

Emphebion

Regelset deel I:

Algemene regels



Inleiding en leeswijzer

Voor je ligt het eerste deel van de regelset: de algemene regels. In dit document wordt kort ingegaan op het idee LARP, waarbij vragen aan de orde komen als: wat is LARP eigenlijk? Als ik meedoe, wat mag ik verwachten? En wat verwachten anderen van mij?

Maar naast een korte inleiding over LARP, wordt ook ingegaan op de manier waarop in Emphebion zaken geregeld zijn. Dit gaat over de opzet van een evenement (of live in LARP-taal), een paar termen die je moet kennen om te kunnen spelen, maar ook over de manier waarop gevechten en magie werken in dit systeem.

We hebben geprobeerd om alles zo helder en gestructureerd mogelijk op te schrijven om het lezen en opzoeken makkelijker te maken. Mocht je na het lezen toch nog suggesties hebben, dan hoor wij als regelcommissie dat uiteraard graag.

De Regelcommissie Emphebion

Inhoudsopgave

1. Wat is LARP?

- 1.1. *LARP – algemeen*
- 1.2. *De LARP Emphebion*
- 1.3. *Hoe LARP je in Emphebion?*

2. Wat verwachten we van jou?

- 2.1. *Het live in vogelvlucht*
 - 2.1.1. Inschrijving
 - 2.1.2. Het begin van een live
 - 2.1.3. Het live begint
 - 2.1.4. Het einde van het live
- 2.2. *Kleding & aankleding*
 - 2.2.1. Hoe kom je aan kleding?
 - 2.2.2. Hoe ontwerp je een kostuum?
- 2.3. *Bestaande symbolen*
- 2.4. *Speltermen*
 - 2.4.1. Termen die je moet kennen
 - 2.4.2. Termen die handig zijn om te kennen

3. De wereld van Emphebion

- 3.1. *Het continent Bratax*
 - 3.1.1. Dosforks
 - 3.1.2. Zoltanax
 - 3.1.3. Iis
 - 3.1.4. Dwergenbergen
 - 3.1.5. Pallax
- 3.2. *Wezens*
 - 3.2.1. De Vier Kwaden
 - 3.2.2. Fea
- 3.3. *Goden en geloof*
 - 3.3.1. Basis en opbouw van het godenrijk
 - 3.3.2. De Hoeder
 - 3.3.3. De Vrouwe der Verandering
 - 3.3.4. De Heer van het licht
 - 3.3.5. De Vertoornde Brenger
 - 3.3.6. De Aardmoeder
 - 3.3.7. Het Wezen van het Leven
 - 3.3.8. De Vader der Vergankelijkheid
 - 3.3.9. De Spil

4. Binnenspelse regels

- 4.1. *Speelterrein*
- 4.2. *Rijkdom en bezittingen*
 - 4.2.1. Kristallen
 - 4.2.2. Grondstoffen
- 4.3. *Diefstal*
- 4.4. *Gevangen*
- 4.5. *Sterven van karakters*
- 4.6. *Boosaardige karakters*
- 4.7. *Adel en hoge status*
 - 4.7.1. Rechten en plichten
- 4.8. *Natuurlijk herstel*

5. Gevechtssysteem & magie

- 5.1. *Wapens – algemene regels*
 - 5.1.1. Wapenconstructie
 - 5.1.2. Wapentips
 - 5.1.3. Wapenkeuring
- 5.2. *Wapengebruik*
 - 5.2.1. Uitspelen van klappen
- 5.3. *Speciale wapens*
 - 5.3.1. Bogen en kruisbogen
 - 5.3.2. Werpwapens
 - 5.3.3. Koord- en steekwapens
- 5.4. *Gevechtssysteem*
- 5.5. *Magie*
 - 5.5.1. Magische voorwerpen
 - 5.5.2. Spreuken

1. Wat is LARP?

In dit hoofdstuk wordt ingegaan op het concept LARP. Het gaat specifiek op drie dingen:

- Wat is LARP in algemene zin?
- Wat is er specifiek aan Emphebion?
- Hoe LARP je in Emphebion? Anders gezegd: wat mag je verwachten en, omgekeerd, wat verwachten wij van jou als je meedoet?

De eerste vraag is voor ervaren LARP-ers niets nieuws onder de zon. De tweede en derde vraag zijn meer specifiek gericht op Emphebion en zijn ook voor ervaren LARP-ers een aanrader.

1.1. LARP – algemeen

Tijdens een LARP kruip je als het ware in de huid van een door jou bedacht persoon, ook wel karakter genoemd, die deel uitmaakt van een verhaal met allerlei intriges en onverwachte wendingen, dat zich (in het geval van Emphebion althans) afspeelt in een soort 'Magische Middeleeuwen'.

Het belangrijkste wat je zelf moet bedenken is wat voor karakter je wilt gaan spelen: wat past er bij jou? Of wie zou je willen zijn? Probeer daarbij jouw eigen fantasie te gebruiken en niet te gaan voor een bestaand personage uit een film of serie. De mogelijkheden zijn eindeloos en worden alleen beperkt door jouw fantasie en de regelset voor karakters (om het spelletje leuk en eerlijk te houden).

In een wereld waar magie 'echt' is, kun je ook iets anders spelen dan een mens : een elf, een dwerg of een ork. En wat je bent, bepaal jij. Wordt je een strijder of kies je er voor om magiër te worden die op pad gaat om zijn macht en kracht te vergroten? Het is aan jou.

Tijdens een LARP zal de spelleiding ervoor zorgen dat je karakter voor uitdagingen wordt gesteld; het is aan jou om daarop te reageren zoals jij denkt dat je karakter dat zou doen. Misschien wil je koste wat kost winnen, maar vaak is het leuker om juist een beslissing te nemen die je wat minder oplevert, omdat je er later een mooier verhaal over kunt vertellen.

Om het gevoel dat je in een andere, magische wereld bent voor iedereen zoveel mogelijk te bevorderen, is het de bedoeling dat je spelkarakter zich zo gedraagt zoals je dat ook zou doen als je werkelijk daar geleefd zou hebben. Dat betekent bijvoorbeeld dat discussies over de nieuwste computerprogramma's en internetsites niet op een LARP thuishoren, terwijl diepgaande gesprekken over de voordelen van een kort zwaard met bloedgleuf of het juiste gebruik van een magisch projectiel dat wel doen!

1.2. De LARP Emphebion

Emphebion is een LARP-vereniging, waarbij het totale aantal deelnemers per evenement relatief beperkt wordt gehouden. Dit wordt gedaan om elke speler een leuke spelervaring te kunnen bieden en op de persoon gericht spel te faciliteren. In dat opzicht onderscheidt Emphebion zich van andere verenigingen, waarbij het spel voornamelijk is gericht op het 'hoofdplot' of 'hoofdverhaal'. Geen van beide invalshoeken is goed of slecht; het is simpelweg een persoonlijke voorkeur welk type evenement je prefereert.

Vanwege de kleinschaligheid en de voorkeur voor persoonlijk spel geldt dat de organisatie en verhaalleiding het zeer waarderen als je vooraf verder over je karakter hebt nagedacht dan eenvoudigweg de vaardigheden op te schrijven. Je hoeft niet meteen een roman te schrijven over het leven van je karakter tot nu toe (het mag wel, maar is geen garantie dat alles gelezen wordt), maar het is wel goed om na te denken wie jouw karakter is. Het is best suf om, als iemand je in het spel vraagt wat je lievelingskleur is, daar geen antwoord op te hebben. Daarnaast zorgt een achtergrondverhaal er voor dat de verhaalleiding daarop kan inspelen om je (extra) spel te bezorgen, waardoor je spelervaring (hopelijk) verbeterd wordt.

Verder geldt dat de organisatie van Emphebion de aankleding van een evenement heel belangrijk vindt om de juiste sfeer uit te kunnen stralen. Daar wordt dan ook veel tijd aan besteed. We verwachten niet van spelers dat ze per sé veel tijd aan hun kostuum/karakter besteden, maar we verwachten wel dat je kostuum past binnen de setting van Emphebion (zie daarvoor hoofdstuk 3).

1.3. Hoe LARP je in Emphebion?

Hoewel deze vraag voor iedereen anders beantwoord moet worden, geldt in het algemeen dat we er van uitgaan dat je je inleeft in je karakter en vanuit zijn/haar belevingswereld reageert op gebeurtenissen die plaats vinden.

Veel LARP-ers hebben een bepaald type voorkeursspel dat zich ook uit in het karakter dat ze spelen. Drie typen spel die (buiten anderen) te onderscheiden zijn:

- Battleplay: Mensen die het liefst veel gevechten uitvechten tijdens een evenement. Veel mensen die dit type spel waarderen, spelen een op strijd gericht karakter (strijder, strijdmagiër, strijdpriester);
- Discovery/riddle-play: Dit type spel wordt gekenmerkt door mensen die problemen willen oplossen, raadsels te lijf willen gaan en/of willen ontdekken hoe de wereld in elkaar zit. Er is een zekere overlap met social play, voor mensen die karakters van anderen hebben als onderzoeksvoorwerp;
- Emo/social-play: Spelers die een voorkeur hebben voor sociale interactie en op emoties gericht spel (emo-play). Dit type spel wordt vaak uitgevoerd door mensen die raadsheren, genezers of karakters met hoge status spelen. Het gaat daarbij om de sociale interactie tussen spelers en, regelmatig, ook het vormen van allianties en uitspelen van intriges.

Natuurlijk zijn er ook andere types spel en spelen de meeste spelers van alles door elkaar. Toch is het goed om je voor het maken van een karakter af te vragen wat voor spel jij graag zou willen spelen. Dat maakt het makkelijker om bij het onderdeel *karaktercreatie* keuzes te maken.

Daarnaast geldt dat het soms uit andere overwegingen ook handig is om na te denken over deze vraag. Het spelen van een strijder als je geen wapens bezit, is voor de meeste spelers toch een grote uitdaging (hoewel het uiteraard niet onmogelijk is).

2. Wat verwachten we van jou?

Dit hoofdstuk geeft een overzicht van (kort gezegd) verwachtingen. Wat mag jij van ons verwachten als je meedoet, en wat verwachten wij van jou als je meedoet? In de eerste paragraaf wordt ingegaan op de manier waarop een live in het algemeen verloopt. Daarbij wordt ook aangegeven wat er van jou wordt verwacht in dat proces.

De tweede paragraaf gaat in op (aan)kleding, iets dat we als stichting erg belangrijk vinden om het gevoel van de 'magische Middeleeuwen' te creëren. In deze paragraaf worden ook wat tips gegeven om de juiste kleding te vinden/maken. Paragraaf drie gaat kort in op het (al dan niet) gebruiken van bestaande symbolen, gevolgd door een overzicht van (belangrijke) speltermen in paragraaf vier.

2.1. Het live in vogelvlucht

Deze paragraaf geeft een korte samenvatting van het live en de verschillende 'stadia' tijdens een live.

2.1.1. Inschrijving

Voordat je aan een live kunt meedoen moet je het inschrijfformulier op de website volledig invullen en indienen. Uiterlijk na een paar weken krijg je bevestiging van je inschrijving. Een paar weken voor het live zelf krijg je nog een bevestiging, waarin dan ook specifieke informatie voor het live zelf staat. Vragen stellen over de inschrijvingsprocedure kan via het contactformulier op de website of via het daar aangegeven emailadres. Zonder deze bevestiging kun je niet aan een live mee doen. Dit geldt ook voor bestuur en commissieleden.

Het is verstandig om je karakter voor het begin van het live in te leveren op een zogenaamd karakterformulier; het levert in de praktijk nogal wat problemen op als je bij het begin van het live je karakter nog moet maken. Het meest ideaal is dat je, wanneer je naar het live komt, een kopie bij je hebt van je karakterformulier en inschrijfformulier.

2.1.2. Het begin van een live

Inkwartieren

Als je op tijd op de afgesproken lokatie aankomt, kun je beginnen met inkwartieren, oftewel een plekje zoeken in de slaapegelegenheid. De NPC-ruimte is alleen bedoeld voor NPC's en verhaalleiding, dus niet voor spelers. Vaak loont het gewoon om even te vragen waar de slaapruijnte voor spelers is.

Doe je best om zoveel mogelijk ruimte vrij te houden voor andere spelers; dit is belangrijk omdat iedereen meestal veel spullen bij zich heeft. Als je klaar bent met het inkwartieren, zorg er dan voor dat je auto of ander vervoersmiddel niet in de weg staat. Zet deze eventueel op een andere plaats.

Wacht na het inkwartieren op instructies van de spelleiding; help deze mee om het live te kunnen starten als daar om gevraagd word.

Net voor dat je Tijd-in gaat

De volgorde van de onderstaande handelingen kan variëren van live tot live, maar al deze punten komen aan bod:

- het ophalen van je karakterformulier;
- controleren of je betaald hebt;
- wapenkeuring en boogtest;

Als je een karakterformulier hebt ingeleverd, is dit beschikbaar bij de persoon die de karakters uitgeeft. Je krijgt dan je karakterformulier inclusief kristallen uitgereikt. Als je geen karakterformulier hebt ingeleverd, moet je ter plekke het karakter in elkaar zetten. Daarna wordt het karakter gecontroleerd en krijg je alsnog je formulier en je kristallen.

De penningmeester of iemand die daarvoor is aangewezen controleert of je betaald hebt. Zo niet, moet je dit alsnog doen om mee te kunnen doen. Niet betalen = niet meedoen.

Voor het begin van een live wordt een wapenkeuring gehouden om de veiligheid van de wapens (en daarmee de deelnemers) zo veel mogelijk te waarborgen. De wapenkeuring wordt nader uitgelegd in hoofdstuk 5.

2.1.3. Het live begint

Nadat de voorbereidende taken zijn uitgevoerd, begint het live met “Tijd-in”. Er wordt een korte introductie gegeven door bestuur en/of spelleiding (die het spel begeleid), waarna je in je rol kruipt en het spel begint.

Standaard speeltijden

Van 10:00 tot 24:00 is de normale speeltijd, waarbij het avondeten meestal tijd-uit is (je bent niet in je rol). Voorafgaand aan tijd-in staat rond 9:00 meestal het ontbijt klaar. Het is verstandig om dan ook een lunchpakketje te maken omdat er geen middagpauze is. De spelleiding verklaard wanneer het tijd-uit is, want soms gaan we net iets langer door. Daarbij wordt onderscheid gemaakt in drie dagdelen: ochtend (tot 12.00 uur), middag (12.00 – avondeten) en avond (avondeten tot tijd-uit).

Corveediensten

Tijdens het live kan door de corveecoördinator worden beslist op welke manier het corvee wordt ingedeeld.

Meestal wordt voor een van de volgende methoden gekozen:

- De werkjes die er liggen worden door iedereen uitgevoerd op verzoek.
- Als blijkt dat er geen personen zijn om een taak uit te voeren, kan het zijn dat het bestuur (willekeurig) mensen aanwijst om even te helpen.

De taken die uitgevoerd worden vallen onder de tijd-uit-taken. Iemand die deze tijd-uit-taak uitvoert kan niet worden benadeeld omdat hij deze taak uitvoert. Een speler die tijd-uit is om de een of andere reden, kan altijd worden ingezet voor deze taken, tenzij het overduidelijk is dat hij rust nodig heeft.

Karakter wijzigen

Als je tijdens het live iets aan je karakter wilt veranderen, of een nieuw karakter wilt maken, moet dit worden besproken met en veranderd door iemand van het bestuur of iemand anders die is aangesteld om de karakterregistratie te doen.

Redenen voor wijziging kunnen zijn:

- Het overlijden van een karakter en het maken van een nieuw karakter.
- Het veranderen van ervaring of vaardigheden tijdens een live.

Zolang een speler een verandering niet heeft doorgegeven aan de karakter registratie geldt een verandering als niet doorgevoerd. Wijzigingen kunnen alleen met toestemming worden doorgevoerd.

Tussentijdse wapenkeuring

Het kan gebeuren, met name voor een grote veldslag, dat de verhaalleiding, spelleiding of wapenmeester een algemene controle van alle wapens vraagt.

2.1.4. Het einde van het live

Het inleveren van je karakterformulier

Een van de belangrijke taken voor de spelers is om er voor te zorgen dat de kristallen en grondstoffen worden ingeleverd. Als je niets inlevert, wordt er van uit gegaan dat je karakter niets meer heeft.

Uitkwartieren en opruimen

Een van de belangrijke taken die moet gebeuren is het inpakken van al je spullen en zorgen dat alle ruimtes worden opgeruimd en schoongemaakt. Hierbij is de hulp van iedereen noodzakelijk. Zorg dus dat je het gebouw schoon achterlaat.

2.2. Kleding & aankleding

Bij de persoon die je gaat spelen hoort, behalve het juiste gedrag, ook de juiste kleding en wellicht een wapen. Kleding en wapens worden vaak door de spelers zelf gemaakt en moeten tegen een stootje kunnen. Afhankelijk van je karakter zul je jezelf vaker op modderige bospaden dan in de balzaal van het koninklijk hof begeven.

Gedurende het LARP is het verplicht je te hullen in kledij, passend bij jouw karakter. Gewoon een spijkerbroek met een boerenkiel en een feestneus is dus niet de bedoeling: het is geen carnaval. Bedenk dat veel spelers aanzienlijke hoeveelheden tijd stoppen in hun kostuum. Dat verplicht jou niet meteen om meteen veel geld te investeren of urenlang in je garage aan een maliënkolder te werken, maar het is voor de andere spelers èn voor jezelf niet leuk als je dan rond gaat lopen in je alledaagse kloffie. Het hele kamp moet de sfeer uitdragen van de 'Magische Middeleeuwen' en kleding is een essentieel onderdeel daarvan.

2.2.1. Hoe kom je aan kleding?

Als je goedkoop en zonder veel tijd achter de naaimachine aan kleding wilt komen, zijn

tweedehands kledingwinkels een goede plek om te beginnen. Carnavalskleding is vaak geen goed idee; die is meestal niet erg stevig en valt snel uit de toon. Als je handig bent met een naaimachine is het toevoegen van wat franje aan bestaande kleding zo gebeurd en kun je al gauw goed voor de dag komen.

Als je zelf aan de slag wilt, bedenk dan dat stof om kleding te maken in het algemeen niet goedkoop is. Op de markt of tijdens een uitverkoop liggen de prijzen soms lager, maar de beste mogelijkheden om aan goedkope stof te komen zijn wederom winkels in tweedehands kleding of bijvoorbeeld wereldwinkels, waar je voor een paar euro's een fluwelen rok kunt kopen die je voorzichtig kunt lostornen en veranderen in een prachtige magiërscape. Overigens kun je met een oud laken of gordijn van de juiste stof en kleur ook al een eind komen. Ook als je weinig ervaring met naaiwerk hebt is het zelf maken van kleding best te doen, maar reken er op dat er een hoop tijd in gaat zitten, en begin met iets eenvoudigs. Op veel LARP sites staan modellen van kleding, en patronen zijn met wat zoekwerk ook te vinden op het internet.

Meestal wordt gebruik gemaakt van simpele stoffen, zoals linnen, katoen en wol. Afhankelijk van je karakter kun je de kleuren ook aanpassen. Een woudloper zal waarschijnlijk gedekte kleuren gebruiken om niet op te vallen in het bos, terwijl sommige magiërs kiezen voor (felle) kleuren om op te vallen.

2.2.2. Hoe ontwerp je een kostuum?

Denk er op de eerste plaats aan dat je kleding praktisch moet zijn. Niet alleen zul je tijdens het LARP geconfronteerd worden met allerlei gespuis dat je letterlijk en figuurlijk naar het leven staat, maar ook is het zonde als je met je prachtige goudbrokaten mantel uitglijdt in de modder. Andere spelers zullen je beslist niet ontzien om de dure stofjes die je aanhebt en je hebt net zoveel kans om in een gevecht ten val te komen als ieder ander.

Als je geen idee hebt hoe je kostuum er uit moet zien, kun je inspiratie halen uit historische culturen zoals de Keltische of Romeinse, maar natuurlijk ook uit fantasy literatuur en films, zoals Lord of the Rings, King Arthur, Game of Thrones, of zelfs musea. Literatuur met prachtige platen is in allerlei soorten te vinden in bijvoorbeeld openbare bibliotheken, de rollenspel/fantasy winkel of op internet. Ook op de televisie zijn films of series te zien met voorbeelden.

2.3. Bestaande symbolen

Het gebruik van bestaande religieuze symbolen is verboden bij Emphebion. Dit omdat je mensen door misbruik van deze symbolen kunt kwetsen. Je kunt gewoon zelf een symbool bedenken. Daarnaast hebben goden bij Emphebion hun eigen symbolen die je kunt gebruiken in plaats van bestaande religieuze symbolen.

Een zilveren kruis om je nek als je een vampierjager speelt of het gebruik van bestaande religieuze uitingen is dus niet toegestaan. Indien je dit wel doet, zal de spelleiding of het bestuur je verzoeken dit symbool/deze uitingen niet meer te gebruiken.

Overigens is het vaak handig om vooraf bij het bestuur of de spelleiding te informeren over welke dingen gebruikelijk zijn in Emphebion. Om het voorbeeld van de vampierjager nog maar eens aan te halen: als je vampierjager speelt, kun je het beste even aan de spelleiding vragen wat voor jouw

karakter logisch is om aan attributen te gebruiken. Hoewel het logisch lijkt, is het niet per sé zo dat een vampier in Emphebion ook niet tegen knoflook kan, om maar een voorbeeld te noemen. En het is toch jammer als je een complete voorraad knoflook meeneemt en de vampier zegt dat-ie dol is op avonturiers met knoflooksaus.....

2.4. Speltermen

Onderstaand vind je de belangrijkste termen zoals die tijdens het spel bij Emphebion gebruikt worden. In een aantal gevallen staat een alternatieve term tussen haakjes aangegeven. De meeste van deze termen zijn uit het Engels vertaald of overgenomen vanuit andere spelsystemen. Er wordt daarbij onderscheid gemaakt tussen termen die je **moet** kennen, omdat die bijvoorbeeld te maken hebben met veiligheid, en termen die je handig zijn om te kennen, omdat die het spel makkelijker maken voor jou en de andere deelnemers.

2.4.1. Termen die je moet kennen

Tijd-stop of Man Down:

Dit is **de belangrijkste term** in het spel. Als er iemand gewond raakt, of gewond lijkt te zijn, roep je: MAN DOWN of TIJD-STOP-GEWONDE.

Iedereen stopt met vechten en gaat op de grond zitten/hurken. Iemand zorgt ervoor dat de spelleiding en ehbo-ers worden gewaarschuwd. Diegene **naast** het slachtoffer is de enige persoon die blijft **staan**. Spelleiding en/of EHBO-ers kunnen dan snel zien waar ze moeten zijn. Let op:

Verplaats een gewonde nooit, tenzij de situatie zoals ze is duidelijk levensbedreigend is. Laat een gewonde ook nooit alleen achter. In zo'n situatie roep je zo hard mogelijk om hulp.

Bestuur

Het bestuur van Stichting Emphebion. Zij houden zich buiten de lives om bezig met het bestuur van de stichting. Het bestuur is verantwoordelijk voor alle zaken die niet direct met het verhaal te maken hebben, zoals het eten, de bar, betalingen, regels en wapenkeuringen.

Verhaalleiding

De commissie die voor dat live het verhaal geschreven heeft. Zij sturen onder andere de NPC's aan, beoordelen rituelen en zorgen voor een goed verloop van het avontuur.

Zowel het bestuur (als ze als zodanig optreden) als de verhaalleiding staan buiten de spelregels, en kunnen op die spelregels uitzonderingen maken als dat omwille van verhaal, veiligheid of spelplezier van belang is.

Tijd-uit locaties

Dit zijn plaatsen waar niet gespeeld wordt. Plaatsen waar je even jezelf kan zijn en waar je niet aangevallen kan worden. Alles wat je hier hoort is OC en mag je dus ook niet gebruiken. Het is ook niet de bedoeling dat je hier IC gesprekken voert.

In tijd-uit locaties mogen geen IC voorwerpen bewaard of gestolen worden.

Tijd-uit locaties zijn in ieder geval: de slaapzalen, de toiletten en de douche ruimten.

Ook de weg naar en van het speelgebied kan tijd-uit verklaard worden, dit zal vooral gebeuren als er veel huizen of boerderijen langs liggen.

2.4.2. Termen die je handig zijn om te kennen

Speler (PC)

Iedereen die een eigen karakter samenstelt aan de hand van de regelset, speelt zonder voorkennis van het verhaal en zonder door verhaalleiding aangestuurd te worden. De Engelse term voor speler is Player Character oftewel PC.

Acteur (NPC)

Iedereen die speelt met voorkennis van het verhaal en die aangestuurd wordt door de verhaalleiding. Meestal zijn dit de Orken, Trollen en andere monsters. Ook de mensen van de spelleiding en de verhaalleiding die het hele verhaal kennen en in goede banen leiden zijn in feite acteurs. De Engelse term voor acteur is Non Player Character oftewel NPC.

IC/OC

IC betekend "In Character" en OC betekend "Out of Character". IC zijn houdt in dat je met het spel bezig bent en dat je jouw karakter dient te spelen. OC zijn betekend dat het spel voor jou stil ligt, en dat je dus niet langer je karakter speelt.

Gebruik de termen IC of OC alleen om buiten het spel om iets uit te leggen of te vragen. Meestal is dit bedoeld om iets binnen het spel duidelijker te maken.

Mocht je OC iets vernemen, dat je IC eigenlijk niet kunt, mag of hoort te weten, dan mag je hier binnen het spel geen gebruik van maken, want je karakter heeft het niet gehoord of gezien. Hoe moeilijk dat soms ook kan zijn.

Tijd-in/Tijd-uit

Deze termen worden alleen door de spelleiding gebruikt om delen, of het gehele spel stil te leggen of op te starten.

OC informatie

Informatie over het spel die niet in de spelwereld aanwezig is, maar noodzakelijk is om de juiste informatie aan de spelers over te brengen. Deze wordt geschreven in rode inkt. Spelers dienen deze teksten te lezen en de inhoud uit te voeren.

Deze wordt gebruikt om vreemde talen weer te geven, onzichtbare informatie te presenteren, grondstoffen of drankjes te beschrijven, etc.

NPC-Buitenspel

De NPC's moeten op de locatie zien te komen waar ze hun actie uit moeten voeren. Op het moment dat men met een dergelijke actie bezig is noemen we hem een NPC-buitenspel.

Zo'n NPC-buitenspel is te herkennen aan het rood-witte lint dat hij draagt en of zijn rechterarm omhoog houdt bij het naderen en passeren van anderen.

Een NPC-buitenspel is OC, is NIET aanwezig en kan dus niet worden aangevallen, aangesproken, enz.

Onzichtbaarheid

Karakters die gedurende bepaalde tijd onzichtbaar zijn, zullen dit tonen door het omhoog steken van een vinger. Het verschil tussen iemand die OC is en iemand die onzichtbaar is ligt in het feit dat de eerste er gewoon niet is, terwijl iemand die onzichtbaar is dan wel niet te zien mag zijn, maar verder wel degelijk aanwezig is. Zo iemand zul je, als hij bijvoorbeeld door het struikgewas loopt, dan niet kunnen zien maar zeker wel kunnen horen!

Omdat het in het donker moeilijk is om een opgestoken vinger te zien, mag je, als je denkt dat het echt van belang is om te weten of iemand NPC-buitenspel ofwel onzichtbaar is, het in dat geval vragen. De onzichtbaarheid verdwijnt(stopt) als je gaat aanvallen of magie gebruikt.

Tijd-stop (Time stop)

Als dit door een lid van de spelleiding of verhaalleiding wordt geroepen blijf je doodstil staan zonder verder te bewegen, totdat er tijd-in wordt geroepen. In het Engels Time-stop en Time-in.

Ervaringspunten

Dit zijn punten die je krijgt tijdens het creëren van je karakter en na het overleven van een live. Met deze punten kun je nieuwe vaardigheden ‘kopen’ (zie: *karakter creatie*).

Beschermingspunten (BP)

Dit zijn punten die je kunnen beschermen tegen schade van wapens. (zie: *karakter creatie*)

Levenspunten (LP)

Dit zijn de punten die de levenskracht van het karakter voorstellen, als deze op 0 komen is het karakter bewusteloos. (zie: *Gevechtssysteem*)

Magiepunten (MP)

Dit is je geestelijke kracht. Het uitvoeren van rituelen of spreuken kost een bepaald aantal MP's (zie: *Magie*).

3. De wereld van Emphebion

3.1. Het continent Bratax

Binnen de wereld van Emphebion wordt gespeeld op het continent Bratax. Dit grote continent kent een lange historie en is diverse keren opnieuw verdeeld in landen en rijken. Na de val van het Keizerrijk Dosforkxa zijn er vier grote naties overgebleven:

- Dosforks (waar de evenement zich meestal afspelen);
- Zoltanax
- Iis
- Osdorkxa

Daarnaast bestaan nog twee rijken van specifieke volken: de dwergenlanden en Pallax, thuis van de elven.

Het grootste van de mensenlanden, dat zowat het hele bovenste geheel van Bratax inneemt, is Dosforks. Aan de westzijde van Dosforks ligt een massieve bergketen die de Dwergenbergen wordt genoemd. In deze bergen, die zich uitstrekken tot in Iis, bevindt zich het Dwergenrijk. In het midden van Dosforks strekt zich een groot woud uit dat Pallax heet. Dit woud is het rijk van de elven.

Ten zuiden van Dosforks liggen het rijk Zoltanax en het land Iis. Zoltanax spreidt zich uit langs de oostkust van Bratax van de onderkant van Dosforks naar het zuiden. In het oosten wordt Zoltanax (deels) begrenst door een grote binnensee, die ook de afscheiding met Iis vormt. Iis sterkt zich tussen de Dwergenbergen in het westen en de binnensee in het oosten uit. De noordkant van Iis grenst aan de Mark, een deel van Dosforks dat door Iis wordt geclaimd en aan de zuidkant grenst Iis aan Osdorkxa.

Interessant is dat in het zuiden van Iis de ruïnes van een lang vergeten stad genaamd Tolton liggen. In legendes wordt beschreven hoe hier ooit het Aambeeld der Goden neerkwam op de stad en daarmee de stad vernietigde; het markeerde het einde van het grote rijk Dosforkxa, waarvan Tolton de hoofdstad was. In het voorjaar van het jaar 625 vond nabij deze plaats een enorme explosie plaats waarvan de stukken tot ver in het Illister moeras nabij de grens met De Mark te vinden waren. Op de plaats waar ooit Tolton lag, is de aarde open gescheurd en de kuil is volgelopen met water. De bewoners van Iis wijzen naar de Vier Kwaden als schuldigen, want niemand lijkt te weten wat daar is gebeurd.

In het uiterste zuiden ligt Osdorkxa, een overblijfsel van het grote Keizerrijk Dosforkxa.



3.1.1. Dosforks

Dit op feodale leest ingerichte land wordt geregeerd door Groothertog Willem van Argastheer en zijn raad van Adel. Zijn feodale stelsel onder hem omvat een heel systeem van verschillende adellijke rangen, die via een leenstelsel het land steeds verder opdelen. De boeren die het land bewerken, zijn horig aan de adellijke familie van wie het land is. Deze landen worden beschermd en verdedigd door de legers van hun leenheren. Hiernaast is er een complex systeem van geloofsinstututen en ordes met rangen, standen en verplichtingen. In de steden zijn de meeste mensen lid van een van de vele gilden voor hun rechten en plichten.

Er zijn ook “vrije” mensen die niet gebonden zijn aan enig systeem, maar gebonden zijn aan de algemene wetten van het land. Zij zijn vrij om rond te reizen en te doen wat hun goed dunkt. De prijs die ze hiervoor betalen, is dat ze in hun eigen onderhoud en hun eigen verdediging moeten voorzien.

Iedereen valt onder het rechtssysteem van de Adel. Dit systeem vertrouwt op de wijsheid van de adel om recht te spreken in hun gebied en over hun horigen. Adel zelf kan wederom weer berecht worden door vijf andere edellieden. Dit vormt meteen het probleem van de “vrije” mensen, omdat

deze volgens de wet lager staan dan de horigen en bij voorbaat schuldig zijn, tenzij iemand van adel voor hen wil spreken.

Het mag wel duidelijk zijn dat dit systeem bij tijd en wijle niet erg goed werkt. De Goothertog heeft daarom de functie van Hermandad (onafhankelijke wetshandhavers) weer in ere hersteld. De Hermandad wordt langzaam steeds talrijker en hun aanwezigheid wordt door de adel meestal niet op prijs gesteld, omdat de Hermandad vindt dat de adel ook onder hun gezag valt.

Hoewel het land enige tijd vrede heeft gekend, dreigt het nu van binnen uit verscheurd te worden. Na de “Val van de Goden” twee jaar geleden, waarbij de oude goden vielen en een nieuw pantheon ontstond, ging de hoofdstad Orgdon in vlammen op na rellen tussen oude gelovigen en nieuwe gelovigen. Hoewel na twee jaar de rust is teruggekeerd en men druk bezig is de hoofdstad weer op te bouwen, broeit er onder het oppervlak duidelijk iets. De adel is niet tevreden hoe de Groothertog is omgaan met de rellen en steeds vaker wordt er gefluisterd dat hij niet meer geschikt is het land te leiden.

Dosforks wordt uitgebeeld door het spreken van Nederlands

3.1.2. Zoltanax

Zoltanax heeft een goed opgebouwde sociale structuur die voor alle inwoners voorziet in een algemene opleiding gevolgd door een vakopleiding en een baangarantie. Gezondheidszorg is voor iedereen vrij goed geregeld en Zoltanax heeft een groot en uitgebreid netwerk van ziekenhuizen.

Dit systeem heeft zijn oorsprong in een volksopstand een kleine kwart eeuw geleden waarbij het volk de heersende adel heeft afgezet met hulp van het Leger. Na deze bloederige opstand werd er vanuit het volk een raad opgesteld. Het leger bepaalde dat de keizer zijn plek aan het hoofd van Zoltanax weer mocht innemen als hij de raad zou erkennen in een raadgevende taak.

Geloof speelt een mindere rol binnen het land. Geloof is niet verboden, maar het idee heerst dat geloof afleidt van het leiden van een productief leven. Voor de val van het oude pantheon was de Krijgshoer de vooraanstaande godheid van Zoltanax. Nu ziet men een steeds sterkere voorkeur voor de Hoeder ontstaan.

Alle burgers vallen onder het zelfde burgerrecht en hebben twee plichten:

- 15 jaar in dienst zijn van het leger; en
- een tiende deel van zijn/haar productie afdragen aan het rijk (uitgezonderd van de tijd dat de burger in dienstplicht is).

Voor de rest word het recht gesproken door reizende rechters. Deze door de raad aangewezen personen hebben de plicht (en de macht) om recht te spreken over volk en adel, als mede de (lijf)straffen uit te voeren waar nodig.

Het rijk gedraagt zich naar zijn burenen toe gesloten en geheimzinnig. De grenzen worden zwaar bewaakt en de bevolking is zich ervan bewust dat iedereen uit de buurlanden zal proberen, als de kans er is, om hun Rijk binnen te komen vanwege de goede regelingen die het land heeft. Dit is de reden waarom de keizer probeert te verhinderen dat er nieuws uit het land buiten de landsgrenzen

kan komen, dit zou alleen maar ongewenste reclame zijn.

De doorsnee Zoltanaxer is een noeste en harde werker. Door zijn/haar legerervaring heeft een burger geleerd om hard te werken, ongeacht welke functie hij/zij in het leger bekleedde. De meeste Zoltanaxers zullen niet graag hun land verlaten om de “barbaarse” buurlanden te bezoeken. Hoewel de grens steeds beter afgesloten is (zowel naar binnen als naar buiten) zijn er nog steeds veel jongvolwassenen die het land ontvluchten, omdat ze niet de voordelen kunnen zien van een zo voorgeschreven leven.

Zoltanaxisch wordt uitgebeeld door het spreken van Duits.

3.1.3. Iis

Van het huidige Iis is weinig bekend, anders dan diverse verslagen van reizigers die door Iis heen zijn gekomen naar andere landen.

Reisverslag van Diederik van Harmen, opgetekend door scribent Max Verendorp in het jaar 626.

Ik ben blij weer terug te zijn in de Mark, na mijn reis door noordelijk Iis. Iis ligt nog steeds in puin, er is geen regering, geen staatshoofd. Sinds het verslaan van de Eerste der Démonen door een groep avonturiers, is de situatie wel aan het verbeteren. Tenminste, voor ons gewone stervelingen. Ooit behoorde het land, wat nu als De Mark bekend is, tot Iis en niet tot Dosforks. Door oorlog verschuiven grenzen, zo gaat dat. Afijn, terug naar mijn reis door Iis.

Tot het verslaan van de Eerste der Démonen, zaten alle vier Eerste kwaden en hun aanhangers en wezens in Iis. Hoe zuidelijker, hoe meer gespuis. De gewone man was zijn leven niet zeker (en wellicht is dat nu wel iets verbeterd, maar zeker ben je je leven echt niet). Ondoden, necromantiërs en vele andere wezens die mij beschreven zijn door de overlevenden, bepaalden het verloop van het leven. Wat ooit regering was, was overgenomen door de Kwaden. Waar één land georganiseerd is, is het andere dat niet. Iis was het zeker niet. Angst regeerde Iis en dat doet het nog steeds. Lokaal zijn er wel vormen van organisatie. Goedwillende adel en leiders bestaan wel, maar corruptie heerst meestal.

Sinds een van de Vier is gevallen, lijkt het ongemakkelijke evenwicht tussen deze vier Machten weggevallen. Wat zich precies onderling afspeelt, is mij een raadsel. In ieder geval lijken ze zich nu minder bezig te houden met de normale bewoners van Iis en dat geeft hoop. Humanitaire hulp komt nog langzaam op gang. De stroom vluchtelingen zwelt aan, want nu is de kans om veiliger weg te komen, waar dat tot voor kort zo goed als onmogelijk was. Mensensmokkelaars profiteren ervan en buiten vluchtelingen uit. De Mark is de eerste bestemming voor veel vluchtelingen, ook voor vluchtelingen uit Zoltanax, maar dat is weer een ander verhaal.

Maar hoe zou je de normale bewoner van Iis beschrijven? Wat is een normale bewoner? Wel, in ieder geval een voorzichtig persoon. De mensen zijn terughoudend in het uiten van hun mening en het noemen van kwade wezens bij hun naam. Of dat altijd het beste is, geen idee, maar die gewoonte is geboren uit noodzaak, zo zeggen zij. Veel mensen uit Iis hebben vroeg of later in hun leven verschrikkelijke dingen gezien of meegemaakt. Ondoden en demonen worden het meeste genoemd, over andere wezens wordt gefluisterd. Mensen uit Iis proberen niet te veel op te vallen in

een menigte. Ze proberen zelden in de aandacht te staan, want aandacht kon tot voor kort heel erg verkeerd uitpakken. Opgaan in de menigte of omgeving, dat houdt de gemiddelde bewoner van Iis in leven. Tenminste, de gewone man. Ik heb niet met de lokale adel kunnen spreken, dus geen idee hoe zij hebben kunnen overleven. Dorpelingen zijn erg terughoudend naar nieuwe gezichten. Ze zullen eerst de kat uit de boom kijken, of het om “goed volk” gaat. Op het moment dat duidelijk is, dat het om goed volk gaat, zal een gemeenschap proberen elkaar veilig te houden. Vertrouwen is hier de sleutel.

Mijn reis door Iis maakte ik, omdat ik wil handelen met deze regio. Ik wilde in kaart brengen wat de goederen zijn die ik kan verkopen. Ik wilde ook weten welke goederen ik kan kopen om weer te verkopen op de markten in Dosforks. De conclusie tot dusver is dat de lokale bewoners behoefte hebben aan stoffen om kleding van te maken. Medicijnen zijn ook schaars. Voedsel hebben ze genoeg, maar het is erg eenzijdig. Door het plotseling wegvallen van de demonen, zijn er veel plaatsen met magische en occulte voorwerpen. De meeste zijn niet geschikt voor legale handel en sommigen zijn wellicht nog gevaarlijk ook. Demonen waren duidelijk erg gehecht aan kennis. Wat ik hoorde is, dat veel nu lege kastelen bomvol zitten met boeken. Die zijn interessant. De toekomst ziet er goed uit. Stoffen en medicijnen in ruil voor boeken. Wie weet kan ik mij over een paar jaar een woning in het centrum van Hindeveldt veroorloven.

Iis wordt uitgebeeld door het spreken van Engels.

3.1.4. Dwergenbergen

De massieve bergketen die langst de westkust van Bratax ligt, heet de Dwergenbergen. Hier, op grote hoogte tot verscholen diepte huizen de dwergen. Hun steden, verborgen in de bergen zelf, zijn zo goed als onzichtbaar voor de onwetende.

Alleen maar omdat hun rijk onzichtbaar is moet men niet denken dat de dwergen een klein ras is, of hun rijk niet groot. Hun steden zijn parels van grandeur en grootsheid, beschermd en verborgen door de bergen zelf. Daar graven de dwergen al eeuwen naar grondstoffen en voeren zij hun grootste liefde uit: handwerken en andere aan grondstof gelieerde ambachten.

Deze liefde gaat zelfs zover dat hun geloof en de leiding van het ras verweven is met hun Ambachten. Waar de ambachtsmeester vaak ook de leiders zijn van de dwergen, zijn de Drhagh de spirituele leiders van de dwergen. Vaak zijn de Drhagh aanhangers van de Hoeder, waardoor verandering in de Dwergenbergen met argusogen bekeken wordt.

Er zijn vier dwergenclans bekend bij de buitenwereld, maar welke dat zijn, kan alleen een handvol mensen benoemen.

Alle dwergensteden zijn verbonden met elkaar door kilometers aan tunnelwerken en mijnen. Ook dit zorgt ervoor dat dwergen zich niet boven de aarde hoeven te laten zien als ze daar geen zin in hebben.

Hoewel de dwergen nooit bekend stonden voor hun openheid, zorgde hun drang tot handel voor een wijde bekendheid van hun ras en bijzonderheden. Dit is in een slag veranderd tijdens de val van de goden. Er is maar weinig uitsluitsel wat er is gebeurd, maar bozen tongen beweren dat het met de

inspiratie paden te maken heeft. Dit zou goed aansluiten op het feit dat dwergen graag machines bouwen en (natuur)krachten voor zich willen laten werken.

Dwergs wordt uitgebeeld door het spreken van Russisch

3.1.5. Pallax

Over Pallax is weinig bekend, anders dan verhalen van zij die daar (al dan niet) geweest zijn. Een paar indrukken:

Hermus Dierzang, druïde uit Dosforks:

Na een uitnodiging van een elfse druïde ben ik mijn reis begonnen naar dit schitterende woud. Op het moment dat ik de grens overstak, voelde ik direct de rust van de natuur in dit wonderlijke land. Overal waar je kijkt, is niets anders als ongerepte natuur. Mijn gids en ik hebben dagen gelopen over kleine wildpaden met af en toe wat rusten onder eeuwen oude bomen of aan de waterkant van een rustgevend beekje. Hetgeen dat mij het meest verbaasde is dat we onze rustplekken af en toe deelden met nieuwsgierige dieren; iets dat in Dosforks niet meer mogelijk is, omdat elk dier bang is om gejaagd te worden.

Wie wil dit land nu niet bezoeken, bewonderen en genieten van deze rust?

Onbekende schrijver:

Midden in Dosforks ligt een groot woud, het land Pallax, thuisland van de elven. Over het algemeen zijn elven niet erg gastvrij en er zijn er maar weinig die veel van dit land hebben gezien, anders dan de randen. Aan de andere kant: welk weldenkend mens wil dan ook een groot bos in trekken waar je na drie passen al niet meer kan zien waar je het bos weer uit kan. En dan heb ik nog niet te gesproken over alle gevaren. Van alles loopt er zo maar los: wilde dieren, magische wezens en de elven zelf, die ook niet erg gastvrij zijn.

Ambassadeur van Pallax:

Er gaan veel geruchten dat Wij in Pallax ongastvrij en soms zelfs vijandig zijn. Graag laten wij u zien dat wij dit niet zijn.

Wanneer u Pallax wilt bezoeken, bent u meer dan welkom. U kunt zich melden bij de grens en er zal op dat moment voor een gids worden gezorgd om u rond te leiden door het woud, zodat u niet verdwaald. Houd er rekening mee dat er niet direct een gids beschikbaar kan zijn en dus zult u soms aan de grens moeten wachten tot u benaderd wordt door een gids. Wij zullen u verschillende schitterende plekken laten zien binnen maximaal 2 dagreizen van de grens en u uitleg geven over Pallax en het woud. Denk er wel aan, u dient het woud juist te behandelen. Uw gids kan hier meer over vertellen.

Pallax wordt uitgebeeld door het spreken van Frans.

3.2. Wezens

3.2.1. De Vier Kwaden

Kniel en aanschouw de oudsten der kwaden. Geen corruptie ter wereld is groter dan de hunne.

Tallose onbekenden gingen je voor en zullen je volgen. Kniel en aanschouw je laatste levenslicht.

- Totdat je gezichtsveld zich vernauwd en er niets meer in je rest dan angst;
- Totdat je hartslag vertraagd en er geen druppel bloed meer over is om je levenloze lichaam te voeden;
- Totdat je zielloze lichaam herrijst als slaaf van je nieuwe meester;
- Totdat je lichaamsloze ziel gedegradeerd is tot het nutteloze speeltje dat het werkelijk voorstelt.

Zij zijn de ouden, de oerkwaden. De eersten en oudsten van hun soort.

Zij is de eerste der unseelie, wiens naam zelfs niet genoemd wordt door haar eigen onderdanen uit angst dat haar aandacht zich op hen zal vestigen. Zij voedt zich op de angst en wanhoop van sterfelijken en onsterfelijken gelijk.

Hij is Draco, de eerste der vampieren. Hij zaait verdoemenis en verderf met zijn uitgekiende strategieën. Zijn kracht haalt hij uit het bloed van sterfelijke terwijl hij gestadig zijn imperium uitbreid.

Hij is Wallach, de oudste der Nekrochten. Hij danst over de schedels van zijn gevallen tegenstanders totdat niets meer van hen rest dan stof en de herinnering aan hun kreten terwijl zij stierven. Hij is niet langer levend en tóch is hij de dood voorbij.

En dit, is Ilhathamax. De oudste der demonen. De sterkste onder de wezens die wel en toch ook niet in vaste vorm lijken te bestaan. Behoed je ziel voor dit kwaad of draag de oneindige gevolgen..

De vier oerkwaden zijn elkanders vriend nog vijand. Soms voeren zij oorlog. Maar soms sluiten zij ook allianties onderling. Hun beweegredenen hiervoor gaan een simpele sterfelijke te boven. Maar allianties van de kwaden eindigen altijd in pijn en duisternis voor hun tegenstanders. Zij zijn de oerkwaden, ongebonden door de regels van de Goden wiens ontstaan zij ruimschoots voor waren.

Tenminste, dat was zo. Meer en meer geruchten gaan de ronde over hoe een groep avonturiers erin is geslaagd om Ilhathamax te binden aan de Vertoornde Brenger. Waardoor de oudste der demonen nu niet langer de volledige vrijheid geniet. Niet dat dit veel uitmaakt voor de simpele sterveling. Ieder van de vier oerkwaden is kwaadaardiger dan een simpel sterfelijk leven kan bevatten. En wanneer de ogen van Ilhathamax zich op je richten, is je laatste uur waarschijnlijk geslagen.

3.2.2. Fea

“When at midnight the bell chimes,
the bell chimes thirteen times,
All is lost until you find
Until you find the time
The time when at midnight
When at midnight the bell chimes
The bell chimes thirteen times.”

Wees gewaarschuwd, eenzame reiziger. Het bos wat u dadelijk zult betreden wordt bewoond door mysterieuze wezens. Geloof uw ogen niet, want ze zullen u bedriegen wanneer de Fea hun aandacht op u vestigen..

Ooit waren de Fea gebonden aan de natuur maar die alliantie lijkt verleden tijd. Desondanks zijn de nymphen en dryaden nog steeds verbonden met hun bos, dus wees voorzichtig met uw kookvuren onderweg.

In dit bos hoeft u niet verrast te zijn als uw spullen verdwijnen, of als u ineens stemmen hoort die meer over u lijken te weten dan menig levende ziel uit uw verleden.

Kijk vooral 's nachts goed uit. Want waar vreemde verschijningen een verdwaalde reiziger overdag nog wel eens terug naar het pad begeleiden, betekenen nachtelijke dwaallichten voor vrijwel iedereen onherroepelijk het einde van hun reizen.

Overdag is dan misschien het terrein van de zachtaardige Seelie, de nachtelijke uren zijn het domein van de Unseelie. Deze hoogste der Fea zijn overdag redelijk vriendelijke grappenmakers, zoek naar gelach en vertoningen van liefde. Maar de grollen van hun nachtelijke kameraden zijn alles behalve vermakelijk voor de slachtoffers.

De Unseelie lijken onophoudelijk opzoek naar de wanhopige kreten van Sterfelijke rassen, terwijl zij zich voeden op de negatieve emoties die hierbij vrijkomen. De Unseelie zijn misschien niet puur kwaadaardig... Meestal niet tenminste... Maar zij zullen niet terug deinzen van de meest ziekelijke grappen die u kunt bedenken.

Al menig sterveling heeft zijn leven verloren nadat hij in handen viel van de Unseelie die 's nachts door dit woud zwerven...

De herbergier kijkt op van zijn verhaal met een veel betekenende blik naar de late middag zon boven het bos. Met een kleine twinkeling in zijn ogen kijkt hij je terug aan.

Ach, wilt u toch een nachtje langer verblijven? Uiteraard! Maar natuurlijk. U bent van harte welkom. Dat is dan 10 kristal.

3.3. Goden en geloof

De wereld van Emphebion kent verschillende goden die door stervelingen worden aanbeden. Deze paragraaf dient twee doelen. Enerzijds dient deze paragraaf om alle goden voor te stellen en anderszijds om een (nieuwe) speler een indruk te geven van hoe een bepaald geloof gespeeld kan worden. Dit wil niet zeggen dat andere interpretaties van een godheid, geloof of stroming niet mogelijk zijn! Als jij graag met een (wezelijk) andere insteek wil gaan spelen werk je concept dan kort uit en neem contact op met de verhalencommissie. Om dit goed door te kunnen nemen en voor te kunnen bereiden vragen wij als verhalen commissie om dit minstens een maand van tevoren naar ons op te sturen (maar eerder mag ook).

Binnen de wereld van Emphebion heeft elke god een specifiek portfolio in beheer, waarin de concepten en thema's waar de god het beheer over heeft, zijn opgesomd. Ook heeft iedere god in Emphebion een symbool en heeft iedere god ten minste twee Ordes. Een orde is een door stervelingen opgerichte geloofsinstelling die op een bepaalde manier met het geloof omgaat.

3.3.1. Basis en opbouw van het godenrijk

De basis van het Pantheon op Emphebion is de Spil. Het vormt het midden van gehele Pantheon. Veel is er niet bekend over de spil, maar de hogepriesters van verschillende goden vermoeden dat de spil als eerste ontstond voor de Vertoornde Brenger zijn plek opeiste en de andere goden gevormd werden. De Spil vormt dus het midden, het centrum.

Rond de Spil ligt de Cirkel van het Bewustzijn, die de verschillende keuzes toont die ieder wezen moet maken in zijn leven.

De buitenste ring toont de Cirkel van het leven, waarin alle aspecten verwerkt zijn die het leven vormen, begeleiden en eindigen.



3.3.2. De Hoeder

Portfolio: Wetmatigheid, Stabiliteit, Consistentie

De Hoeder is de belichaming van starre wetmatigheid en de onoverkomelijkheid van natuurwetten. Hij bekrachtigt deze wetten en verzet zich tegen pogingen om verandering aan te brengen in het weefgetouw van het bestaan. Hij staat voor orde en ordening in alle dingen en is de beschermheer van tradities en gebruiken.

Orde van de IJzeren Toren

Deze orde, opgericht door Praeceptor Boudewijen Molenaerszoon, heeft zich meteen aangesloten bij de Hoeder. Dit is een orde die doordrenkt is van tradities en gebruiken. De orde heeft als doelstelling enerzijds het vergaren en archiveren van kennis en anderzijds het openbaar maken en beschikbaar stellen van deze kennis voor iedereen. Door de jaren heen heeft de orde een groot netwerk van tempels gebouwd, die er van buiten vaak uitzien als een burcht, terwijl ze van binnen meer weg hebben van een bibliotheek.

Orde der Wetmatigheid

Deze orde is een samengaan van hen die wetten maken en hen die de wetten naleven, waarbij dit samengaan op zo'n manier plaats heeft gevonden dat de wet zelf een bron van verering is geworden. Tempels van deze orde dienen vaak als huis van bewaring of plek waar recht wordt gesproken. Hoewel zij open zijn voor het publiek, zijn het de (vaak niet toegankelijke) diepere krochten van deze plaatsen, waar wetten worden besproken en adviezen aan edelen worden samengesteld.

Orde der Eeuwigheid

De orde der Eeuwigheid is een orde die de wetmatigheid tot het uiterste doorvoert. Zij willen de natuurwetten en het bestaan op Emphebion fixeren. De minst extreme leden van deze Orde zoeken een manier om het definitieve antwoord op elke vraag te vinden en voor de eeuwigheid vast te leggen. De meer extreme leden van de Orde willen letterlijk de werkelijkheid in de eeuwigheid stil leggen.

3.3.3. De Vrouwe der Verandering

Portfolio: Verandering, Chaos, Flexibiliteit

De Vrouwe der Verandering beheert de wielen waarop het universum draait. Zij belichaamt de veranderingen die hierin continu plaatsvinden. Niet alleen is zij diegene die gaat over het beginnen van reizen en veranderingen, maar ook is zij de doorgaande evolutie van levende wezens. Daarnaast is zij de verandering van wereld in brede zin, die bijvoorbeeld merkbaar is in de afkalving van bergen tot zand en de beweging van winden en maalstromen.

Orde van de Stuwende Stroom

Deze orde is de basis van het geloof. De leden van de orde zijn geïnteresseerd in de begeleiding van, en het aanwezig zijn bij, de grote veranderingen die plaatsvinden op Emphebion. Zij voelen zich geroepen om, daar waar verandering moeizaam gaat, deze verandering een handje te helpen. Ook helpen zij verandering te brengen waar stagnatie plaatsvindt of langere tijd geen vooruitgang wordt geboekt.

Orde van het Draaiend Rad

Deze orde, geliefd onder hen die met kans spelen en risico's nemen, is er een die de wilde chaos van verandering omarmt en de uitkomsten ervan koestert. Het rad van fortuin en de blinde gok zijn symbolen van hun ideologie. Als men vele pijlen afschiet, is er meer kans dat je wat raakt. De leden van deze orde zijn daardoor zowel wild enthousiast als gevaarlijk destructief.

3.3.4. De Heer van het Licht

Portfolio: Goedheid, Samenwerking, Bescherming

De Heer van het Licht bestaat om de goede wil van levende stervelingen te beschermen en te koesteren. Hij brengt hoop en juicht moed toe, vecht tegen verraad en kwade wil. Een ieder die hoopt dat wankle allianties blijven bestaan, doet er goed aan een gebed aan hem te richten.

Emphebion is een gevaarlijke plek, en samenwerking en goede wil zijn een goede strategie om te overleven. Maar de Heer van het Licht is meer dan dit; zelfopoffering en het nastreven van hogere, nobele doelen is de kern van het bestaan van deze godheid, en veel volgelingen zijn altijd op zoek naar een manier om werkelijke goedheid te ontdekken of uit te dragen.

De Orde van de Eenhoorn

Deze orde houdt het midden tussen een priestergenootschap van genezers en beschermende ridders die zich specialiseren in niet-dodelijke technieken. Waar sommigen hen misschien zien als zwak, zijn zij zeker in staat zichzelf te beschermen door tactieken, samenwerking en het gebruik van niet-dodelijk wapentuig en betoveringen.

De Orde van de Timmersteek

Deze orde van diplomaten en adviseurs wordt gekenmerkt door een hoge mate van inlevingsvermogen, gesprekstechnieken en betoveringen, die hen informatie verschaffen. De orde bestaat uit priesters en magiërs die zich specialiseren in rituelen om informatie uit iemands hoofd te halen, een ander te kalmeren of zich te doen voegen naar de wil van de ritualist. In alle gevallen gebruiken zij deze magie verstandig en met grote mate van persoonlijke discipline, want hoewel deze magie niet dodelijk is, zijn de adel en burgerij niet noodzakelijk blij met deze vermogens. De orde is vernoemd naar de timmersteek, die zichzelf alleen maar strakker trekt als er kracht op wordt gezet.

De Orde van de Naakte Handpalm

Waar een samenleving is, zijn er altijd mensen die aan de onderkant geraken. Deze veelal arme mensen hebben al weinig tot niets en op het moment dat hun gezondheid in het geding komt, raken ze ook hun laatste belangrijkste bezit kwijt. De Orde van de Naakte Handpalm heeft gezworen een ieder op hun niveau te behandelen en verkiezen om ongepantserd en onbewapend door het leven te gaan. Hun hoofdtaak is het beschermen en vooral genezen van een ieder ongeacht rang of stand. Maar dit betekent dus veelal de minder bedeeden. Ook zullen zij niet twijfelen om de kinderen, zwakken, zieken, zwangeren en geesteszwakken te beschermen. Zo nodig met niets meer dan hun bedelstaf en voedernap.

3.3.5. De Vertoornde Brenger

Portfolio: Kwaad

Al het kwaad in Emphebion behoort tot het domein van de Vertoornde Brenger. Elke kwade gedachte heeft zijn aandacht en hij wordt aangeroepen door moordenaars, dieven, edelen en intriganten. Hij glimlacht om verborgen zonden en juicht het toe als iemand een ander een loer draait – en dit begint al als kinderen al spelend de regels breken.

De Orde van de Razer

Primitieve vormen van het kwaad bestaan al tijden: van wilde lust tot jaloezie en van gevechten om territorium tot gevechten om het beste deel van wat gejaagd is. Deze orde is slecht georganiseerd, door het ontbrek van centraal leiderschap ook praktisch niet uit te roeien. Volgelingen van deze orde verliezen zich in blinde woede en razernij, het jagen op intelligente wezens en het drinken van hun bloed tot het kannibaliseren hun medemens.

De Orde van het Glimmende Mes

Ook subtiele vormen van het kwaad zijn onderdeel van het portfolio van de brenger. Subtiele vormen van corruptie en afpersing, intriganten die leiders slecht advies influisteren en courtisanes die broer tegen broer ophitsen. Zij vallen allen onder de hoede van het glimmende mes, een orde die de subtiele vormen van het kwaad cultiveert als een hoftuin.

De Orde van het Pure Hart

Niet iedereen die het kwaad dient is zich er van bewust. Velen beginnen met goede bedoelingen, maar raken onbedoeld verblind en dwalen van het pad af. De inquisiteur die met zware middelen heksen uitroeit en de paladijn die geen onderscheid weet te maken tussen klein en groot kwaad. Maar ook de rebel die onschuldigen opoffert voor het grotere goed. Natuurlijk zou het erg onlogisch zijn dat deze mensen bewust zich zouden aansluiten bij de vertoornde brenger. Maar er zijn genoeg aanhangers van de vertoornde brenger die de macht, kennis en kunde hebben om van deze verloren schappen gebruik te maken. Het is een orde met maar weinig leden, maar ze zijn erg machtig.

3.3.6. De Aardmoeder

Portfolio: Element aarde, Natuur, Oorsprong

Niets kan bestaan zonder de eerste vonk en de Aardmoeder is de belichaming van de grond waarin het zaadje ontkiemt en waar stervelingen hun gewassen op telen. Zij geleidt het water en vormt het thuis voor (kruipende) beesten. Maar om de juiste omgeving voor het bestaan te creëren, moet er soms voorbereiding worden gedaan die vernietigend is voor anderen.

De Orde van het Groene Gewaad

Niemand kan de natuurlijke weelde van Emphebion indenken zonder de in natuurkleuren geklede druïdes, woudlopers, heksen en alchemisten die de wilde vruchten van het woud en de bergen beschermen en gebruiken. Zij beschermen de natuur tegen corruptie en misbruik, en leren stervelingen om wijs de grond te gebruiken.

De Orde van de Brullende Wind

Soms maakt de natuur hardhandig ruimte voor nieuwe dingen, en dan volgen er natuurrampen. Sommige leden van deze orde bereiden mensen hierop voor, en helpen de overlevenden om hun plek te vinden in deze nieuwe omgeving. Anderen voelen zich geroepen om natuurrampen zoals

aardbevingen en overstromingen te veroorzaken om het land schoon te vegen.

3.3.7. Het Wezen van het Leven

Portfolio: Levenskracht, Overleven, Groei

Als het leven gezaaid is moet het groeien en bloeien, al wat leeft moet de wil hebben om levend te blijven en deze macht is enorm sterk. Het Wezen van het Leven kent twee dogma's. Het eerste dogma is "Leef en besta een volwaardig bestaan" en het tweede dogma is "Doelloos bestaan om het bestaan".

Het Wezen van het Leven is een neutraal wezen: goed of slecht, het maakt het Wezen niet veel uit. Bij beiden behoudt het het leven. Sterven hoort bij de cyclus van het leven en er zullen altijd nieuwe geboorten en dus nieuw leven zijn. Het Wezen houdt van het leven in al zijn facetten. Daarom geeft het ook om alle goden en het leven op Emphebon. Maar het heeft vooral een goede band met de Aardmoeder. Want zij geeft het leven en het Wezen van het Leven geeft het door.

Dogma: Het leven is heilig voor het Wezen. Hij schenkt iedereen het leven en verwacht dan ook dat je het op een juiste manier gebruikt, hoe dat maakt hem niet uit, als je je leven maar leeft. Hij discrimineert niet als het is voor leven, iedereen en alles wat leeft is door hem aangeraakt. Hij geeft om al zijn leven. Dus alles wat leeft valt onder hem. Mensen, planten, elven, dwergen, demonen, dieren. Alles wat ook maar leeft valt onder hem. En dat moet niet vergeten worden.

Het vereren van het Wezen van het Leven is niet moeilijk, maar hij wil niet dat je het vergeet. Zoals eerder gezegd het leven is er om geleefd te worden, maar hoe je het doet is jou manier. Wanneer je je gebed op zegt wanneer je aan het werk bent, of juist wanneer je stil in een hoekje staat.

De priesteressen en priesters van zijn geloof vieren het leven. Hoewel het vaak rondreizende genezers zijn, zijn het toch vaak meer genezers in de trant dat ze niet alleen je lichamelijk willen genezen, maar ook wanneer je het leven niet meer ziet zitten.

De Orde van Waarheid van het Leven

Deze orde staat open voor alle levensvormen. Het is een vluchtoord geworden voor al het leven dat bedreigd wordt door personen die tegen die levensvorm optreden. Daarbij maakt het niet uit hoe dat leven zich uit: Demonen, mensen, elven; iedereen is welkom mits het leeft en bedreigd wordt.

3.3.8. De Vader der Vergankelijkheid

Portfolio: Eindigheid, Berusting

Alles wat begint, moet ook eindigen. Stervelingen zijn bang voor het einde en zoeken een manier eromheen. Zij moeten leren hun einde waardig te accepteren net zoals de eindeloze diepten van de ruimte en de sterren dit doen.

De Orde van de Fluistering

Hoewel alles moet eindigen, ligt het in de natuur van levende wezens van aller slag om zich te verzetten tegen het einde van hun bestaan. Deze orde begrijpt dat dit een goed ding is, want zo bewijzen zij dat zij het waardig zijn om verder te leven en dat zij open staan voor verdere groei. Soms is het echter duidelijk dat een sterveling begeleid moet worden naar de eindigheid. Deze orde is er een van zwervende volgelingen, die met woord en steun zichzelf naast zo'n sterveling plaatsen,

in de hoop dat hun woorden de berusting brengen die zij nodig hebben.

De Orde van Laatste Adem

Deze orde was ooit onderdeel van de volgelingen van een eerdere duistere god. Deze orde richt zich op het beëindigen van het bestaan van hen die langer leven dan zij zouden moeten. Ook stellen zij dat deze beëindigingen een passende straf moet vormen, afstraffing voor de hoogmoed om tegen het onvermijdelijke in te gaan.

De Orde van de Lege Schaduw

Hoewel alles vergaat, kan het zijn dat de geest in het belang van vergankelijkheid moet voortbestaan na het lichaam. Zij die deze orde dienen bereiden zich voor op een bestaan als een schaduwachtige afgezant en boodschapper van het einde der tijden. Zij geloven dat alles wat nu geschiedt een voorbode is van het einde van Emphebon, en als het zover is, zullen zij de uitvoerders zijn van de uiteindelijke vernietiging.

3.3.9. De Spil

Portfolio: De Kern, het centrum

Niemand weet wat de spil is. Maar alles is erom heen gevormd. De spil heeft priesters maar die hebben geen krachten zoals normale priesters. De priesters van de goden doen in de ochtend hun ochtendgebed en hebben dan contact met de godheid die ze aanbidden. Hoe de priesters van de spil ook bidden, ze krijgen geen krachten van de spil. De priesters van de Spil geloven in evenwicht, en dan in zoverre dat alles in balans is en dat iedereen ook hun steentje moet bijdragen. Maar het is zo dat de Spil daar niet voor zorgt, de Spil is het centrum waar alles om heen draait. Zoals een tol om zijn centrum draait, draaien de goden om de Spil heen. Daarom geloven de priesters dat ze zowel binnen als buiten alle cirkels staan. Omdat alles om de Spil heen draait is hij de belangrijkste. Voor de gewone man is de Spil eigenlijk een niet bestaande god. Dit omdat er maar weinig mensen zijn die iets van hem weten en eigenlijk niet weet wat de Spil doet.

Zoals gezegd geloven de priesters van de Spil dat alle goden om de spil heen draaien, en dat dus zonder de Spil de goden niet kunnen bestaan. Dit volgt logischerwijs, omdat ze dan niets meer hebben om hun centrum te zijn en dus alles vergaat. De priesters krijgen geen krachten van de Spil, omdat de Spil het centrum van alle goden is en omdat de Spil binnen en buiten de goden staat. Hij heeft hij geen connectie van de goden en kan hij dus ook geen krachten geven.

De orde van Het Centrum

Omdat de Spil het centrum van de goden is, geloven zijn priesters dat zij er zijn om de priesters van de andere goden te helpen. Als zij het even niet meer weten, kunnen ze in het Centrum hun balans en God terug vinden, zonder dat er problemen volgen voor het geloof van die priester. Iedereen die het idee heeft dat zijn wereld in duigen aan het vallen is, is in het Centrum welkom om zijn of haar centrum weer te vinden.

4. Binnenspelse regels

4.1. Speelterrein

Vaak vindt het verhaal plaats in een groot diep woud of op eindeloze uitgestrekte vlaktes. Helaas hebben we niet zoveel van dit soort locaties. Daarnaast willen we niet dat mensen echt verdwaald raken in het bos. Daarom gelden er wat regels.

Om niet te verdwalen moet je karakter op de paden blijven. Als je karakter meer dan vijf meter van een pad af is, is je karakter verdwaald (dat betekent dus niet dat JIJ per se verdwaald bent, maar alleen dat je karakter dat is).

Als je karakter verdwaald is, moet hij/zij ronddwalen door het bos. Je mag niet binnen vijf meter van een pad komen (want je karakter is verdwaald). Mensen die niet langer door het bos willen dwalen, mogen OC terug naar de herberg gaan en zich bij de spelleiding melden. Het lot van je karakter ligt dan in hun handen.....

Voor karakters met de vaardigheid *woudlopen* of een (werkend) ritueel 'natuurgids' gelden andere regels, zij kunnen zich zonder te verdwalen door het bos bewegen. Karakters met de vaardigheid *woudlopen* kunnen daarnaast ook anderen door het bos gidsen. (Zie: *Vaardigheden* voor meer uitleg).

Verder geldt er op Emphebion de regel van zes. Dit betekent dat spelers zich in het bos moeten verdelen in groepen die niet groter mogen zijn dan zes personen. Als je elkaar in het bos tegenkomt, kun je natuurlijk met elkaar overleggen of vechten, maar je mag een andere groep niet helpen als ze met NPCs bezig zijn.

De regel van zes is er, omdat er op het live simpelweg minder NPCs dan spelers zijn. Om het voor de verhaalleiding mogelijk te maken leuke uitdagende dingen in het speelterrein te verzorgen, geldt deze regel. De verhaalleiding kan deze regel tijdelijk aanpassen.

4.2. Rijkdom en bezittingen

Het volgende stuk gaat over tijd-in geldzaken en hoe daar tijd-uit mee omgegaan wordt.

Tijd-uit wordt iedereen geacht om op zijn eigen geld en spullen te letten en verantwoordelijk om te gaan met spullen van de stichting Emphebion of van andere spelers. Buitenspelse diefstal wordt buitenspels streng bestraft (zie ook diefstal).

Binnen het spel geldt dat, net als in de echte wereld, ook in Emphebion niet alles eerlijk verdeeld is: sommigen hebben veel en anderen niets. Natuurlijk heeft ieder karakter zijn persoonlijke bezittingen, maar als je karakter iets wil doen; eten/drinken kopen, pantser laten repareren, een magisch drankje kopen, zal hij/zij toch iets moeten hebben om te verhandelen. Rijkdom wordt in Emphebion uitgebeeld door middel van kristallen en grondstoffen.

4.2.1. Kristallen

Het basis-geldsysteem in Emphebion bestaat uit kristallen. Deze worden door de spelleiding ter beschikking gesteld en mogen dus niet van en naar het live worden meegenomen! De kristallen vertegenwoordigen afhankelijk van de kleur een bepaalde waarde. De centrale kas staat altijd achter

de bar en is tijd-uit en kan dus NIET gestolen worden! De waarde van de kristallen is als volgt:

Kristal	Waarde
Zwarte stenen	1 kristal
Doorzichtige stenen	2 kristal
Blauwe stenen	5 kristal
Groene stenen	10 kristal
Rode doorzichtige stenen	25 kristal
Oranje-rode ondoorzichtige stenen	50 kristal

De waarde van 5 kristal komt ruwweg overeen met de kosten voor 1 dag levensonderhoud onder normale omstandigheden. Verblijf in herbergen of in een grote stad is natuurlijk vaak duurder en in oorlogstijd zijn prijzen nooit zeker.

Naast kristallen zijn er ook nog edelstenen, die allerlei verschillende kleuren en vormen kunnen hebben. Dergelijke edelstenen vertegenwoordigen vaak een aanzienlijke waarde in kristallen en de waarde kan alleen door iemand met de vaardigheid waarde herkennen worden bepaald (de waarde is voor deze spelers aangegeven op de centrale kas).

Iedere speler begint met een startkapitaal. Dit startkapitaal wordt één keer verstrekt: de eerste keer dat je dit karakter speelt. Een speler mag hierbij zelf kiezen of hij zijn volledig startkapitaal in kristallen wil of (deels) in grondstoffen (zie hieronder). Hoeveel het startkapitaal is, bepaalt de verhaalleiding vóór het begin van ieder live. Aan het eind van het live moet een speler zijn/haar overgebleven kristallen samen met het karakterformulier weer inleveren. Uitzondering hierop zijn karakters met bepaalde vaardigheden, die zorgen dat zij wel elke keer (nieuw) kapitaal krijgen of dat kunnen verdienen door bepaalde activiteiten te ondernemen (zie *deel II: karaktercreatie*).

4.2.2. Grondstoffen

Niet alle rijkdom bestaat uit kristallen, want je kunt ook over zeldzame kruiden, goede kwaliteit staal, alchemische poeders, Osdorxaanse stoffen of andere bijzondere zaken beschikken.

In Emphebion vatten we al deze bijzondere goederen samen onder de noemer ‘grondstoffen’. Karakters met de juiste vaardigheid (bv. ambacht, alchemie of eerste hulp) kunnen deze grondstoffen gebruiken om er iets bruikbaar van te maken (zoals bijvoorbeeld wapens, drankjes, genezing of kleding).

Er zijn in de basis vier manieren om aan grondstoffen te komen:

- je kunt ze in het bos vinden;
- je kunt ze als buit bij/van monsters afnemen (denk aan: wapens, pantser etc.);
- je kunt ze zelf produceren met een ambacht (hout hakken/sprokkelen, kruiden zoeken etc);
- je kunt ze stelen van anderen (zie diefstal).

Grondstoffen worden in het spel vaak uitgebeeld door een lammy waar de gegevens van de grondstof staan. Gemiddeld zijn grondstoffen ongeveer 5 Kristal per eenheid waard.

Het grondstoffensysteem bestaat uit de volgende 5 type grondstoffen:

- [Houten \(Bruin\)](#)
- [Metalen \(Grijs\)](#)
- [Plantaardigen \(Groen\)](#)

- [Dierlijken \(Bordeaux Rood\)](#)
- [Mineralen \(Blauw\)](#)

Binnen de verschillende typen grondstoffen is ook een verdeling tussen normale grondstoffen en bijzondere grondstoffen aangebracht. De bijzondere grondstoffen zijn bijvoorbeeld nodig voor het hoogste niveau alchemistische recepten en grote rituelen. Deze bijzondere grondstoffen zijn zeldzamer en daardoor meer waard dan gewone grondstoffen. Als richtlijn geldt dat één bijzondere grondstof ongeveer 3 gewone grondstoffen of 15 kristal waard is. Ook hierbij geldt dat de omstandigheden van invloed kunnen zijn op de prijs ervan.

4.3. Diefstal

Je kunt *in het spel* dingen stelen van anderen. Hiervoor gelden wel zeer strenge regels. We willen uiteraard niet dat er *buiten het spel* gestolen wordt. De hoofdregel is daarom:

Je mag alleen dingen stelen die binnen het spel zijn. Een buidel of een zwaard mag dus wel. Een fototoestel of portemonnee mag dus NIET. In dit laatste geval wordt aangifte gedaan bij de politie.

Als je een binnenspels item/ding hebt gestolen, geldt:

- Als je iets steelt, moet je dit altijd DIRECT bij de spelleiding melden.
- Voorwerpen die je hebt gestolen dienen met zorg behandeld te worden en DIRECT aan de spelleiding te worden afgegeven.
- Kristallen en grondstoffen mag je zelf bij je houden, nadat je het bij de spelleiding gemeld hebt.
- Je mag nooit andermans spullen beschadigen of kapot maken bij het stelen. Dus geen kettinkjes doorknippen of de koordjes van een beurs doorsnijden.
- Als je denkt dat er wat van je gestolen is, ga dan naar de spelleiding. Zij kunnen je dan vertellen of het inderdaad gestolen is en wat je moet doen om het in het spel terug te krijgen.

Als je dood bent of gevangengenomen en men vraagt je wat je aan kristal of grondstof bij je draagt, dan moet je eerlijk antwoorden en het geld afgeven. Je mag niet liegen, maar je kunt wel besluiten om niet te antwoorden, in welk geval je het risico loopt om uitgebreid gefouilleerd te worden.

4.4. Gevangen

Indien er gevangenen zijn gemaakt, kunnen deze 'gebonden' worden door de gevangene zelf de uiteinden van het koord, of wat het dan ook is, te laten vasthouden. Ook indien een gevangene wordt opgesloten wordt de deur van de cel of kerker symbolisch voorgesteld door een stuk NPC-lint. Ook hier geldt dat de 'gevangene' *tijd-uit* wanneer hij dat wenst zijn cel kunnen verlaten. Kortom:

- Het gebruik van echte boeien of sloten is dus absoluut niet toegestaan.
- Als je de vaardigheid onklaar maken hebt, kun je boeien in 5 minuten tijd losmaken, maar alleen als je een voorwerp bij je hebt wat dat mogelijk maakt en er niet op je gelet wordt.
- Als je vastgebonden bent kun je niet meer aanvallen of spreuken gebruiken.

4.5. Sterven van karakters

In Emphebion sterft een karakter als hij, nadat hij op 0 LP gebracht is, nog minstens 1 schade krijgt. Deze schade moet gericht zijn toegebracht: een genadeslag (nooit steken). Even langs rennen en een klap geven of een magisch projectiel gooien werkt dus niet, het moet een bewuste actie zijn om iemand te doden.

Hoewel het natuurlijk eenieders bedoeling is om het hele live als hetzelfde karakter rond te lopen kan het gebeuren dat een karakter het loodje legt. In dat geval blijft het 'lijk' ongeveer 15 minuten op de plaats van overlijden waarna hij/zij zich terug naar de herberg begeeft. Daar kan de speler zijn karakterformulier en kristallen/grondstoffen inleveren en een nieuw karakter maken. Bedenk wel dat een karakter dat op 0 LP staat dus aan het sterven is, maar nog niet dood is. Het is aan de speler om te besluiten hoe lang hij/zij wil blijven liggen en te wachten op hulp. Overdrijf dit niet en breng jezelf of anderen er niet mee in gevaar.

Wanneer het lichaam beschikbaar is, kan een karakter door middel van een herrijzenisritueel weer tot leven gewekt worden. Dit ritueel kost het herrezen karakter 1 levenspunt. Dit levenspunt is het karakter voorgoed kwijt en kan alleen met ervaringspunten weer worden teruggekocht.

4.6. Boosaardige karakters

Hoewel je volledig vrij bent in het bedenken van het gedrag van je karakter, moet je er bij het spelen van een boosaardig (of *evil*) karakter op letten dat je niet het spelplezier van andere spelers vergalt. Neem daarom altijd eerst contact op met de verhaalleiding voordat je daar aan begint.

Verder mag je niet, zonder een heel goede reden, andere karakters doden of willens en wetens de dood van andere karakters veroorzaken. Je medespelers vinden het leuk hun karakters te spelen en je bederft hun spel door hun karakters zomaar dood te maken. Dit geldt natuurlijk niet voor de NPCs, hoewel ook hun dood gevolgen kan hebben voor jouw karakter.

4.7. Adel en Hoge Status

De sociale positie van een persoon brengt zowel rechten als plichten met zich mee. Het is voor karakters mogelijk om een hogere sociale status te hebben of te verkrijgen. In het spel wordt dit weergegeven door de vaardigheid *Hoge Status*, die moet met ervaringspunten kan worden aangeschaft.

Hoge Status is een indicatie van een 'lage' titel. Hogere titels zullen alleen bij zeer hoge uitzondering worden toegekend aan spelers. Dit heeft onder andere te maken met het feit dat personen met 'hogere' titels zelden tot nooit als avonturier rondreizen, maar verplichtingen hebben die hen binden op één plek.

Hoge Status kan verschillende sociale posities inhouden. Hieronder volgen enkele voorbeelden:

- Ridder: de laagste stand binnen de adel, maar wel een die veel respect verdient. De dragers ervan hebben zich meestal bewezen op het slagveld, of in ieder geval een grote dienst aan de vorst geleverd;
- Jonkheer: dit is een titel voor burgers die zich verdienstelijk hebben gemaakt voor hun heerser;
- Hogepriester: een titel voor priesters die voorganger van een grote tempel zijn, of door hun

ervaring een zeer sterke band met hun godheid hebben. Dergelijke mensen dienen dan ook met groot respect te worden behandeld;

- Meestermagiër/Aartsmagiër: Magiërs die met goed gevolg een examen hebben afgelegd, mogen zichzelf meestermagiër noemen. Om dit examen te halen, moet een magiër over een zekere basis in de magie beschikken. Als meestermagiër mag je ook een of meer leerlingen aannemen. Het hoogtepunt van magische macht is vaak de aartsmagiër. Iemand met deze titel is één van de machtigste magiërs. Aartsmagiërs zijn vaak eigenaar van een bekende magiërtoren of docent aan een gerenommeerde academie. Dergelijke mensen dienen dan ook met groot respect te worden behandeld.
- Meester(smid, alchemist): de diverse ambachtsgilden worden bevolkt door invloedrijke personen die de meesterstitel verdient hebben. Ook de eigenaren van de verschillende schermescholen worden vaak met de titel (Wapen)meester aangesproken. Boven de meesters staan vaak ring- of kringmeesters, die meerdere ambachtsmeesters aansturen.

4.7.1. Rechten en plichten

Iemand met de vaardigheid *Hoge Status* heeft de volgende rechten en plichten:

- Personen met Hoge Status hebben het recht een eigen wapenschild (= symbool van de positie) te voeren. Dit wapenschild kan worden aangebracht op het schild, op de bovenkleding en/of op een banier. Gewone mensen, met uitzondering van sommige religieuze groeperingen, hebben daartoe geen recht en zijn bij overtreding zelfs strafbaar. Ook hier geldt: Gebruik geen bekende religieuze afbeeldingen als wapenschild.
- De Heer van een gebied (of zijn plaatsvervanger) kan een rechtszitting gelasten (als hij dit nodig acht of op verzoek van een ander), waarbij hij dan 3 tot 5 rechters kiest uit de spelers met Hoge Status. Deze hebben dan de plicht zitting te nemen wanneer ze hiertoe worden opgeroepen. Wie zitting neemt, wordt vaak bepaald door het onderwerp van de zitting.
- Karakters met Hoge Status die voor het gerecht worden gedaagd hebben het recht te worden beoordeeld door rechters die eveneens Hoge Status hebben. Zijn deze er niet dan kunnen ze verzoeken door de Heer zelf (of zijn vervanger) te worden berecht.
- Elke persoon met Hoge Status heeft een aanspreektitel en heeft het recht daarmee aangesproken te worden. Personen die dat willens en wetens weigeren kunnen voor het gerecht gedaagd worden en tot een boete veroordeeld worden, die deels aan het karakter met Hoge Status zal toevallen.
- Iemand met Hoge Status wordt in zijn onderhoud voorzien door de lokale Heer van het land: je drank, overnachting en andere standaardkosten worden door de lokale Heer gedragen. Als tegenprestatie wordt dan wel van je verwacht dat je de Heer waar je op bezoek bent steunt wanneer hij dit verzoekt.
- Personen met Hoge Status zullen zich naar hun positie gedragen, zowel in kleding als in gedrag en houding.

4.8. Natuurlijk herstel

Als je gewond bent geraakt of je harnas is beschadigd, dan wil je natuurlijk zo snel mogelijk weer

op en top in orde zijn. Er zijn diverse vaardigheden beschikbaar om bepantsering te repareren of wonden te genezen (zie deel II: *karaktercreatie*). De enige andere manier om trefpunten terug te krijgen, is door nachtrust. Aan het einde van een volledige, goede nachtrust krijg je al je levenspunten terug (tot maximaal je volledige aantal). Bepantsering kan op die manier uiteraard niet gerepareerd worden.

Een nachtje buiten slapen valt alleen onder 'goede nachtrust' als je de vaardigheid woudlopen bezit en uiteraard niet gestoord wordt door monsters en ander gespuis. Je kunt hierbij geen anderen meenemen die de vaardigheid woudlopen niet hebben.

Voor MP geldt dat je een goede nachtrust nodig hebt EN de volgende ochtend een ritueel of ceremonie moet doen (toepasselijk voor jouw karakter) om al je magiepunten terug te krijgen.

5. Gevechtssysteem & magie

5.1. Wapens – algemene regels

Om jezelf te verdedigen kun je soms een wapen gebruiken. Bij het maken van je karakter bepaal je met welke wapens jouw karakter om kan gaan (zie deel II: *karaktercreatie*). Elk wapen dat gebruikt wordt dient absoluut veilig te zijn.

Verder wordt er door verschillende klassen pantser gedragen om zichzelf tijdens avonturen te beschermen, dit kan variëren van een gewatteerd vest tot een heel harnas. Realiseer je wel dat ook je pantser veilig moet zijn: geen grote metalen punten of andere scherpe delen op je harnas dus!

Als je besluit een karakter te spelen dat zijn wapen vaak gaat gebruiken, is het een goed idee om van te voren te oefenen (ook in verband met veiligheid): het feit dat je karakter volgens de regels met een zwaard overweg kan, is geen garantie dat je dit in de praktijk ook kunt. Enige tips vragen aan ervaren spelers kan nooit kwaad. Voor het evenement kan je worden verzocht om te laten zien dat je veilig kunt vechten met het door jou gekozen wapen.

5.1.1. Wapenconstructie

Zoals gezegd dient elk wapen dat gebruikt wordt absoluut veilig te zijn.

In de praktijk komt dit erop neer dat wapens bestaan uit een enigszins veerkrachtige kern van bijvoorbeeld een stuk donkergrijze pvc-buis met een daar precies inpassende houten stok of een kern van glasfiber of een kern van koolstof. De crèmekleurige soort pvc splintert en mag daarom niet gebruikt worden. Om die kern heen zit een dik omhulsel van schuimrubber, speciaal wapenschuim (te koop bij sommige rollenspel winkels), buisisolatie of kampeermatjes.

Het schuim wordt vervolgens bijgewerkt in de vorm van het wapen dat het moet voorstellen: bijvoorbeeld een zwaard, staf of knots. Om te voorkomen dat het schuim scheurt moet er een flexibele laag omheen zitten. Textielband is een goedkope oplossing, maar een levensechter effect wordt bereikt door gebruik te maken van gekleurde latex.

Wapens voor LARP zijn te koop in sommige rollenspel winkels, deze wapens zijn meestal goed afgewerkt en zien er fraai uit, maar zijn ook prijzig. Let er bij de aanschaf van een wapen ook altijd op dat het veilig is. Sommige wapens zijn erg hard of zeer zacht, en kunnen daardoor afgekeurd worden. Neem, als je daar zelf geen verstand van hebt, iemand mee die al vaker op een LARP is geweest om je te adviseren.

Bedenk tenslotte dat het uiterlijk van een wapen, net als je kleding, bijdraagt aan de ervaring van het LARP.

5.1.2. Wapentips

- Een korte of lange staf is het makkelijkst te maken, ook een knots maken is redelijk eenvoudig. Waag je als beginner niet te snel aan met maken van een zwaard.
- Het is praktisch als je een extra wapen achter de hand hebt.
- Zorg dat je reparatie materiaal bij je hebt.

- Het feit dat een wapen gekocht is wil niet zeggen dat het automatisch wordt goedgekeurd!
- Wapens kunnen op elk ogenblik door de spelleiding uit het spel gehaald worden, ook al zijn ze kort daarvoor nog goedgekeurd.
- Wapens slijten dus controleer na elk gevecht, elke avond en na afloop van het live of je wapens nog in goede staat zijn.
- Ondanks keuringen blijft de kwaliteit van de wapens ten allen tijde de verantwoordelijkheid van de spelers zelf.
- Om je latex soepel te houden en te beschermen tegen de regen en slijtage kun je jouw wapen het regelmatig sprayen met siliconen spray. Dit kun je onder andere halen in iedere doe-het-zelf zaak.

5.1.3. Wapenkeuring

Een wapenkeuring vindt in ieder geval plaats vóóordat het LARP begint. Omdat wapens tijdens het LARP beschadigd kunnen raken en daardoor niet meer veilig zijn, kan dit ook nog tijdens het LARP. Hierbij wordt elk wapen dat naar de mening van de spelleiding door hardheid, scherpe uitstekende delen of andere oorzaken gevaar voor anderen kan opleveren zonder meer afgekeurd. Het is misschien vervelend als het zwaard dat je pas drie keer gebruikt hebt wordt afgekeurd, maar het is vervelender als iemand anders verwond raakt, omdat het niet veilig meer was.

Bij een wapenkeuring wordt in ieder geval gekeken naar:

- De punt of voorkant van het wapen. Elk wapen waarbij de harde kern aan de voorkant te voelen is wordt afgekeurd. Niet alleen moet het schuimrubber liefst een centimeter of acht buiten de kern uitsteken, maar ook moet rond het einde van de kern nog een stukje leer vastgemaakt worden als een klein zakje, dat niet alleen voorkomt dat de kern het schuimrubber doorboort, maar tevens minder kans op verwonding geeft indien dit onverhoopt toch zou gebeuren.
- De kern van het wapen. Ook wanneer de kern aan één van de zijkanten goed te voelen is zal een wapen worden afgekeurd, omdat dit betekent dat de kern niet in het midden zit. Het schuimrubber aan die kant is dan zwak en maakt kans open te scheuren.
- De achterkant van het wapen. Hoewel er hier minder risico is hoort ook de achterkant van een wapen zacht te zijn. Het zal niet de eerste keer zijn dat iemand dit deel in zijn nieren of gezicht krijgt.
- Het middenstuk, dus alles tussen punt en achterkant. Hierbij gaat het vooral om de pareerstangen van zwaarden, die geen scherpe of te harde kern mogen hebben en dus slechts uit schuimrubber horen te bestaan.

Tevens zullen alle wapens worden afgekeurd waarbij:

- Latex de isolatie heeft aangetast, zodat deze verpulvert.
- De houten kern niet stevig in de pvc-buis vastzit.
- Het schuim niet goed aan de kern zit vastgelijmd.
- Er metalen in zijn verwerkt. Uitzondering is metaal in het handvat om het zwaartepunt te

verleggen; hiervoor geldt dat ook dit goed geïsoleerd moet zijn en niet mag kunnen verschuiven.

Iedereen die aan een 'Emphebon' Live Rollenspel meedoet verplicht zich om afgekeurde wapens tot het einde van het live bij de spelleiding in bewaring te geven. Spelers van wie een wapen wordt afgekeurd moeten in principe zelf voor een vervangend wapen zorgen, al kan het soms mogelijk zijn dat de spelleiding een wapen te leen heeft. In dit laatste geval kan een borgsom gevraagd worden van de betreffende speler. Een speler, die niet-gekeurde of afgekeurde wapens gebruikt, kan verdere deelneming aan het betreffende en daarop volgende lives ontzegd worden. In zo'n geval zal er geen enkele restitutie van inschrijfgelden plaats vinden. Bovendien zal per geval door de spelleiding worden bekeken of de naam van de betreffende speler aan andere rollenspel verenigingen zal worden doorgegeven.

5.2. Wapengebruik

Even belangrijk als de constructie van een wapen is de manier waarop het gebruikt wordt. Het is heel goed mogelijk om met een 'veilig' wapen zo hard te slaan dat iemand toch gewond raakt. De volgende veiligheidsregels gelden daarom voor alle gevechten:

- Slagen naar hoofd of kruis zijn verboden.
- Niet steken.
- Niet slaan met de platte kant van een wapen. Daar zit vaak minder schuim waardoor een klap harder aankomt en het wapen makkelijker beschadigd raakt.
- Een schild mag niet gebruikt worden om aan te vallen.
- Lichamelijk contact is niet toegestaan.
- Sla niet te hard. Een goede treffer wordt bepaald door waar je iemand raakt, niet hoe hard je raakt. Probeer bij het slaan met een wapen de slag op het laatste moment iets in te houden. Het is niet de bedoeling om je tegenstander letterlijk van de sokken te slaan.

Met name omdat schuimrubber wapens zich aanzienlijk makkelijker laten hanteren dan echte wapens, is het de bedoeling dat je jezelf bij het gebruik van een wapen een beetje inhoudt. Treffers zijn daarom **alleen** geldig als:

- Het wapen op de correcte wijze wordt gehanteerd. Dit betekent met name dat tweehandige wapens ook met twee handen moeten worden vastgehouden.
- Het wapen contact maakt met een legaal trefvlak (dus niet hoofd of kruis).
- Het wapen door dit contact stopt in de beweging. Een treffer die langs iemand schampt, is dus geen goede treffer en kan worden genegeerd (Het is maar een schrammetje)
- De baan van het wapen tijdens de slag niet onderbroken is door een ander wapen of een schild. Doorzetten na een afwering heeft dus geen zin.

Verder geen 'tromgeroffel' met wapens. Je moet slag na slag toebrengen. Dergelijk 'tromgeroffel' of, anders gezegd, snelle slagen die worden toegebracht zonder het wapen terug te halen, tellen als één slag! Je kunt als vuistregel hanteren dat een wapen tenminste een halve meter afgelegd moet hebben voor een geldige slag.

Zelfbeheersing is zeer belangrijk bij elk gevecht. Je kunt jezelf heerlijk uitleven, maar het is niet de bedoeling dat er iemand pijn gedaan wordt of zelfs gewond raakt. Mensen die hun grenzen niet kennen en 'door het lint gaan' of er in hun enthousiasme ondanks een waarschuwing nog steeds te hard tegenaan gaan, zullen door de leiding het vechten verboden worden. Mensen die hun wapen niet beheersen of zichzelf in het gevecht vergeten zijn levensgevaarlijk voor zichzelf en anderen.

5.2.1. Uitspelen van klappen

Alhoewel je van een LARP wapen normaal gesproken geen echte verwonding op zult lopen, is het natuurlijk wel de bedoeling dat je speelt dat je geraakt wordt. Een flinke zwaardhouw in je arm belet je misschien niet om op je adrenaline nog even verder te vechten, maar een pijnlijk gezicht trekken of even naar je arm grijpen maakt het allemaal wat geloofwaardiger.

5.3. Speciale wapens

De meeste wapens die gebruikt worden zijn een- of tweehandige slagwapens uit één stuk. Er zijn echter genoeg andere wapens te verzinnen om je tegenstanders mee te lijf te gaan. In principe geldt dat andere soorten wapens niet zijn toegestaan.

5.3.1. Bogen en kruisbogen

Mogen alleen worden gebruikt door personen die hebben laten zien dat zij daarmee om kunnen gaan; om dat te bepalen wordt een schietproef afgenomen. Pijlen, bogen en kruisbogen moeten voldoen aan speciale veiligheidseisen. Zelfgemaakte pijlen worden nooit goedgekeurd! Een boog of kruisboog mag **nooit** binnen vijf meter worden gebruikt.

5.3.2. Werpwapens

Mogen nooit voorzien zijn van een harde kern of scherpe uitstekels. Dit geldt dus ook voor schuimrubber ballen die door magiërs worden gebruikt om spreuken naar iemand toe te 'gooien'.

5.3.4. Koord- en steekwapens

Deze wapens mogen nooit worden gebruikt. Steekwapens zijn wapens waar gestoken mee wordt. Koordwapens zijn wapens die uit twee of meer stukken bestaan met daartussen een flexibel gedeelte. (Zoals onder andere kettingen en nunchaku).

5.4. Het gevechtssysteem

Het gevechtssysteem is zeer eenvoudig en is gebaseerd op trefpunten. Dit is de optelsom van Levenspunten (LP) van een karakter en de Beschermingspunten (BP) die hij heeft. Wanneer iemand geraakt wordt, trekt hij de schade af van het aantal trefpunten. Eerst gaat je pantser stuk, dus trek je de schade van je beschermingspunten (BP) af. Als je beschermingspunten (BP) op zijn, raak je zelf gewond en trek je de schade dus van je levenspunten (LP) af.

Wanneer een karakter geen levenspunten (LP) meer over heeft, raakt dit bewusteloos (stort ter aarde/valt op de grond). Het bewusteloze karakter blijft liggen totdat hij door iemand genezen wordt of een genadeslag krijgt. Wanneer dit niet gebeurt, is de keus aan de speler zelf. Hij/zij kan blijven liggen totdat er iemand langs komt of besluiten dat het genoeg is geweest en terugkeren naar de herberg. Dit laatste betekent dan wel het einde van je karakter, dat jammerlijk door uitputting, onderkoeling of bloedverlies gestorven is. Het lichaam is dan voor anderen eventueel nog wel te

vinden voor het uitvoeren van een herrijzenisritueel.

Voor de schade geldt het volgende:

- Staven en alle eenhandige wapens 1 schade
- Tweehandige wapens (behalve dus de tweehandige staf) doen 2 schade, wanneer zij met twee handen gebruikt worden.
- Alle schiet-/werpwapens doen 1 schade.
- Alle magische projectielen doen 1 schade.

Het is mogelijk dat een wapen door een magisch of ander effect meer schade doet dan normaal. Dit dient bij iedere slag vermeld te worden. *De schade van een wapen kan op geen enkele manier met meer dan één punt verhoogt worden.*

Zoals eerder gezegd, bestaat het aantal trefpunten uit het aantal LP en BP dat een karakter heeft. Deze hoeveelheid kan worden verhoogd door magie (spreuken/zegeningen of voorwerpen). Voor magische BP of LP geldt dat positieve bonussen nooit cumulatief zijn en dat alleen de sterkste geldt. Een zwakkere bescherming vervalt als een sterkere bescherming wordt aangebracht.

Een voorbeeld:

Een strijder met 6 LP en 3 BP krijgt een *aanmoediging* (+1 LP), een *magische bescherming* (+2 BP) en een *strijdkreet* (+1 BP) over zich heen. Dit betekent dat hij nu $6+1 = 7$ LP en $3+2 = 5$ BP heeft. De extra BP van de strijdkreet gaat verloren, omdat hij al een ander, krachtiger, magisch effect over zich heen heeft.

5.5. Magie

Er zijn slechts een beperkt aantal magische effecten die door spelers in een gevecht gebruikt kunnen worden (zie deel II: *karaktercreatie*). De incantaties zullen per speler verschillen, maar worden altijd gevolgd door een bepaald woord (sleutelwoord) dat aangeeft welke spreuk het betreft.

Het is van belang dat alle spelers, dus ook de niet-magiërs, de magische effectenlijst kennen. (zie *bijlage*). Je kunt ze misschien niet uitvoeren, maar je kunt er wel het slachtoffer van worden.

Omdat magische effecten zoals bliksemschichten, vlammeende zwaarden en teleportaties nogal moeilijk uit te beelden zijn tijdens LARP, zijn er een aantal regels opgesteld die aangeven hoe magie tijdens het spel wordt uitgebeeld.

5.5.1. Magische voorwerpen

Magische voorwerpen mogen alleen in het spel worden gebracht door of met toestemming van de spelleiding. Aan een magisch voorwerp zit een lammy, die beschrijft wat er met het voorwerp gedaan kan worden (lammy, zie speltermen). Soms zul je echter, als je een magisch voorwerp probeert te gebruiken, aan de spelleiding moeten vragen wat er gebeurt.

5.5.2. Spreuken

Als iemand tijd-in een spreuk gebruikt, zal hij in het algemeen een fraaie incantatie roepen waaruit

je meteen ook af kunt leiden wat die spreuk met je doet. Iedere incantatie eindigt met een bepaald sleutelwoord dat aangeeft wat het effect is. Alle spelers, dus ook diegenen die geen magie gebruiken dienen de betekenis van deze sleutelwoorden te kennen (zie deel II: *karaktercreatie* voor een overzicht van de termen). In het geval van rituelen wordt, indien nodig, tijd-uit extra informatie gegeven.