueel kost voor hen geen MP om uit te voeren, maar telt verder nog wel als een niveau 2 ritueel – het kost dus nog steeds 10 minuten om het uit te voeren. Naast een gratis ritueel zijn er voor magiërs en priesters afhankelijk van hun domein of specialisatie ook extra makkelijk te leren vaardigheden.

De avonturier krijgt, afhankelijk van de gekozen specialisatie, gratis de vaardigheid woudlopen óf gratis de vaardigheden lezen en schrijven en onklaar maken. Daarnaast krijgen zij afhankelijk van hun specialisatie een aantal eerstegraads vaardigheden die voor hen makkelijk te leren zijn.

De constructeur heeft affiniteit met inspiratiepaden, kan vakmeester voorwerpen identificeren en kent de twee eerstegraads constructeursvaardigheden “koppelen magisch construct niveau 1” en “bron vrijmaken”.

De alchemist kan grondstoffen zuiveren, en kiest uit de lijst met alchemische recepten één tweedegraads alchemisch recept waarin hij gespecialiseerd is. Hij of zij kan dat recept voor één grondstof minder (dus in totaal drie grondstoffen) maken. (Het kost nog steeds de normale tijd; een half uur)

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

Klasse	Levens punten	Domein/Specialisatie	Basisvaardigheid/ritueel	Makkelijk te leren vaardigheid
Strijder	7	Duellist	Uitdaging	Verdwijn
		Bruut	Stamina	Rode Waas
		Beroeps	Krijgers respijt	Gebruik van vergiften en granaten, Wonden genezen
Avonturier	5	Maker	Onklaar maken + lezen en schrijven	Alle eerstegraads: Strijder, alchemie, constructeur
Onderzoeker		Onklaar maken + lezen en schrijven	Alle eerstegraads: Strijder, alchemie, magie	
Inspirator		Onklaar maken + lezen en schrijven	Alle eerstegraads: Strijder, alchemie, priester	
Padvinder		Woudlopen	Alle eerstegraads: Strijder, alchemie, priester	
Verkenner		Woudlopen	Alle eerstegraads: Strijder, alchemie, magie	
Priester	4	Kampioen	Spierherstel*	Pantser (middel) + klein schild
		Genezing	Genezingsritueel*	Herrijzenisritueel
		Voorganger	Aanmoediging*	Waarde herkennen, Identificeer vakmeestersvoorwerp
		Heremiet	Natuurgids*	Alchemie vrije stijl
Magiër	4	Elementen	Bescherming tegen element*	Grondstoffen zuiveren
		Schaduwen	Onzichtbaarheid*	Verdwijn
		Essentie	Zielenvoeder*	Wonden genezen, Ziekten genezen, Giffen genezen
		Strijd	Magische lading*	Paal wapens, Dueller stijl
Vakmeester	4	Constructeur	Identificeer vakmeesters voorwerp, koppelen magisch construct niveau 1, bron vrijmaken	Tweede en derdegraads constructeurs vaardigheden, Onklaar maken, Repareteur
		Alchemist	Grondstoffen zuiveren en 1 niveau 2 recept**	Tweede en derde graads alchemische recepten, Vergiften genezen, Ziekten genezen

*Het tweede graads ritueel dat je bij je domein of specialisatie krijgt, kun je uitvoeren voor 0 MP. Je krijgt hiervoor dagelijks 2 MP.

**Het niveau 2 recept dat je als alchemist aan het begin kiest, kost 1 grondstof minder om te maken (dus 3 grondstoffen in plaats van 4 grondstoffen).

4.2. 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 of als je een ander karakter gaat spelen, kun je de betreffende punten niet gebruiken voor een nieuw karakter.

Sommige vaardigheden kun je meerdere keren aanschaffen. Als je bijvoorbeeld *grondstoffen verzamelen* (jager-dierlijk) koopt, kun je diezelfde vaardigheid nog een keer aanschaffen zodat je ook *grondstoffen verzamelen* (steenhouwer-mineralen) kunt kiezen.

4.3. Overzicht van alle vaardigheden

Hieronder volgen de tabellen met vaardigheden die op dit moment in Emphebion bestaan. Achter elke vaardigheid staat met een “V” of een “X” aangegeven of die vaardigheid voor een bepaalde klasse makkelijk te leren is of niet. Een vaardigheid die niet makkelijk te leren is (“X”) kost 2 keer zo veel vaardigheidspunten.

De meeste vaardigheden spreken voor zich. Na de tabellen volgt een lijst waarin het effect van de verschillende 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 (voorbeeld: *wonden genezen*) niet kopen voordat je de verplichte vaardigheid (voorbeeld: *eerste hulp*) bezit.

Bij sommige vaardigheden in de tabel staan markeringen; onderaan de tabel kun je vinden wat deze betekenen. De eerste tabel bevat algemene vaardigheden: dit zijn vaardigheden die voor alle klassen voor dezelfde prijs te leren zijn.

Algemene vaardigheden	Kosten
Ambacht ^M	1
Bescherming tegen effect ^M	3
Eenhandige wapens	2
Extra geld ^M	1
Extra grondstoffen ^M	1
Eerste hulp	1
Extra LP ^M	3
Extra MP ^M	2
Grondstoffen verzamelen ^M	1
Hoge status	4
Kennis ^M	1
Korte wapens	0
Lezen en schrijven	1
Moedertaal	0
Twee extra talen ^M	1

^M - vaardigheid kan meerdere keren aangeschaft worden; mogelijk met een maximum

Vaardigheden (deel 1)	Kosten	Strijder	Avonturier	Magiër	Priester	Vakmeester
Vergiften genezen	1	X	V	X*	V	X*
Wonden genezen ^V	1	X*	X	X*	V	V
Hospik ^{MV}	1	X	X	X	V	V
Ziekten genezen	1	X	V	X	V	X
Onklaar maken	2	X	V	X	X	X*
Verdwijn	3	X*	V	X*	X	X
Woudlopen	3	X	V	X	X*	X
Reparateur	1	X	X	X	X	V
Affiniteit met inspiratiepaden	1	X	V	X	X	V
Waarde herkennen	1	X	V	V	X*	V
Identificeer vakmeestersvoorwerp	1	X	X	X	X*	V
Alchemie vrije stijl	2	X	X	X	X*	V
Gebruik van vergiften en granaten	2	X*	V	X	X	V
Grondstoffen zuiveren ^M	3	X	X	X*	X	V
Ritualist	2	X	X	V	V	X
Bloedmagie	1	X	X	V	V	X
Bloedoffer ^V	1	X	X	V	V	X
Herrijzenis ritueel	3	X	X	X	X*	X
Afstand wapens	2	V	V	X	X	V
Staven	2	V	V	V	V	X
Paalwapens ^V	2	V	X	X*	X	X
Tweehandige wapens ^V	2	V	X	X	X	X
Duelleer stijl	2	V	V	X*	X	X
Twee wapens meester ^V	2	V	X	X	X	X
Pantser (licht)	1	V	V	X	V	V
Pantser (halfzwaar) ^V	1	V	X	X	X*	X
Pantser (zwaar) ^V	1	V	X	X	X	X
Pantser savant ^V	1	X	X	X	V	X
Helm	1	V	X	X	X	X
Klein schild	1	V	V	X	X*	V
Groot schild	2	V	X	X	X	X
Rode waas ^M	3	X*	X	X	X	X

X – vaardigheid is moeilijk te leren en kost 2x het aangegeven aantal punten

^V - vaardigheid vereist kennis van een andere vaardigheid

^M - vaardigheid kan meerdere keren aangeschaft worden; mogelijk met een maximum

X* - Deze vaardigheid is voor een bepaalde school, domein of subklasse makkelijk te leren of gratis.

De tabel “vaardigheden (deel 2)” bevat vaardigheden die allemaal in principe bij een bepaalde klasse horen, én waarvoor je nog een aanvullende keuze maakt uit de lijsten in hoofdstuk 4, 5, 6 en 7.

Vaardigheden (deel 2)	Kosten	Strijder	Avonturier	Magiër	Priester	Vakmeester
Eerste graads alchemisch recept ^M	1	X	V	X	X	V
Tweede graads alchemisch recept ^M	2	X	X	X	X	X*
Derde graads alchemisch recept ^{M,I}	3	X	X	X	X	X*
Eerste graads priester magie ^M	1	X	X*	X	V	X
Tweede graads priester magie ^M	2	X	X	X	V	X
Derde graads priester magie ^{M,I}	3	X	X	X	V	X
Eerste graads magiër magie ^M	1	X	X*	V	X	X
Tweede graad magiër magie ^M	2	X	X	V	X	X
Derde graads magiër magie ^{M,I}	3	X	X	V	X	X
Eerstegraads strijdervaardigheid ^M	1	V	V	X	X	X
Tweedegraads strijdervaardigheid ^M	2	V	X	X	X	X
Derdegraads strijdervaardigheid ^M	3	V	X	X	X	X
Eerstegraads constructeurvaardigheden ^M	1	X	X*	X	X	V
Tweedegraads constructeurvaardigheden ^M	2	X	X	X	X	X*
Derdegraads constructeurvaardigheden ^{M,I}	3	X	X	X	X	X*

X – vaardigheid is moeilijk te leren en kost 2x het aangegeven aantal punten

^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

X* - Deze vaardigheid is voor een bepaalde school, domein of subklasse makkelijk te leren.

4.3.1. Uitgebreide beschrijving vaardigheden - algemeen

Ambacht: Je kiest een ambacht, de spelleiding bepaalt uiteindelijk of het gekozen ambacht toegestaan is. Voorbeelden: timmerman, smid, leerbewerker.

Jouw ambacht stelt je in staat om niet-magische voorwerpen te maken van grondstoffen. Het voorwerp dat je maakt moet aansluiten bij het type grondstof dat je gebruikt. Het maken van een voorwerp kost 10 minuten per grondstof; je moet dit uitspelen, en je moet een prop hebben voor het voorwerp dat je maakt. Je levert de grondstof(fen) die je verwerkt in bij de bar.

Kort nadat je het voorwerp gemaakt hebt, en ten minste op hetzelfde live, kun je deze voorwerpen (mits ongebruikt en/of in goede conditie) verkopen bij de bar voor een vaste prijs (onderhandelen is hier doorgaans niet mogelijk). Je kunt er in plaats daarvan kiezen om bij de bar één of meerdere lintjes te halen. Lintjes moeten om de prop gedaan worden waarbij 1 lintje staat voor 1 grondstof. Ambachts voorwerpen met een lintje kun je in het spel gebruiken en verhandelen zoals je wilt en voor de prijzen die je in het spel voor elkaar weet te krijgen.

Mocht je meerdere lives willen doen over het maken van een voorwerp, neem dan even contact op met de verhaalcommissie.

Bescherming tegen effect: dit beschermt het karakter éénmaal per dag tegen een spreuk of effect dat op hem/haar gebruikt wordt. De oorsprong (magiër, priester, strijder, alchemie, etc.) maakt niet uit. De speler mag zelf kiezen wanneer deze de bescherming gebruikt. Roep 'no effect' wanneer je dit doet.

Sleutelwoord: No effect

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.

Extra Geld: Als je deze vaardigheid neemt, krijg je elk evenement ongeveer 30 kristal uitgekeerd bovenop je basisinkomsten. De precieze hoeveelheid kan gevarieerd worden door de verhaalcommissie.

Extra Grondstoffen: Als je deze vaardigheid neemt, krijg je aan het begin van een evenement ongeveer 4 grondstoffen naar keuze; de precieze hoeveelheid kan gevarieerd worden door de verhaalcommissie. Let op: dit zijn gewone grondstoffen, die aan het einde van het evenement vergaan wanneer je ze niet gebruikt.

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 LP: het karakter heeft standaard 1 LP extra.

Extra MP: het karakter heeft standaard 2 MP extra. Deze vaardigheid mag maximaal 3 keer genomen worden.

Grondstoffen verzamelen: Wanneer je deze vaardigheid kiest, kies je 1 type grondstof: metaal, hout, dierlijk, plant of mineraal. Met grondstoffen verzamelen kun je per dagdeel een grondstof van dat type 'produceren' of vinden. Dit doe je door ten minste één uur rond te lopen in het bos. Het zoeken/rondlopen mag plaatsvinden in combinatie met andere activiteiten, maar deze activiteiten tellen niet mee voor het uur zoeken.

Wanneer je deze vaardigheid een 2e of 3e keer neemt, vind je 2 of 3 grondstoffen in hetzelfde uur. 3 grondstoffen per dagdeel is het maximum.

Voor elke keer dat je de vaardigheid extra neemt kies je ook een extra type grondstof; dit betekent dat je, wanneer je je grondstoffen krijgt, mag kiezen uit alle typen waarvoor je de vaardigheid hebt. Een 4e of 5e keer deze vaardigheid nemen geeft je dus wel extra keus, maar geen extra grondstof.

Hoge Status: je karakter heeft een erkende status binnen één van de drie pilaren van de maatschappij verworven. De precieze status die je krijgt hangt af van de pilaar die je kiest: de adel (waaronder ook de militaire rangen en gewone burgers vallen), de geloofsordes, en de gilden. Een karakter met hoge status heeft een titel en dient overeenkomstig behandeld te worden. Titels zijn bijvoorbeeld jonkheer, burgheer, kapitein (adel), prediker, sjamaan, ridder (geloofsordes), meester magiër, meester smid, meester constructeur (gilden), etc. De hoge status zal vooral bij rechtszaken en belangrijke sociale aangelegenheden een rol spelen. Tevens heb je recht op een gratis eigen kamer in de herberg. Om daar aanspraak op te kunnen maken moet je een statusbrief kunnen laten zien. Zo'n brief wordt aangeleverd door de verhaalcommissie. Zorg (onder andere daarom) dat je deze vaardigheid altijd in overleg met de verhaalcommissie neemt.

Kennis: Je karakter weet ergens veel vanaf, misschien doordat je naar school bent geweest of doordat je goed naar de verhalen van opa geluisterd hebt. Middels deze kennis krijg je soms clues van de spelleiding en je mag bij de spelleiding vragen of jij wellicht iets weet over een situatie die je in het spel tegen bent gekomen.

Het onderwerp van je kennis bepaal je in overleg met de verhaalcommissie. Dat wil zeggen: je mag helemaal zelf iets verzinnen en de VC zal daarna jouw voorstel zo goed mogelijk in een bestaand kennissysteem plaatsen. Er zijn 7 hoofdrichtingen waarbinnen de kennis vaardigheden kunnen vallen, dat zijn: wezens (natuurlijk), monsters (onnatuurlijk), machtsstructuren en recht, religie en geloof, magie/bovennatuurlijk, landen, volkeren/groepering/rassen. Iedere hoofdrichting heeft verschillende uitgewerkte subcategorieën.

NB: niet alle kennis is met XP te verkrijgen, sommige kennis kan alleen IC vergaard worden.

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

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

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

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

4.3.2. Uitgebreide beschrijving vaardigheden – deel 1

Vergiften genezen: je kunt vergiften herkennen en genezen. Voor de genezing zijn evenveel grondstoffen nodig als in het vergif zaten. Voor experimentele en niveau 3 vergiften is dit ter beoordeling aan de spelleiding.

Wonden genezen: met wat tijd (± 10 min) en twee grondstoffen kun je alle wonden van een ander genezen. Bij aanvang van het evenement krijg je twee grondstoffen. *Verplichte vaardigheid: eerste hulp.*

Hospik: Als Hospik kun je met wat uitleg één onervaren persoon laten assisteren in het genezen van iemands wonden. Je voert zelf de complexere taken uit als hechtingen zetten, maar kunt daarna de nazorg overlaten aan de assistent. Een gewonde dient nog steeds ± 10 min behandeld te worden, maar de tijd mag verdeeld worden tussen de Hospik en de assistent. Je mag gedurende de dag vrij wisselen van assistent.

Deze vaardigheid kan maximaal 2 keer genomen worden, wat betekent dat je in dat geval twee assistenten tegelijk kunt aansturen. *Verplichte vaardigheid: wonden genezen.*

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.

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 kaartje met daarop het effect van de val/slot. Met deze vaardigheid kun je, nadat je het uitgespeeld hebt natuurlijk, de val/het slot verwijderen. **Let op: maak geen spullen kapot!** Tenslotte kun je met deze vaardigheid uit boeien ontsnappen (zie: *Deel I: Algemene regels*).

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.

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*)

Reparateur: Als reparateur ben je op een niet magische manier in staat om een beschadigd of vernietigd voorwerp te repareren. Een wapen of schild kan weer gebruikt worden en een pantser wordt hersteld naar de volledige BP waarde. Dit repareren dient wel uitgespeeld te worden. Het repareren van een schild of wapen kost altijd 10 minuten en kost één toepasselijke grondstoffen naar keuze (meestal hout of metaal). Het repareren van een pantser kost, onafhankelijk van hoe erg het beschadigd is, altijd 10 minuten en kost voor Pantser (middel) en Pantser (zwaar) één toepasselijke grondstoffen naar keuze (meestal leer of metaal).

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 bijvoorbeeld het gebruik van wichelroedes, mediteren, 'aanvoelen' van stromingen of het observeren van (boven)natuurlijke verschijningen.

Waarde herkennen: je kunt zien hoeveel een object ongeveer waard is aan de hand van het aantal grondstoffen wat erin zit (stoffen lintjes aan het voorwerp). Als een voorwerp geen markeringen voor waarde heeft is de waarde niet te bepalen en ligt het aan de koper hoeveel deze ervoor over heeft. De werking of het niveau van een vakmeesters-voorwerp is niet te achterhalen met deze vaardigheid.

Identificeer vakmeestersvoorwerp: Met deze vaardigheid kun je bepalen wat het effect is van een alchemisch voorwerp (elixier, wapenvergif, granaat, substantie) of constructeursvoorwerp. Dit kost 10 minuten.

Alchemie vrije stijl: hiermee kun je grondstoffen gebruiken om een alchemisch voorwerp te maken dat niet in de standaardlijst van alchemische recepten staat. Zo'n voorwerp kan elk gewenst effect hebben, maar ook elk ongewenst bijeffect (als je niet oppast). Wanneer je gaat improviseren, dient er een spelleider aanwezig te zijn die besluit wat het effect is.

Hoe beter het uitgespeeld wordt en hoe beter je plan doordacht is, des te groter de kans van slagen. Let op, de hoeveelheid grondstoffen versterkt ook eventuele ongewenste bijeffecten. Onthoud dat de uitvoering verreweg het belangrijkste is.

Gebruik van vergiften en granaten: Met deze vaardigheid kun je alchemische vergiften aanbrengen op wapens en kun je alchemische granaten gebruiken (maar geen werpwapens). Het aanbrengen van vergif op een wapen kost niet heel veel tijd, maar moet wel uitgespeeld worden. Ook kun je zonder risico voor jezelf een vergiftigd wapen gebruiken. *Zonder deze vaardigheid ondervind je, wanneer je een vergiftigd wapen gebruikt, zelf ook het effect van het vergif. Het aanbrengen van vergiften kan niet zonder deze vaardigheid.*

Grondstoffen zuiveren: Met deze vaardigheid kun je twee gewone grondstoffen omzetten in één zuivere grondstof. Je kunt dit proces 1 keer per dagdeel uitvoeren. Hiervoor moet je een uur lang in dezelfde kamer als je zuiveringsopstelling blijven, en die af en toe controleren. Je kunt ondertussen wel een gesprek voeren of een ambacht uitoefenen. Een keer naar de WC gaan kan ook, maar een gevecht voeren verstoort de voortgang te veel.

Deze vaardigheid kan maximaal 2 keer genomen worden, je kunt dan een extra opstelling in de gaten houden of dezelfde opstelling een tweede uur gebruiken. Als je meer dan 1 opstelling wilt gebruiken, dan zul je daar ook de props voor mee moeten nemen!

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 pionierswerk. Zo'n ritueel kan ieder gewenst effect hebben, maar bedenk goed wat, hoeveel, hoe en van wie je iets vraagt. Bij ieder speciaal ritueel dient de spelleiding aanwezig te zijn die besluit wat het effect is. Hoe meer MP je gebruikt, des te groter het effect, maar dit versterkt ook eventuele ongewenste bijeffecten. Er zijn 2 soorten alchemische voorwerpen die je in je rituelen kunt gebruiken om het ritueel te stabiliseren of versterken. Onthoud dat de uitvoering verreweg het belangrijkste is.

Bloedmagie: Een bloedmagiër onderschat nooit de waarde van zijn eigen vitaliteit. Door jezelf te snijden kun je de kosten van een spreuk of rituele spreuk met 3 MP verlagen, maar kan niet minder kosten dan 0 MP. Dit kost 1 permanente LP die pas terugkomt na een goede nachtrust én het uitvoeren van het ochtendritueel of een equivalent hiervan als je deze normaal niet uitvoert.

Bloedoffer: Een gevorderde bloedmagiër is uiterst bedreven in het offeren van bloed. Je kunt nu ook je eigen bloed offeren in rituelen als je het ritualist voordeel hebt. Tevens kun je bloed van anderen offeren in rituelen en rituele spreuken wanneer dit vrijwillig wordt aangeboden of de persoon bewusteloos is. Voor anderen kost dit 1 permanente LP die pas terugkomt na een goede nachtrust, maar vereist geen uitvoering van een ochtendritueel. *Verplichte vaardigheid: bloedmagie.*

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.

Afstandwapens: Deze vaardigheid stelt je in staat gebruik te maken van alle bogen, kruisbogen en werpwapens (maar niet alchemische granaten). Een (kruis)boog mag een maximale trekkracht van 30 pond hebben.

Een (kruis)boog mag niet afgevuurd worden op een persoon binnen 5 meter. Wanneer een persoon binnen 5 meter nadert mag je eenmaal een pijl laten vallen in plaats van deze aan te spannen. Wijs daarna de persoon aan en roep het effect "1 schade". Dit telt dan alsof je de persoon hebt beschoten. Een versterkte en/of gezegende boog kan op deze manier dus 2 schade en/of gezegende schade doen. Als de persoon zijn aanval daarna doorzet, dien je te vluchten of van wapen te wisselen.

Staven: staven mogen maximaal 200 cm zijn. Een staf moet minstens met één hand in het midden van het wapen gehanteerd worden.

Paalwapens: Staven met een wapen onderdeel (hellebaard, speer, etc) worden gehanteerd zoals een stafwapen en doen standaard twee schade als je er iemand mee raakt. *Verplichte vaardigheid: staven.*

Tweehandige wapens: tweehandige zwaarden, bijlen en knotsen. De maximale lengte van tweehandige wapens is 170 cm. Tweehandige wapens doen standaard twee schade als je er

iemand mee raakt, maar je moet het wapen altijd met twee handen hanteren. *Verplichte vaardigheid: eenhandige wapens.*

Duelleer stijl: de vaardigheid om een kort wapen in de andere hand te gebruiken. Zonder deze vaardigheid mag een karakter slechts met één wapen (met of zonder schild) vechten.

Twee wapens: De vaardigheid om met twee eenhandige wapens te vechten. *Verplichte vaardigheid: duelleer stijl en eenhandige wapens.*

Pantser (licht, midden, zwaar): De vaardigheid om pantser te dragen en deels te repareren.

- Pantser (licht) is meestal gemaakt van leer of dikke stof, en geeft 1 beschermingspunt (BP).
- Pantser (Halfzwaar) is meestal gemaakt van hard leer of van maliën, en geeft 3 beschermingspunten (BP). *Verplichte vaardigheid: Pantser (licht)*
- Pantser (Zwaar) is meestal gemaakt van metalen platen of dubbele maliën, en geeft 5 beschermingspunten (BP). In zwaar pantser kun je geen rode waas en (in beginsel) geen gevechtsspreuken gebruiken. *Verplichte vaardigheid: Pantser (halfzwaar)*

Om te tellen moeten minstens de borst en armen of benen met het desbetreffende pantser bedekt zijn.

Iemand met de pantservaardigheid gelijk aan het pantser kan een pantser repareren tot maximaal de helft van de BP van een pantser, naar beneden afgerond (0, 1 of 2 respectievelijk). Als deze ook een passende Ambacht heeft mag het aantal BP naar boven worden afgerond (1, 2 of 3 respectievelijk).

Dit repareren dient wel uitgespeeld te worden. Het repareren van een pantser kost, onafhankelijk van hoe erg het beschadigd is, altijd 10 minuten en kost voor Pantser (middel) en Pantser (zwaar) één toepasselijke grondstoffen naar keuze.

Pantser savant: Met deze vaardigheid mag je gevechtsspreuken gebruiken in een zwaar pantser. *Verplichte vaardigheid: Pantser (zwaar).*

Helm: Afhankelijk van het gedragen pantser geeft de helm 1 of 2 beschermingspunten (BP). Als de helm van metaal is en wordt gedragen in combinatie met een metalen pantser dan geeft deze 2 BP. In alle andere gevallen geeft deze 1 BP.

Let wel: de helm geeft alleen BP als men de helm draagt en dient samen met de rest van je pantser gerepareerd te worden. Dit kost geen extra tijd of grondstoffen.

Schild (klein en groot): een schild beschermt tegen alle (tastbare) aanvallen die erop terechtkomen. Dat betekent dat wapens, magische projectielen en pijlen wel opgevangen kunnen worden, maar magische effecten of schades niet. Uitzondering zijn speciale strijdvaardigheden. Een schild krijgt geen schade van opgevangen klappen, maar kan wel vernietigd worden door het ‘vernietig’ effect.

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.

Rode waas: rode waas geeft een karakter de mogelijk door te vechten lang nadat hij hier nog toe in staat zou moeten zijn.

Als een karakter deze vaardigheid gebruikt krijgt deze 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 en verstijf.
- 1 extra schade met zijn wapen (deze bonus kan niet opgeteld worden bij andere schade bonussen).

Een karakter kan zolang deze rode waas gebruikt geen intelligente acties uitvoeren (behalve vechten), dus het karakter kan geen spreuken doen, 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 zwaar pantser draagt

4.3.3. Uitgebreide beschrijving vaardigheden – deel 2

Eerstegraads alchemisch recept: je karakter mag 1 eerstegraads alchemisch recept kiezen dat deze dan kan uitvoeren. Bij aanvang van elk evenement krijg je voor elk alchemisch recept dat je hebt één klaar exemplaar van dat recept.

Tweedegraads alchemisch recept: je karakter mag 1 tweedegraads alchemisch recept kiezen dat deze dan kan uitvoeren. Bij aanvang van elk evenement krijg je voor elk alchemisch recept dat je hebt één klaar exemplaar van dat recept.

Derdegraads alchemisch recept: je karakter mag 1 derdegraads alchemisch recept kiezen dat deze dan kan uitvoeren. Bij aanvang van elk evenement 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.

Eerstegraads priester magie: je karakter mag 1 eerstegraads priesterspreuk of -ritueel uitkiezen die deze dan kan uitvoeren. Tevens krijg je 1 magiepunt (MP).

Tweedegraads priester magie: je karakter mag 1 tweedegraads priesterspreuk of -ritueel uitkiezen die deze dan kan uitvoeren. Tevens krijg je 2 magiepunten (MP).

Derdegraads priester magie: je karakter mag 1 derde graad priesterspreuk of -ritueel uitkiezen die deze 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.

Eerstegraads magiër magie: je karakter mag 1 eerstegraads magiërspreuk of -ritueel uitkiezen die deze dan kan uitvoeren. Tevens krijg je 1 magiepunt (MP).

Tweedegraads magiër magie: je karakter mag 1 tweedegraads magiërspreuk of -ritueel uitkiezen die deze dan kan uitvoeren. Tevens krijg je 2 magiepunten (MP).

Derdegraads magiër magie: je karakter mag 1 derde graad magiërspreuk of -ritueel uitkiezen die deze 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.

Eerstegraads strijdvaardigheid: je karakter mag één strijdvaardigheid van niveau 1 uitkiezen die deze kan uitvoeren. Het verschilt per vaardigheid hoe vaak je deze kunt uitvoeren, de meesten kun je één keer per dagdeel gebruiken. Strijdvaardigheden kunnen niet gebruikt worden tijdens een Rode Waas.

Tweedegraads strijdvaardigheid: je karakter mag één strijdvaardigheid van niveau 2 uitkiezen die deze kan uitvoeren. Het verschilt per vaardigheid hoe vaak je deze kunt uitvoeren, de meesten kun je één keer per dagdeel gebruiken. Strijdvaardigheden kunnen niet gebruikt worden tijdens een Rode Waas

Derdegraads strijdvaardigheid: je karakter mag één strijdvaardigheid van niveau 3 uitkiezen die deze kan uitvoeren. Het verschilt per vaardigheid hoe vaak je deze kunt uitvoeren, de meesten kun je één keer per dagdeel gebruiken. Strijdvaardigheden kunnen niet gebruikt worden tijdens een Rode Waas. Deze vaardigheid is alleen in het spel te leren en kan pas worden aangeschaft na goedkeuring van de spelleiding.

Eerstegraads constructeursvaardigheid: je karakter mag één 1^e graads constructeurs-vaardigheid uitkiezen. *Vereist: Affiniteit met inspiratiepaden.*

Tweedegraads constructeursvaardigheid: je karakter mag één 2^e graads constructeurs-vaardigheid uitkiezen. *Vereist: Affiniteit met inspiratiepaden.*

Derdegraads constructeursvaardigheid: je karakter mag één 3^e graads constructeurs-vaardigheid uitkiezen. *Vereist: Affiniteit met inspiratiepaden.*

5. 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 deze 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 per dag. Aan welke spreuken of in welke combinatie je deze per dag uitgeeft maakt niet uit.

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 ochtendmis. Het ritueel of ceremonie moet minstens 10 minuten duren.

5.1. 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. Bijvoorbeeld: Een priester kan dus voor 4 ervaringspunten een *tweedegraads magiërmagie* 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 vaardighedenlijst) 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.

5.2. Gevechtsspreuken en rituelen

De gevechtsspreuken zijn een vaste set die in principe niet veranderd wordt. Daarnaast bestaan er ook 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. Deze moeten echter nog steeds worden uitgespeeld. Richtlijnen zijn ± 5 minuten voor een niveau 1 ritueel 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. Als vuistregel bestaat een incantatie uit ongeveer 10 lettergrepen, maar dit is geen harde eis.

5.3. 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 3 rituelen en spreuken. Deze zijn echter alleen in het spel te vinden, leren, ontdekken of creëren. Wanneer de speler een dergelijk ritueel bezit wordt dit op zijn/haar karakterformulier aangegeven. Een niveau 3 ritueel mag alleen in het bijzijn van een spelleider worden uitgevoerd. De MP kosten van een niveau 3 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:

5.4. Voorbeeld: 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).
- Spreek tijdens het ritueel je intenties uit. Dit maakt je handelingen en bedoeling erachter duidelijk voor de spelleider en omstanders.

5.5. Duur van spreuken en rituelen

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

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

Onmiddellijk: de spreuk heeft een onmiddellijk 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 aan rent, 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 is de limiet 15 minuten. 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.

5.6. Spreuken en rituelen voor magiërs

Gevechtsspreuk	Sleutelwoord	Niveau	Duur
Bescherming tegen projectielen	No effect	1	Gevecht
Duw	Duw	1	Onmiddellijk
Magisch projectiel	n.v.t.	1	Onmiddellijk
Sta stil	Sta stil	1	50 tellen
Witte dood	n.v.t.	1	Onmiddellijk
Steel Vitaliteit	2 schade	2	Onmiddellijk
Val	Val	2	Onmiddellijk
Vernietig verdediging	Vernietig ...	2	Onmiddellijk
Vernietig wapen	Vernietig ...	2	Onmiddellijk
Verstijf	Verstijf	2	50 tellen
Explosie	Explosie	3	Onmiddellijk
Gebonden lot	Groep sta stil	3	50 tellen
Vinger des doods	3 schade Duw	3	Onmiddellijk

Ritueel	Niveau	Duur
Creëer/vernietig element	1	Onmiddellijk
Identificeer magie	1	Onmiddellijk
Misselijkheid	1	Dagdeel
Laatste zicht	1	Onmiddellijk
Bescherming tegen element	2	Dagdeel
Creëer creatuur	2	Permanent
Magische bescherming	2	Onmiddellijk
Magische lading	2	Dagdeel
Ontrafel magie	2	Onmiddellijk
Onzichtbaarheid	2	Dagdeel
Waarheid	2	Onmiddellijk
Zielenvoeder	2	Permanent
Astraal contract	3	Onmiddellijk
Gestolen lot	3	Onmiddellijk
Verheven zicht	3	Dagdeel
Zielen verslinder	3	Onmiddellijk

¹ – deze vaardigheid is alleen in het spel zelf te leren en kan alleen worden genomen na goedkeuring van de spelleiding

5.6.1. Spreuken

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

Sleutelwoord: No effect

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

Sleutelwoord: Duw

Magisch projectiel: Gooi 2 projectielen (ballen) van ieder 1 schade (je mag maximaal 1 bal per keer gooien). Deze spreuk kost geen MP.

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

Sleutelwoord: Sta stil

Witte dood: Voor deze spreuk is geen incantatie vereist. Na het uitvoeren van deze spreuk val je direct op de grond (of gebruikt het gebaar dat je op de grond ligt). Zolang je blijft liggen lijkt het voor eenieder die je onderzoekt of je dood bent. Kleine bewegingen (zoals ademen of verliggen om pijn te voorkomen) worden door de spreuk gemaskeerd, maar zodra je een activiteit uitvoert of opstaat eindigt de illusie. Zolang de spreuk actief is zal de eerste genadeslag je niet direct doden maar in plaats daarvan naar 0 LP brengen.

Steel vitaliteit: Wijs iemand aan binnen 5 meter. De spreuk doet het slachtoffer 2 schade en jij krijgt 1 tijdelijke LP. (Tijdelijke LP kan niet bij elkaar worden opgeteld).

Sleutelwoord: 2 schade

Val: Laat het doel (object/persoon) vallen

Sleutelwoord: Val

Vernietig verdediging: Door naar een schild of pantser te wijzen kun je deze met een enkele spreuk vernietigen.

Sleutelwoord: Vernietig pantser/schild

Vernietig wapen: Door naar een wapen te wijzen kun je deze met een enkele spreuk vernietigen.

Sleutelwoord: Vernietig wapen

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

Sleutelwoord: Verstijf

Explosie: Wijs een groep aan binnen 15 meter. Een explosie werkt op iedereen binnen ongeveer 5 meter, doet 1 schade en creëert een 'val'-effect.

Sleutelwoord: Explosie

Gebonden lot: Met een enkele spreuk ontzeg je een hele groep 50 tellen de mogelijkheid om zich te verplaatsen.

Sleutelwoord: Groep sta stil

Vinger des doods: Wijs iemand aan binnen 5 meter. De spreuk doet 3 schade en een duw effect.

Sleutelwoord: 3 schade duw

5.6.2. Rituelen

Creëer/vernietig element: Je creëert of vernietigt maximaal een kilo of liter van een 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. Je moet zelf de prop regelen.

Identificeer magie: Identificeert magische effecten op of rondom een voorwerp of persoon. Voor het identificeren van vakmeestervoorwerpen is de vaardigheid “Identificeer vakmeesters voorwerp” nodig.

Laatste zicht: Met dit ritueel ben je in staat om zelf de laatste ervaring van een overleden persoon waar te nemen. Hoewel het ritueel vaak gebruikt wordt om te zien wat een overleden persoon heeft gezien, kan ieder zintuig aangeroepen worden om de complete ervaring van de laatste momenten van de persoon te voelen. Gezien dit echter overweldigend kan zijn, wordt er doorgaans een selectie gemaakt.

Misselijkheid: Een slachtoffer dat onderdeel van het ritueel is, wordt ernstig misselijk en is te ziek om te vechten of spreuken te gebruiken en is ook ernstig gehinderd in het gebruik van vaardigheden. Misselijkheid is te genezen met ziekten genezen en eindigt anders na een dagdeel.

Bescherming tegen element: Maakt een groep 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 Sta stil;
- Lucht: Immuun tegen Verstijf

Creëer creatuur: Je kunt een creatuur (zombie, bosbeest, demon etc.) oproepen met 7 LP dat alleen met eenhandige wapens om kan gaan. Goddelijke kracht vernietigt de creatuur onmiddellijk. Dit gaat of in overleg met de spelleiding (in verband met inzet van een van de NPC's), of je moet zelf iemand meebrengen die jouw creatuur gaat spelen.

Magische bescherming: geeft de ontvanger van de spreuk 2 tijdelijke beschermingspunten. Tijdelijke BP stacken niet met andere tijdelijke BP, maar tellen naast gewone BP, tijdelijke LP en gewone LP. Tijdelijke BP zijn niet te repareren en gaan er als eerste af bij schade.

Magische lading: Heeft enkel effect op de ritualist. Stelt de ritualist gedurende een dagdeel éénmaal in staat om 2 schade te doen door te wijzen naar een slachtoffer binnen 5 meter. Dit is geen spreuk, en vereist op het moment van gebruik géén incantatie. Na gebruik van de lading kan de ritualist zichzelf opnieuw opladen door 5 minuten ongestoord te herladen. Het is niet mogelijk om meer dan één lading tegelijk te dragen.

Sleutelwoord: 2 schade

Ontrafel magie: Dit ritueel ontrafelt de magie van een voorwerp, omgeving of persoon binnen 5 meter, of 25 meter in het geval van een actief ritueel. Hiermee kun je een magisch effect verwijderen of een ritueel verstoren. Je dient te weten welk magisch effect je probeert te ontrafelen, wat bijvoorbeeld mogelijk is met Identificeer magie. Het verstoren van een ritueel houdt in dat het langer kan duren voor het ritueel effect heeft of zelfs faalt, afhankelijk van welke van de ritualisten deze strijd wint. Bijzondere magische verschijningen en rituelen kunnen moeilijker te ontrafelen zijn, of het ontrafelen zelfs weerstaan. Vervloekingen zijn door hun complexe natuur niet te verwijderen met dit ritueel. Voor dit ritueel dien je van tevoren een SL in te (laten) lichten.

Sleutelwoord: Verwijder ...

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.

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

Zielenvoeder: Je krijgt 2 MP terug uit een lijk dat aan het begin van het ritueel maximaal 15 minuten oud is. Dit ritueel heeft een omstreden reputatie.

Astraal contract: Wanneer dit ritueel succesvol is uitgevoerd verschijnt een evenbeeld van de persoon waar het ritueel op gericht is (tenzij deze persoon in het ritueel aanwezig is) en deze persoon is op dezelfde manier in staat om de ritualist te zien en horen. De ritualist en opgeroepen persoon kunnen een afspraak maken die door magie gebonden wordt. Overtreding van dit contract heeft vooraf bepaalde gevolgen voor de overtreder. Het effect van overtreden is doorgaans vergelijkbaar met een niveau 3 spreuk. Voor dit ritueel dien je van tevoren een SL in te lichten.

Gestolen lot: Dit ritueel ontnemt een persoon in de omgeving al diens LP om de ritualist te sterken met 5 tijdelijke LP. Het is niet mogelijk om exact te bepalen wie het doel wordt van dit ritueel, maar het is mogelijk om te sturen. Het slachtoffer zal merken dat er iets mis is tijdens het uitvoeren van het ritueel, maar weet niet exact wat er speelt. Dit ritueel heeft een omstreden reputatie. Voor dit ritueel dien je van tevoren een SL in te lichten.

Verheven zicht: Je bent een dagdeel lang in staat om onzichtbare wezens te zien. Dit ritueel kan alleen op jezelf worden uitgevoerd.

Zielen verslinder: Je krijgt 5 MP (netto 3) terug uit een persoon. Bij de start van het ritueel kan de persoon nog levend zijn. In het geval van een dood lichaam mag deze bij het starten van het ritueel maximaal 15 minuten dood zijn. Dit ritueel heeft een omstreden reputatie.

5.7. Spreuken en rituelen voor priesters

Gevechtsspreuk	Sleutelwoord	Niveau	Duur
Genezing	Genees 2 LP	1	Onmiddellijk
Goddelijke kracht	Vernietig creatuur	1	Onmiddellijk
Mantra	Verwijder angst	1	Onmiddellijk
Strijdkreet	Groep 1 extra BP	1	Gevecht
Vrije doorgang	Verwijder ...	1	Onmiddellijk
Angst	Angst	2	50 tellen
Bescherming tegen magie	No effect	2	50 tellen
Heilige bescherming	No effect	2	Gevecht
Hervorm schild/wapen	Hervorm schild/wapen	2	Gevecht
Versterk wapen	Versterk wapen	2	Gevecht
Charmeer	Charmeer	3	Dagdeel
Krijgsrecht	Uitdaging	3	Gevecht
Reinig lichaam	Verwijder aandoeningen	3	Onmiddellijk

Ritueel	Niveau	Duur
Bescherming tegen aandoening	1	Dagdeel
Genees/detecteer aandoening	1	Onmiddellijk
Seanse	1	Onmiddellijk
Stem van de natuur	1	Dagdeel
Aanmoediging	2	Dagdeel
Bescherm voorwerp	2	Onmiddellijk
Genezingsritueel	2	Onmiddellijk
Goddelijk advies	2	Onmiddellijk
Natuurgids	2	Dagdeel
Spierherstel	2	Onmiddellijk
(Verwijder) vervloeking	2	Onmiddellijk
Zegen voorwerp	2	Dagdeel
Deel wilskracht	3	Dagdeel
Groeps genezing	3	Onmiddellijk
Groeps zegening	3	Dagdeel
Heilig bastion	3	Dagdeel

¹ – deze vaardigheid is alleen in het spel zelf te leren en kan alleen worden genomen na goedkeuring van de spelleiding

5.7.1. Spreuken

Genezing: Geneest 2 LP schade. Deze spreuk mag niet op jezelf worden uitgevoerd.

Sleutelwoord: Genees 2 LP

Goddelijke kracht: Vernietigt een lagere ondode, demon of gecreëerd creatuur, doet hogere demonen of onnoden 2 schade.

Sleutelwoord: Vernietig creatuur

Mantra: Helpt een slachtoffer om bij te komen van een angst effect. Na de incantatie dien je 15 seconden op het slachtoffer in te praten om deze gerust te stellen. Enkel wanneer de caster in veiligheid is kan deze de spreuk ook op zichzelf gebruiken.

Sleutelwoord: Verwijder angst

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

Sleutelwoord: Groep 1 BP

Vrije Doorgang: Verwijder een effect dat een persoon belemmert in diens beweging (doorgaans sta stil of verstijf). Let op dat verstijf niet te verhelpen is als deze op jezelf is geplaatst. Bij een doorlopend effect werkt de spreuk voor 50 tellen.

Sleutelwoord: Verwijder ...

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

Sleutelwoord: Angst

Bescherming tegen magie: Beschermt het slachtoffer voor 50 tellen tegen alle magische effecten die niet direct schade doen en onderdrukt bestaande effecten voor diezelfde tijd.

Vb:verstijf, duw etc

Sleutelwoord: No effect

Heilige bescherming: Dit ritueel kan enkel op jezelf uitgevoerd worden en maakt je immuun voor niet gezegende schade. Ook maakt het ritueel dat je niet aangeraakt kan worden als het met kwaadwillige bedoeling is (zachthandig opzij duwen kan dus wel). Je mag zelf geen non-verbale dreigende handelingen uitvoeren of je mengen in een gevecht op welke manier ook anders dan praten. Dit betekent o.a. ook dat je niet moedwillig in de weg mag gaan staan of helpende spreuken of handelingen mag uitvoeren op anderen (inclusief wegslepen of genezen). Deze spreuk duurt 1 gevecht, met een maximum van 15 minuten na het uitspreken van de spreuk.

Sleutelwoord: No Effect

Hervorm schild/wapen: Hersteld onmiddellijk een vernietigd wapen of schild, zolang deze op dat moment niet actief gebruikt wordt. Na het gevecht is het voorwerp onmiddellijk vernietigd, ongeacht of deze nog BP heeft.

Sleutelwoord: Hervorm schild/wapen

Versterk wapen: De incantatie van deze spreuk versterkt direct een wapen binnen handbereik waar de spreuk op gericht is. Voor het eerstvolgende gevecht (of tot het einde van het huidige gevecht) doet het wapen één extra schade. Het is niet mogelijk om meer dan 1 extra schade te doen. Deze spreuk werkt op 1 wapen (inclusief boog), of 5 werpwapens.

Sleutelwoord: Versterk wapen

Charmeer: Het slachtoffer dat je aanraakt zal je voor maximaal 1 dagdeel zien als een zeer goede vriend. Als het slachtoffer wordt aangevallen door jou of je groepsgenoten, dan wordt het charmeer effect verbroken. Deze spreuk kan niet gebruikt worden op iemand die actief aan het gevecht deelneemt.

Sleutelwoord: Charmeer

Krijgsrecht: Wijs een slachtoffer aan en spreek de incantatie en het sleutelwoord uit. (Breid dat gerust uit met een heel verhaal en een stel beledigingen, zolang je maar aan het eind duidelijk het sleutelwoord gebruikt). Je daagt een tegenstander uit tot een één op één gevecht dat niet geweigerd kan worden, met de goden als getuigen. Tevens krijg je 2 tijdelijke BP. Inmenging van anderen is niet zonder gevolgen.

Sleutelwoord: Uitdaging

Reinig lichaam: Genees onmiddellijk alle vloeken, ziekten en giften op het doel van deze spreuk. Bijzondere aandoeningen kunnen complicaties met zich meebrengen.

Sleutelwoord: Verwijder aandoeningen

5.7.2. Rituelen

Bescherming tegen aandoening: Beschermt een dagdeel lang tegen ziekten en andere aandoeningen.

Genees/detecteer aandoening: Detecteert ziekten en andere aandoeningen op een persoon en geneest er direct één naar keuze. Werkt niet tegen giften.

Séance: Je bent in staat te spreken met de geest van een overleden persoon als je toegang hebt tot (een deel van) een lichaam hebt, of wanneer je een andere sterke connectie hebt of kunt creëren. Geesten zijn niet altijd bereikbaar en dit kan leiden tot falen van het ritueel. Voor dit ritueel dien je van tevoren een SL in te lichten.

Stem van de natuur: Je kunt gedurende de dag eenmaal met dieren spreken voor 15 minuten. De intelligentie van de dieren is bepalend voor het gesprek, wat betekent dat niet alle gesprekken even nuttig zullen blijken. Voor dit ritueel dien je van tevoren een SL in te lichten.

Aanmoediging: Jij en je groepsgenoten (maximaal 5 anderen) krijgen 1 LP en zijn immuun tegen angst-effecten.

Bescherm voorwerp: Wanneer deze bezwering op een wapen, pantser of schild geplaatst is, kan deze gedurende een dag eenmaal een vernietig effect negeren.

Sleutelwoord: No effect

Genezingsritueel: Geneest 4 LP van het slachtoffer. Dit ritueel mag niet op jezelf worden uitgevoerd.

Sleutelwoord: Genees 4 LP

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.

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

Spierherstel: Je kunt met dit ritueel iemand anders in staat stellen een strijders vaardigheid nogmaals te gebruiken wanneer deze dit dagdeel al gebruikt is. Zoals gebruikelijk is dit herstel niet overdraagbaar naar een ander dagdeel. Dit ritueel kan niet op jezelf worden uitgevoerd.

(Verwijder) Vervloeking: Met dit ritueel kun je een persoon of voorwerp vervloeken of een vloek juist verwijderen. Een vaak gebruikt effect: positieve priesterspreuken werken niet meer op het slachtoffer. Voor dit ritueel dien je van tevoren een SL in te lichten.

Zegen voorwerp: Voorwerp telt als gezegend en is daarmee magisch. Deze spreuk werkt op 1 wapen (inclusief boog), of 5 werpwapens.

Sleutelwoord: Gezegend

Deel Wilskracht: Dit ritueel vereist de aanwezigheid van een persoon met de strijdersvaardigheid Stamina en werkt op maximaal 5 andere personen, waarvan de ritualist er één kan zijn. Elk aanwezig persoon kan éénmaal gebruikmaken van het Stamina voordeel

zolang de originele persoon met Stamina zich in de groep begeeft.

Groeps genezing: Dit ritueel werkt op maximaal 6 personen. Elke aanwezige persoon, waarvan de ritualist er één kan zijn, geneest 3 LP. De ontvangers moeten het hele ritueel bijwonen om het effect te krijgen.

Sleutelwoord: Genees 3 LP

Groeps zegening: Dit ritueel werkt op maximaal 6 personen. Elke aanwezige persoon, waarvan de ritualist er één kan zijn, ontvangt een speciale zegening door het bijwonen van het zegeningsritueel. Door deze zegening is alle schade die de ontvanger de rest van het dagdeel met een (willekeurig) wapen doet, gezegend. De ontvangers moeten het hele ritueel bijwonen om het effect te krijgen.

Sleutelwoord: Gezegend

Heilig bastion: Dit ritueel heeft het effect van Heilige bescherming, maar met de maximale duur van een dagdeel.

6. 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 er ook specifieke technieken zijn die alleen met een gerelateerd wapen (of schild) werken.

Binnen de strijdvaardigheden is daarom onderscheid gemaakt in de volgende categorieën: algemeen, contactwapens, afstandswapens en schilden. Binnen elke categorie zijn drie niveaus aan vaardigheden beschikbaar. Daarbij geldt dus dat je een bepaalde specifieke wapen- of schildvaardigheid natuurlijk alleen kunt gebruiken als je ook daadwerkelijk dat wapen of schild gebruikt in het gevecht. Niveau 1 vaardigheden zijn meerdere malen aan te kopen, deze kun je per dagdeel even vaak gebruiken als je de betreffende vaardigheid gekocht hebt.

6.1. 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 Langhoorn de barbaar speelt, heeft als strijder de strijdvaardigheden ‘uitdaging’ en ‘bewusteloos’ gekocht voor zijn karakter.

Langhoorn komt tijdens het spel met zijn groep mede-avonturiers een bende van zes struikrovers tegen in het bos. Het is Langhoorn duidelijk dat de man met het schild en het zwaard de leider van de groep is. Langhoorn besluit het initiatief te nemen en, als het kan, een groot gevecht te vermijden. Hij heft zijn eenhandige strijdbijl in de lucht, wijst op de leider van de rovers en zegt: “Ik, Langhoorn de Wolfrijder, daag jou uit om je kracht in de strijd te tonen. Vecht tegen mij en als je verliest, mogen we zonder verder gevecht passeren. Utdaging!” (Peter gebruikt met het sleutelwoord ‘*uitdaging*’ 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.” Daarna begint het gevecht, waarbij enkele slagen worden uitgewisseld. Omdat Langhoorn de roverleider 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 ‘bewusteloos’. De roverleider valt bewusteloos ter aarde en het gevecht is voorbij. Langhoorn en zijn groep kunnen verder. De vaardigheden ‘uitdaging’ en ‘bewusteloos’ kan Peter pas het volgende dagdeel weer gebruiken.

Bij het gebruik van strijdvaardigheden hoort, net als bij het gebruik van gevechtsspreuken, meestal een sleutelwoord om aan te geven wat het effect is. Iemand met de vaardigheid “bescherming tegen effect” kan dit soort effecten daarmee ook negeren.

6.2. Gebruik van strijdvaardigheden per dag

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

- 1 gevecht per dag (G)
- 1 keer per dagdeel (D)
- 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 aan rent 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 geldt er maximum van 15 minuten

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

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

Hieronder volgt een kort overzicht van de strijdvaardigheden en de bijbehorende beschrijving.

6.3. Vaardigheden voor strijders

Vaardigheid	Sleutelwoord	Niveau	Aantal
<i>Algemeen</i>			
IJzeren wil ^M	No effect	1	Dagdeel
Krijgers respijt	-	2	Oneindig
Stamina	-	2	Oneindig
Uitdaging	Uitdaging	2	Dagdeel
Verstel pantser	-	2	Dagdeel
Doorbreek cirkel ¹	Vernietig cirkel	3	Dagdeel
<i>Contactwapens</i>			
Doorslag ^M	Doorslag	1	Dagdeel
Duw ^M	Duw	1	Dagdeel
Ontwapen	Onbalans wapen	2	Dagdeel
Sla schild weg	Onbalans schild	2	Dagdeel
Val	Val	2	Dagdeel
Bewusteloos ¹	Bewusteloos	3	Dagdeel
<i>Schilden</i>			
Ervaren schilddrager ^M	-	1	Dagdeel
Dek de aftocht	-	2	Dagdeel
Schildmeester	-	2	Gevecht
Blokkeer magie ¹	Groep no effect	3	Dagdeel
<i>Afstandswapens</i>			
Gericht schot ^M	Doorslag	1	Dagdeel
Sta stil ^M	Sta stil	1	Dagdeel
Val	Val	2	Dagdeel

^M - vaardigheid kan meerdere keren aangeschaft worden

¹ – deze vaardigheid is alleen in het spel zelf te leren en kan alleen worden genomen na goedkeuring van de spelleiding

6.3.1. Algemeen

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 angst effect negeren, ongeacht of dit een spreuk of een ander angst effect is.

Sleutelwoord: No effect

Krijgers respijt: Je kan na genezen te worden, door welke bron dan ook 5 minuten respijt nemen om de gekregen genezing te verdubbelen. Wanneer je bijvoorbeeld 2 keer 2 LP (dus 4 LP) terugkrijgt van een genezing spreuk kun je direct erna respijt nemen om nogmaals 4 LP te genezen. Genezing die boven je maximale LP zou genezen gaat zoals altijd verloren. Krijgers respijt kan uitgespeeld worden op verschillende manieren door bijvoorbeeld een dutje te nemen, je spieren te masseren of een rustige training te ondergaan. Je mag echter geen zware activiteiten ondergaan zoals het uitvoeren van een ambacht, ritueel of echt gevecht.

Stamina: Nadat je bent neergegaan kan je op 0 LP door pure wilskracht nog weg strompelen naar de herberg. Als je in deze staat nog een keer wordt geraakt, ga je alsnog neer en moet je blijven liggen. Je kunt in deze staat niet rennen, vechten of vaardigheden gebruiken. Je mag eventueel wel een elixer drinken.

Uitdaging: Wijs een persoon/NPC aan en roep 'Uitdaging' (breidt dat gerust uit met een heel verhaal en een stel beledigingen, zolang je maar aan het eind duidelijk het sleutelwoord gebruikt). Je daagt een tegenstander uit tot een één op één gevecht dat niet geweigerd kan worden. Inmenging van anderen is niet zonder gevolgen.

Sleutelwoord: Uitdaging

Verstel pantser: Je kunt de onderdelen van je halfzwaar en zwaar pantser vakkundig herschikken en aanpassen om te zorgen dat je pantser nog enige bescherming geeft, ook nadat deze zwaar beschadigd is. Je kunt buiten een gevecht je pantser 'repareren' zoals beschreven in de pantservaardigheid maar hebt hier slechts 50 tellen voor nodig. Deze "reparatie" kost geen grondstof. Het pantser moet hierna eerst gerepareerd worden voordat deze vaardigheid nogmaals gebruikt kan worden op het pantser.

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

Sleutelwoord: Doorbreek cirkel

6.3.2. Contactwapens

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

Sleutelwoord: Doorslag

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

Sleutelwoord: Duw

Ontwapen: Na het raken van het wapen mag je tegenstander zijn wapen 50 tellen niet gebruiken. Als een slag gedurende deze tijd geblokkeerd wordt door het wapen en de drager zou raken, dan telt dit als een rake klap. Als de tegenstander een tweede wapen heeft mag deze zijn wapen laten vallen en een tweede wapen trekken, maar deze mag niet zijn wapen laten vallen en direct weer oprapen.

Sleutelwoord: Onbalans wapen

Sla schild weg: Na het raken van het schild mag je tegenstander zijn schild 50 tellen lang niet gebruiken. Als een slag gedurende deze tijd geblokkeerd wordt door het schild en de drager zou raken, dan telt dit als een rake klap.

Sleutelwoord: Onbalans schild

Val: Als je een tegenstander raakt, kun je Val roepen. Dit is het val-effect.

Sleutelwoord: Val

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

Sleutelwoord: Bewusteloos

6.3.3. Schilden

Ervaren schilddrager: Je hebt een stevige grip op je schild en kunt eenmaal een onbalans schild negeren door 'No Effect' te roepen.

Sleutelwoord: No effect

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

Schildmeester: Je geeft iemand tijdelijk de vaardigheid om te gaan met een schild waar je zelf bekwaam mee bent. Die persoon moet wel binnen 5 meter afstand van jou blijven, anders vervalt het effect.

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

Sleutelwoord: Groep no effect

6.3.4. Afstand wapens

Gericht schot: Als de tegenstander je schot of worp blokkeert, mag je 'Doorslag' roepen. Je aanval gaat dan door het blok van een tegenstander heen. **Schoten mogen alleen met een schild worden tegengehouden, actief slaan naar een pijl mag niet.**

Sleutelwoord: Doorslag

Sta stil: Je kunt een persoon zo verwonden of vast pinnen dat deze 50 tellen niet kan verplaatsen. Dit is het sta stil-effect.

Sleutelwoord: Sta stil

Val: Als je een tegenstander raakt, kun je Val roepen. Dit is het val-effect.

Sleutelwoord: Val

7. 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.

7.1. 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.

7.2. 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 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 3 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 bron aangesloten 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 tot 3: 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 deze zijn ook te maken. Dit proces kost minimaal 2 zuivere 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 (gewone) 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 (gewone) 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 vaardigheid, 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. Invulling hangt af van de karakters zelf.

Vereist: Affiniteit met inspiratiepaden.

7.3 Hoe werken constructeurs voorwerpen?

Een constructeursvoorwerp is een magisch voorwerp dat verbonden moet zijn aan een inspiratiepad om te functioneren. Wat het precieze effect van het voorwerp is, is behoorlijk vrij, maar er is één gouden regel: de magie in de inspiratiepaden staat het niet toe dat deze omgevormd wordt tot schade aan een wezen. Een constructeursvoorwerp kan dus nooit zorgen voor extra schade. Wat constructeurs voorwerpen wel kunnen, staat in principe open voor grote creativiteit en vrijheid. Echter, hier speelt wel een OC component mee: als constructeur is het belangrijk om zelf na te denken over de uitspeelbaarheid en uitvoerbaarheid van het voorwerp dat je wil gaan maken.

Anders dan in bijvoorbeeld rituelen of vrije alchemie waarbij een spelleider aanwezig is, moet een constructeurs voorwerp ook zonder aanwezigheid van een spelleider kunnen functioneren, óf het moet een voorwerp met een kortdurend effect zijn dat geactiveerd moet worden door de gebruiker. Ook kun je er niet vanuit gaan dat alle spelers of NPC's ten alle tijden weten dat jij een bepaald voorwerp hebt. Hier zul je OC dus over na moeten denken voordat je een constructeurs voorwerp maakt.

Er is dus één belangrijke vraag om rekening mee te houden bij het bedenken en maken van een constructeurs voorwerp: Hoe moet dit voorwerp gaan werken in de omgeving van een LARP? (Immers, OC bestaat magie nog steeds niet, helaas!). Om je hier een beetje bij te helpen zijn hier eens wat vragen waar je over na kunt denken:

- 1 Is het voorwerp actief of passief? - met andere woorden, moet de gebruiker een actie ondernemen voordat het voorwerp effect heeft?
- 2 Heb je een spelleider nodig voor de werking van het voorwerp?
- 3 Is er OC kennis nodig voor het voorwerp? Zo ja: hoe verkrijg je die kennis?
- 4 Heb je informatie of medewerking van anderen nodig om het effect te laten werken? Zo ja, hoe weet de ander dat?
- 5 En ten slotte: is het effect dat je wilt verkrijgen redelijk binnen een LARP omgeving?

Wat betreft de noodzaak voor spelleiders bij constructeurs voorwerpen: het is prima als er een spelleider nodig is voor de werking van een constructeurs voorwerp, maar bedenk dat het voorwerp dan in principe niet passief kan werken: immers; er zal niet constant een spelleider met de gebruiker mee (kunnen) lopen! Realiseer je ook dat een spelleider écht niet alles weet.

Een paar voorbeelden ter illustratie:

Een voorwerp waarmee de gebruiker weet of iemand tegen hen liegt, zonder dat de ander dat weet, klinkt IC mogelijk heel interessant, máár: hoe weet de gebruiker of de ander tegen hem liegt? Je kunt niet verwachten dat iedere andere deelnemer in het spel ten allen tijde zal weten dat jij dit voorwerp in gebruik hebt. Je kunt dit ook niet aan een spelleider vragen: spelleiders

zijn niet bij ieder gesprek aanwezig en weten daarbij heus niet altijd of een personage aan het liegen is. Het effect dat je wilt verkrijgen is dus niet redelijk binnen een LARP.

Wil je toch een voorwerp waarmee leugens opgespoord kunnen worden? Denk aan een voorwerp wat oplicht wanneer de persoon die het vast heeft liegt. De persoon die het voorwerp vast heeft kan bij een leugen op het lichtknopje van de prop duwen. Hierbij moet je er dan wel op letten dat de speler die het voorwerp vast heeft dat OC ook weet - en dat bij voorkeur zonder dat dit het spel constant onderbreekt (denk aan de laatste vraag). Dus bijvoorbeeld werkt het voorwerp alleen als de persoon die het in handen heeft op de hoogte is van de werking - dan kun je de werking namelijk (grotendeels) IC uitleggen.

Zoals je merkt kost het bedenken van een leuk constructeursvoorwerp soms enige moeite.

Een paar voorbeelden van constructeursvoorwerpen:

- alchemisten-steen: een steen die elke vloeistof waar deze in gedaan wordt tot de gewenste temperatuur brengt. Effect in het spel: *een gebruiker kan tijdens het maken van een alchemisch recept even een korte pauze nemen (maximaal 10 minuten) zonder dat dit het recept verstoort - bijvoorbeeld voor een bezoek aan het toilet of een kort gesprek. Het maken van het recept behoudt dezelfde duur, de pauze komt daar dus bovenop. Let wel op: een te lange onderbreking of bijvoorbeeld een gevecht verstoort het maken van het recept alsnog.*
- Alleesbril: een bril waarmee je elke taal kunt lezen
- Zware ring: een ring die je 2 beschermingspunten geeft die zich elke dag herstellen.
- Zelfreparerende borstplaat: een pantser(stuk) dat zichzelf na afloop van het gevecht binnen 15 minuten herstelt (passief - maar geen inmenging van anderen nodig).
- Kompas van de avonturier: een kompas dat de gebruiker, nadat deze zich enkele minuten op een fysieke locatie heeft geconcentreerd, in de globale richting wijst naar de route naar die locatie (let wel: je moet de locatie aan een SL kunnen uitleggen).

Belangrijk om te onthouden: je mag echt creatief zijn met constructeurs voorwerpen, maar denk zelf ook na over hoe het moet gaan werken op een evenement. Je mag altijd met spelleiding overleggen.

Niveau van constructeurs voorwerpen:

Een ander punt voor constructeurs voorwerpen is het niveau. Het niveau van een voorwerp wordt bepaald door het effect. Een groot of invloedrijk effect betekent in principe een hoger niveau. Met effecten die in een andere vorm voorkomen in de regels van andere klassen kun je vaak een vergelijking maken met dat niveau, een constructeursvoorwerp is bij een soortgelijk effect van hetzelfde of een hoger niveau dan het originele effect. Overleg met een spelleider als je een voorwerp aan het bedenken bent.

Een paar voorbeelden van de niveaus:

1. Alchemisten-steen: een heel handig voorwerp voor een alchemist. Het effect is niet echt vergelijkbaar met een ander effect in de regelset. De SL beoordeeld dit als een niveau 1 voorwerp.

2. Zware ring: het effect is vergelijkbaar met 1x per dag de niveau 2 spreuk Magische Bescherming dus de SL beoordeeld dit als een niveau 2 voorwerp.

8. Alchemie

Alchemische recepten zijn vaardigheden waarmee magische effecten bereikt kunnen worden door middel van alchemie. Het bereiden van een alchemisch recept kost grondstoffen en tijd, maar geen magiepunten.

In deze regelset staan enkele alchemische recepten. Net zoals voor magie is het mogelijk om zelf een ander niveau 3 recept te bedenken. Verder mag je als alchemist ook een voorstel doen voor een lager niveau recept met een ander/nieuw effect dat jij zou willen kunnen bereiden. De verhaalcommissie en regelcommissie nemen dat soort suggesties dan in overweging.

Alchemische voorwerpen werken niet altijd even goed samen, zeker niet in grote hoeveelheden. Bij overmatig gebruik van alchemische recepten kan de SL aanvullende calls geven.

Alchemische voorwerpen zijn niet onbeperkt houdbaar. Van alchemische voorwerpen wordt bijgehouden wanneer ze geproduceerd zijn. Alchemische voorwerpen verlopen na twee evenementen: het evenement waarop ze gemaakt zijn, plus het eerste evenement daarna dat de eigenaar aanwezig is.

8.1. Grondstoffen

Er zijn 5 soorten grondstoffen: metaal, hout, dier, plant en mineraal. Elk van die grondstoffen komt in 2 kwaliteiten: “gewoon” en “zuiver”.

Gewone grondstoffen zijn niet lang houdbaar: wanneer ze aan het einde van een live niet gebruikt zijn, gaan ze verloren.

Zuivere grondstoffen zijn wel houdbaar aan het einde van een live. Er is een kleine kans dat je zuivere grondstoffen vindt wanneer je grondstoffen verzamelt, maar meestal zullen ze door een alchemist gemaakt moeten worden. Voor een alchemist hebben zuivere grondstoffen extra waarde: wanneer je in een recept ten minste 1 zuivere grondstof gebruikt per niveau van het recept, levert het recept 2 voorwerpen op in plaats van 1.

8.2. Alchemische recepten

Er zijn 4 soorten recepten:

- *Elixers*: Worden opgedronken, het effect werkt alleen op degene die het inneemt.
- *Wapengiffen*: Worden aangebracht op een wapen, en geven bij de eerstvolgende treffer die ermee wordt uitgedeeld een extra effect. Roep het sleutelwoord wanneer je iemand met het vergiftigde wapen raakt. *LET OP: vergiften kunnen alleen aangebracht en veilig gebruikt worden door iemand met de vaardigheid “gebruik van vergiften en granaten” Heb je die vaardigheid niet, dan kun je een vergif niet aanbrengen op een wapen, en mocht je een vergiftigd wapen gebruiken, dan treft het effect jou zelf ook.*
- *Granaten*: Worden gegooid, en geven dan een effect, meestal op een groep. Om ze te gebruiken heb je een prop nodig die veilig is om te gooien in een gevecht, en roep je bij het gooien het bijbehorende sleutelwoord. Granaten kunnen geen gezegend schade krijgen van externe bronnen (je kunt het alchemisch voorwerp wel zegenen, maar daardoor doet het geen gezegende schade)

LET OP: granaten kunnen alleen gebruikt worden door iemand met de vaardigheid “gebruik van vergiften en granaten”

- *Substanties:* “overige” alchemische recepten die niet onder de andere categorieën vallen.

Alchemische recepten kies je uit de hierna volgende lijst; je bepaalt zelf op het moment dat je het recept leert welke combinatie van grondstoffen (Metaal, Hout, Dier, Plant, Mineraal) er nodig is om het te maken. Een niveau 1 recept kost 2 grondstoffen, een niveau 2 recept 4, en een niveau 3 recept (meestal) 6. Je mag tussen evenementen in de door jou gekozen samenstelling veranderen (maar niet tijdens een evenement).

Het bereiden van één dosis duurt 10 minuten per niveau, waarbij meerdere dosissen tegelijkertijd bereiden niet mogelijk is.

Je dient zelf te zorgen voor een prop voor het geproduceerde voorwerp, en je dient het voorwerp te voorzien van een kaartje. Kaartjes om in te vullen kun je krijgen bij de bar. Dit is een voorbeeld van een ingevuld kaartje voor dwergenwater:

Niveau 2 Alchemisch voorwerp: Dwergenwater


Type: Elixer

Identificatie: Identificeer vakmeestersvoorwerp

Geproduceerd op: Zomerlive 2022

Verloopt op: _____

Effect: wanneer je dit opdrinkt, ben je een dagdeel lang dronken en immuun tegen het "angst" effect.



Zonder kaartje is het voorwerp waardeloos! Wanneer je het kaartje niet aan het voorwerp bindt, moet je het kaartje nog steeds in de buurt van het voorwerp bewaren, én het voorwerp voorzien van een duidelijke markering. Lever bij de bar een lijst in waarop staat wat die markering (en andere markeringen die je gebruikt) betekent, zodat een andere speler (als die je voorwerp pikt en de vaardigheid heeft om het te identificeren) kan nagaan wat het doet. (De spelleiding zal jou dan later om het kaartje komen vragen)

“Verloopt op” vul je in bij de incheck van het eerstvolgende evenement waar je bij bent met dit voorwerp in bezit.

Wanneer je, aan het einde van het live, een voorwerp niet hebt gebruikt, lever je het kaartje in in je spelers envelop.

Wanneer je een voorwerp hebt gebruikt, lever het kaartje dan weer in bij de bar of bij een spelleider.

LET OP: Props voor granaten moeten goedgekeurd zijn door de wapenmeester, en het kaartje moet er makkelijk af te halen zijn voor er mee gegooid wordt!

Elixer	Niveau	Duur
Levensdrank	1	Onmiddellijk
Hersenhulp	1	Onmiddellijk
IJzermaag	1	Dagdeel
Paardenmiddel	1	Onmiddellijk
Dwergenwater	1	Dagdeel
Kameleondrank	2	Zie omschrijving
Metalen huid	2	Dagdeel
Orkenwater	2	Zie omschrijving
Richtingsgevoeldrank	2	Dagdeel
Alchemisch gif	2	Dagdeel
Spraakwater	2	Dagdeel
Vitaliteitsdrank	3	Onmiddellijk

Substantie	Niveau	Duur
Bijtend Zuur	1	Onmiddellijk
Alchemisch vuur	1	Onmiddellijk
Gezegende slaap	1	Zie omschrijving
Beschermd bericht	1	Zie omschrijving
Nachtmerries	2	Zie omschrijving
Rituele focus	2	Zie omschrijving
Rituele versterker	3	Zie omschrijving
Magie herstellende thee	3	Zie omschrijving

Wapenvergif	Sleutelwoord	Niveau	Duur
Sluipmoord	Vergiftigd	1	Onmiddellijk
Knooptong	Zwijg	1	50 tellen
Slaglood	Vernietig ...	3	Onmiddellijk
Slaapgif	Bewusteloos	3	Dagdeel

Granaat	Sleutelwoord	Niveau	Duur
Minibom	Groep 1 schade	1	Onmiddellijk
Lucht bom	Groep val	2	Onmiddellijk
Lijmbom	Groep sta stil	3	50 tellen
Splinterbom	Groep 2 schade	3	Onmiddellijk
Liefdesparfum	Charmeer	3	Dagdeel

8.2.1. Elixers

Levensdrank: Geneest 3 levenspunten.

Hersenhulp: je krijgt een creatieve uitspatting waardoor je een mogelijk waardevol inzicht

kunt krijgen in een situatie waarin je probeert een puzzel op te lossen. Je mag OC een spelleider om een tip of hint vragen bij een puzzel.

IJzermaag: je bent een dagdeel lang ongevoelig voor alle elixers én immuun voor het “vergiftigd” effect.

Paardenmiddel: Geneest (vrijwel) elke ziekte of aandoening, maar de patiënt is 5 minuten lang ziek (zie spreuk: misselijkheid).

Dwergenwater: de gebruiker is een dagdeel lang dronken, en immuun tegen het angst effect.

Kameleondrank: De gebruiker wordt onmiddellijk onzichtbaar. De gebruiker blijft de rest van het dagdeel onzichtbaar, óf 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.

Metalen huid: De gebruiker krijgt 4 extra BP. Deze BP gaan er pas af *nadat* je pantser stuk is, maar werken *niet* samen met andere effecten die extra beschermingspunten geven (magische bescherming of versterk pantser). (Het elixer is sterker en verstoort de magie van die spreuken op de gebruiker)

Orkenwater: De gebruiker krijgt voor 1 gevecht de volgende effecten:

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

Wanneer de gebruiker de vaardigheid “rode waas” heeft krijgt deze ook 4 tijdelijke LP.

Zolang het orkenwater actief is kan de gebruiker geen intelligente acties uitvoeren (behalve vechten), zoals spreuken doen, strijdersvaardigheden gebruiken, uitgebreide gesprekken voeren of vluchten.

Als de gebruiker géén ork is, duurt het effect dat die geen intelligente acties kan uitvoeren nog tot 10 minuten ná het gevecht.

Orkenwater heeft geen effect wanneer het gebruikt wordt door iemand die een zwaar pantser draagt.

Richtingsgevoel: De gebruiker kan een dagdeel lang woudlopen, maar heeft niet de mogelijkheid tot slapen in het bos; hij kan dus wel gidsen (in tegenstelling tot het natuurgids ritueel)

Alchemisch gif: Degene die het opdrinkt krijgt een nadelig effect over zich heen, vergelijkbaar met een vervloeking. Het telt als een vergif, niet als een vervloeking. Het effect bepaal je op het moment dat je het elixer brouwt en schrijf je op het kaartje.

Spraakwater: Degene die het opdrinkt verstaat en spreekt een dagdeel lang alle talen. Werkt niet met geheimentalen, en kan niet gebruikt worden om met dieren of andere niet intelligente wezens te praten, of met wezens die anders dan via spraak met elkaar communiceren.

Vitaliteitsdrank: Geneest al je LP, en geeft je een tijdelijke bonus van 2 LP boven je maximum. Die bonus LP kunnen niet gecombineerd worden met andere bonus LP, kunnen niet genezen worden en worden er als eerste afgeslagen.

8.2.2. Substanties

Bijtend zuur: Geeft je 1x onklaar maken. Creatief gebruik ter goedkeuring van de spelleiding.

Alchemisch vuur: Veroorzaakt een klein maar intens heet vuur, dat niet zomaar te blussen is. Creatief gebruik ter goedkeuring van de spelleiding.

Gezegende slaap: Dit is een voorwerp, bijvoorbeeld een poppetje, dat nadat het geactiveerd is degene die het bij zich heeft een goede nachtrust geeft. Na een nacht slapen heb je 2 tijdelijke LP.

Beschermd bericht: er zijn 2 manieren waarop dit recept gemaakt kan worden:

1) Je maakt een 2 componenten inkt, waarbij de eerste component gebruikt wordt om iets op te schrijven en de 2e component om het bericht later weer leesbaar te maken. De ontvanger moet dus in bezit zijn van het 2e component om het bericht leesbaar te maken.

2) je maakt een inkt die verbrand nadat het bericht dat ermee geschreven is voor het eerst gelezen is door iemand anders dan de schrijver.

Let op: in beide gevallen dien je zelf zorg te dragen voor de props en de markering over het effect bij lezen.

Creatief gebruik zoals op andere oppervlakken dan papier voor interpretatie van de spelleiding.

Nachtmerries: Dit is een voorwerp, bijvoorbeeld een poppetje, dat nadat het geactiveerd is degene die het bij zich heeft, verschrikkelijke nachtmerries geeft. Na een nacht slapen krijgt die persoon zijn levenspunten niet terug.

Rituele focus: Kan gebruikt worden door een ritualist om zijn ritueel te stabiliseren, zodat de kans op nadelige effecten kleiner wordt (let wel, die kans wordt nooit nul!). In een ritueel kan maar één focus gebruikt worden.

Rituele versterker: Kan gebruikt worden door een ritualist om zijn ritueel krachtiger te maken. Dit vergroot de kans op nadelige effecten. In een ritueel kan maar één versterker gebruikt worden.

Magie herstellende thee: Herstelt 3 MP. Dit kan je niet over je maximale magiepunten brengen. De thee moet rustig en warm gedronken worden en kan dus niet in een gevecht gebruikt worden.

8.2.3. Wapenvergiften

Slaglood: Vernietigd een wapen, schild of ander voorwerp dat er mee geraakt wordt.

Sleutelwoord: vernietig ...

Sluipmoord: Degene die geraakt wordt is vergiftigd.

Sleutelwoord: vergiftigd

Knooptong: Degene die geraakt wordt kan 50 tellen lang niet praten en geen spreuken gebruiken.

Sleutelwoord: zwijg

Slaapgif: Degene die geraakt wordt valt in een diepe slaap.

Sleutelwoord: bewusteloos

8.2.4. Granaten

Minibom: Vuurt kleine scherpe splinters af in alle richtingen die schade veroorzaken.

Sleutelwoord: groep 1 schade

Lijmbom: Verspreidt een kleverige substantie in een klein gebied waardoor lopen bijna onmogelijk wordt.

Sleutelwoord: groep sta stil

Luchtbom: Veroorzaakt een drukgolf die iedereen omver werpt.

Sleutelwoord: groep val

Splinterbom: Vuurt grote scherpe splinters af in alle richtingen die schade veroorzaken.

Sleutelwoord: groep 2 schade

Liefdesparfum: Gooi het zakje parfum tegen een slachtoffer. *Let op: dit is geen groepseffect!*

Sleutelwoord: charmeer

Bijlage I – Effectenlijst

Effecten	Effect	Duur
Groep ...	Het effect werkt op een hele groep; een “groep” is maximaal 6 personen binnen ongeveer 5 meter.	O
Iedereen ...	Het effect werkt op iedereen binnen gehoorafstand.	O
No-effect	Geeft aan dat een aanval of spreuk geen effect heeft.	O
Genees .. LP	Geneest .. LP.	O
.. schade	Doet .. schade.	O
... BP / LP	Geeft ... <i>tijdelijke</i> BP / LP. Deze worden als eerste verwijderd door schade en zijn niet te repareren of genezen.	O
Gezegend	Je gebruikt een gezegend voorwerp tegen/op een slachtoffer	D
Vergiftigd	Je bent vergiftigd. Je krijgt iedere 3 uur 1 LP schade, tot het vergif genezen wordt. Je kunt hiermee op 0 komen maar niet eronder. Je herstelt ‘s nachts geen LP.	O
Verwijder ...	Verwijder het effect wat genoemd wordt, bijvoorbeeld verwijder vervloeking.	O
Sta stil	Je kunt je niet meer verplaatsen (wel op de plek draaien/bukken)	T
Verstijf	Je mag niet bewegen. Het effect vervalt als je schade oploopt.	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
Bewusteloos	Je valt bewusteloos op de grond, en wordt niet zomaar weer wakker. Daar is schade, flink door elkaar schudden of extreme herrie voor nodig. Iemand die bewusteloos is kan géén genade slag krijgen, tenzij diegene ook op 0 LP staat.	G
Vernietig	Het voorwerp is vernietigd en kan niet langer functioneren tot deze weer gerepareerd is.	O
Hervorm ...	Repareert een voorwerp voor de duur van 1 gevecht. Dit herstelt geen details dus kan bijvoorbeeld niet gebruikt worden om een verbrande brief alsnog te lezen.	G
Angst	Je rent weg uit angst voor de caster en je mag de caster de rest van het gevecht niet meer aanvallen.	T/G
Charmeer	Je vindt de spreukgebruiker één van je beste vrienden tot deze of een groepsgenoot je aanvalt.	D
Uitdaging	Je daagt een tegenstander uit tot een één op één gevecht	G
Onbalans wapen/schild	Het wapen of schild van het doelwit is 50 tellen onbruikbaar. Klappen die opgevangen worden met het schild of wapen tellen in plaats daarvan alsof ze de gebruiker geraakt hebben. Als je een reserve wapen hebt mag je het getroffen wapen laten vallen om een ander wapen te trekken. Je mag een wapen dat je laat vallen pas oppakken nadat de tijd verstreken is.	T
Doorslag	De slag raakt het doelwit hoe dan ook, ook al wordt die geblokkeerd.	O
Versterk ...	Het voorwerp binnen handbereik (doorgaans een wapen) doet voor een gevecht 1 extra schade.	G
Zwijg	Je kunt 50 tellen lang niet praten. Als je incantaties moet doen voor een spreuk, ben je niet in staat deze te gebruiken.	T
Genadeslag	Alleen bruikbaar op iemand die 0 LP heeft. Door uit te spelen dat je deze een doodsteek geeft zal deze sterven en enkel nog te redden zijn met een Herrijzenis ritueel.	O

Effecten die je een bonus geven (tijdelijke LP/BP, extra schade, etc), tellen nooit bij elkaar op!

Bijlage II – Personageformulier

Naam speler: _____
Naam personage: _____
Ras: _____
Klasse: _____
Subklasse: _____
Godheid: _____
Land van Herkomst: _____
Gesproken talen: _____
Aantal levenspunten: _____
Aantal magiepunten: _____
Totaal aantal ervaringspunten: _____

<u>Lijst van Vaardigheden:</u>	<u>Aantal ervaringspunten:</u>
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Bijlage III – Karakter creatie stappenplan

- Kies de naam van je karakter.
 - Kies van welk ras jouw karakter is.
 - Kies de klasse en subklasse van jouw karakter.
 - Kies de god die door jouw karakter aanbeden wordt.
 - Kies het land waar jouw karakter vandaan komt.
 - 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 er een X staat twee keer zoveel).
 - Noteer hoeveel BP het pantser dat jij gekozen hebt oplevert.
 - Als je priester magie of magiërmagie hebt gekozen reken dan uit hoeveel MP je hebt.
 - Bij sommige vaardigheden moet je nog een keuze maken (zoals bijvoorbeeld welke 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 en 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.
3. Waar komt je karakter vandaan? (land, stad of dorp)
 4. Waaruit bestaat de familie van je karakter? (leven je ouders nog, hoeveel broers/zussen)
 5. Uit welke sociale klasse komt je karakter? (adel, boeren, handwerkers)
 6. Wat deed je karakter voordat deze een avonturier werd? (baan, getrouwd)
 7. Waarom is je karakter avonturier geworden? (geld, roem, wraak)
 8. Hoe religieus is je karakter? (priester, aanhanger van een god, diep gelovig)
 9. Wie zijn de beste vrienden en grootste vijanden van je karakter?
 10. Wat zijn de meest gekoesterde bezittingen van je karakter? (wapen, aandenken)
 11. Met wie voelt je karakter zich verbonden? (tempelorde, gilde, groep vrienden, stam)
 12. Waar houdt je karakter van en wat haat deze? (personen, gewoontes, kleuren, spullen)