

Gedachten achter de regelset update van Emphebion

Vanaf het begin van Emphebion is de regelset gebouwd met een paar belangrijke gedachten in het achterhoofd namelijk:

- Elk personage moet elke vaardigheid kunnen leren.
- Een beginnend personage moet in een gevecht ten minste 1 klap kunnen hebben en nog kunnen vluchten.
- Klassen moeten in het spel van elkaar afhankelijk zijn.

Deze 3 punten zijn dan ook de kern geweest in de aanpassingen die gedaan zijn aan het regelsysteem. De eerste twee zijn natuurlijk vrij eenvoudig om rekening mee te houden, de derde vergt meer en heeft ertoe geleid dat er gezamenlijk opnieuw gekeken is naar welke rol elke klasse in het spel vertegenwoordigt.

Strijder:

Zoals de naam al aangeeft, is dit de klasse voor zij die graag met wapens en pantser vooraan gaan in de strijd. Zo lang zij geheeld kunnen worden en hun wapens en pantser heel zijn, kunnen zij standhouden tegen de sterkste tegenstanders.

Magiër:

De wereld om hen heen en hoe deze werkt is voor vele magiërs een drijfveer. Met hun spreuken kunnen zij deze onderzoeken, stukjes manipuleren, maar ook vernietigen of beschadigen als zij dit wensen. Een magiër is ook een waardevolle ondersteuning in het gevecht, dit kan zijn een wapen of schild tot stof te doen vergaan of een zwerm aan vijanden te helpen beheersen.

Priester:

De wezens om hen heen, wie zij zijn en wat hen drijft, dat is waar de interesse ligt van de Priesters van Emphebion. De spreuken die zij hanteren zijn er dan ook veelal voor bedoeld om hun bondgenoten te genezen of versterken.

Vakmeester:

Zoals de naam al aangeeft, is dit de klasse van de makers, of het nu drankjes, bommen of complexe magische voorwerpen van constructeurs zijn. Ieder met zijn eigen gaven en specialiteit, maar als er iets nodig is worden zij er al snel bijgehaald. Ook zijn er vele bedreven in het repareren van wapens en pantser opdat na de slag alles piekfijn in orde is.

Avonturier:

Avonturiers zijn een bonte verzameling van allerlei lieden met verschillende achtergronden en interesses. Hierdoor hebben zij vaak een bijzondere combinatie aan vaardigheden, al dan niet met voorbedachte rade. Een echt manusje van alles, maar vaak wel zonder de expertise van iemand die zich op een pad gestort heeft. Een ideale klasse om verschillend spel te proberen of juist van alles een beetje te kunnen doen.

Als gevolg van deze rolverdeling van de klassen zijn er enkele spreuken/rituelen/vaardigheden bij sommige klassen weggehaald en/of verplaatst naar een andere klasse en zijn er een aantal spreuken/rituelen/vaardigheden aan de regelset toegevoegd.

Daarnaast zijn er hier en daar wat kleine wijzigingen gedaan aan xp kosten en makkelijk of moeilijk te leren vaardigheden.

Wat betekent dit voor bestaande karakters:

De gevolgen voor een bestaand karakter zijn er eigenlijk niet zo heel veel. Jouw karakter gaat geen XP kwijt raken, indien een vaardigheid die je al bezit duurder is geworden, omdat jouw klasse hier geen korting meer op heeft, krijg je die benodigde XP bij jouw karakter erbij. Maar vaardigheden die je al bezit die goedkoper zijn geworden, leveren je ook geen extra XP op. Dus alleen voor nieuwe vaardigheden ga je de nieuwe XP kosten betalen.

Het kan echter wel zijn dat enkele vaardigheden bij jou veranderen, in dit geval verandert jouw vaardigheid naar de nieuwe. Dit kan in geval van niveau 2 en 3 strijdersvaardigheden wel leiden tot extra vrije XP omdat deze niet langer meermaals aankoopbaar zijn. En natuurlijk mocht een vaardigheid in een enkel geval niet meer bestaan krijg je ook bij deze de XP terug om opnieuw te besteden.

Wij denken dat met deze aanpassingen er geen problemen zouden moeten zijn met het kunnen blijven spelen van een bestaand concept of karakter.

Natuurlijk kan het zijn dat je vragen hebt over de nieuwe regelset of het zetten van jouw karakter.

Hiervoor willen wij je vragen om deze of te mailen naar: verhaalleiding@emphebion.nl

Of deze vragen op onze discord te stellen in: vraag-en-antwoord onder het kopje regels.