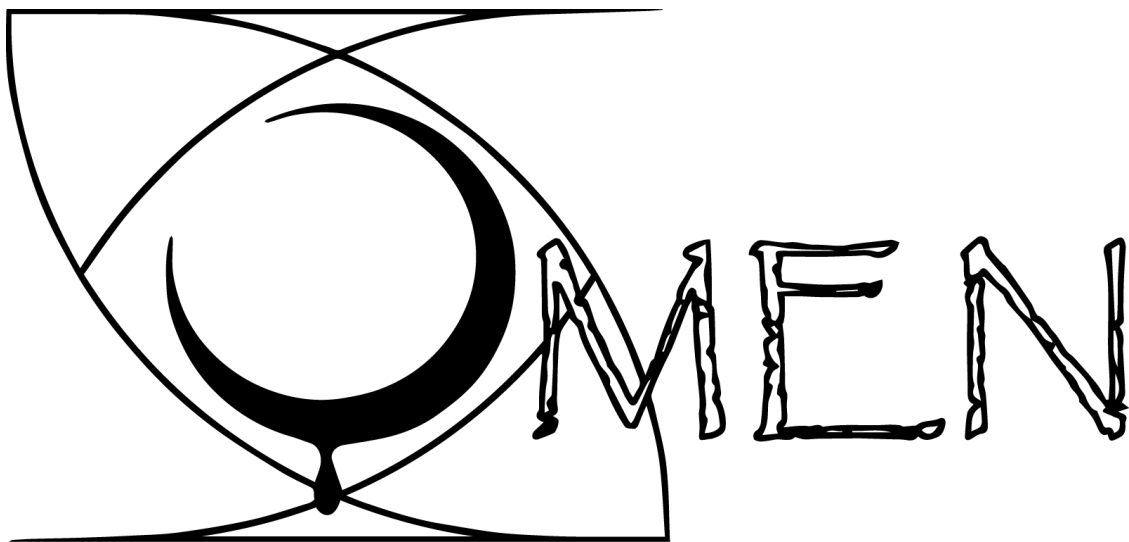


Regelsysteem



Versie 5.5

31-03-2024

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
1. Introductie	4
1.1. Leeswijzer	4
1.2. Wat is LARP?	4
1.3. Wat is Omen?	5
1.4. Stichting Omen	6
2. Buitenspelse regels	7
2.1. Algemene Veiligheidsregels	7
2.2. Fysiek Contact	8
2.3. Safety Mechanics	8
2.4. Veilig Vechten	10
2.5. Kleding en Kampementen	11
2.6. Buitenspelse terminologie	12
3. Algemene IC Regels	15
3.1. IC Terminologie	15
3.2. Rust en Vermoeidheid	17
3.3. Van levend tot dood	19
3.4. Eigendom en handel	27
3.5. Speel er voor	31
4. Personage opbouwen	32
4.1. Nieuw personage	32
4.2. XP en bijleren	32
4.3. Achtergrondverhaal	33
4.4. Rassen	33
4.5. Herkomst	34
4.6. Bezittingen	34
5. Achtergrond	35
5.1. Hoe werkt het?	35
5.2. Academicus Achtergrond	36
5.3. Aristocraat Achtergrond	38
5.4. Burger Achtergrond	40
5.5. Onderwereld Achtergrond	42
5.6. Gelovige Achtergrond	45
5.7. Militair Achtergrond	47
5.8. Dwaler Achtergrond	49

6. Vaardigheden	51
6.1. Hoe werkt het?	51
6.2. Basisvaardigheden	54
6.2.1. Lichamelijke vaardigheden	54
6.2.2. Geestversterkende vaardigheden	57
6.2.3. Kennisvaardigheden	60
6.3. Ambachtsvaardigheden	63
6.3.1. Vechtersvaardigheden	63
6.3.2. Genezersvaardigheden	66
6.3.3. Verkennersvaardigheden	70
6.3.4. Alchemische vaardigheden	73
6.3.5. Craftersvaardigheden	77
6.3.6. Handelaarsvaardigheden	82
6.4. Magische vaardigheden	86
6.4.1. Algemene Magische Vaardigheden	87
6.4.2. Elementaire Magie	91
6.4.3. Spirituele Magie	95
6.4.4. Occulte Magie	100
Bijlage A: Lijst van Calls	110
Bijlage B: Alchemische Substanties	115
Bijlage C: Enchantments	130
Bijlage D: Gemiddelde prijzen	137

1. Introductie

Welkom! Welkom in het regelboek van het Live Action Role Playing (LARP) evenement Omen. Als je nieuw en onbekend met LARP lees dan even het stukje “Wat is LARP?” hieronder. Dat maakt het een stuk duidelijker. Ben je al een ouwe rot in het Larpen, dan welkom bij Omen, het LARP evenement dat je een groot avonturier, een formidabel strijder, een sinistere moordenaar, of gewoon een bakker op de hoek laat zijn. Het is namelijk helemaal aan jou wat je beleeft op een Omen evenement. Wil je wereldschokkende en epische avonturen beleven of helemaal niet? Op Omen kan het.

1.1. Leeswijzer

Dit Regelsysteem is opgebouwd in een aantal hoofdonderdelen.

- **Buitenspelse regels**
Hier staan de regels van het evenement zelf, waaronder de veiligheidsregels. Iedereen die aan ons evenement meedoet wordt geacht deze regels te kennen.
- **Algemene IC regels**
Hier staan de algemene spelregels en termen beschreven. Deze moet je kennen om als speler mee te kunnen doen.
- **Achtergrond en Vaardigheden**
Iedere speler heeft een achtergrond en een aantal vaardigheden. Deze zijn opgedeeld in verschillende categorieën, zoals Vechter of Magiër. Omen heeft een uitgebreide regelset en veel verschillende vaardigheden. Het is daarom absoluut niet nodig om elke vaardigheid te lezen.
- **Bijlages**
Er zijn 4 bijlages. Bijlage A is de Lijst van Calls. Deze moet iedere deelnemer van Omen kennen. Bijlages B en C zijn aanvullende bijlages met informatie voor spelers die alchemische of crafter vaardigheden gekozen hebben. Als je deze vaardigheden niet hebt hoeft je deze bijlages dus niet te kennen. Bijlage D geeft een indicatie van algemene prijzen op Omen's Tijd-Uit markt.
- **Spreukenboek**
Het spreukenboek is een verzameling van magische vaardigheden die beschikbaar zijn voor de drie soorten Magiërs: Elementair, Spiritueel en Occult. Alle vaardigheden voor deze Magiërs staan in dit regelboek. Ook hier geldt dat als je geen vaardigheden kiest die jou spreuken geven, jij het Spreukenboek verder niet hoeft te kennen.

1.2. Wat is LARP?

LARP staat voor Live Action Role Playing, wat vertaald kan worden met in het echt een actierol spelen. LARP is te vergelijken met een toneelspel. Je speelt een vooraf bedacht personage, met zijn gewoontes en karaktertrekken, en tijdens het spel maak je dingen mee. De dingen die je meemaakt zorgen ervoor dat je personage zich ontwikkelt; hij/zij wordt wijzer, krijgt meer aanzien bij de andere spelers en wordt misschien een legende in de wereld waarin het verhaal



zich afspeelt. Het verschil tussen LARP en toneel is dat een personage bij LARP niet vast zit aan een verhaal dat door iemand is verzonnen. Er is geen script. Je moet zelf bedenken wat je doet, wat je zegt en hoe je reageert. Om het spel te stimuleren creëert de spelleiding gebeurtenissen, bijvoorbeeld een ziener die het eind van de wereld voorspelt. Is 't gewoon een gek, of heeft hij echt de gave? Zowel de gebeurtenissen van de spelleiding als het spel van de spelers zelf maken een verhaal, waarvan niemand weet hoe het gaat aflopen.

1.3. Wat is Omen?

De wereld van Omen wordt bevolkt door verschillende rassen, van Mensen tot Elven en van Dwerfen tot Goblins. Maar Omen is ook een thuis voor Ondoden, Beastmen, Elementalen en wat niet meer.

Magie

Magie is sterk vertegenwoordigd en een alledaags fenomeen. Je kunt het in oude artefacten met mysterieuze krachten tegenkomen maar ook in de keuken van een gezellige herberg. Daarnaast is ook de invloed van de goden dagelijks te aanschouwen. De gelovigen zijn overal te vinden, verkondigen hun woord en verrichten wonderen met hun gebeden, maar de goden zelf laten zich maar zelden zien.

Gevaar!

Er is geregeld conflict in Omen, van gevechten tussen de legers van de verschillende rijken, tot aan politiek gekonkel van lokale notabelen. De wereld van Omen lijkt ontevredenheid, intrige, ambitie en corruptie graag te voeden. Het leven in Omen kan kort en wreed zijn. Gevaar schuilt achter elke boom en kan zomaar je rustige dorpje overvallen in de vorm van een bende bloeddorstige Goblins, op zoek naar de zwakken en onbehoedzame. Maar waar gevaar is, zijn in Omen ook kansen. Kansen tot glorie, beroemdheid, rijkdom en epische avonturen! Alleen uit gevaar worden ware helden geboren! Om het rollenspel en de verbeelding zo goed mogelijk te ondersteunen wordt in Omen getracht de wereld zo authentiek mogelijk neer te zetten door middel van authentieke tenten, rekvisieten en aankleding van spelers en monsters.

Spelersinitiatief

Omen is een LARP evenement met een gevarieerd spelregelsysteem, omdat het spel bovenal gaat. Binnen Omen zijn het voornamelijk de spelers die het verhaal maken. De spelleiding geeft aanzetten, maar de spelers bepalen grotendeels hoe het verhaal zich verder ontwikkelt. Initiatief voor avonturen, feesten, karakterontwikkeling of andere gebeurtenissen vanuit de spelers zelf wordt zeer gewaardeerd en zal ondersteund worden door de spelleiding. Binnen het spel is in principe alles mogelijk, zeer zeker ook dingen die niet in dit regelboek staan, mits er volgens de spelleiding goed genoeg voor gespeeld wordt. Het hoofddoel van Omen is dat iedereen een mooi evenement heeft en dat ze hun karakter uit kunnen spelen en ontwikkelen zoals zij dat willen.



1.4. Stichting Omen

Stichting Omen bestaat in het kort uit twee groepen: het bestuur en de spelleiding.

Het **bestuur** zijn de personen die het evenement hebben opgezet en alles omtrent het evenement in goede banen leiden. Het bestuur is verantwoordelijk voor alles wat buiten het spel (OC) gebeurt en draagt eindverantwoordelijkheid voor het gehele evenement. Er is altijd iemand van het bestuur aanwezig of oproepbaar via de spelleiding en zij hebben altijd het laatste woord.

De **spelleiding** bereidt het verhaal van een evenement voor en is tijdens het evenement verantwoordelijk voor alles wat binnen het spel (IC) gebeurt. Het zijn degenen bij wie iedereen terecht kan met vragen en opmerkingen over het spel. Uitspraken van de spelleiding zijn te allen tijde bindend. Zij zijn bevoegd het spel stil te zetten of mensen uit het spel te verwijderen. Gedurende speeltijd lopen meerdere spelleiders duidelijk herkenbaar rond over het terrein.

Op het gebied van veiligheid hebben het bestuur en de spelleiding altijd gelijk. Hier is geen discussie over mogelijk.

Meer informatie over de stichting, het bestuur en de spelleiding vind je op de website: <https://stichting-omen.nl/stichting-omen/>

2. Buitenspelse regels

Dit hoofdstuk bespreekt de regels die op ieder moment gelden tijdens evenementen van Stichting Omen. Het zijn regels die gaan over het goed, duidelijk, en vooral veilig verlopen van de evenementen. Ook geven we in dit hoofdstuk uitleg over veelgebruikte termen die we gebruiken waarvan we verwachten dat iedereen ze kent.

2.1. Algemene Veiligheidsregels

Veiligheid komt vooral neer op “Gebruik je gezond verstand”. Kies bij twijfel voor de veiligste optie en aarzel niet om te melden dat je een situatie of bepaald gedrag onveilig vindt. Onderstaande regels gelden in ieder geval op ieder moment.

- De spelleiding en het bestuur dragen tijdens een evenement zorg voor de algemene veiligheid. Aanwijzingen van beiden moeten te allen tijde onmiddellijk en zonder tegenspraak opgevolgd worden. Bij het niet opvolgen kan het bestuur van Omen mogelijk sancties opleggen.
- Mensen mogen niet fysiek belemmerd worden en ook het stevig vasthouden van mensen is niet toegestaan. Bind mensen dus ook nooit echt vast; leg iets dat op boeien lijkt over de pols.
- Knevelen (de mond afdekken) is niet toegestaan.
- Houd je aan de voor het terrein geldende regels. Deze kunnen verschillen van evenement tot evenement. Deze regels worden altijd opgenomen in de event guide die kort voor het evenement verspreid wordt.
- Laat geen vuur (kampvuur, fakkels, kaarsen en olielampen, etc.) onbeheerd achter.

Op Omen is het mogelijk om in je in-spel kampement een kampvuur te hebben, bijvoorbeeld voor gezelligheid, om op te koken of voor de sfeer. Hierbij komen wel een aantal regels kijken:

- Het vuur moet branden in een dichte schaal van de grond af.
- Er moet een blusmiddel binnen handbereik staan, bijvoorbeeld een emmer water of geschikte brandblusser.
- Laat het vuur nooit onbeheerd achter.
- In een kamp waar een vuur brandt mag niet gevochten worden.
- Er mag geen vuur worden gestookt als er een stookverbod geldt in de regio.

Mocht je problemen met de veiligheid ervaren, dan zijn er meerdere mensen bij wie je terecht kunt. Met verwondingen kun je direct naar een EHBO'er. Mocht je je, om welke reden dan ook, onveilig voelen op het evenement, dan kun je ook naar één van de vertrouwenspersonen. EHBO'ers en vertrouwenspersonen worden altijd aan het begin van een evenement aangewezen. Je kunt je ook altijd melden bij een spelleider of bestuurslid; deze kunnen vaak zelf helpen, of ze sturen je eventueel door naar het juiste persoon. Er is altijd minstens één EHBO'er bereikbaar via de portofoon.

2.2. Fysiek Contact

Fysiek contact is onderdeel van het spel en is binnen de grenzen van de algemene veiligheidsregels toegestaan. Er wordt gevochten met wapens en daarnaast zit fysiek contact besloten in bepaalde spreuken en vaardigheden (spreuken die op aanraking zijn bijvoorbeeld). Van iedere deelnemer wordt verwacht dat deze bij fysiek contact de fatsoensnormen in acht neemt. Deze worden hieronder uitgelegd.

Het is niet toegestaan om zomaar iemand echt beet te pakken, vast te binden, in een gevecht in de nek te springen, of iets dergelijks. Maak het duidelijk kenbaar naar de ander toe als je vindt dat deze te ver gaat. Wanneer men dat wil is het toegestaan om buiten deze fatsoensnormen te treden, maar **alleen** met expliciete wederzijdse toestemming. Te allen tijde kan op een dergelijk besluit worden teruggekomen door (één van) de partijen. Alle partijen zijn verplicht om te zorgen dat de situatie niet escaleert, zodat het spel veilig blijft voor iedereen.

Zoals al benoemd zijn er bepaalde spreuken en vaardigheden waarbij het doelwit moet worden aangeraakt, dit zijn *touch* spreuken. Dit hoeft niet meer te zijn dan een simpele por op de schouder of de arm, of een tik op het pantser. Tijdens het incanteren van een *touch* spreuk hoeft het doelwit niet aangeraakt te worden. Dat hoeft pas bij het afgaan van de spreuk. Als een spreuk wel vereist dat iemand langer aangeraakt moet worden staat dit expliciet beschreven. Ook daar geldt dat het al voldoende is als de gebruiker van de spreuk het doelwit met een wijsvinger aanraakt. Als je iemand steviger vast wil pakken, zorg dan dat je zeker weet dat de ander hier ook comfortabel mee is.

Wanneer je je niet aan deze regels voor fysiek contact houdt, zal je hierover worden aangesproken en mogelijk zelfs van het evenement worden verwijderd.

2.3. Safety Mechanics

Het Safety Mechanics systeem is een stukje gereedschap om het spel veiliger te maken. Het geeft je de handvaten om kort en duidelijk te communiceren met je medespelers wat elkaars grenzen zijn. Je hoeft deze handvaten niet te gebruiken als jij dat niet nodig hebt. Maar zorg dat je ze wel kent zodat je weet hoe je moet reageren als iemand anders er wel gebruik van maakt.

Twijfel je of je medespeler zich goed voelt in een scène die jullie neerzetten? Steek dan je duim omhoog of vraag “Check?” aan je medespeler terwijl je oogcontact maakt met deze speler.

Wordt de checkvraag bij jou neergelegd of wil je zelf aangeven hoe je in de scène zit, kan dat op 3 manieren:

Goed: Je steekt je duim omhoog. Je voelt je goed. Je hebt het naar je zin en er mag verder geëscaleerd worden.

Matig: Je houdt je hand vlak. Je voelt je nog oké, maar de intensiteit van de scène zit tegen je grenzen aan. De scène mag niet verder escaleren en blijft op het niveau waar die nu zit.

Slecht: Je steekt je duim omlaag. Je voelt je niet goed. De scène gaat over je grenzen heen en je wilt niet meer meedoen. Als je één op één met iemand bent stopt de scène. Als je met een groep bent kun je zelf weglopen uit de scène.

Als je om welke reden dan ook OC graag de scène wil verlaten, leg dan een vlakke hand tegen je voorhoofd. Hierin mag niemand jou tegenhouden. Het is ook niet toegestaan om iemand die op deze manier een scène verlaat achteraf binnenspels hierop aan te spreken, hoe onlogisch het ook is voor een personage om bij een situatie weg te lopen. De buitenspelse veiligheid van de deelnemer staat altijd bovenaan. Wil je de scène uit maar is het om wat voor reden dan ook niet haalbaar om veilig de scène uit te lopen, maak dan de Call *No Play*. Hierdoor wordt de scène gelijk stilgezet en kun je deze verlaten.

Als iemand een *No Play* Call maakt of met een duim omlaag aangeeft dat het slecht gaat, is het aan de personen in de scène om zelf te bepalen of het genoeg is om de scène te stoppen of te verlaten, of dat er gesproken moet worden over wat er niet goed gaat. De persoon die de scène te veel vindt kan dit in veel gevallen het best zelf aangeven. Kom je er zelf niet uit? Signaleer dan een vertrouwenspersoon, spelleider of bestuurslid.

2.4. Veilig Vechten

Er mag op een evenement van Stichting Omen alleen gevochten worden met goede en veilige LARP-wapens. Spelers zijn hier zelf verantwoordelijk voor. Let bij het vechten op de volgende zaken:

- Denk zelf na over wat veilig is tijdens het vechten!
- Het hoofd is géén locatie. Mik nooit op het hoofd of de nek.
- Ontwijk gevoelige delen van het lichaam (borsten en het kruis).
- Sla niet door maar houd je slag op het laatst in, zodat de slag niet met volle kracht aankomt.
- Steek niet met wapens, tenzij het een steekwapen betreft.
- Vecht niet onder invloed van alcohol en/of drugs.
- Controleer na elk gevecht zelf je wapens.
- Maak geen shield bashes; je mag je schild niet gebruiken als een wapen.
- Ga voorzichtig om met pijlen; bij een beschadigde kop of schaft kunnen deze zeer gevaarlijk zijn. Sla bijvoorbeeld ook nooit een pijl uit de lucht.
- Houd je charges in. Houd er rekening mee dat iemand een onverwachte beweging kan maken terwijl je op diegene af sprint, dus zorg dat je op tijd kunt stoppen om niet tegen iemand aan te botsen.

Wanneer je in een gevecht in een situatie terecht komt die jij onveilig vind, kun je altijd je hand omhoog doen om aan te geven dat je niet meer in het spel bent en weglopen. Spreek na afloop een Spelleider of vertrouwenspersoon aan over wat er is gebeurd.

Bogen en Kruisbogen

Bogen en kruisbogen met LARP-veilige pijlen zijn toegestaan tot een maximale trekkracht van 30 lbs (pond). Controleer de staat van je pijlen voor het evenement, maar zeker ook regelmatig tijdens het evenement omdat onveilige pijlen ernstig kunnen verwonden. Verdere regels over het gebruik van (kruis)bogen en andere afstandswapens vind je in de paragraaf [Vechten met Afstandswapens](#).

Zelfgemaakte Wapens

Het is toegestaan zelfgemaakte LARP-wapens te gebruiken op onze evenementen, mits deze degelijk van constructie zijn en geen losse kern hebben. Spelers zijn zelf verantwoordelijk om met een veilig wapen te spelen. Vraag bij twijfel advies aan het bestuur.

Schilden en Pantser

Hoewel schilden en pantser niet aan dezelfde eisen als LARP-wapens hoeven te voldoen, mogen ook deze niet onveilig zijn. Dit betekent dat er geen harde, scherpe randen of punten aanwezig mogen zijn waarop LARP-wapens kapotgeslagen kunnen worden. Dit om te voorkomen dat LARP-wapens daarna onveilig worden.

2.5. Kleding en Kampementen

Tijdens de tijd-in uren van de evenementen werken wij zoveel mogelijk met een “what you see is what you get” beleid. We vragen al onze spelers daar zo veel mogelijk aan bij te dragen.

Om te beginnen zijn de kostuums hiervoor belangrijk. Hoewel we geen eisen willen stellen en niet bezig zijn met historische correctheid, vragen we je wel om een kostuum aan te trekken dat past in de wereld van Omen. Denk hierbij aan kleding uit de 8e tot 17e eeuw, Lord of the Rings, Game of Thrones, et cetera. We willen dus ook absoluut geen spijkerbroeken of witte gympen zien.

We willen er hier ook op wijzen dat het In Character terrein ook in de late avond en vroege ochtend van de evenementen echt In Character is. Als je 's ochtends uit je tent komt om een tosti te halen bij de bar, zien we graag dat je al (onderdelen van) je kostuum aantrekt, en niet in je spijkerbroek of onesie de bar in loopt.

Daarnaast bieden we de spelers de mogelijkheid om kampementen op te bouwen op het IC-terrein. In dit gebied is het enkel toegestaan om dingen op te bouwen en neer te zetten die in de spelwereld passen. Qua tenten accepteren we dus geen partytenten of andere plastieken bouwsels; een sahara-tent is grofweg de ondergrens. Als je twijfelt of jouw tent (of een ander attribuut) is toegestaan, overleg dan (van te voren) met het bestuur.

Om het aankleden van een kampement makkelijker te maken, biedt Omen de mogelijkheid om bankjes en tafeltjes te huren via dezelfde partij als door de Stichting gebruikt wordt. Als je hier gebruik van wilt maken kun je contact opnemen met het bestuur.

2.6. Buitenspelse terminologie

In dit regelsysteem en tijdens een evenement van Omen zullen er een aantal termen, Calls en gebaren worden gebruikt. Een deel van deze Calls heeft enkel te maken met de spelwereld; deze worden in het volgende hoofdstuk behandeld. In dit hoofdstuk benoemen we de Calls en terminologie die ook buiten de spelwereld belangrijk zijn.

2.6.1. Calls

Calls zijn korte woorden die geroepen worden om snel informatie te verspreiden. Als iemand zo'n woord roept, wordt van alle spelers verwacht dat ze weten wat hiermee bedoeld wordt. De buitenspelse Calls worden hieronder uitgelegd.

Tijd In/Tijd Uit:

Geven aan dat het spel start of stopt. Bepaalde locaties tellen altijd als Tijd Uit, zoals het kampeerterrein of de toiletten.

Deze Calls kunnen alleen gebruikt worden door spelleiders.

Time-Freeze:

De tijd staat in de spelwereld even stil en alle spelers moeten hun ogen dicht doen en neuriën (of iets dergelijks; als ze maar niet zien en horen wat er om hen heen gebeurt). Tijdens een time freeze kunnen er dingen gebeuren zoals monsters die uit het niets verschijnen of andere handelingen die gedaan moeten worden om het effect hoog te houden.

Deze Call kan alleen gebruikt worden door spelleiders.

No Play:

Het spelmoment is, om fysieke of mentale OC redenen, even te veel voor iemand. Je maakt deze Call en verlaat de scène; je medespelers mogen je hierin niet hinderen. Iedereen mag deze Call maken.

In principe mag je altijd als eerste proberen de scène te verlaten zonder deze Call. Leg dan een vlakke hand als dakje boven je ogen en loop weg. (Zie ook de [Safety Mechanics](#).)

Man-Down:

Het kan gebeuren dat iemand tijdens een evenement echt gewond raakt en acuut medische hulp nodig heeft. Als dit gebeurt gedurende Tijd-In en op het IC terrein wordt dit kenbaar gemaakt door het roepen van *Man Down*. Dit mag gedaan worden door het slachtoffer zelf, of iemand in de directe omgeving die iets ziet gebeuren.

Man Down is het signaal aan iedereen om onmiddellijk te stoppen met het spel en te gaan zitten op de grond of te hurken. Degene die naast het slachtoffer staat en 'man down' roept blijft staan en zwaait met de armen boven het hoofd. Zo is duidelijk zichtbaar waar de EHBO nodig is. Hinder de EHBO niet en volg elke aanwijzing van hen op.

Er zal eerst hulp aan het slachtoffer worden verleend, voordat het spel weer verder gaat. Alles wat tijdens een "man down" situatie gebeurt is strikt "Tijd-Uit" totdat de spelleider weer 'Tijd In' aangeeft. De EHBO is 24 uur per dag te bereiken via de portofoon.

2.6.2. Veel gebruikte termen

Onderstaande termen of afkortingen worden veel gebruikt, in dit regelboek en in andere documenten over conversaties over de evenementen. Het is handig om deze te kennen voordat je deelneemt aan Omen. Sommigen van deze termen zijn sterk gerelateerd aan de regels, en worden later in het regelboek uitgebreider uitgelegd.

Call

Calls zijn woorden die spelers, monsters of spelleaders roepen om in één woord een veelgebruikt effect te verduidelijken. Dit kunnen de buitenspelse Calls zijn die hierboven beschreven worden, maar het kunnen ook binnenspelse Calls zijn die effecten van spreuken of acties uitdrukken.

Een voorbeeld: Een monster slaat een speler met een zwaard, en roept daarbij de Call *Double*. Dit betekent dat de speler nu twee schade ontvangt, in plaats van de standaard van één schade.

IC / OC: In Character / Out of Character

Deze term wordt gebruikt om aan te geven of iets binnen het spel of buiten het spel is.

Character/Karakter/Personage

Een personage binnen het rollenspel dat door een speler gespeeld wordt.

Character Sheet

Document waarop de vaardigheden van je personage staan. Draag deze bij je op het evenement.

XP: Experience Points

Dit puntenaantal geeft aan hoe ervaren een personage is, en hoe veel vaardigheden het personage daardoor kan bezitten. Wanneer je personage een evenement overleeft, wordt er XP bijgeschreven op de Character Sheet; die kan je dan uitgeven om nieuwe vaardigheden te leren.

Bestuur

Het bestuur organiseert de evenementen en is verantwoordelijk voor een goed en veilig verloop van de evenementen. Zie ook de website: <https://stichting-omen.nl/stichting-omen/het-bestuur/>

SL: Spelleiding

De spelleiding schrijft het plot voor een evenement en overziet het verloop hiervan tijdens het evenement. Ze zijn tijdens de evenementen te herkennen aan de grijze hesjes met het Omen-logo er op. Zie ook de website: <https://stichting-omen.nl/stichting-omen/de-spelleiders/>

NPC/Monster/Figuranten

Non Player Characters of Monsters zijn de personages die worden gespeeld door figuranten in plaats van spelers. De figuranten werken hecht samen met de SL en samen zorgen ze tijdens het evenement dat er het plot richting de spelers komt. Gedurende een weekend zal een figurant meerdere monsterrollen of NPCs spelen.

Monstertent

Tijd Uit locatie waar de Spelleiding kleding en rekwisieten heeft staan die door de figuranten worden gebruikt. Deze is niet toegankelijk voor spelers.

Physrep: Physical representation

De fysieke representatie van een binnenspels voorwerp. Bij sommige vaardigheden kan gemeld worden dat een Physrep nodig is. Dit geldt bijvoorbeeld voor de verbandjes voor de genezersvaardigheden of voor het pantser dat een personage draagt. Daarnaast geldt in Omen dat een personage geen voorwerpen kan gebruiken waarvan geen Physrep aanwezig is, aangezien we werken volgens “What You See Is What You Get”.

HP: Hitpoints

Dit zijn levenspunten die aangeven hoe ‘intact’ je lichaam nog is, en hoeveel schade je kunt krijgen voordat je kritiek gewond raakt. Voor meer info over HP, zie het onderdeel [“Van Levend tot Dood”](#) in het hoofdstuk [“Algemene IC regels”](#).

AP: Armorpoints

Deze punten geven aan hoe stevig jouw pantser is, en dus hoeveel schade je pantser kan krijgen voordat het kapot gaat. Je pantser beschermt je lichaam (HP) tegen de meeste soorten fysieke schade. Voor meer info over AP, zie het onderdeel [“Van Levend tot Dood”](#) in het hoofdstuk [“Algemene IC Regels”](#).

SP: Shieldpoints

Deze punten geven aan hoe stevig jouw (magische) schild is, en dus hoeveel schade je (magische) schild kan krijgen voordat het kapot gaat. Je schild beschermt je tegen de meeste spreuken en effecten. Voor meer info over SP, zie het onderdeel [“Van Levend tot Dood”](#) in het hoofdstuk [“Algemene IC regels”](#).

Mana
Dit is de manier om uit te drukken hoeveel capaciteit een personage heeft om elementaire spreuken te casten of hoeveel het kost om een specifieke elementaire spreuk te casten. Iedereen die elementaire spreuken heeft, heeft een bron van Mana om te gebruiken. Voor meer informatie over Mana, zie het onderdeel [“Elementaire Magie”](#) in het hoofdstuk [“Vaardigheden”](#).

Devotie

Dit is de manier om uit te drukken hoeveel capaciteit een personage heeft om spirituele spreuken te casten of hoeveel het kost om een specifieke spirituele spreuk te casten. Iedereen die spirituele spreuken heeft, heeft een bron van Devotie om te gebruiken. Voor meer informatie over Devotie, zie het onderdeel [“Spirituele Magie”](#) in het hoofdstuk [“Vaardigheden”](#).

Kracht

Dit is de manier om uit te drukken hoeveel capaciteit een personage heeft om occulte vaardigheden te gebruiken of hoeveel het kost om een specifieke occulte vaardigheid te gebruiken. Iedereen die occulte vaardigheden heeft, heeft een bron van Kracht om te gebruiken. Voor meer informatie over Kracht, zie het onderdeel [“Occulte Magie”](#) in het hoofdstuk [“Vaardigheden”](#).

3. Algemene IC Regels

Dit hoofdstuk beschrijft de regels die tijdens Tijd In altijd en voor iedereen gelden, onafhankelijk van de vaardigheden van jouw personage. Het beschrijft basale, veelvoorkomende dingen, zoals de regels rondom vechten en schade. Ook beschrijven we de regels rondom dingen die je minder vaak tegen zult komen, zoals magische items, potions en scrolls. Hoewel je deze misschien niet vaak tegenkomt, is het wel handig om te weten hoe ze werken. Het is dan ook belangrijk dat iedereen de inhoud van dit hoofdstuk goed kent.

3.1. IC Terminologie

Er zijn bepaalde termen en gebaren die alleen tijdens Tijd In van belang zijn.

3.1.1. Calls

Tijdens het spel kun je verschillende Calls ontvangen. Deze Calls hebben een positief of negatief effect op jou en kunnen je vaardigheden beïnvloeden. Bij veel vaardigheden krijg jij zelf ook de mogelijkheid om Calls te gebruiken.

Een volledige lijst met alle Calls staat in de bijlage "[Lijst van Calls](#)" aan het einde van dit document. Zorg dat je deze bijlage goed doorleest, en de werking van de Calls kent. In dit document herken je Calls omdat ze cursief gedrukt worden.

Een Call kan 2 soorten duraties hebben.

- **Instant:** Dit effect vindt meteen plaats en heeft daarna geen voortdurend effect. Een voorbeeld hiervan is een *Strike* of een *Double*.
- **1 minuut:** Dit effect vindt meteen plaats en blijft dan 1 minuut lang voortduren. Een voorbeeld hiervan is een *Blind* of een *Mute*.

Als je een nieuwe Call op je krijgt, heft dit de oude Call niet op. Krijg je binnen de tijd dezelfde Call nog een keer op je, dan reset de timer weer naar 1 minuut.

Wanneer je HP verliest beëindigt het effect van de Call meteen. (Wanneer je SP of AP verliest eindigt het effect van de Call *niet*!)

Een Call moet duidelijk uitgesproken worden nadat de betreffende aanval een doelwit heeft getroffen. Je mag dus bijvoorbeeld pas *Shatter* roepen nadat je iemands schild hebt getroffen en niet al terwijl je slaat. Dit voorkomt dat er Calls geroepen worden die geen effect zouden moeten hebben, omdat de aanval mist.

Maar, let op, de Call behorende bij een spreuk mag nooit meer dan 5 seconden ná de incantatie geroepen worden, tenzij dit specifiek bij de spreuk vermeld staat. Je kunt dus niet een touch-effect oproepen, en er pas minuten later er iemand mee aanraken.

Een Call kan nooit genegeerd worden. Als je wordt getroffen door een effect met een Call, moet je het effect van de Call altijd volledig uitspelen. Heb je vaardigheden of ben je onder invloed van een effect waardoor jij immuun bent voor de Call, dan moet je direct reageren met de Call

No Effect. Wordt de Call opgevangen door je schild, dan moet je direct reageren met de Call *Shield*. Je mag er dus nooit vanuit gaan dat een effect dat een Call veroorzaakt 'mis' is. Wanneer jij zelf een Call tegen iemand gebruikt, en je ziet duidelijk dat het effect niet plaatsvindt, maar er ook geen *No Effect* of *Shield* geroepen wordt, mag je er van uit gaan dat je niet gehoord bent. Je hebt de vaardigheid, spreuk, etc, dan ook niet gebruikt (en verliest bijvoorbeeld geen Mana).

Effecten zonder Call

Er zijn effecten, zoals door vaardigheden en spreuken, die een effect hebben waarvoor geen specifieke Call is. Bijvoorbeeld: iemand gebruikt een support vaardigheid die de ontvanger een vaardigheid geeft (zoals *Herstel de Geest*), een genezer die iemand stabiliseert, of een Magiër met bepaalde spreuken.

Als jij met een non-Call effect een andere persoon beïnvloedt, dan moet jij het effect uitleggen aan de ontvanger. Zorg ervoor dat je een korte uitleg hebt van wat er gebeurt en dit uitlegt wanneer het effect plaatsvindt. In sommige situaties kan het handig zijn dit van te voren met je medespelers te delen, bijvoorbeeld wanneer je een vaardigheid hebt die je graag wilt gebruiken om een paar medespelers te versterken in de strijd. Daarnaast is het mogelijk voor een Magiër om de woorden van de incantatie te gebruiken om het effect (IC) uit te leggen.

3.1.2. Gebaren

Bepaalde gebaren hebben een betekenis voor het spel. Deze gebaren worden altijd gemaakt met één hand die in de lucht wordt gehouden, goed zichtbaar boven het hoofd.

Hand in de lucht: Dit betekent dat iemand OCis: Diens personage is op dit moment niet in het spel aanwezig. Je ziet die persoon dan niet, je negeert de persoon volledig en gaat door met waar je mee bezig was. Dit teken wordt bijvoorbeeld vaak gebruikt door de figuranten om van de monstertent naar een beginplek te lopen.

Vinger in de lucht: Dit teken wordt gebruikt door spelers of figuranten die onzichtbaar zijn. Je ziet deze personages dus niet meer. Mochten ze tegen je aan botsen, dan kun je ze nog wel voelen. Ook als ze overduidelijke geluiden maken (hardop spreken, dingen om stoten, struikelen), kun je deze horen. Enkel met bijzondere vaardigheden kun je deze onzichtbaarheid doorzien. (Let op: Een Call wordt alleen OC uitgesproken. Een onzichtbaar persoon die een Call roept, blijft onzichtbaar.)

Vuist in de lucht: Met een vuist in de lucht is iemand met behulp van vaardigheden verstopt en daardoor uit het zicht. Je kunt deze persoon zien wanneer deze verplaatst of wanneer je binnen 1 meter komt, maar je weet in principe niet waar je moet zoeken. Enkel met bijzondere vaardigheden kun je deze verstopping op andere manieren doorzien.

3.2. Korte Rust, Nachtrust en Vermoeidheid

Veel vaardigheden in het spel kun je niet oneindig vaak gebruiken. Vaak kun je deze vaardigheden een aantal keer gebruiken voor je weer uit moet rusten. De regels rondom uitrusten staan hier beschreven.

3.2.1. Korte rust

De kortste manier van uitrusten is door een Korte Rust te nemen. Dit is een periode van 15 minuten waarin je geen activiteiten doet. Je kunt wel op een rustige manier lopen of gesprekken voeren met iemand, maar je kunt niet rennen of vechten, en je kunt geen vaardigheden gebruiken.

Wanneer je op niet magische wijze genezen wordt telt dit ook als een Korte Rust, ook als het genezingsproces korter duurt dan 15 minuten.

Wordt je op magische wijze genezen, bijvoorbeeld door een spreuk, potion of een enchantment, dan telt dit niet als een Korte Rust. Je moet dan dus nog steeds uitrusten om je vaardigheden terug te krijgen.

Een Korte Rust zorgt ervoor dat je niet langer Vermoeid bent. Ook zijn er vele vaardigheden die je opnieuw kunt gebruiken na het nemen van een Korte Rust.

3.2.2. Vermoeidheid

Tijdens het spel kun je op verschillende manieren “Vermoeid” raken, een staat waar je alleen vanaf komt door uit te rusten. Wanneer je Vermoeid bent verlies je **al** je vaardigheden. Je kunt dus alleen nog maar handelingen doen die geen gekochte vaardigheden vereisen. De enige uitzonderingen zijn vaardigheden die je HP/AP/SP verhogen, de vaardigheid Lezen/Schrijven, of wanneer het specifiek bij de vaardigheid vermeld staat. Het is nog wel mogelijk scrolls, (magische) items of alchemische substanties te gebruiken.

Vermoeid raken kan op twee manieren:

- Je komt op 0 HP en verliest je bewustzijn (onafhankelijk van de manier waarop). Wanneer je weer bij komt, ben je Vermoeid.
- Er wordt een vaardigheid of spreuk op je gericht, waarbij de Call *Exhaustion* wordt gemaakt. Je bent nu direct Vermoeid.

Voorbeeld 1

Karel is een vechter met 4 HP die dankzij Vechtersvaardigheden de Call Double kan gebruiken als hij vecht. Tijdens een gevecht komt hij op 0 HP en gaat neer. Marcus de priester geneest Karel en Karel doet opnieuw

mee in het gevecht. Hij heeft opnieuw 4 HP, maar omdat hij nu Vermoeid is kan hij geen doubles meer slaan.

Na het gevecht gaat Karel een kwartiertje tegen een boom aan zitten om een Korte Rust te nemen. Hierna kan hij weer doubles slaan.

Voorbeeld 2

Marcus de priester kan genezende magie gebruiken. Een vijandelijke magiër cast een Exhaustion spreuk op hem waardoor hij Vermoeid raakt. Hij kan geen spreuken meer gebruiken, en dus geen genezingen meer doen. Tot overmaat van ramp weet een van de boeven hem ook nog een rake tik uit te delen. Marcus gaat naar het hospitaal. Daar krijgt hij van chirurg Tamara hechtingen en een verbandje. Marcus is nu genezen, en ook direct niet meer Vermoeid: Hij kan terug het gevecht in om zijn vriend Karel met magie te genezen.

Voorbeeld 3

Janneke is een vechter met de vaardigheid Sterke Geest en Double. Een magier gebruikt een spreuk tegen Janneke waarvoor ze de Sterke Geest vaardigheid gebruikt. Ze moet een Korte Rust nemen voordat ze deze nogmaals mag doen.

Janneke kan nogsteeds haar vaardigheid Double gebruiken om daar 3x de call Double mee te slaan. Als ze dat gedaan heeft moet ze ook daar een Korte Rust voor nemen.

Zodra ze de Korte Rust genomen heeft kan ze beide vaardigheden opnieuw gebruiken

3.2.3. **Nachtrust**

De langere manier van uitrusten is de Nachtrust. Een Nachtrust is een periode van enkele uren waarin je personage slaapt. In principe krijgt elk personage 1 Nachtrust per dag; meer is niet mogelijk zonder bijzondere/magische effecten.

Tijdens de Nachtrust herstel je volledig van je uitputting en verwondingen van de vorige dag. Tevens heb je alle voordelen van een Korte Rust. Als je 's ochtends uit bed komt heb je al je vaardigheden en je maximale HP terug. Extra HP/AP/SP die je verkregen hebt waar geen specifieke tijdsduur bij hoort, verlies je ook na een Nachtrust. Ook herstellen je maximale Mana-, Devotie- en Krachtbronnen zich weer volgens de regels in "[Magische Vaardigheden](#)". Als je een ziekte oploopt of vervloekt wordt dan kom je hier niet automatisch vanaf met een Nachtrust.

3.3. **Van levend tot dood**

Op allerlei momenten in het spel kun je door verschillende dingen in gevaar zijn. Je kunt worden aangevallen met normale wapens, magische spreuken, en nog van alles meer. In dit deel van het regelboek beschrijven we de regels die bepalen of je gewond raakt of niet, en hoe het kan gebeuren dat je stervende bent of zelfs dood gaat.

3.3.1. **HP, AP, SP**

Ieder personage heeft drie puntentellers die bepalen hoe ze er aan toe zijn: HP, AP en SP, oftewel Hit Points, Armor Points en Shield Points. Deze worden hieronder verder toegelicht.

3.3.1.1. **Hit Points**

HP is de weergave van fysieke schade aan het lichaam van het personage. Als je geen Hit Points meer hebt, ben je stervende (zie "[Verwondingen en de Dood](#)"). Schade wordt alleen afgetrokken van HP als het niet tegengehouden wordt door AP of SP.

Een beginnend personage heeft **2 HP**. Als zo'n personage schade krijgt, kan deze ook weer tot maximaal 2 HP genezen worden. Je kunt dit door middel van vaardigheden opkopen tot maximaal **4 HP**. Door spreuken en effecten kan je (maximum) HP tijdelijk verhoogd worden naar 5, maar hoger dan 5 kan het nooit worden.

We maken op Omen geen onderscheid tussen locaties met schade: Een klap op je arm heeft evenveel effect als een klap op je torso. Onthoud wel dat het hoofd nooit een locatie is; hier mag vanwege de veiligheid nooit geslagen worden!

HP Voorbeeld

Tobias is een simpele boer zonder pantser of schild, met 2 HP. Een ondode rent zijn erf op en prikt hem met een roestige speer. Tobias verliest hierdoor 1 HP, en heeft nog 1 HP over.

3.3.1.2. Armor Points

AP is de weergave van de bescherming van een pantser dat gedragen wordt door het personage. Zolang je AP hebt zal binnenkomende schade altijd van je AP afgaan en niet van je HP, als de binnenkomende schade meer is dan je resterende AP dan gaat het overschot alsnog van je HP af. De uitzondering hierop is de Call *Trough*, deze gaat door AP heen. Een werpwapen of pijl van een (kruis)boog doet standaard *Trough*

Het pantser beschermt enkel tegen schade van slag en steekwapens. Calls met andere effecten dan schade worden niet tegengehouden door pantser (dus een *Sleep* gaat door het pantser heen, maar een *Double* niet).

De enige bijzonderheid hierbij is de Call *Poison*; deze werkt enkel wanneer er HP-schade is. Hierover wordt in het onderdeel [“Vechten met alchemische substanties”](#) meer uitgelegd.

Een pantser heeft een maximale AP waarde afhankelijk van het materiaal en hoeveel van het lichaam erdoor wordt bedekt. Je kan op 6 lichaamsdelen een pantser dragen: Je hoofd, je torso, je linker en rechterarm, je linker en rechter been. Wanneer je 3 van de 6 lichaamsdelen met pantser bedekt krijg je de volledige AP dat het materiaal bied. Als je alleen op je torso pantser draagt krijg je de AP van het materiaal -1, tot een minimum van 1. Wanneer je pantser op 1 of 2 van de 6 lichaamsdelen draagt, waarvan geen van de locaties het torso is, krijg je geen AP. Wanneer je pantser op 2 van de 6 lichaamsdelen draagt waarvan 1 het torso is dan tel je je AP alsof je pantser enkel op je torso zit.

Materiaal	3 lichaamsdelen of meer	Enkel op Torso
Zeer licht: zacht leer of gambeson.	1 AP	1 AP
Licht: Hard leer of leer met metalen verstevigingen	2 AP	1 AP
Middel: Malienkolders of geschubde harnassen	3 AP	2 AP
Zwaar: Plaatstaal	4 AP	3 AP

Een beginnend personage kan gebruik maken van maximaal **1 AP**. Door vaardigheden te kopen kan de maximale AP opgekocht worden tot **4 AP**; de drager wordt dan beter in het goed opvangen van klappen waardoor het pantser minder beschadigd raakt. Een personage kan enkel gebruik maken van de maximale AP volgens de aangekochte vaardigheden, wanneer deze ook écht dat soort pantser draagt. De totale AP waarde van een pantser is dus de laagste waarde van de max AP van het personage en de max AP van het materiaal (zie AP Voorbeeld 1).

Door spreuken, items, etcetera, kan de AP van een personage hoger gemaakt worden dan volgens vaardigheden mogelijk is, tot een maximum van 5 AP.

In principe is het niet mogelijk om in een licht, medium of zwaar pantser spreuken te casten, tenzij je de juiste vaardigheden hiervoor hebt. Zie daarvoor de [“Algemene Magische Vaardigheden”](#) in het hoofdstuk [“Vaardigheden”](#). (In een zeer licht pantser mag je dus wél spreuken casten zonder bijzondere vaardigheden.)

AP Voorbeeld 1

Margaretha is een jonge avonturier met pantservaardigheden waardoor ze maximaal 3 AP kan hebben. Helaas is ze niet rijk en heeft alleen een hard leren pantser; daarmee heeft ze 2 AP. Als ze later rijk is, koopt ze een volledig plaatstalen pantser. Daarmee heeft ze 3 AP: Van het 4e punt kan ze géén gebruik maken omdat ze de vaardigheden daarvoor niet heeft.

AP Voorbeeld 2

Ridder Florian heeft een dun leren pantser aan, en heeft dus 1 AP. Daarnaast heeft hij 3 HP. Hij wordt op zijn pantser geraakt door de knots van een Beastman, waarbij de Call Double wordt gemaakt: Deze slag doet twee schade. Na deze slag is het pantser stuk en heeft Florian's personage nog 2 HP.

AP Voorbeeld 3

Margaretha draagt haar hard leren pantser en heeft daar de juiste vaardigheden voor, en bovendien heeft ze aan haar constitutie gewerkt. Ze heeft 3 HP en 2 AP. In een gevecht steekt iemand haar met een dolk omgeven door een glinstering van magie, waarbij de call Sleep wordt gemaakt. Margaretha heeft nu nog 3 HP en 1 AP, en valt direct in een magische slaap.

AP Voorbeeld 4

Margaretha uit voorbeeld 3 heeft haar pantser gerepareerd, en heeft weer 3 HP en 2 AP. In een gevecht steekt iemand haar met een glinsterende dolk, waarbij de Call Sleep Poison wordt gemaakt. Margaretha heeft nu nog 3 HP en 1 AP. Omdat haar pantser haar beschermt tegen het gif, valt ze niet in slaap.

3.3.1.3. Shield Points

SP is de weergave van de bescherming die een personage krijgt van een schild, of dat nou een fysiek schild is of een magisch schild. SP biedt bescherming tegen calls. Wanneer een Call wordt tegengehouden met een fysiek of magisch schild, neemt de SP van dit schild af met 1 punt, je maakt hierbij de Call *Shield* om aan te geven dat je beschermd bent. Een fysiek schild met minimaal 1 SP biedt naast bescherming tegen calls, ook bescherming tegen alle soorten schade. Let op dat pijlen altijd de *Through* Call doen, het opvangen van een pijl met je schild kost dus 1 SP. De volgende richtlijnen gelden voor het gebruik van SP: Voor een fysiek schild dat wordt vastgehouden geldt:

- Fysieke klappen raken wanneer ze dat daadwerkelijk doen, oftewel, wanneer een wapen, pijl, etcetera het schild raakt.
- Voor magische spreuken geldt dat het schild alleen werkt wanneer deze zich op de lijn tussen de magiër en het doelwit bevindt op het moment dat de magiër begint aan de Call (dus direct na de incantatie); ook bij Aura en Mass Calls werkt dit zo. Dit betekent ook dat iemand die liever een Call ontvangt dan een schild kapot laat gaan ervoor kan kiezen het schild niet in de lijn te houden. Uitzondering hierop is de Call Shatter. Deze wordt specifiek op een schild gemikt; het is niet mogelijk het schild uit de lijn van de spreuk te houden.

Voor een magisch schild geldt dat het je gehele lichaam omvat. Het maakt hier dus niet uit hoe of waar je geraakt wordt door een spreuk of Call. Je bepaalt zelf of het schild activeert of niet.

Daarnaast raakt een schild zelf alleen beschadigd door Calls. Een normale wapenslag op een schild doet geen schade aan dat schild. Een wapenslag, spreuk of pijl waar een Call bij hoort, doet dat wel. De energie van de Call die normaal invloed op jou zou uitoefenen wordt opgevangen door het schild, waardoor het schild beschadigt raakt. Hierdoor verliest het schild 1 SP van elke Call die deze blokkeert, ook als deze normaal geen schade doet, maar de Call heeft geen effect op jou.

Let op de volgende bijzonderheden:

- De Call *Shatter* vernietigt alle SP van een magisch en fysiek schild.
- Gecombineerde Calls, zoals *Triple Through of Sleep Poison* tellen als één Call, waardoor je één SP verliest.
- Bij een *Fatal Call* (zonder Poison) ben je wel altijd direct ál je HP, AP én SP kwijt. Maar bij de Call *Fatal Poison* verlies je maar 1 SP, omdat de Poison enkel werkt als deze de HP raakt.

Zodra een schild geen SP meer over heeft is het kapot. Je kan het schild niet meer gebruiken, ook niet om normale wapen slagen tegen te houden. Je dient het kapotte schild af te leggen en het moet gerepareerd worden. Zorg dat je het schild op een veilige manier aflegt zodat een ander er niet over kan struikelen.

Wanneer jij beschermd wordt voor het effect van een Call door een schild dan gebruik je hier de Call *Shield* voor. Dit geeft aan dat jij niet immuun bent voor het effect maar dat jij (tijdelijk) beschermd wordt.

Een beginnend personage kan gebruikmaken van maximaal **1 SP**. Door vaardigheden te kopen kan de maximale SP opgekocht worden tot **4 SP**; de drager wordt dan beter in het goed opvangen van klappen waardoor het schild minder beschadigt raakt. Ieder (intact) schild dat een personage oppakt heeft de maximale SP die het personage kan hebben, onafhankelijk van de grootte of dikte van het schild. Let hierbij wel op: Je kan dus niet zomaar een willekeurig schild van de grond pakken aangezien je niet weet hoeveel SP er nog over is. Als je een schild op de grond ziet liggen, ga er dan vanuit dat deze stuk is.

Door spreuken kan de SP van een personage hoger gemaakt worden dan volgens vaardigheden mogelijk is, tot een maximum van 5 SP.

In principe is het niet mogelijk om spreuken te casten terwijl je een fysiek schild draagt (omdat je twee handen nodig hebt), tenzij je de juiste vaardigheden hiervoor hebt. Zie daarvoor de [“Algemene Magische Vaardigheden”](#) in het hoofdstuk [“Vaardigheden”](#). Er zijn geen beperkingen voor het casten van spreuken wanneer er een magisch schild over je geplaatst is.

SP Voorbeeld 1

Ridder Florian heeft een dun leren pantser aan, en heeft dus 1 AP. Daarnaast heeft hij 3 HP. Hij heeft een groot schild, maar weet niet heel goed hoe hij ermee moet vechten: Hij heeft 1 SP door het schild. In een gevecht slaat iemand met een zwaard op het schild. Na deze slag is er niets veranderd: Florian heeft nog steeds 3 HP, 1 AP en 1 SP.

SP Voorbeeld 2

Florian uit voorbeeld 1 (3 HP, 1 AP, 1 SP) wordt nu op zijn schild geraakt door een andere vechter met een grote knots, waarbij de Call Double wordt gemaakt. De speler van Florian roept nu “Shield” om aan te geven dat zijn schild de klap heeft gevangen. Florian zijn schild is nu stuk, hij heeft nog 3 HP en 1 AP. Florian legt zijn schild tegen een boom die in de buurt staat.

SP Voorbeeld 3

Florian uit voorbeeld 1 heeft alles laten repareren (3 HP, 1 AP, 1 SP). Op avontuur wordt hij belaagd door een magiër, die een spreuk tegen hem begint uit te spreken. Florian duikt weg achter het schild terwijl de magiër incanteert. Het schild vangt dus de spreuk, en de speler van Florian roept “Shield”. Het schild is stuk, maar Florian valt niet in slaap.

SP Voorbeeld 4

Florian uit voorbeeld 1 is bijgekomen en heeft alles laten repareren (3 HP, 1 AP, 1 SP). Helaas komt hij wéér een magiër tegen. Florian rent er recht op af, zonder zijn schild voor zich te houden. De magiër maakt de incantatie af en Florian krijgt de Call Mute. Florian kan nu niet meer praten voor 1 minuut, maar omdat het schild niet tussen hem en de magiër zat, blijft het intact om andere aanvallen af te slaan.

3.3.1.4. AP of SP door spreuken

Het is mogelijk om door bepaalde spreuken extra AP of SP te krijgen. Hierbij gelden de volgende regels:

- De verkregen AP werkt over je gehele lichaam. Het maakt niet uit waar je geraakt wordt; de AP heeft altijd effect.
- De verkregen SP kun je activeren met de *Shield* Call. Je mag er ook voor kiezen om de *Shield* Call niet te maken, dan ontvang je het effect van de Call, maar je behoud je SP.
- De maximale AP of SP waar jij als personage vaardigheden voor hebt kunnen worden overschreden door magisch verkregen AP of SP. Een beginnend personage kan door spreuken bijvoorbeeld 3 AP krijgen.

- Je kunt nooit meer dan 5 AP of 5 SP hebben. De spreuken vullen je AP of SP dus aan tot maximaal 5.
- Als je AP of SP verliest, verlies je eerst de magisch verkregen AP of SP, en pas daarna de punten van je pantser of schild.
- Er kan nooit meer dan één spreuk tegelijk AP toekennen, en nooit meer dan één spreuk tegelijk SP toekennen. Als er op een personage al een AP-gevende spreuk actief was, en er wordt een nieuwe op dit personage toegevoegd, moet de speler kiezen welk van de effecten actief blijft.
- Alle extra AP of SP die je verkregen hebt, vervallen zodra je een Nachtrust neemt.

Magische AP/SP Voorbeeld 1

Janneke heeft een torso-pantser van 3 AP. Er wordt nu een spreuk gedaan waarmee 3 AP extra gegeven kan worden. Janneke kan nooit meer dan 5 AP hebben en krijgt dus slechts 2 AP van de spreuk. Vervolgens krijgt Janneke een klap met de call Double op haar arm. Hiermee verliest ze de 2 AP van de magie, en heeft ze alleen nog haar torso-pantser. De volgende klap op haar arm zal direct van haar HP afgaan, omdat daar geen pantser zit.

Magische AP/SP Voorbeeld 2

Bram heeft geen eigen schild, maar er is eerder een spreuk op hem gedaan waarvan hij 3 SP kreeg. Door een gevecht is hij er daar al 2 van kwijt, waardoor hij nu nog 1 SP heeft. Er komt een magiër bij hem, die een spreuk gebruikt waarmee Bram 2 SP krijgt. Het effect van de eerste spreuk verdwijnt, en het personage heeft nu alleen de 2 SP van de laatst gedane spreuk.

3.3.1.5. Pantser en Schilden repareren

Een pantser of schild dat beschadigd is krijgt niet zomaar haar AP of SP terug. Hiervoor moet het pantser of schild gerepareerd worden. Er zijn spreuken die dit doen, of het kan met de hand gerepareerd worden. Om een pantser of schild met de hand te repareren mag het niet gedragen worden. De reparatie moet gebeuren in rust, dus niet tijdens een gevecht.

Een ongetraind personage moet zich 5 minuten bezig houden met de reparatie om 1 AP of 1 SP te repareren. Een Crafter kan dezelfde reparatie doen in significant minder tijd. Wanneer een pantser door een *Crush* of een *Shatter is vernietigd*, kan dit alleen gerepareerd worden door een persoon met de vaardigheid Vakman. Zie [“Craftersvaardigheden”](#) in het hoofdstuk [“Vaardigheden”](#).

3.3.2. Vechten, Wapens en Schade

Op Omen kan iedereen elk wapen gebruiken, of je nu een magiër speelt of een soldaat. Als je iemand weet te raken met dit wapen doet dit 1 punt schade, die eventueel tegengehouden kan

worden door AP of SP. Er is géén Call nodig om schade te doen; iedere geraakte aanval doet altijd 1 schade. We kennen dus geen Calls als 'hit', 'sharp' of 'blunt'.

Personages kunnen door middel van vechtersvaardigheden leren om méér dan 1 schade te doen met een wapen. Hiervoor gebruiken we bepaalde Calls, zoals *Double*, *Triple*, *Strike*, of *Crush*. Ook met enkele andere vaardigheden of bijzondere voorwerpen kunnen Calls toegevoegd worden aan een wapenslag. Al deze Calls staan in de [Call Lijst](#), en het is belangrijk dat iedere speler ze kent.

Let op: Het is niet mogelijk om verschillende vaardigheden die een Call toevoegen aan een slag tegelijk te gebruiken. Wel is het mogelijk om het effect van een vaardigheid te combineren met de speciale eigenschap van een wapen (of alchemische substanties, en dergelijke). Hiermee wordt één combinatiecall gemaakt. Zo kan een vechter met de juiste vaardigheden een magisch zwaard te gebruiken om de *Double* van zijn vaardigheden en de *Through* van zijn magische zwaard te combineren, en met één slag de Call *Double Through* doen.

3.3.2.1. Vechten met afstandswapens

Ook bogen en andere afstandswapens mag iedereen gebruiken. Afstandswapens doen altijd *Through* schade, en worden dus niet tegengehouden door pantser. Je hoeft dit niet bij ieder schot te roepen. Mocht jij vechtersvaardigheden kopen waardoor je andere Calls mag gaan maken, adviseren we je deze wél te combineren met de *Through* Call; je roept dan bijvoorbeeld *Double Through* wanneer je raak schiet.

Voor het gebruik van bogen gelden enkele extra regels:

- Er mag niet binnen 5 meter afstand op iemand geschoten worden met een boog. Als een boogschutter iemand binnen 5 meter wil aanvallen, zullen ze meer afstand moeten nemen of moeten wisselen naar een ander type wapen.
- Het is alleen toegestaan met afstandswapens te vechten zolang er daglicht is.
- (Kruis)bogen zijn enkel toegestaan met een trekkracht tot 30 lbs (pond).
- De kwaliteit van pijlen moet aan het begin van het evenement en na elk schot gecontroleerd worden. (Weet je niet waar je op moet letten? Vraag advies aan een spelleider of bestuurslid)
- Het is verstandig om vóór het evenement enkele proefschoten te doen met jouw afstandswapen. Het kan zijn dat bogen en kruisbogen die binnen de regels vallen alsnog flinke blauwe plekken kunnen veroorzaken op 5 meter afstand. We vragen iedereen hier zelf verstandig mee om te gaan. Als jij zelf niet op 5 meter afstand geraakt zou willen worden door jouw wapen, schiet dan zelf ook van verder weg.

3.3.2.2. Vechten met alchemische substanties

Het is mogelijk om wapens (en pijlen) in te smeren met giften (of andere alchemische substanties). Iedereen is in staat om dit te doen, maar je kunt er alleen maar veilig mee vechten als je de vaardigheid [Vechten met alchemische substanties](#) hebt. Heb je de vaardigheid niet, dan



heeft de substantie op het wapen simpelweg geen effect, omdat het er tijdens het vechten af is gedropen. Het gif (of andere alchemische substantie) gaat hiermee verloren.

Voor vechten met alchemische substanties geldt de regel dat één alchemische substantie één effect heeft op de eerstvolgende rake klap. Het is niet mogelijk om meerdere alchemische substanties aan te brengen op een wapen om op meerdere klappen effect te hebben, en het is ook niet mogelijk om alchemische substanties te combineren tot één effect.

Wanneer er gevochten wordt met alchemische substanties is het belangrijk om te beseffen dat alle effecten waar een *Poison* Call bij hoort alleen effect hebben als er schade gedaan wordt aan de HP van je doelwit. Wanneer jouw aanval wordt tegengehouden door een pantser of een schild dan wordt het gif wel gebruikt maar vindt er geen effect plaats.. Dit geldt zelfs voor *Fatal Poison*. Sommige alchemische substanties hebben geen *Poison* Call. In dat geval werkt deze, net als bij een “normale” Call ook als deze iemands pantser raakt. Een schild en magische SP kan je call nog steeds blokkeren.

3.3.3. Verwondingen en de Dood

Zodra je door schade niet meer aan je maximum aan HP zit ben je gewond. Bij een beginnend personage is het maximum **2 HP**, dit kan door vaardigheden opgekocht worden naar **4 HP**.

Er zijn geen regeltechnische beperkingen aan het gebruik van vaardigheden of het doen van acties als je gewond bent. Wel hopen we dat iedereen de verwondingen mooi uitspeelt, en laat zien dat het slecht met het personage gaat.

Zodra je géén HP meer over hebt ben je stervende. Er gebeuren nu meerdere dingen:

- Je verliest het bewustzijn. Je valt neer op de grond en bent niet meer aanspreekbaar.
- Je begint dood te bloeden. Als je niet binnen 5 minuten genezing krijgt ben je permanent dood. Deze periode wordt ook wel de 'grace period' genoemd.
- Als je een verwonding hebt gekregen met de Call *Fatal* duurt de grace period geen 5 minuten, maar slechts 1 minuut! Ook zijn er speciale vaardigheden nodig om een *Fatal* te genezen. Meldt dit dus altijd aan de genezer (door dit snel, OC, in te fluisteren, bijvoorbeeld).
- Je raakt Vermoeid en verliest daardoor het gebruik van al je vaardigheden, zie de regels voor [Vermoeidheid](#).

3.3.4. Genezing

Genezing is het proces waardoor een personage HP terug kan krijgen. Er zijn twee soorten genezing.

Magische genezing is genezing door spreuken, potions, enchantments, etcetera. De spreuk/het voorwerp beschrijft zelf precies hoeveel HP er teruggekregen wordt en of er eventuele verdere gevolgen zijn. Magische genezing gebeurt instantaan, en kan ook midden in een gevecht gebeuren.

Niet-magische genezing is genezing door behandeling, bijvoorbeeld met verband, hechtingen, of spalken. Afhankelijk van de vaardigheden van de genezer zal dit meer of minder tijd kosten per teruggegeven HP, maar het kost altijd enige tijd, en het kan alleen gebeuren als de gewonde persoon zit of ligt; dus niet midden in een gevecht. Het voordeel van niet-magische genezing is dat deze altijd ook direct telt als een Korte Rust; je bent hierna niet meer Vermoeid en je vaardigheden kunnen opnieuw gebruikt worden. Een niet-magische genezer kan jou zelfs een behandeling geven zonder je te genezen, waardoor je ook een Korte Rust hebt.

Voor beide soorten genezing geldt dat er van de genezer verwacht wordt dat deze aan de gewonde uitlegt hoe veel HP er genezen wordt en wat eventuele verdere gevolgen zijn. Zo hoeven niet alle spelers de regels van genezing volledig te kennen.

3.4. Eigendom en handel

In het spel kun je een eindeloze variëteit van voorwerpen kopen, bezitten en verkopen. Veel van deze voorwerpen zijn voor de regels van het spel vrij onbelangrijk; simpele zaken als kamp-inboedel, normale wapens, of kleding hebben geen bijzondere functie, en spelen geen rol in de regels. Voor zulke voorwerpen houden we dus ook geen registratie bij, en er zijn geen regels over hoe je aan deze voorwerpen kunt komen. Als je iets mee neemt naar het evenement, dan heeft jouw personage dat in het bezit.

Andere voorwerpen hebben wél invloed op het spel. Er zijn voorwerpen waar magie in zit, of magie uit kan komen, er zijn potions en poisons, er zijn brieven waar macht aan ontleend kan worden, en ga zo maar door. Voor zulke voorwerpen zijn wél regels, die hieronder beschreven worden. Twijfel jij of een voorwerp dat je mee wilt nemen naar het evenement ‘regeltechnisch onbelangrijk’ is? Neem dan altijd contact op met Spelleiders!

3.4.1. Handelen

Of een dame uit Vaelvilla nu een jurk wil van het fijnste zijde dat alleen vanuit de havens van Benice kan worden geëxporteerd of een Keizerlijke soldaat graag een degelijk wapen wil van dwergenstaal, handel is een essentieel onderdeel van de economie. Niet alleen handelaren, maar ook ambachtslieden, boeren, soldaten, en elk ander soort type volk is onderdeel van deze economische keten. Zelfs de meest zelfvoorzienende ziel rekent op de vaardigheden of kennis van een ander om te overleven. En voor niets gaat de zon op.

Handel is een actief onderdeel van de setting en dit is iets wat wordt gereflecteerd in het handelssysteem van Omen. De economie binnen het spel wordt draaiende gehouden door spelers zelf. Spelers kunnen met de inkomsten vanuit hun achtergrond of vanuit vaardigheden door middel van handelsspel de in- en uitvoer van geld en goederen zelf reguleren. De meeste handelsvaardigheden vind je in het onderdeel [“Handelaarsvaardigheden”](#) van het hoofdstuk [“Vaardigheden”](#).

Één ding komt bij bijna alle soorten handelen terug: Geld. Geldstukken in Omen zijn goudstukken, zilverstukken of koperstukken. 1 goudstuk is 10 zilverstukken waard. 1 zilverstuk is 10 koperstukken waard. Om een idee te krijgen van de waarde van geld, vind je in de Bijlage [“Gemiddelde Prijzen”](#) een lijst van voorwerpen, met een grove prijsschatting erbij. Maar: wat je kunt kopen voor een muntstuk kan variëren naar gelang de situatie in de wereld. Als er veel oorlog is kan eten flink duurder worden. Als er een goede oogst is geweest, is het juist goedkoper.

Tijdens de evenementen van Omen kan er in beperkte mate gehandeld worden: spelers kunnen dingen met elkaar uitwisselen of aan elkaar verkopen, en soms komt er ook een NPC langs die goederen wil (ver)kopen. Maar in de wereld van Omen loopt de tijd gewoon door tussen de evenementen door, en een deel van de handel gebeurt dan. Om daar aan mee te doen, kunnen spelers gebruik maken van de Tijd-Uit Markt.

3.4.1.1. Tijd-Uit Markt

Tussen evenementen door opent de Tijd-Uit Markt zich. Dit zal enkele weken vóór een evenement gebeuren, en wordt aangekondigd aan alle spelers door de spelleiders en het bestuur. Iedereen van wie op dat moment een personage bekend is, kan mee doen.

Bij het openen van de Tijd-Uit Markt hoort een handelslijst: een lijst aan dingen die gekocht kunnen worden, en voor welke prijs. De meeste zaken zijn onbeperkt vaak te koop. Andere voorwerpen hebben een beperkte oplage, en worden ofwel via loting ofwel via blinde bieding verkocht.

Op de Tijd-Uit Markt kan werkelijk van alles langskomen. Magische voorwerpen, potions, poisons, alchemische componenten, crafterscomponenten en spell scrolls zijn slechts het begin. Er kunnen ook stukken land te koop zijn die elk evenement een bepaalde opbrengst opleveren, er kan informatie of invloed gekocht worden, er kan geïnvesteerd worden in opkomende bedrijven, soms kan men zelfs adeltitels kopen. Elk evenement zal de Tijd-Uit Markt anders zijn, en de prijzen passen zich aan naar de staat van de wereld.

De Tijd-Uit Markt blijft altijd voor een bepaalde tijd geopend, waarbinnen spelers op de Markt kunnen kopen. Hoe dit precies loopt, wordt gecommuniceerd bij het openen van de Markt. Belangrijk is dat spelers enkel het geld dat zij hebben uitgecheckt kunnen gebruiken om dingen te kopen op de Markt. De hoeveelheid beschikbaar geld per personage wordt altijd gecommuniceerd met spelers bij het openen van de Markt.

Dingen die gekocht worden op de Tijd-Uit Markt worden ofwel geleverd aan de spelers met een PhysRep erbij, ofwel op de Character Sheet geschreven; spelers kunnen dan zelf een PhysRep regelen.

De meeste spelers kunnen alles kopen op de Tijd-Uit Markt, maar kunnen geen zaken verkopen. Voor het verkopen van andere voorwerpen op de Tijd-Uit markt heb je de “Verkoper” vaardigheid nodig. Tevens zijn er vaardigheden die handelen op de Tijd-Uit markt goedkoper maken. Deze vind je in het onderdeel [“Handelaarsvaardigheden”](#) van het hoofdstuk [“Vaardigheden”](#).

3.4.1.2. Zwarte Markt

Naast de standaard Tijd-Uit Markt bestaat er ook een Zwarte Markt. Deze werkt vrijwel hetzelfde, maar de handelslijst is anders. Sommige dingen zijn goedkoper te krijgen, andere dingen zijn exclusief hier verkrijgbaar. Maar wie handelt op de Zwarte Markt loopt altijd een klein risico. Bij iedere transactie op de Zwarte Markt is er een kleine kans (10%) dat de handhavers hoogte krijgen van je acties, en achter je aan komen... Dat zul je dan in het eerstvolgende evenement gaan merken.

Het is mogelijk om in het spel toegang tot de eerstvolgende Zwarte Markt te verdienen; ook is er een vaardigheid waarmee spelers altijd toegang krijgen tot de Zwarte Markt.

3.4.2. (Magische) Items

Sommige voorwerpen zijn niet ‘zomaar’ voorwerpen: Een zwaard dat meer schade uitdeelt, een waterkan die nooit leeg raakt, een handschoen met genezende krachten, het kan allemaal bestaan in de wereld van Omen. Sommige voorwerpen worden gemaakt door Enchanters, andere door Ritualisten, andere door teamwork tussen die twee, en weer andere zijn relieken van de Goden, of overblijfselen uit een ver verleden.

Hoewel ieder magisch voorwerp anders is, zijn er bepaalde dingen die voor ieder magisch of anderszins belangrijk voorwerp (“item”) gelden:

- Een Item moet altijd een PhysRep hebben én omschreven staan op de Character Sheet van de eigenaar. Als het voorwerp doorgegeven wordt, moet het dus ook op een andere Character Sheet geschreven worden.
- Op de Character Sheet staat in ieder geval wat het Item is en wat het doet.
- Sommige Items hebben een houdbaarheidsdatum, waarna ze niet meer werken. Deze wordt ook op de Character Sheet geschreven als een O gevolgd door het cijfer van de laatste Omen waarop het voorwerp nog werkt. Een voorwerp waarbij O32 op het Character Sheet staat werkt dus tot en met Omen 32.
- Sommige Items hebben een codewoord; dit woord moet hardop gesproken worden om het Item te activeren. Dit wordt op de Character Sheet geschreven als de letters “CW” gevolgd door het codewoord.
- Als een Item is gemaakt door een speler moet de naam van de maker ook op de Character Sheet geschreven zijn.
- Een Item kan slechts geactiveerd worden wanneer het aangeraakt wordt. Hierop zijn enkele uitzonderingen; deze zullen je worden uitgelegd door de persoon van wie je het Item krijgt, en genoteerd staan op het Character Sheet.

Item Notitie Character Sheet Voorbeeld

Een personage bezit een wapen dat gezegend is door een god, waardoor het 2x per Nachtrust een Strike kan slaan, nadat het personage de woorden “In Haar Naam” uitspreekt. De zegening is gemaakt op Omen 41, en de god sprak de zegening uit voor een jaar en een dag; om makkelijk te rekenen is dat dan geldig tot en met Omen 43. Op de Character Sheet staat de volgende notitie:

*Item “Blessed” (zwaard)
2x per Nachtrust
Strike
Cw: In Haar Naam,
O43
door Sarah*

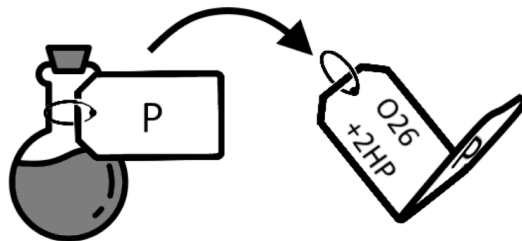
3.4.3. Potions en Poisons

In het spel kun je allerlei Potions en Poisons tegenkomen, door alchemisten ook wel Alchemische Substanties genoemd. Hoe die gemaakt worden leggen we uit bij de [Alchemische Vaardigheden](#) en is alleen belangrijk voor Alchemisten. Maar hoe ze werken is voor iedereen belangrijk.

Potions en Poisons kunnen van alles zijn; vaak zijn het flesjes met een drankje erin, maar ook een zalfje of eten kan werken als Potion of Poison. Je herkent een Potion of Poison altijd aan het papiertje of labeltje wat er aan bevestigd zit, waarop een P geschreven staat.

Wanneer jij de Potion of Poison gebruikt (opdrinkt of -eet, op je huid smeert, etcetera) mag je het papiertje of labeltje van de Potion/Poison verwijderen. Aan de onder- of binnenkant van dit papiertje vind je twee dingen:

- De houdbaarheid van de Potion/Poison, uitgedrukt in het evenement-nummer, bijvoorbeeld 'O25'. Deze zou dan werkzaam zijn *tot en met* Omen 25. Vanaf Omen 26 heeft deze Potion/Poison geen enkele werking meer, en onderga je dus geen effecten van het gebruik.
- De werking van de Potion/Poison. Dit kan simpelweg met een *Call* verwoord zijn, of anders een beschrijving van het effect. Dit effect gaat direct in.



Een potion of Poison mag altijd een IC label hebben naast het P label. Op het IC label mag je naar eigen inzicht een beschrijving zetten van het drankje, bijvoorbeeld “genezingsdrank” of “slaapgif.” Dit label mag valse informatie bevatten.

3.4.4. Spell Scrolls

Tijdens het spel kunnen er Spell Scrolls geschreven worden door magiërs (elementalisten, priesters en occultisten). Spell Scrolls bevatten spreuken die magiërs in voorbereiding hebben uitgeschreven zodat de spreuk makkelijker toegankelijk is. Een Spell Scroll kan alleen met de bijbehorende vaardigheden gemaakt worden, maar elk personage met de vaardigheid lezen/schrijven is in staat ze te gebruiken nadat ze gemaakt zijn. De regels voor het maken van Spell Scrolls vind je in de [“Algemene Magische Vaardigheden”](#) in het hoofdstuk [“Vaardigheden”](#).

Voor het gebruik van Spell Scrolls gelden de volgende regels:

- Op iedere spell-scroll staat een vakje met daarin de nodige OC informatie:
 - Het evenement tot en met wanneer de spell scroll geldig is. Er staat bijvoorbeeld “O26” als de spell scroll geldig is tot en met Omen 26.
 - De naam van de spreuk die gedaan kan worden met de spell scroll.
 - Een (korte) beschrijving van het effect van de spreuk, eventueel een Call.
 - Zo kan er bijvoorbeeld het volgende vakje op een Scroll staan:

<p style="text-align: center;"><u>Spell Scroll</u> O27 - “Healing Hands” +1HP. Evt: 5 minuten continu blijven casten, dan nogmaals +1HP</p>

- Iedereen die kan lezen kan een Spell Scroll gebruiken. Dit kost géén Mana, Devotie of Kracht.
- Op het IC deel van de Spell Scroll schrijf je in ieder geval de incantatie die nodig is om de spreuk te activeren. Het minimum aantal woorden voor deze incantatie is gelijk aan het reguliere aantal woorden voor de spreuk, minus 5. Verder mag je zelf bepalen wat je op dit deel zet. Het kunnen magische symbolen zijn, een gebed naar een god, of totaal andere zaken.
- Tijdens het casten moet de Scroll met beide handen vastgehouden worden.

3.5. Speel er voor

De regelset op Omen is een uitgebreide verzameling van mogelijkheden binnen de spelwereld. Toch valt daar een belangrijke notitie bij te maken. Je zult het ons misschien wel eens horen zeggen en het is in ieder geval vaak ons motto: “Speel ervoor”.

Wil jij iets doen wat niet in het regelsysteem staat? Speel ervoor!

Wil je kennis maken met krachten waar jij de vaardigheden niet voor hebt? Speel ervoor!

Vind je het logisch dat jouw personage bezit of macht heeft, maar heb je die in de regels nog niet? Speel ervoor!

Het regelsysteem is de basis, maar voel je er niet door beperkt. Het staat je altijd vrij een spelleider er bij te roepen en iets te proberen. Het zal niet altijd lukken, maar de spelleiding zal altijd proberen er iets leuks van te maken. Het kan helpen als je aan een spelleider uitlegt welke vaardigheden je al hebt die je de goede kant op brengen, maar ook een uitleg over je achtergrond kan een goed begin zijn. Vergeet daarbij niet dat jij zelf veel meer weet over je personage dan de spelleiders: Vertel ze vooral wat jij denkt dat relevant is.

4. Personage opbouwen

In dit gedeelte leggen we uit hoe je je personage creëert binnen de regels. Vergeet niet dat dit absoluut niet de enige stap is van het maken van een personage! Een personage is veel meer dan de som aan vaardigheden. We hopen dat iedereen de tijd neemt om de setting van Omen een beetje te leren kennen, en een personage maakt met een achtergrondverhaal die hier in past. De vaardigheden zijn dan slechts een voortvloeiende daar uit.

4.1. Nieuw personage

Wanneer je een nieuw personage gaat spelen, kun je daarvoor gebruik maken van de volgende regels:

- Kies om te beginnen een naam voor je personage, en daarna een ras en een plaats van herkomst. De mogelijkheden staan verderop in dit hoofdstuk benoemd.
- Kies vervolgens één achtergrond, uit het hoofdstuk "[Achtergrond](#)". Deze achtergrond is een representatie van datgene waar je personage zich in het dagelijks leven veel mee bezig houdt. Bij het creëren van een nieuw personage krijg je de eerste vaardigheid die bij de Achtergrond hoort gratis.
- Je mag nu in totaal 20 XP aan vaardigheden uit het hoofdstuk "[Vaardigheden](#)" kiezen. Hierbij mag je maximaal 1 vaardigheid kiezen waarvoor een Leermeester vereist is. Het is toegestaan om nog niet alle XP uit te geven; de rest van de XP blijft dan op je Character Sheet staan en kun je later uitgeven.
- Stuur vóór je eerste evenement een e-mail naar het bestuur waarin je de hierboven gemaakte keuzes doorgeeft, en indien mogelijk een e-mail naar spelleiding met een document met je achtergrondverhaal. Wij zorgen er dan voor dat je Character Sheet voor je klaar ligt op het evenement.

4.2. XP en bijleren

Naarmate je personage meer meemaakt in de wereld van Omen leer je steeds meer. Hiervoor gelden de volgende regels:

- Als je aan het eind van het evenement je Character Sheet weer inlevert bij de uitcheck krijg je 4 XP voor dit evenement.
- Je mag op de daarvoor aangegeven manier bij de uitcheck, of tussen evenementen door in een e-mail aan het bestuur aangeven welke vaardigheden je wilt kopen voor de XP die je nog beschikbaar hebt.
- Er zijn vaardigheden waarvoor een Leermeester nodig is. Interactie met een Leermeester kan zowel binnen als buitenspels plaatsvinden. Sommige Leermeesters kun je toevallig tegenkomen, maar je mag ook een Leermeester aanvragen. Zorg ervoor dat je een Leermeester minstens één maand voor het evenement aanvraagt bij de spelleiding. (Let op: een Leermeester is in de meeste gevallen een NPC, maar mag ook een speler zijn. Dit moet echter altijd in overleg met de spelleiding gebeuren)

- Het is mogelijk voor spelers om Leermeester te worden van een bepaalde vaardigheid. Omen werkt echter niet met Leermeester vaardigheden. Als jouw karakter een bepaald concept op Omen door en door begrijpt kun jij door een SL gevraagd worden als Leermeester.
- Na het eerste en tweede evenement waarop een personage aanwezig is krijg je er gratis een Achtergrond-vaardigheid bij. Dit kost dus geen XP.

4.3. Achtergrondverhaal

Het wordt door de spelleiding van Omen zeer op prijs gesteld als er een achtergrondverhaal voor elk nieuw personage wordt gemaakt en dat dit voor het evenement naar hen op wordt gestuurd. Dit kan dan door de spelleiding gebruikt worden om plot te maken dat raakvlakken heeft met de achtergronden van verschillende personages. Dit achtergrondverhaal kan ook een hulp zijn voor jezelf om jouw personage op een zo goed mogelijke manier uit te spelen en het kan een leidraad vormen voor beslissingen die je personage maakt in het spel.

Een achtergrondverhaal hoeft geen pagina-lang document te zijn. Alle kleine beetjes informatie zijn welkom. Je kunt er bijvoorbeeld in zetten waar je vandaan komt, waarom je richting het dorp waar Omen zich afspeelt bent gaan reizen, of je nog belangrijke familie of vrienden hebt in de wereld, en of er doelen zijn die jouw personage graag wil bereiken. Als je met een groep anderen gaat spelen kunnen jullie ook gezamenlijk een achtergrondverhaal insturen.

Voor inspiratie voor je achtergrondverhaal raden we je aan om een keer door de website heen te klikken. Kom je er niet uit? Aarzel niet om de Spelleiding om hulp te vragen!

4.4. Rassen

De wereld van Omen kent vele rassen, waarvan er een aantal beschikbaar zijn voor spelers. Voor meer informatie over de verschillende rassen kun je op de website kijken. Ieder ras heeft andere talenten, en er hoort bij ieder ras dus ook een klein regeltechnisch voordeel:

- Mensen leven het kortst: veel ouder dan 70 worden ze niet. Daardoor leven ze echter niet minder intens. De wereld van de mensen is continu in beweging, en dat levert veel gedoe op. Of ze nu in de stad of in de bossen leven, mensen komen uit een wereld waar gevaar en geweld altijd dichtbij zijn...
Een menselijk personage krijgt 1 XP korting bij aankoop van de vaardigheden 'Double' ([Vechtersvaardigheden](#)) en 'Medisch Assistent' ([Genezersvaardigheden](#)).
- Elfen leven het langst, soms tot voorbij de 150 jaar. Of ze nu in de steden leven of in de bossen, ze staan dicht op de continue stroming van natuur en magie dan de korter levende rassen. Ze voelen hun omgeving beter aan en plukken daar iedere dag de vruchten van.
Een elf-personage krijgt 1 XP korting bij aankoop van de vaardigheden 'Verkennen' ([Verkennersvaardigheden](#)) en 'Kennis der Voorwerpen' ([Handelaarsvaardigheden](#)).
- Dwerfen zijn steviger gebouwd dan mensen, en hun volharding brengt hun ouderdom vaak tot voorbij de 100, al zullen ze de leeftijd van de elfen nooit halen. Of ze nu onder de



grond leven of er boven, de dwergen voelen de stevige bodem altijd haarfijn aan, en weten hoe ze moois er van kunnen maken, zelfs als ze in de klei rondlopen.

Een dwerg-personage krijgt 1XP korting bij aankoop van de vaardigheden 'Vakman' ([Craftersvaardigheden](#)) en bij de eerste aankoop van 'Alchemisch Leverancier' van positief OF negatief gepolariseerd metaal ([Alchemische Vaardigheden](#)).

Mocht je personage een halfbloed zijn (half-elf, half-dwerg, half-elf-half-dwerg, whatever), kies je alsnog één ras waar je regeltechnisch toe behoort.

4.5. Herkomst

Je kunt de kaart van de wereld van Omen vinden op de website. Ieder personage komt van een plek op deze kaart; het is niet mogelijk om van buiten de kaart te komen. We willen van ieder personage in ieder geval weten uit welk land/gebied ze komen, maar we vinden het altijd leuk om meer specifieke informatie te hebben! Je kunt altijd kiezen uit de steden die benoemd staan op de kaart, maar het staat je ook vrij om een onbenoemd dorpje te verzinnen in de gebieden. Beschrijf dit dan in je achtergrondverhaal.

4.6. Bezittingen

Ieder nieuw personage begint met een startbedrag van 5 zilver, plus eventuele inkomsten door vaardigheden of achtergronden. Je personage kan normale voorwerpen zoals wapens zelf meenemen naar Omen. Speciale voorwerpen met krachten, zoals potions, kruiden en giften, kun je in het spel te bemachtigen. Twijfel je of een voorwerp 'normaal' of 'speciaal' is? Vraag het aan spelleiding!

5. Achtergrond

Voordat je personage op Omen de wijde wereld introk en allerlei vaardigheden leerde is het personage ook ergens opgegroeid. Misschien ben je grootgebracht in adellijke kringen en werd je altijd op je wenken bediend. Misschien ben je opgegroeid in een tempel en daardoor heel gelovig. Of misschien heb je tot nu toe alleen maar in de natuur gewoond en kun je daar perfect overleven.

Iedereen heeft een andere achtergrond en heeft daardoor unieke kennis opgedaan. Kennis die bijvoorbeeld goed te gebruiken is om een beroep uit te oefenen en wat geld te verdienen. De begeleidende teksten van de achtergronden zijn om een beeld te geven van de achtergrond en zijn niet bedoeld om je vast te zetten en je karakter op die manier uit te spelen. Zolang je jezelf houdt aan de vereisten voor de derde vaardigheid mag je deze achtergrond uitspelen zoals jij dat wilt.

5.1. Hoe werkt het?

Bij het creëren van een nieuw personage kies je naast een ras en een herkomst ook een Achtergrond. Bij je Achtergrond krijg je (gratis) een vaardigheid: een klein beetje kennis die je hebt opgedaan door je afkomst. Hierna krijg je na het spelen van je eerste evenement de tweede vaardigheid in de vaardigheidboom van de Achtergrond die je gekozen hebt, en na je tweede evenement mag je één van de drie specialisaties kiezen. Dit kost geen XP.

Je andere vaardigheden hebben geen invloed op de Achtergrond die je kiest. Zo kun je bijvoorbeeld een Elementair Magiër met de Militarist Achtergrond zijn. En niet iedere Priester hoeft ook de Gelovige Achtergrond te hebben.

Je kan maar 1 Achtergrond kiezen en dus niet combineren, ook later in het spel kun je geen extra Achtergrond erbij krijgen. Wel kan je, in overleg met de spelleiding, je huidige Achtergrond inruilen voor een andere. Je verliest daarbij alle vaardigheden in de oude Achtergrond.

De verschillende Achtergronden en de bijbehorende vaardigheid worden hieronder beschreven. Sommige vaardigheden hebben een vereiste om de vaardigheid te kunnen behouden. Voldoe je niet (meer) aan de vereisten, dan verlies je de vaardigheden. Zodra je weer aan de vereisten voldoet krijg je deze vaardigheid terug.

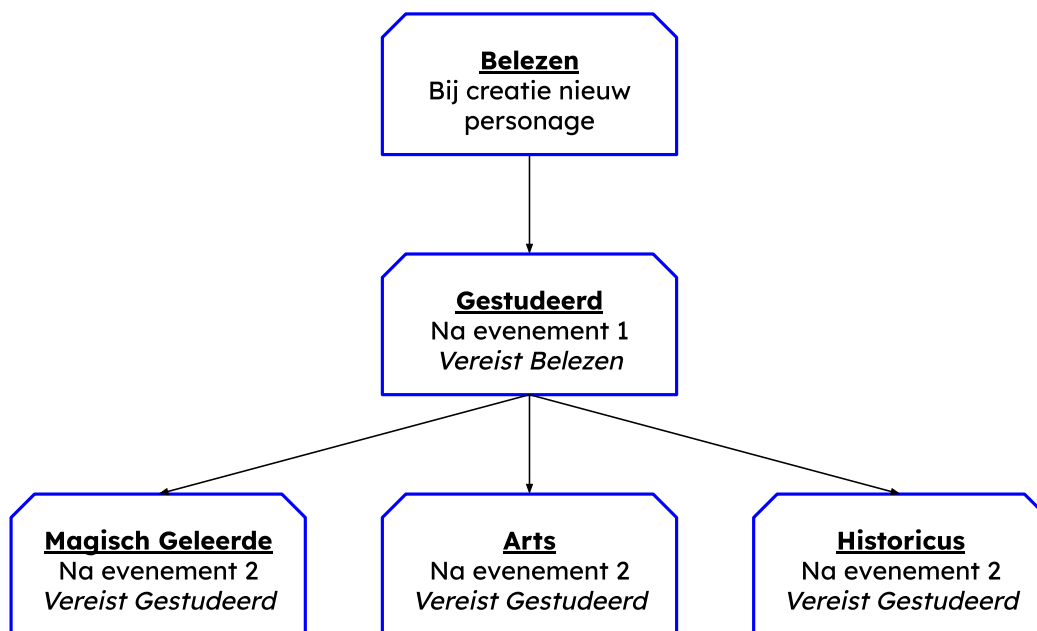
Wanneer een vereiste is dat je bepaalde acties neemt (zoals dingen zoeken in het bos, voorwerpen maken, iets in een boek schrijven) is het voldoende om deze acties uit te spelen. Je hoeft dit niet specifiek bij de spelleiding te vermelden.

Bij de meeste Achtergronden hoort een beetje inkomen dat je krijgt door het werk dat je in het dagelijks leven doet, of de situatie waarin jij je bevindt. In werkelijkheid verdien je waarschijnlijk meer, maar dit is wat je overhoudt na de kosten van het dagelijks leven.

De verschillende Achtergronden worden hieronder beschreven.

5.2. Academicus Achtergrond

Je hebt in je jonge jaren veel met je neus in de boeken gezeten. Misschien was je student of was je de assistent van een groot geleerde. Je opleiding en kennis zorgen ervoor dat je goed-onderbouwde adviezen kunt geven en problemen kunt oplossen. Met genoeg tijd om te studeren kun je een kennisveld kiezen om echt in uit te blinken.



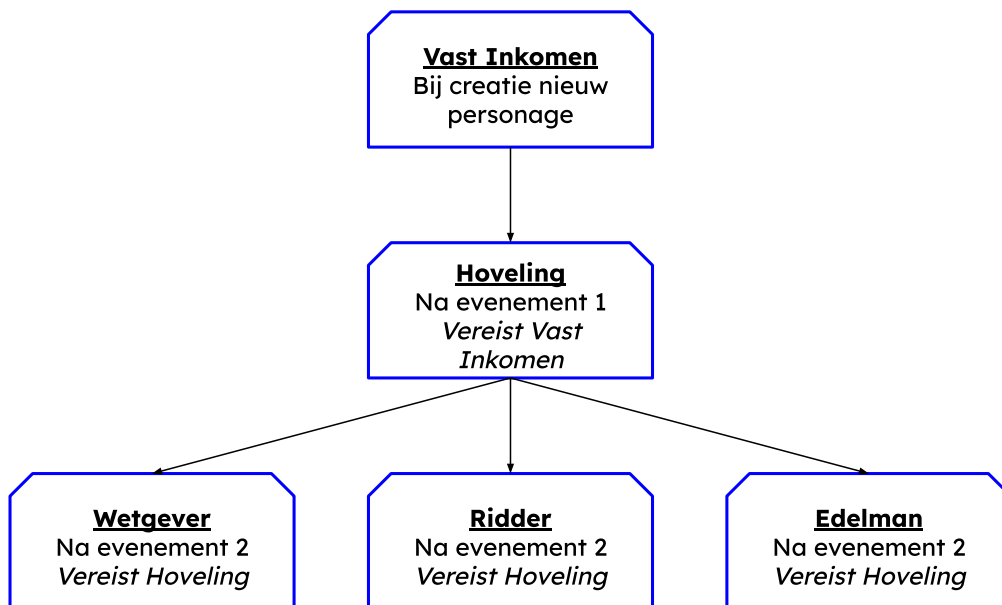
Belezen	Bij creatie nieuw personage
Vereist: De Academicus Achtergrond	
Jouw kennis en wijsheid maken je een gewilde adviseur, waar je ook heen gaat. Door de betalingen die je hiervoor ontvangt krijg je aan het begin van ieder evenement 5 koper.	

Gestudeerd	Na evenement 1
Vereist: Belezen	
Voor het begin van een evenement krijg je van de Spelleiding een aantal weetjes die relevant zouden kunnen zijn voor aankomende gebeurtenissen. Bij de start van elk evenement krijg je 1 zilver in plaats van 5 koper: donaties van welgestelde lieden om je onderzoek mee te kunnen financieren.	

Magisch Geleerde	Na evenement 2
Vereist: Gestudeerd	
<p>Door een magisch voorwerp/locatie/persoon voor 5 minuten te onderzoeken kun je bepalen wat voor magie-soort er aanwezig is (vraag een Spelleider of eigenaar van voorwerp).</p> <p>Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je tijdens evenementen actief bezig zijn met een onderzoek.</p>	
Arts	Na evenement 2
Vereist: Gestudeerd	
<p>Door een andere niet-magisch genezer actief te assisteren tijdens het genezen van een gewonde kun je ze 1 HP extra laten genezen.</p> <p>Je mag deze vaardigheid niet tegelijk gebruiken met de kern vaardigheden van de genezersvaardigheden. Wel tegelijk met de support vaardigheden.</p> <p>Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je tijdens het evenement actief meehelpen met het genezen van gewonden.</p>	
Historicus	Na evenement 2
Vereist: Gestudeerd	
<p>Je krijgt 2 zilver extra voor onderzoeksrapporten die je schrijft (totaal 3 zilver).</p> <p>Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je tijdens het evenement actief aan artikelen werken over een wetenschappelijk onderwerp naar keuze.</p>	

5.3. Aristocraat Achtergrond

Als aristocraat sta je bovenaan de sociale ladder. Of je nu geboren bent in een eeuwenoude familie, of je een weg naar boven hebt gesocialized: jij weet hoe je je in hoge kringen moet gedragen. Door je positie kun je veel invloed uitoefenen. Maar hoe je die invloed gebruikt kun je natuurlijk helemaal zelf bepalen.



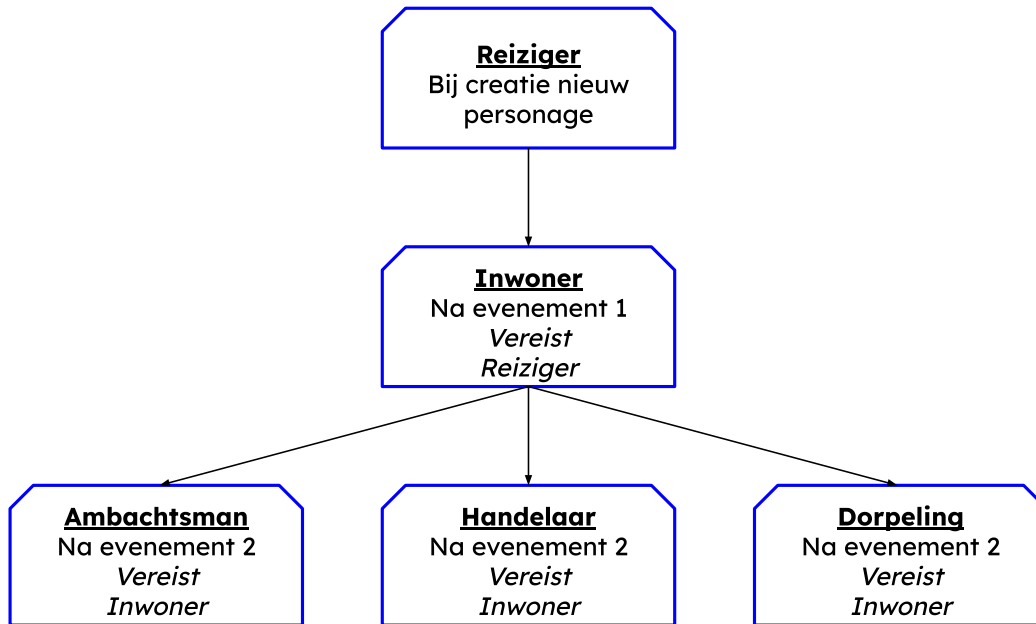
Vast inkomen	Bij creatie nieuw personage
Vereist: De Aristocraat Achtergrond	
<p>Door giften van hooggeplaatste vrienden of familie krijg je bij de start van elk evenement 5 zilver.</p> <p>Wellicht ben jij geboren in een adellijk huis en heb je in die kringen ook een adellijke titel. Het heeft echter wat tijd en aandacht nodig om die adeltitel ook geaccepteerd te krijgen in je nieuwe sociale kringen...</p>	

Hoveling	Na evenement 1
Vereist: Vast Inkomen	
<p>In de tijd tussen evenementen kun je met je hooggeplaatste contacten praten om informatie te verzamelen over een groep of persoon. Je kunt kleine beetje gedetailleerde informatie vinden, of een grotere hoeveelheid algemene informatie. Mail na een evenement de spelleiding met de onderwerpen die je wil onderzoeken, en met wie/wat voor personen je gaat praten.</p>	

Wetgever	Na evenement 2
Vereist: Hoveling	
<p>Je bent ervaren met het opstellen van officiële documenten, en je krijgt daardoor aan het begin van het evenement 1 goud in plaats van 5 zilver. .</p> <p>Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je je minstens 1x per evenement bezighouden met het opstellen van officiële documenten, zoals contracten, handelsverdragen, brieven naar politieke bondgenoten of orders aan onderdanen.</p> <p>Je mag iemand inhuren en diegene dicteren.</p>	
Ridder	Na evenement 2
Vereist: Hoveling	
<p>Bij het kiezen van deze specialisatie kies je één persoon aan wie je trouw zweert.</p> <p>Als je in een gevecht binnen 5 meter bent van de persoon aan wie je trouw gezworen hebt, hebben jullie beide de vaardigheid Zonder Vrees (heb je deze vaardigheid ook gekocht, dan kun je deze eenmaal extra gebruiken per Korte Rust).</p> <p>Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je deze persoon actief blijven dienen en mag deze je diensten niet weigeren.</p>	
Edelman	Na evenement 2
Vereist: Hoveling	
<p>Je mag één keer per Nachtrust je titel en afkomst gebruiken om te krijgen wat je wilt. Het moet iets kleins zijn, het moet realistisch mogelijk zijn, en het mag niet tegen de natuur ingaan van degene aan wie je het vraagt. Wanneer je iemand kort toespreekt om deze persoon over te halen jouw opdracht uit te voeren voelt iemand zich extreem geneigd om jouw opdracht uit te voeren, dit voelt natuurlijk aan voor je doelwit en zodra de opdracht is uitgevoerd heeft de persoon het gevoel alles vrijwillig gedaan te hebben.</p> <p>Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je wel serieus genomen worden. Als jij je niet naar je status gedraagt, je adelbrief kwijt raakt, of op een andere manier je titel verliest, dan verlies je ook deze vaardigheid.</p> <p>Met deze vaardigheid krijg je ook een Adelbrief die geaccepteerd wordt in de kringen waarin jij je bevindt, of het equivalent daarvoor binnen jouw volk (als inwoner van het dwergenrijk kan je bijvoorbeeld officieel vertegenwoordiger van een Haard zijn). Zorg dat je het meldt bij de SL als je deze vaardigheid koopt, zodat zij je het juiste format Adelbrief kunnen geven.</p>	

5.4. Burger Achtergrond

Je hebt als gewone burger het grootste deel van je leven in dorpen en steden gewoond. Het is misschien een simpel en soms ook hard leven, maar je weet prima de kost te verdienen met het vak dat je geleerd hebt. Of je nu rondreist als handelaar en je waar probeert te verkopen, of een smid bent en elke dag hard in de weer bent om brood op de plank te krijgen. De gewone burger houdt het dagelijkse reilen en zeilen en de economie van een stad in stand.



Reiziger	Bij creatie nieuw personage
Vereist: De Burger Achtergrond	
Je bent recent in dit dorp aangekomen en bent je eerste indrukken aan het vormen van hand en spandiensten in en rond het dorp. Je krijgt bij de start van elk evenement 5 koper.	

Inwoner	Na evenement 1
Vereist: Reiziger	
Je bent nu een paar maanden in dit dorp en begint je eerste banden in de omgeving te leggen. Tevens heb je meer ervaring opgedaan in je werk. Je krijgt bij de start van elk evenement 1 zilver in plaats van 5 koper.	

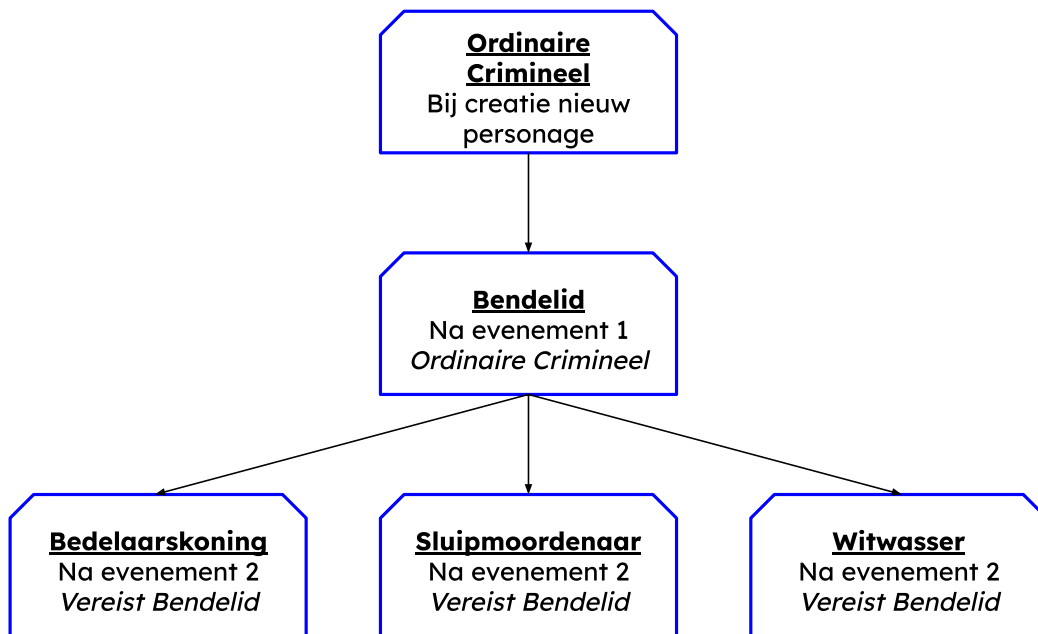
Ambachtsman	Na evenement 2
Vereist: Inwoner	
<p>Door je gevorderde ervaring kun je de tijd van reparatie van wapens en pantser halveren naar 2.5 minuten. Als je óók de Crafter vaardigheid hebt, halveert de tijd tweemaal, naar 1.25 minuten.</p> <p>Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je tijdens het evenement actief bezig zijn met je werk.</p>	

Handelaar	Na evenement 2
Vereist: Inwoner	
<p>Je mag drie voorwerpen/producten/aanbiedingen van de Tijd-Uit markt met 5% procent korting kopen. Deze korting wordt in jouw voordeel afgerond. Als je andere vaardigheden of bonussen hebt die jou korting geven, dan telt deze vaardigheid daar nog een keer bovenop.</p> <p>Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je tijdens het evenement actief bezig zijn met handelen.</p>	

Dorpeling	Na evenement 2
Vereist: Inwoner	
<p>Je hebt jezelf permanent gevestigd in dit dorp en bent van plan hier de rest van je leven te spenderen. Je krijgt 2 zilver in plaats van 1 zilver voor de handenarbeid die je verricht. Je hoeft niks extra's te doen om deze vaardigheid te behouden.</p>	

5.5. Onderwereld Achtergrond

Je bent bekend met de duistere zijde die iedere samenleving heeft. Misschien ben je bedreven in de subtiële praktijken van rijker worden ten koste van anderen, misschien ken je de mazen in de wet, of misschien heb je bloed op je handen. Je bent misschien niet de dapperste of de sterkste, maar je bent scherp en snel van gedachten en weet hoe je je op de achtergrond moet houden en hoe het ideale moment af te wachten om je slag te slaan.



Ordinaire Crimineel	Bij creatie nieuw personage
Vereist: De Onderwereld Achtergrond	
De verkoop van je illegaal verzamelde rijkdommen of het doen van illegale klusjes levert je 5 koper op aan het begin van het evenement.	

Bendelid	Na evenement 1
Vereist: Ordinaire Crimineel	
Je vaardigheden zijn verfijnd, en je weet precies w�aar je moet zijn om jouw waar of jouw vaardigheden te verkopen. Je hebt de eerste contacten in de onderwereld goed gelegd. In overleg met spelleiding kies je een groepering in de onderwereld waar jij contact mee hebt.	
Je verdient 1 zilver in plaats van 5 koper aan het begin van een evenement.	

Bedelaarskoning	Na evenement 2
Vereist: Bendelid	
<p>Jij kent iedereen die op straat leeft in de wijde omgeving. Wat voor de meeste mensen er uit ziet als het afvoerputje van de samenleving is voor jou de rijkste vriendengroep die je je voor kunt stellen. Zwervers hebben overal oren en ogen, en worden vaak amper gezien. Ze kunnen gebruik maken van medelijden en liefdadigheid om op de gekste plekken te komen. En alles wat ze te weten komen, vertellen ze aan jou. Het is niet altijd nuttig, maar je kan het maar weten...</p> <p>Voor het begin van een evenement krijg je van de spelleiding een aantal weetjes die relevant zouden kunnen zijn voor aankomende gebeurtenissen.</p> <p>Daarnaast is de weerzin tegen zwervers niet altijd helemaal onterecht... Jij draagt ook de lasten van het straatleven, maar weet hoe je die in kan zetten. 1 keer per Nachtrust mag jij de Call <i>Aura Itch</i> maken.</p>	

Sluipmoordenaar	Na evenement 2
Vereist: Bendelid	
<p>Jij hebt je aangesloten bij een duistere organisatie, en hebt je langzaam omhoog gewerkt. Wat begon met kleine diefstal, eindigde in moord... Je hebt geleerd hoe je iemand moet raken om het werk snel gedaan te krijgen. Want met snel gedaan werk, krijg jij geld en andere waardevolle zaken van jouw organisatie.</p> <p>Als je iemand aanvalt die zich onbewust is van gevaar mag je de Call <i>Double</i> maken. De persoon die je aanvalt mag niet actief in een gevecht zijn. Of dat nou met jou of iemand anders is. Je kunt dit 1x per Korte Rust.</p> <p>Je hebt nauwe contacten met je organisatie. Als je iets van hen wil, kun je dat (via een spelleider) aan ze vragen. Je krijgt dan een opdracht om het gevraagde te verdienen.</p> <p>Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je minstens 1x per evenement illegale activiteiten uitvoeren, zoals stelen, inbreken, moorden of mensen aanzetten tot dergelijke illegale acties.</p>	

Vereist: Bendelid

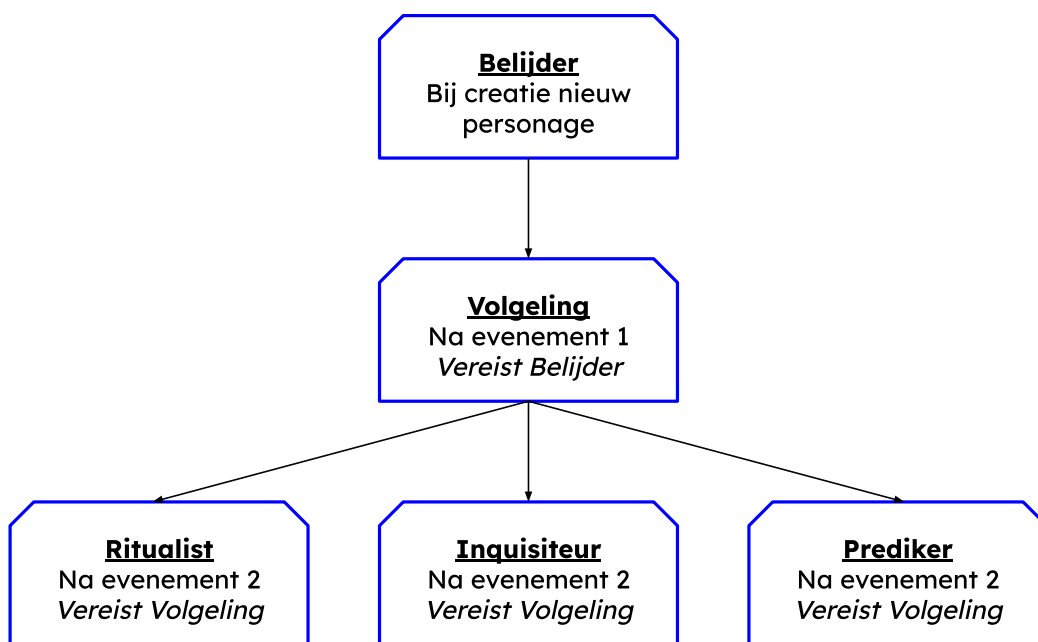
Jij, en je vrienden binnen de onderwerld-organisatie waar je toe behoort, zijn gespecialiseerd in misdaad die een stuk minder fysiek is dan diefstal of moord. Jullie misdaden vinden plaats op papier of met goudstukken. Jullie verkopen dingen voor andere criminelen, vervalsen brieven, doen je voor als anderen... Je hoeft je vingers niet vies te maken om de wereld te bespelen!

Je hebt toegang tot de Zwarte Markt. Ook kun je dingen vervalsen: Geld, kaarten, documenten, zelfs adelbrieven. Je hebt hiervoor wel de juiste materialen nodig; goudstukken kun je niet maken zonder iets dat erg lijkt op goud, een adelbrief namaken werkt niet als je geen goed voorbeeld hebt (gezien) van een adelbrief uit de gewenste regio. Niet al je vervalsingen zullen eeuwig blijven werken of perfect zijn. Als je dingen vervalst, zorg dan dat Spelleiding op de hoogte is.

Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je tijdens of tussen de evenementen illegale activiteiten uitvoeren, zoals illegale goederen verhandelen op de zwarte markt, papieren verduisteren of vervalsen, of mensen aanzetten tot dergelijke illegale acties.

5.6. Gelovige Achtergrond

Geloof is altijd al belangrijk voor je geweest en het heeft tot nu toe een grote rol in je leven gespeeld. Misschien heb je wel lange tijd gediend in een tempel of zie je het als je roeping om de wereld rond te reizen en het woord van jouw god of godin te verkondigen, of misschien ben je een aanhanger van een machtig wezen dat geen God is. Geloven alleen zorgt er misschien niet voor dat je goddelijke krachten krijgt, maar je hebt veel praktische religieuze kennis die je goed in kunt zetten.



Belijder	Bij creatie nieuw personage
Vereist: De Gelovige Achtergrond	
Bij de start van elk evenement krijg je 1 zilver voor de hulp die jij hebt geboden aan mede gelovigen.	

Volgeling	Na evenement 1
Vereist: Belijder	
Bij het ontvangen van deze vaardigheid kies je Mana, Devotie of Kracht. Hiervan krijg je 1 punt. Als je geen Priester/Elementalist/Occultist bent kun je het punt aan een ander geven. In het geval van Devotie en Kracht krijg je dit punt na een Nachtrust en kun je deze dus gelijk gebruiken. Dit verhoogt je maximale Mana, maar het maximum van Devotie of Kracht dat je kunt hebben per Nachtrust blijft gelijk.	

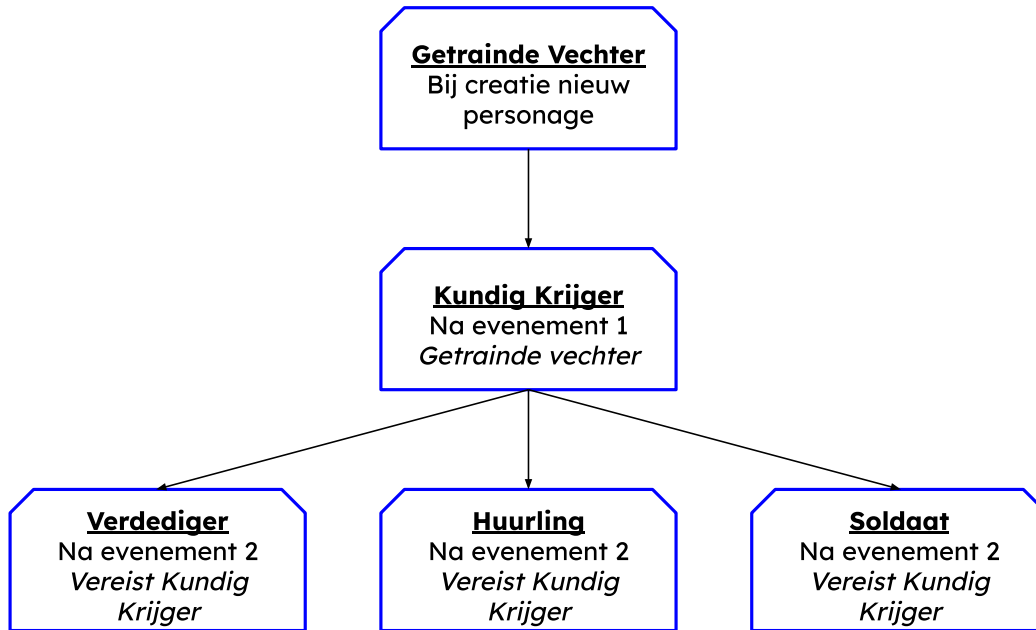
Ritualist	Na evenement 2
Vereist: Volgeling	
<p>Wanneer je een ritueel uitvoert dat in lijn is met de doelen van de entiteit die jij aanhangt, mag je gratis 1 punt Rituele Kracht aan het ritueel toevoegen. Je kunt dit 1x per Korte Rust doen.</p> <p>Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je minstens 1x per evenement aan een ritueel deelnemen.</p>	

Inquisiteur	Na evenement 2
Vereist: Volgeling	
<p>Je mag drie keer per dag iemand voor 5 minuten onafgebroken hardhandig ondervragen in de naam van de entiteit die jij aanhangt. Als gevolg moet deze persoon op één vraag die je stelt de waarheid zeggen.</p> <p>Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je gedurende het evenement actief zoeken naar geloofsverzakkers of tekenen van afvalligen.</p>	

Prediker	Na evenement 2
Vereist: Volgeling	
<p>Je kennis en beheersing van het spirituele geeft je veel aanzien. Mensen willen graag naar je luisteren want jouw woorden dragen kracht. Je kunt twee keer per Nachtrust in gebeden of toespraken je woorden kracht bij te zetten om iedereens aandacht puur op jou te dwingen. Call: <i>Aura Fascinate</i>.</p> <p>Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je wel serieus genomen worden. Als jij je niet naar je status gedraagt, of op een andere manier je status verliest, dan verlies je ook deze vaardigheid.</p>	

5.7. Militair Achtergrond

Je hebt in je jonge jaren lang en hard getraind en je weet hoe je je staande moet houden op het slagveld. Als militair zet je dagelijks je leven op het spel om anderen te beschermen. Of dat nu als onderdeel van een formatie is, of op individuele basis als huurling. Het is absoluut een gevaarlijke carrière-keuze, maar een goed opgeleide militair wordt erg gewaardeerd in een wereld waar niemand zijn leven zeker is.

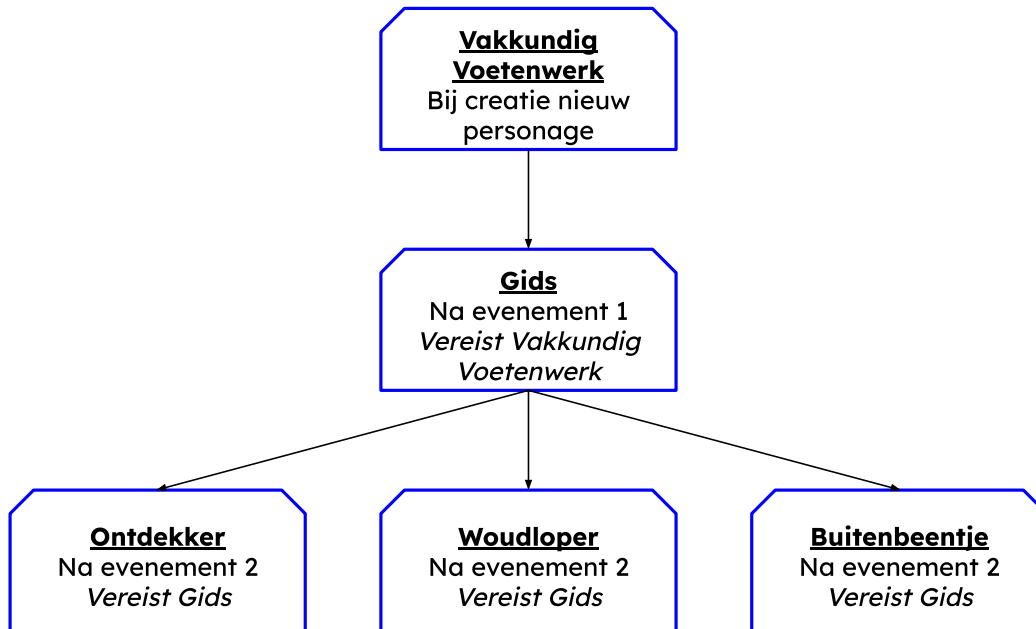


Getrainde Vechter	Bij creatie nieuw personage
Vereist: de Militair Achtergrond	
Aan het begin van elk evenement krijg je 5 koper voor de bijdrage die je aan het dorp levert met je militaire vaardigheden.	

Kundig Krijger	Na evenement 1
Vereist: Getrainde Vechter	
1x per Nachtrust kun je voor 5 minuten je Vechtersvaardigheden met 1 vaardigheid verhogen. Heb je nog geen vaardigheden, dan krijg je dus de Double vaardigheid. Is jouw hoogste vaardigheid de <i>Strike</i> vaardigheid, dan mag je kiezen of je de Schildbreker of <i>Crush</i> vaardigheid krijgt. Als je alle vaardigheden al hebt, dan mag je één van de vaardigheden naar keuze 1 keer vaker gebruiken voor je een Korte Rust moet nemen.	
Verdediger	Na evenement 2
Vereist: Kundig Krijger	
Door het werk dat je verricht voor het dorp en de omgeving krijg je aan het begin van elk evenement 1 zilver in plaats van 5 koper. Om deze vaardigheid te behouden moet je wanneer het dorp, of de bewoners kampementen in het dorp aangevallen worden, actief meehelpen in de verdediging hiervan.	
Hurling	Na evenement 2
Vereist: Kundig krijger	
Als je ingehuurd bent door iemand (speler of NPC die jou voor je diensten betaalt) dan halveert de tijd die jij nodig hebt om een Korte Rust te nemen. Hiervoor moet degene die je inhuurt je minstens 1 zilver per dag betalen. Dit bedrag moet je om 2 uur 's middags ontvangen hebben om deze vaardigheid te mogen blijven gebruiken.	
Soldaat	Na evenement 2
Vereist: Kundig Krijger	
Als je een gezworen dienaar bent van een adelman/vrouw (speler met de Adelman achtergrond, speler met een adelsbrief, of NPC van Adel) dan krijg je 1 HP extra. Je kunt met deze vaardigheid niet boven de 4HP uitkomen. Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je de orders van je adelman/vrouw opvolgen.	

5.8. Dwaler Achtergrond

Je hebt het grootste deel van je leven buiten de gewone samenleving gewoond, vrijwillig of niet. Je hebt misschien niet de beste sociale vaardigheden, maar jij weet als geen ander hoe je in de wildernis moet navigeren en hoe je er moet overleven. Jij hebt waarschijnlijk meer van de wereld gezien dan alle dorpelingen bij elkaar en dat kan in de samenleving ook goed van pas komen.



Vakkundig Voetenwerk	Bij creatie nieuw personage
Vereist: De Dwaler Achtergrond	
Als je, alleen of met een groep, diep genoeg in het bos bent dat je het dorp niet meer kunt zien of horen. mag je één keer een <i>Strike</i> of <i>Trip</i> negeren. Dit mag je een keer doen per Korte Rust.	
Omdat je geen banden hebt met de bewoonde wereld, ontvang je geen geld.	

Gids	Na evenement 1
Vereist: Vakkundig Voetenwerk	
Door je ervaring in het overleven krijg je bij de start van elk evenement 3 koper van personen die jij door de wildernis gegidst hebt.	

Ontdekker	Na evenement 2
Vereist: Gids	
<p>Door het verkopen van gevonden artefacten krijg je bij de start van elk evenement 8 koper in plaats van 3.</p> <p>Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je dagelijks in het bos zoeken naar waardevolle spullen.</p>	

Woudloper	Na evenement 2
Vereist: Gids	
<p>Jij weet waar in het bos waardevolle planten en stenen gevonden kunnen worden. Aan het begin van het evenement krijg jij 3 ingrediënten voor Alchemische Substanties, waarbij je zelf mag kiezen welke ingrediënten je krijgt.</p> <p>Om deze vaardigheid te kunnen behouden moet je dagelijks in het bos zoeken naar waardevolle kruiden of metalen.</p>	

Buitenbeentje	Na evenement 2
Vereist: Gids	
<p>Je mag drie keer per Nachtrust de vaardigheid Verstoppen gebruiken als je buiten het zicht van de bewoonde wereld bent.</p> <p>Als je de vaardigheid Verstoppen al hebt, mag je drie keer per Nachtrust de vaardigheid Gevorderd Verstoppen gebruiken als je buiten het zicht van de bewoonde wereld bent.</p> <p>Als je de vaardigheid Gevorderd Verstoppen al hebt, mag je buiten het zicht van de bewoonde wereld deze vaardigheid gebruiken na slechts 5 seconden bezig te zijn met verstoppen.</p> <p>Om deze vaardigheid te behouden moet je je dagelijks alleen of met andere Outcasts (speler met de juiste achtergrond, of NPC Outcast) buiten de samenleving begeven.</p>	

6. Vaardigheden

Een belangrijk deel van jouw Character Sheet zijn de vaardigheden die jouw personage bezit. In dit hoofdstuk staan alle vaardigheden beschreven. Deze bouwen voort op de vorige hoofdstukken. Sommige vaardigheden worden verder uitgelegd in de bijlagen of in het Spreukenboek.

6.1. Hoe werkt het?

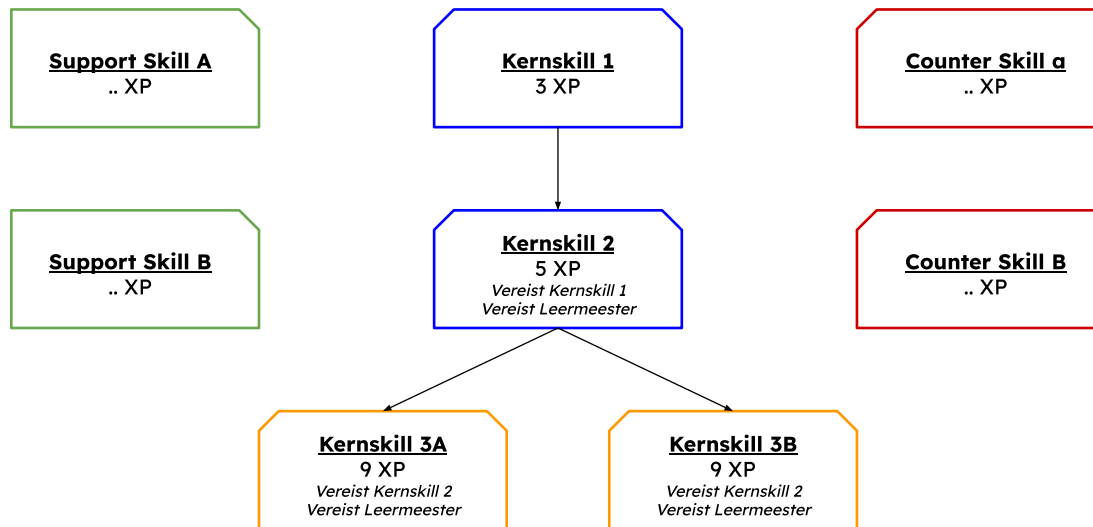
De vaardigheden van Omen zijn opgedeeld in verschillende subsets; er zijn vaardigheden voor magiërs, voor genezers, voor vechters, en ga zo maar door. Iedere subset heeft zijn eigen 'vaardighedenboom', waarin de individuele vaardigheden benoemd staan.

Sommige vaardigheden mag je altijd kopen. Andere vaardigheden hebben vereisten. Er zijn twee soorten vereisten:

- Vereiste aangekochte vaardigheden. Je kunt deze vaardigheid niet kopen zonder een andere vaardigheid al te bezitten. Hierdoor ontstaan de vaardigheidsbomen, waar je jezelf dus langzaam doorheen moet werken tot je bij de meest gevorderde vaardigheden komt.
- Vereiste Leermeester. Je kunt deze vaardigheid niet kopen zonder dat iemand je heeft uitgelegd hoe dit werkt. Deze 'Leermeester' is in de meeste gevallen een NPC (Let op: een Leermeester mag ook een speler zijn. Dit moet echter altijd in overleg met de spelleiding gebeuren). Als jij een vaardigheid wil leren die een Leermeester vereist, zorg dan dat je dit uiterlijk 1 maand voor het evenement aan de Spelleiders doorgeeft! (Bij Character Creation mag je één vaardigheid kopen waarvoor je een Leermeester nodig hebt.)

6.1.1. Standaard vaardighedenboom

Voor verreweg de meeste vaardigheden ziet de vaardighedenboom er exact hetzelfde uit:



In het blauw staan de ‘kernvaardigheden’ van de vaardighedenboom. Dit zijn vaardigheden die je in een volgorde moet kopen, en die steeds meer voor gevorderden zijn. Hiermee kan je dus kiezen om jezelf erg te specialiseren in één gebied. De laatste kernvaardigheden die je kunt kopen (geel, in het overzicht) zijn de meest gespecialiseerde vaardigheden in dit gebied. Het is mogelijk om ze beiden te kopen.

In het groen staan de ‘support vaardigheden’. Dit zijn vaardigheden die je kunt gebruiken om iemand die gespecialiseerd is in deze vaardighedenboom te helpen, of die zijdelings gerelateerd zijn aan de vaardighedenboom. Je kunt denken aan vaardigheden om genezers te helpen sneller te genezen, vaardigheden om ingrediënten voor alchemisten te verkrijgen, of vaardigheden om magiërs méér Mana te geven.

In het rood staan de ‘counter vaardigheden’. Dit zijn vaardigheden waarmee jij je kunt verdedigen tegen iemand die in deze vaardigheden gespecialiseerd is, of vaardigheden waarmee je een ‘duisterdere kant’ van de vaardighedenboom opzoekt. Je kunt bijvoorbeeld de geneeskundige kennis die je hebt gebruiken om naardere verwondingen te veroorzaken, bijzonder goed zijn in het vinden van verstopte individuen, of minder gevoelig zijn voor spreuken van Priesters van een specifieke God.

Je kunt de ‘supportvaardigheden’ en ‘countervaardigheden’ kopen zónder ook maar iets van de ‘kernvaardigheden’ aan te kopen. Het is bijvoorbeeld mogelijk om een personage te maken die helemaal géén kernvaardigheden gekocht heeft, maar juist alleen maar supportvaardigheden, en die in iedere situatie wel iemand kan helpen. Of een misdadiger die alleen maar countervaardigheden heeft...

6.1.2. *Standaard layout vaardigheden*

Naast de vaardighedenbomen is er ook voor iedere vaardigheid een eigen stuk informatie. De layout voor de individuele vaardigheden ziet er altijd hetzelfde uit:

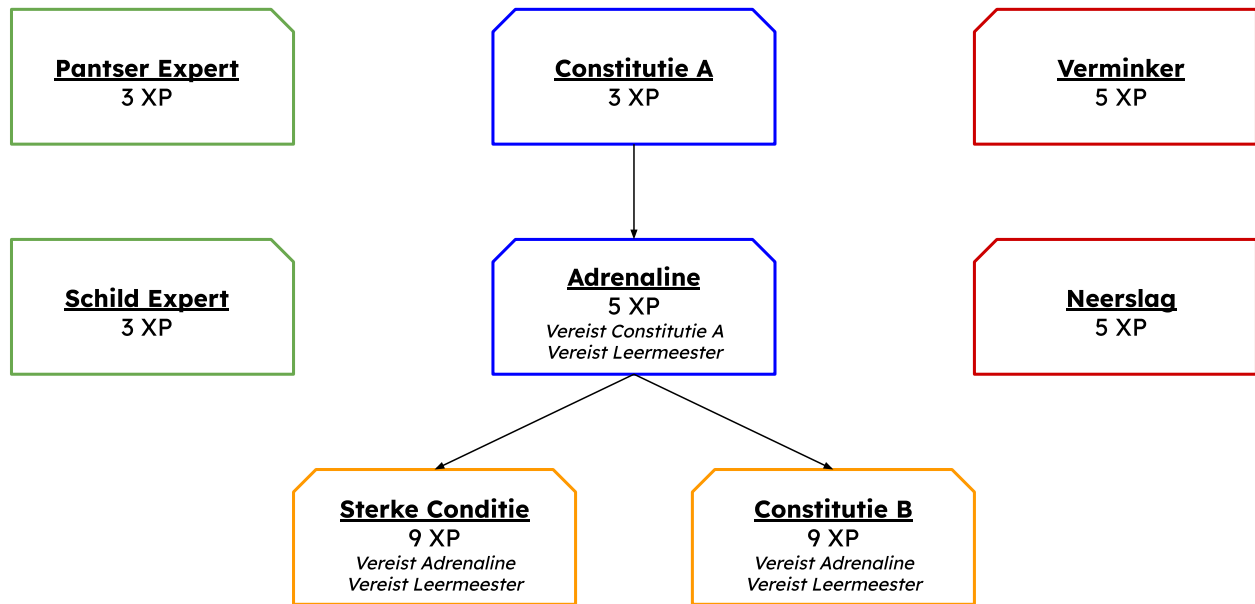
Naam van de vaardigheid	... XP
Vereist: ... (bijvoorbeeld: Leermeester, andere vaardigheid)	
Uitleg van de vaardigheid	

In de uitleg van de vaardigheid staat alles wat je moet weten om de vaardigheid te kunnen gebruiken. Het is wel belangrijk om je te beseffen dat niet iedereen deze informatie heeft! Er zijn vaardigheden die géén Calls gebruiken. Bij deze vaardigheden is het de bedoeling dat jij zelf uitlegt hoe de vaardigheid werkt aan de speler op wie je de vaardigheid gebruikt. Speel je bijvoorbeeld een genezer, dan is het aan jou om aan je patiënt uit te leggen hoe veel HP je geneest.

6.2. Basisvaardigheden

Dit deel beschrijft de meest basale vaardigheden van het regelsysteem. Het zijn vaardigheden die veel individuen in de setting van Omen hebben, wat voor beroep of bezigheid ze dan ook mogen beoefenen.

6.2.1. Lichamelijke vaardigheden



Constitutie A	3 XP
Vereist: Geen	
Je bent taaier dan de meesten.	
Jouw max HP gaat met 1 punt omhoog.	

Adrenaline	5 XP
Vereist: Constitutie A, Leermeester	
<p>Je weet hoe je je staande moet houden in de meeste gevechten, ook als je zwaar gewond bent.</p> <p>Wanneer je op 0 HP komt te staan begin je wel met doodbloeden, maar raak je niet direct buiten bewustzijn. Je mag door blijven vechten, maar bent Vermoeid dus kunt geen verdere vaardigheden gebruiken. Zodra jij nog een keer geraakt wordt of wanneer je stopt met je in het gevecht mengen, als is het maar voor een paar seconden, verlies je alsnog het bewustzijn.</p> <p>Je kunt dit zo lang doen als je wilt, maar de normale regels voor doodbloeden blijven gelden, dus als je na 2 minuten alsnog neer gaat heb je nog maar 3 minuten voordat je sterft. Blijf je 5 minuten doorvechten, dan sterf je onmiddellijk.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid niet gebruiken als je op 0 HP komt door een <i>Fatal Call</i>.</p>	

Sterke Conditie	9 XP
Vereist: Adrenaline, Leermeester	
<p>Je hebt een sterk uithoudingsvermogen en raakt niet snel Vermoeid.</p> <p>De eerste keer na een Nachtrust dat je op 0 HP terecht komt en bewusteloos raakt, raak je niet Vermoeid. Deze vaardigheid beschermt je niet tegen de <i>Call Exhaustion</i>.</p>	

Constitutie B	9 XP
Vereist: Adrenaline, Leermeester	
<p>Je bent één van de taaiste.</p> <p>Je max HP gaat met 1 punt omhoog.</p>	

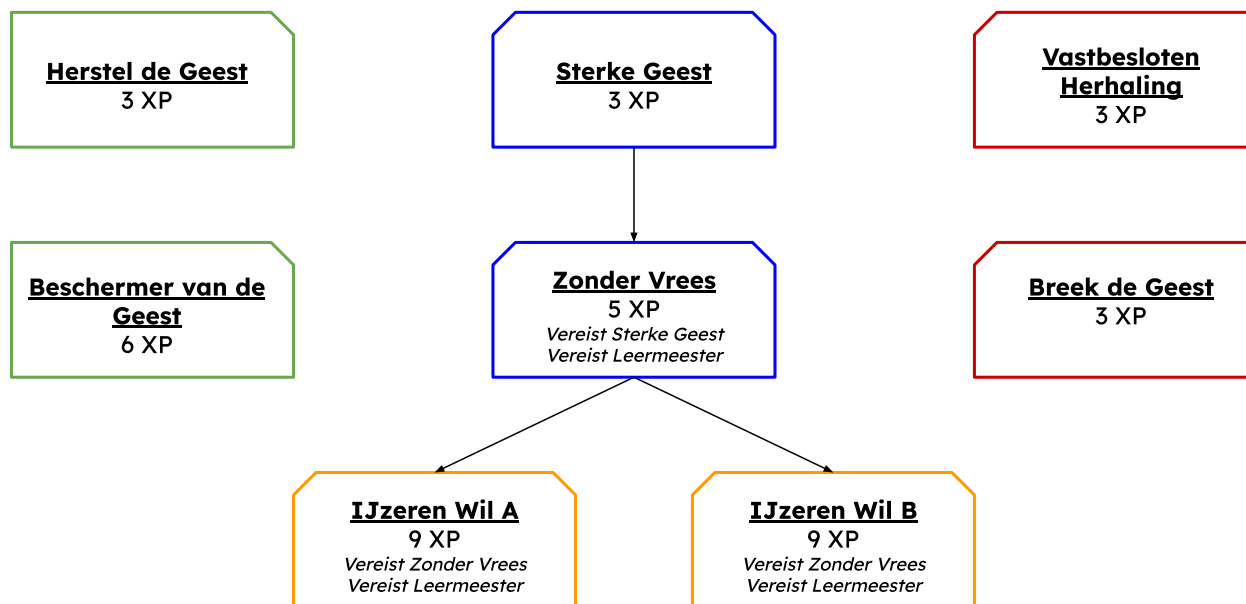
Pantser Expert	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Je maximale AP worden verhoogd met 1 punt. Dit moet uitgebeeld worden met daadwerkelijk pantser (Zie regels over Armor Points). Je kunt deze vaardigheid 3x kopen.</p>	

Schild Expert	3 XP
Vereist: Geen	
Je maximale SP wordt verhoogd met 1 punt. Dit moet uitgebeeld worden met een daadwerkelijk schild (Zie de regels over Shield Points). Je kunt deze vaardigheid 3x kopen.	

Verminker	5 XP
Vereist: Geen	
Je hebt kennis van het menselijk lichaam en kunt hierdoor effectief lichaamsdelen uitschakelen.	
<p>Je kunt iemands lichaamsdeel uitschakelen door deze te raken met een aanval van een wapen. Het effect ligt aan de plek waar je raakt.</p> <p>Raak je een been, dan gebruik je de Call <i>Trip</i>.</p> <p>Raak je iemands arm, dan gebruik je de Call <i>Fumble</i>.</p> <p>Met een (kruis)boog is het voldoende om het slachtoffer te raken om de <i>Trip</i> of <i>Fumble</i> uit te voeren. Je kiest dan dus zelf welke Call je roept.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 3x per Nachtrust gebruiken.</p>	

Neerslag	5 XP
Vereist: Geen	
<p>Door iemand ongezien op de rug te tikken en de Call <i>Sleep</i> te gebruiken kun je iemand bewusteloos slaan.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 2x per dag gebruiken</p>	

6.2.2. Geestversterkende vaardigheden



Sterke Geest	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Je mag er éénmaal voor kiezen om de tijdsduur van een Call te halveren. Je doet dit door een mantra van minstens vijf woorden uit te spreken, gevolgd door de woorden 'Sterke Geest'. De tijdsduur van het effect begint direct hierna.</p> <p>Als je dit doet, en je hoort binnen vijf minuten opnieuw <u>dezelfde</u> Call, mag je de tijdsduur nog steeds halveren.</p> <p>Dit mag je een keer doen per Korte Rust.</p>	

Zonder Vrees	5 XP
Vereist: Sterke Geest, Leermeester	
<p>Je mag er éénmaal voor kiezen om de Call <i>Fear</i> te negeren. Je doet dit door een mantra van minstens vijf woorden uit te spreken, gevolgd door de woorden 'Fearless, No Effect'.</p> <p>Als je dit doet, blijf je voor vijf minuten lang immuun voor deze Call.</p> <p>Dit mag je een keer doen per Korte Rust.</p>	

IJzeren Wil A	9 XP
Vereist: Zonder Vrees, Leermeester	
<p>Je mag er éénmaal voor kiezen om één van de volgende Calls te negeren: <i>Dominate, Sleep, Paralyze, Taunt</i>. Je doet dit door een mantra van minstens vijf woorden uit te spreken, gevolgd door de woorden 'Iron Will, No Effect'.</p> <p>Als je dit doet, blijf je voor vijf minuten lang immuun voor <u>dezelfde</u> Call.</p> <p>Dit mag je een keer doen per Korte Rust.</p>	

IJzeren Wil B	9 XP
Vereist: Zonder Vrees, Leermeester	
<p>Je mag er éénmaal voor kiezen om één van de volgende Calls te negeren: <i>Incite, Mute, Blind, Fascinate</i>. Je doet dit door een mantra van minstens vijf woorden uit te spreken, gevolgd door de woorden 'Iron Will, No Effect'.</p> <p>Als je dit doet, blijf je voor vijf minuten lang immuun voor <u>dezelfde</u> Call.</p> <p>Dit mag je een keer doen per Korte Rust.</p>	

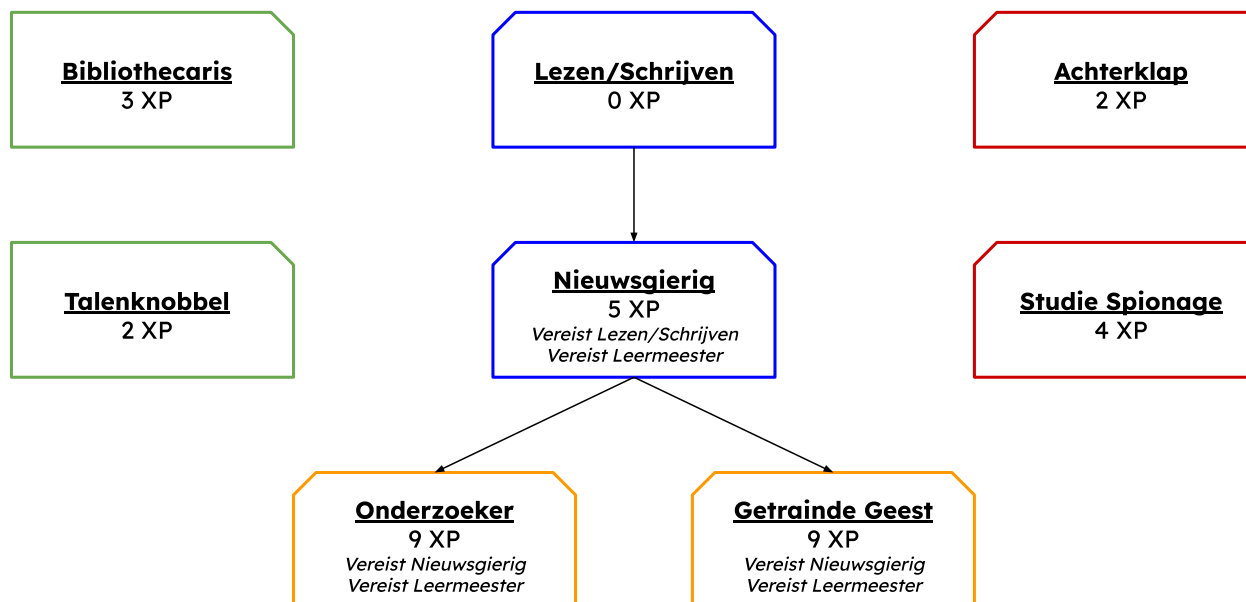
Herstel de Geest	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Je mag éénmaal iemand die één of meer van de vaardigheden Sterke geest, Zonder vrees, Ijzeren will A of Ijzeren geest B gebruikt heeft aanraken; het gebruik van al deze vaardigheden wordt gereset, alsof de persoon in kwestie een Korte Rust heeft gehad.</p> <p>Dit mag je een keer doen per Korte Rust.</p>	

Beschermer van de Geest	6 XP
Vereist: Geen	
<p>Je mag vijf keer per Nachtrust iemand aanraken; die persoon krijgt tot de volgende Nachtrust toegang tot de vaardigheid Sterke Geest. Als de persoon in kwestie deze vaardigheid al had, zal de tijdsduur van effecten nogmaals gehalveerd worden; er blijft slechts een kwart van de oorspronkelijke tijdsduur over.</p>	

Vastbesloten Herhaling	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Wanneer jij een Call naar iemand roept, en er wordt op gereageerd met <i>No Effect of Shield</i> dan mag je de Call direct nogmaals op een ANDER persoon gebruiken. Je hoeft hiervoor de incantatie niet te herhalen.</p> <p>Je mag deze vaardigheid 2x gebruiken voordat je een Korte Rust moet nemen.</p>	

Breek de Geest	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Wanneer jij een persoon die onder invloed is van een Call met een tijdsduur minstens tien seconden onafgebroken aanraakt, kun jij er voor zorgen dat het effect van de Call ook na de tijdsduur actief blijft. Het effect blijft actief totdat je stopt met de persoon aanraken of jijzelf schade krijgt, of tot jij kiest om het effect te laten eindigen.</p> <p>Dit mag je een keer doen per Korte Rust.</p>	

6.2.3. Kennisvaardigheden



Lezen/Schrijven	0 XP
Vereist: Geen	
Je kunt lezen en schrijven in alle talen die je kunt spreken. Als je een taal schrijft in een andere taal dan Common, moet je er (OC) boven zetten in welke taal het is geschreven.	

Nieuwsgierig	5 XP
Vereist: Lezen/Schrijven, Leermeester	
In de tijd tussen evenementen door krijg je hier en daar nieuwtjes mee. Vóór een evenement krijg jij van spelleiding 5 geruchten, welke soms wel en soms ook niet waar zijn.	

Onderzoeker	9 XP
Vereist: Nieuwsgierig, Leermeester	
Je bent geoefend in het vinden van antwoorden op vragen over de wereld om je heen; je hebt goede contacten bij bijvoorbeeld bibliotheken, onderzoekers of tempels. Tussen evenementen door mag jij de spelleiding mailen en 3 vragen over de wereld stellen, waarbij je ook uitlegt hoe jouw personage naar deze kennis op zoek gaat. De spelleiding geeft je antwoord op deze 3 vragen, op basis van waar jij gaat zoeken.	

Getrainde geest	9 XP
Vereist: Nieuwsgierig, Leermeester	
<p>Je bent bijzonder goed in het leren van nieuwe dingen. Je mag (voor Tijd In) een vaardigheid kiezen uit de Basisvaardigheden of de Ambachtsvaardigheden, maar niet uit de Magische vaardigheden. Je hebt deze vaardigheid tot het begin van het volgende event (1 seconde vóór Tijd In).</p> <p>Je moet nog steeds aan de normale vereisten van de vaardigheid voldoen, met uitzondering van de Leermeester vereiste.</p> <p>Bijvoorbeeld: als jij de vaardigheid Gevorderd Verstoppert wil gebruiken uit de Verkennervaardighedenboom, dan moet je eerst de vaardigheid Verstoppert hebben.</p> <p>Je mag deze vaardigheid 1x per evenement gebruiken.</p>	
Bibliothecaris	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Tussen evenementen door verschaft jij drie mensen toegang tot een bibliotheek. Deze mensen kunnen één vraag stellen volgens de vaardigheid Onderzoeker. Als ze zelf de vaardigheid Onderzoeker al hebben mogen ze een extra vraag stellen.</p> <p>Daarnaast heb je een goed oog voor detail. Als je het vermoeden hebt dat iets nep/nagemaakt is, kun je dit onderzoeken.</p>	
Talenknobbel	2 XP
Vereist: Geen	
<p>Je spreekt een extra taal. Als je iets zegt tegen iemand in een andere taal, moet je er van tevoren bij zeggen welke taal je spreekt. Wanneer je de vaardigheid Lezen/Schrijven hebt, kun je in deze taal ook lezen en schrijven. Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen, om nog meer talen te spreken. De tweede keer dat je de vaardigheid koopt, krijg je er twee talen bij (totaal 3 talen). De derde keer, drie talen (totaal 6 talen), etcetera.</p> <p>Er bestaan in de wereld ontelbaar veel talen en dialecten; er is geen definitieve lijst. (Iedereen spreekt standaard Common. Elfen spreken daarnaast standaard Elvish. Dwergen spreken daarnaast standaard Dwarvish. Ze hoeven voor die talen deze vaardigheid niet te kopen.)</p>	

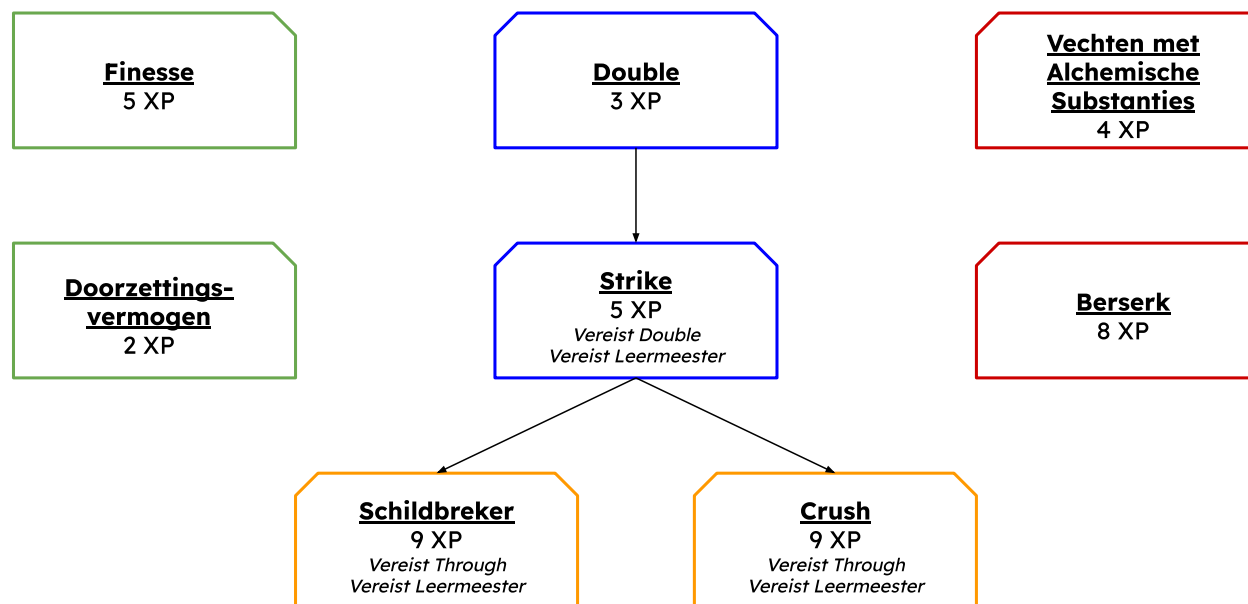
Achterklap	2 XP
Vereist: Geen	
<p>Vóór het begin van het evenement mag jij aan de Spelleiding tot 1 (eventueel vals) gerucht geven. Deze worden toegevoegd aan de mogelijke geruchten die spelers (met de vaardigheid Nieuwsgierig) te horen krijgen. Doe dit <u>uiterlijk</u> 1 maand voor het begin van het event, zodat spelleiders het op tijd kunnen verwerken.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen om meerdere geruchten te verspreiden.</p>	

Studie Spionage	4 XP
Vereist: Geen	
<p>Tussen de evenementen door kun jij voor maximaal 3 onderwerpen die door personen met de vaardigheid 'Onderzoeker' worden onderzocht, een counter-onderzoek opzetten. Hierdoor kom jij er achter welke vragen zij hebben onderzocht, en een vage benadering van de uitkomsten van hun onderzoek. Deze personen merken niets van jouw counter-onderzoek.</p>	

6.3. Ambachtsvaardigheden

Hieronder staan vaardigheden die vaak horen bij een ‘ambacht’; een beroep dat iemand uitoefent, of een bijzondere specialisatie. De gemiddelde wereldbewoner heeft deze vaardigheden niet, en het wordt daarom als enigszins bijzonder gezien dat je dit soort dingen kunt. Je bent ‘niet gemiddeld’, en het is normaal om betaald te worden voor het gebruik van deze vaardigheden in dienst van een ander.

6.3.1. Vechtersvaardigheden



Double	3 XP
Vereist: Geen	
Je kunt harder of effectiever treffen en doet dubbele schade met je wapen. Je maakt hierbij de Call <i>Double</i> . Je kunt deze vaardigheid 3x gebruiken per Korte Rust.	

Strike	5 XP
Vereist: Double, Leermeester	
Je kunt iemand zo'n harde klap toedienen of zo'n gerichte, uit balans brengende uithaal maken, dat degene die je raakt ervan achteruit valt. Je maakt hierbij de Call <i>Strike</i> . Je kunt deze vaardigheid 2x gebruiken per Korte Rust.	

Schildbreker	9 XP
Vereist: Strike, Leermeester	
<p>Je kunt een schild stukslaan, of het schild nu magisch is of niet. Hiermee verlaag je de SP van het schild naar 0. Je maakt hierbij de Call <i>Shatter</i>.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 2x gebruiken per Korte Rust.</p>	

Crush	9 XP
Vereist: Strike, Leermeester	
<p>Je kunt in één keer al je kracht inzetten om in een geweldige treffer een harnas en lichaamsdelen uit elkaar te laten spatten. Als je iemand raakt met deze vaardigheid doet dit 5 punten schade. Je maakt hierbij de Call <i>Crush</i>.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 1x gebruiken per Korte Rust.</p>	

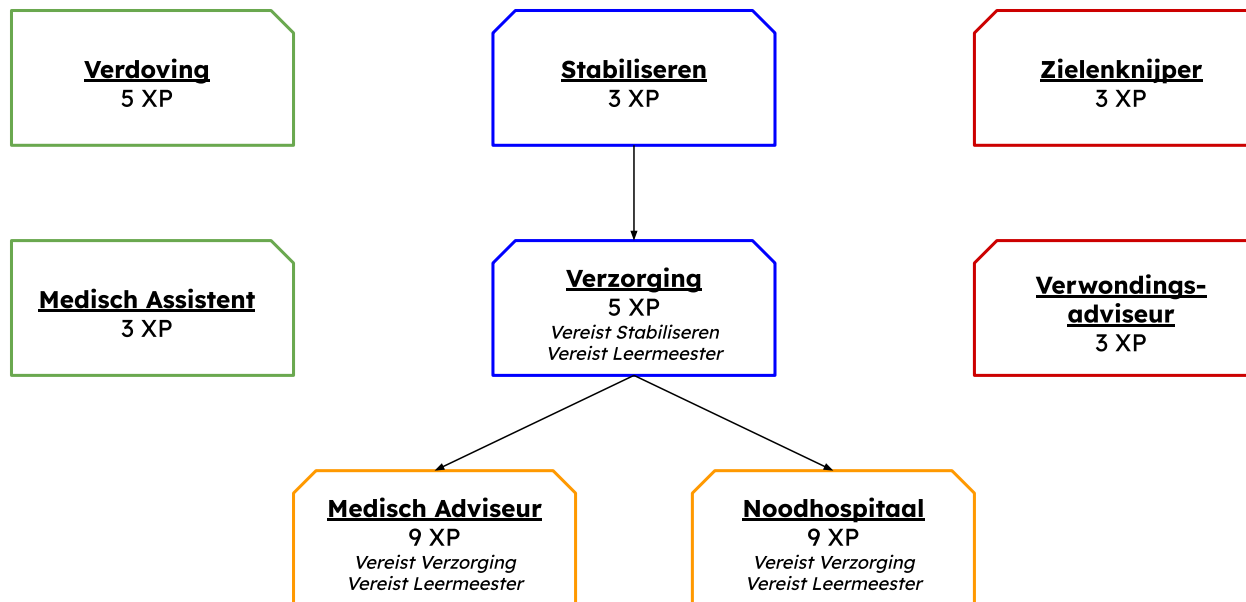
Finesse	5 XP
Vereist: Geen	
<p>Je weet iemand precies op de zwakke plek te raken, tussen de beschermende delen van iemands harnas door. Je mag de Call <i>Through</i> maken.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 3x gebruiken per Korte Rust</p>	

Doorzettingsvermogen	2 XP
Vereist: Geen	
<p>Jij weet ware strijders te inspireren.</p> <p>Als jij voor het gevecht goed op iemand inpraat (minstens 30 seconden) kan jouw doelwit de gekochte Vechtersvaardigheden 1x vaker gebruiken per Korte Rust. Nadat dit persoon een Korte Rust heeft genomen verdwijnt het effect van deze vaardigheid.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 3x gebruiken per Korte Rust</p>	

Vechten met alchemische substanties	4 XP
Vereist: Geen	
<p>Je kunt gif (of andere alchemische substanties) op wapens aanbrengen, en vechten met deze wapens.</p> <p>In een gevecht weet jij dit wapen te gebruiken zonder jezelf te verwonden met het gif (of andere alchemische substanties). Zonder deze vaardigheid kun je dat niet. Lees de regels voor vechten met alchemische substanties goed door.</p>	

Berserk	8 XP
Vereist: Geen	
<p>Je kunt bij jezelf een enorme woede, bijna een soort trance, opwekken die jou een hele sterke vechter maakt.</p> <p>Je hebt 4 HP en kan onbeperkt <i>Double</i> slaan (let wel op; maak grote, mooie slagen). Maar je kunt niet rationeel nadenken en kunt geen tactische beslissingen maken. Het enige wat je wil is door de vijand heen slaan. <u>Als er geen vijanden meer over zijn keer je tegen iedereen in jouw directe omgeving, inclusief jouw vrienden.</u></p> <p>Je kunt tijdens je Berserk geen dingen doen waarbij je je moet concentreren, zoals magie gebruiken. Omdat je instincten het overnemen van je logisch nadenken hebben bepaalde Calls geen invloed op je. De volgende Calls werken niet: <i>Fear, Dominatie, Fascinate, Sleep,</i></p> <p>De Call <i>Incite</i> werkt ook niet op je, met uitzondering van <i>Incite Calm (Of gelijknamige, zoals Rest, Relaxed, Tranquility.)</i> Deze beëindigt het effect van Berserk. Als je op 0 HP komt en je je bewustzijn verliest eindigt deze vaardigheid ook.</p> <p>Je kunt niet zelfstandig uit deze Berserk vaardigheid komen. Er is dan ook geen tijdsduur. Je gaat door tot je gestopt word.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 1x gebruiken per Korte Rust</p>	

6.3.2. Genezersvaardigheden



Stabiliseren	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Je kunt een persoon die op 0 HP staat stabiliseren. Je moet iemand 10 seconden behandelen voor deze persoon gestabiliseerd is. Iemand die gestabiliseerd is bloedt niet langer dood en geneest na nog eens 1 minuut van jouw behandeling 1 HP. Deze persoon is dan niet meer Vermoeid. (Je kunt deze vaardigheid niet gebruiken op iemand die 1 of meer HP heeft.)</p> <p>Je kunt deze vaardigheid ook gebruiken om iemand die een <i>Fatal</i> (of <i>Fatal Poison</i>) gehad heeft stabiel te houden. Hiervoor heb je hulp nodig van minstens één iemand die de vaardigheid Medisch Assistent of Stabiliseren gebruikt. Per persoon met de vaardigheid Stabiliseren verleng je de Grace Period met 1 minuut. Per persoon met de vaardigheid Medisch Assistent verleng je de Grace Period met 30 seconden. In totaal kan een groep de persoon maximaal 5 minuten in leven houden.</p> <p>De stabilisatie kan gestopt worden wanneer de genezing begonnen is. Iemand die is begonnen met Stabiliseren moet dit dus nog aan het doen zijn wanneer de genezing begonnen is, en kan niet meer bijdragen aan het gebruik van de vaardigheid Verzorging om de Fatal te genezen.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid oneindig vaak gebruiken.</p>	

Verzorging	5 XP
Vereist: Stabiliseren, Leermeester	
<p>Je kunt een persoon die gewond is genezen, en een persoon die Vermoeid is sneller een Korte Rust geven.</p> <p>Wanneer je een gewonde 1 minuut verzorgt geneest deze persoon 1 HP; je kunt dit telkens 1 minuut verlengen om 1 HP extra te genezen. Deze persoon heeft het effect van een Korte Rust. Je kunt iemand nooit genezen boven de max HP van het personage.</p> <p>Je kunt ook een persoon die niet gewond is 2 minuten verzorgen; hierna heeft deze persoon direct het effect van een Korte Rust.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid ook gebruiken om iemand die een <i>Fatal</i> gehad heeft te genezen. Hiervoor heb je nog 2 anderen nodig met de vaardigheid Verzorging. Met deze 3 personen kun je met een operatie van 10 minuten iemand die een <i>Fatal</i> gehad heeft naar 1 HP brengen.</p> <p>Let op: je kunt deze vaardigheid niet op jezelf gebruiken.</p>	

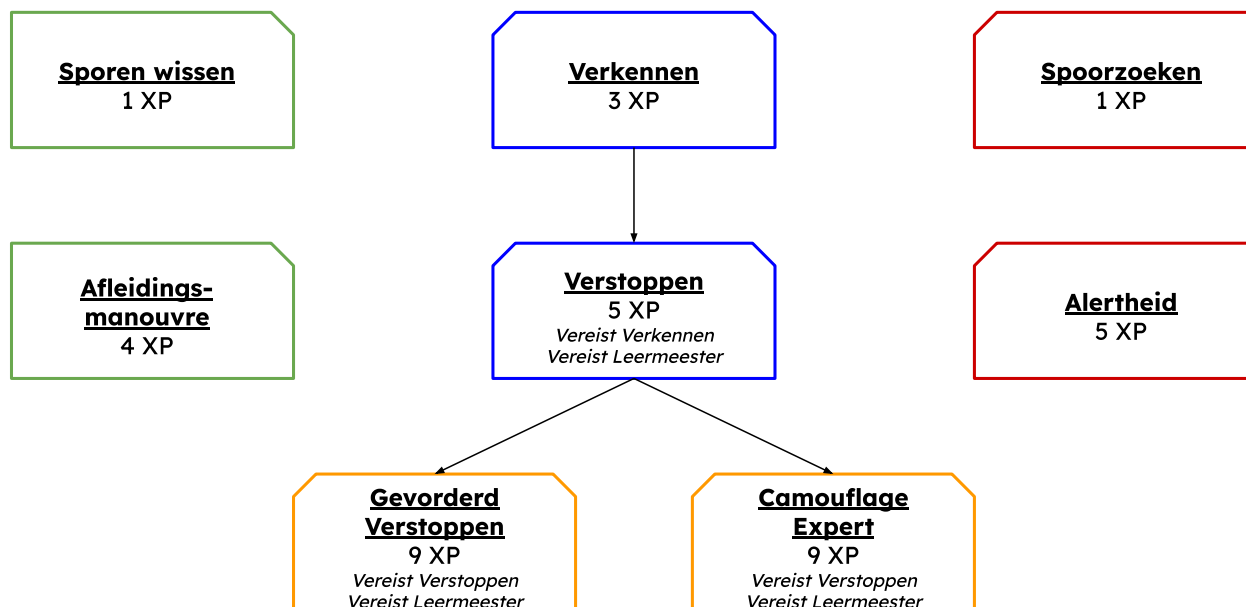
Medisch Adviseur	9 XP
Vereist: Verzorging, Leermeester	
<p>Je kunt een ernstige wond kort stelpen of iemand adviseren waar zwakke plekken zitten en zo helpen om schade aan het lichaam te beperken.</p> <p>Dit kost je 10 seconden. Deze persoon krijgt 2 AP. De verkregen AP werkt volgens dezelfde regels als AP/SP van spreuken.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 3x gebruiken per Korte Rust.</p>	

Noodhospitaal	9 XP
Vereist: Verzorging, Leermeester	
<p>Je zet een noodhospitaal op waarbij je de leiding neemt over andere genezers om snel en effectief gewonden te verzorgen. Als aanvoerder van het hospitaal kun jij niemand genezen zolang deze vaardigheid actief is. Het noodhospitaal moet een duidelijk begrensde gebied zijn.</p> <p>Je wijst maximaal 4 personen aan met de vaardigheid Stabiliseren en/of Verzorging. Deze personen kunnen elk 5 HP genezen. 1 HP genezen kost 10 seconden. Iedereen die op deze manier genezen wordt heeft direct het effect van een Korte Rust.</p> <p>Zodra je deze vaardigheid gebruikt moet je in het noodhospitaal blijven. Als je wegloopt uit je hospitaal of wanneer iemand binnen het noodhospitaal HP schade krijgt (door wapens, magie, etc.) stopt het effect.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 2x per Nachtrust gebruiken.</p>	
Verdoving	5 XP
Vereist: Geen	
<p>Je beschikt over een sterk verdovend middel waardoor iemand niets meer voelt. Je maakt iemand voor de komende 5 minuten immuun voor één van de volgende effecten: <i>Torture, Fear of Itch.</i></p> <p>Aan het einde van de 5 minuten krijgt de persoon voor 1 minuut <i>Incite Confusion</i>.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 3x gebruiken per Korte Rust.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid niet gebruiken als je zelf onder invloed bent van één van de effecten.</p>	
Medisch Assistent	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Wanneer jij assisteert bij een genezing die uitgevoerd wordt door een getrainde genezer, is de benodigde tijd voor de genezing gehalveerd.</p> <p>Je kunt iemand met de vaardigheid Stabiliseren helpen om een iemand die een <i>Fatal</i> gehad heeft langer in leven te houden, volgens de regels beschreven bij de vaardigheid Stabiliseren.</p>	

Zielenknijper	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Je kennis over mensen zo pijnloos mogelijk verzorgen heeft je ook veel geleerd over wat de meest pijnlijke 'fouten' zijn die je op een patiënt kunt maken. Je weet hoe je deze kennis toe moet passen om iemand zover te krijgen geheime prijs te geven.</p> <p>Per 5 minuten dat je een doelwit op deze manier 'behandelt' mag je één vraag stellen die naar waarheid beantwoord moet worden.</p> <p>Deze vaardigheid is <u>niet</u> hetzelfde als de <i>Call Torture</i>.</p> <p>Je mag deze vaardigheid niet meer dan één keer per Nachtrust op dezelfde persoon gebruiken.</p>	

Verwondingsadviseur	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Je kent de gevoelige plekken van het lichaam en het soort wonden dat het moeilijkst te genezen is. Wanneer je iemand tijdens een gevecht deze plekken aanwijst kan diegene tijdelijk extra effectief aanvallen.</p> <p>Je besteedt minstens 30 seconden aan anatomische uitleg aan je 'leerling'. Voor het komende uur kan jouw 'leerling' 3x de <i>Call Double</i>, <i>Trip</i> of <i>Fumble</i> aan een aanval toevoegen. De 'leerling' maakt de Call en niet jij als gebruiker van de vaardigheid.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 3x per Nachtrust gebruiken op één persoon per keer dat je de vaardigheid gebruikt.</p>	

6.3.3. Verkennersvaardigheden



Verkennen	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Je hebt geleerd hoe je je directe omgeving goed in de gaten houdt en je bent goed op de hoogte van ontwikkelingen om je heen zoals het verplaatsen van groepen personen, het bouwen of afbreken van naburige bouwwerken, of veranderingen in de natuurlijke omgeving.</p> <p>Voorafgaand aan het evenement krijg je van de spelleiding extra kennis over recente gebeurtenissen.</p>	

Verstoppen	5 XP
Vereist: Leermeester, Verkennen	
<p>Je hebt geleerd hoe je je verdekt opstelt en uit het zicht blijft.</p> <p>Wanneer je onopvallende kleding aan hebt en minstens een halve minuut spendeert om jezelf ongezien te maken dan mag je je vuist opsteken om aan te geven dat je niet gezien kunt worden. Zodra iemand binnen 1 meter van je komt, of zodra jij je verplaatst, word je gezien. Je doet dan onmiddellijk je vuist weer omlaag en kan deze pas weer omhoog doen als je opnieuw begint met de halve minuut voorbereiding. Alle geluiden die je maakt terwijl je verstoppt bent zijn gewoon hoorbaar voor iedereen om je heen.</p>	

Gevorderd Verstoppen	9 XP
Vereist: Leermeester, Verstoppen	
<p>Je bent ontzettend ervaren in jezelf ongezien maken.</p> <p>Wanneer je 30 seconden spendeert om jezelf te verstoppen ben je onzichtbaar; hiervoor steek je je wijsvinger omhoog. Je mag lopen/rennen zoals normaal, maar let op: mensen om je heen kunnen je nog wel horen.</p> <p>Zodra je schade ontvangt of iemand aanvalt met een wapen of spreuk word je weer zichtbaar.</p>	

Camouflage Expert	9 XP
Vereist: Leermeester, Verstoppen	
<p>Door je uitstekende gebruik van camouflage in je verstop-acties ben je niet alleen sneller uit zicht, maar kun je anderen ook meenemen.</p> <p>In plaats van 30 seconden hoef je nog maar 10 seconden te spenderen om jezelf ongezien te maken.</p> <p>Tevens kun je een ongelimiteerd aantal anderen ook verstoppen; dit hoeven niet per se levende personen te zijn. Als je 30 seconden bezig bent om iemand te verstoppen mag diegene de vuist omhoog houden. Voor diegene gelden dezelfde regels als beschreven in de kernvaardigheid “Verstoppen.” Je kunt iemand niet camoufleren terwijl je zelf verstop bent.</p>	

Sporen wissen	1 XP
Vereist: Geen	
<p>Je weet hoe je jezelf en anderen onvindbaar maakt.</p> <p>Wanneer je actief moeite doet om gemaakte sporen uit te vegen kan iemand je niet opsporen.</p>	

Afleidingsmanoeuvre	4 XP
Vereist: Geen	
<p>Met deze vaardigheid kun je twee dingen: Je mag een gooiende beweging maken richting iemands gezicht, alsof je zand gooit in iemands ogen, en hierbij de Call <i>Blind</i> maken.</p> <p>Je mag caltrops gebruiken, die je voor iemands voeten gooit, waarna je de Call <i>Entangle</i> maakt. Je moet iets gebruiken om een PhysRep te gebruiken voor de caltrops; dit kunnen bijvoorbeeld kiezels of rijst zijn.</p> <p>Je mag deze vaardigheid in totaal 3x per Nachtrust gebruiken; drie keer <i>Blind</i> OF drie keer <i>Entangle</i> OF twee keer de één en één keer de ander.</p>	

Spoorzoeken	1 XP
Vereist: Geen	
<p>Je weet hoe je sporen moet volgen. Wanneer je actief sporen volgt kun je een inschatting maken van hoeveel personen je volgt, hoe snel ze reizen, en waar ze heen gaan.</p>	

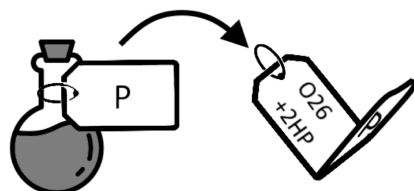
Alertheid	5 XP
Vereist: Geen	
<p>Je ervaring met verstoppen zorgt ervoor dat je weet op welke tekenen je moet letten om te zien wanneer je zelf beslopen wordt.</p> <p>Wanneer iemand met een vuist omhoog binnen 5 meter van je is kun je deze persoon zien. Wanneer iemand met een vinger omhoog binnen 1 meter van je is ben je bewust van hun aanwezigheid (maar niet van hun identiteit).</p> <p>Er kan niet van je gestolen worden zonder dat je dit door hebt. Omdat er altijd gemeld moet worden wanneer er iets gestolen is, is er ook altijd een moment waarop je aan kunt geven dat het stelen door de Alertheid vaardigheid niet gelukt is.</p>	

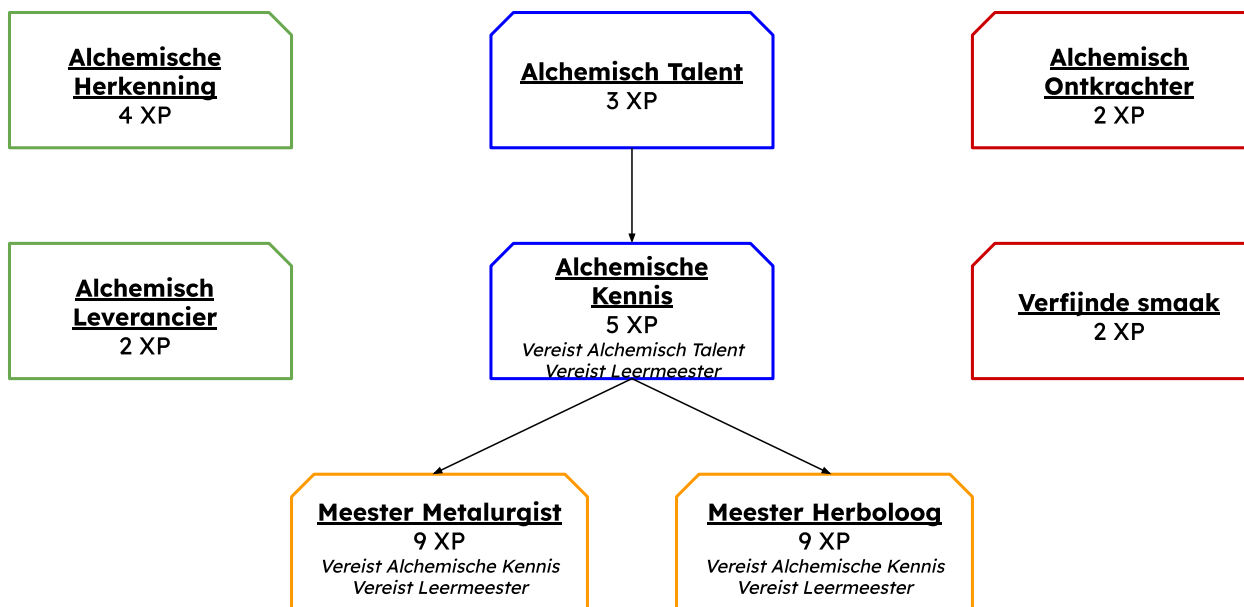
6.3.4. Alchemische vaardigheden

Alchemie is een vaardigheid die voor een deel wetenschappelijk is, maar ook voor een belangrijk deel gebruikt maakt van de verschillende soorten magie in de wereld. Door kennis van beide aspecten te hebben kunnen alchemisten allerlei materialen omzetten in bijzondere substanties met kleine of grote effecten.

Er zijn een paar regels die belangrijk zijn voor iedere Alchemist.

- Alchemische Substanties kunnen van alles zijn; drankjes, voedsel, smeerseltjes, ingelegde verbandjes, etcetera. De enige eis is dat het ofwel op de huid aangebracht wordt, ofwel ingenomen wordt (met uitzondering van de categorie Vluchtige Substanties, zie Bijlage B).
- Alchemische Substanties worden gemaakt volgens recepten zoals genoemd in Bijlage B. Er zijn 6 basisingrediënten. Voor alle ingrediënten geldt dat ze niet langer dan één event houdbaar zijn; gelijk met de Tijd Uit Call zijn deze ingrediënten niet meer bruikbaar. Dit zijn de 6 basisingrediënten:
 - Planten; dit kunnen ofwel bloemen of kruiden zijn, zoals (bijvoorbeeld) gekregen van een Alchemisch Leverancier. Niet iedere bloem of kruid is zomaar bruikbaar.
 - Metalen; dit kunnen ofwel positief of negatief gepolariseerde metalen zijn, zoals (bijvoorbeeld) gekregen van een Alchemisch Leverancier. Niet ieder metaal is zomaar bruikbaar.
 - Levenskracht; bloed, zoals (bijvoorbeeld) gekregen van een Alchemisch Leverancier. Niet ieder bloed is zomaar bruikbaar.
 - Magische kracht, zoals gespecificeerd in de ingrediëntenlijst.
- Een Alchemische Substantie is houdbaar tot het einde van het evenement NA het evenement waarop je het maakt. Maak jij dus op de zondagochtend van Omen 23 een Potion, dan is deze houdbaar tot het einde van Omen 24.
- Aan een Alchemische Substantie moet altijd een duidelijk zichtbaar label bevestigd zijn. Dit kan een kaartje zijn dat aan het voorwerp hangt, of een vastgeplakt stuk papier. Dit label heeft een binnen- en buitenkant. Buitenop het label staat een grote P (voor Potion/Poison). Aan de binnenkant, dus niet zichtbaar tot het label geopend wordt, staat de houdbaarheid van de Alchemische Substantie, weergegeven als een O gevolgd door het nummer van de laatste Omen waarom het houdbaar is (in bovenstaand voorbeeld dus O26). Daarnaast staat de werking van de Alchemische Substantie; dit kan een Call zijn of een uitleg.
- Het maken van een Alchemische Substantie kost tijd. We vragen alchemisten dus ook om rustig te tijd te nemen om het samenvoegen van de ingrediënten uit te spelen. We hanteren hierin geen minimum regels, maar hopen dat jullie het zelf leuk maken.





Alchemisch Talent	3 XP
<p>Vereist: Geen Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen</p>	
<p>Je hebt aanleg voor de chemie en magie die nodig is om Alchemische Substanties te maken. Je kiest (per keer dat je deze vaardigheid koopt) één categorie van Alchemische Substanties uit de lijst in Bijlage B. Van deze categorie ben jij nu in staat de basis-substanties te creëren met de nodige ingrediënten. Daarnaast mag je met deze vaardigheid ook drankjes maken die geen regeltechnisch effect hebben. Denk bijvoorbeeld aan vruchtbaarheidsdrankjes, anti-kater-water of elfensnuif.</p>	

Alchemische Kennis	5 XP
<p>Vereist: Alchemisch Talent, Leermeester Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen, maar niet vaker dan Alchemisch Talent is gekocht. Alleen de eerste keer dat je deze vaardigheid koopt, heb je een Leermeester nodig.</p>	
<p>Je hebt uitgebreide kennis van Alchemische Substanties. Van de categorie die je gekozen hebt bij de vaardigheid Alchemisch Talent kun jij de gevorderde Alchemische Substanties maken met de nodige ingrediënten.</p>	

Meester Metalurgist	9 XP
Vereist: Alchemische Kennis, Leermeester	
<p>Jij hebt het summum van kennis rondom Metalurgie bereikt. Alchemische Substanties die gebaseerd zijn op gepolariseerde materialen hebben geen geheimen meer voor jou.</p>	
<p>Van <u>alle</u> categorieën waar jij Alchemische Kennis over hebt kun jij het Metalurgisch Summun maken. Let op: Van categorieën waar jij alleen het Alchemisch Talent voor hebt kun je het Metalurgisch Summun <i>niet</i> maken.</p> <p>Er bestaan hiernaast ook enkele recepten die alleen een Meester Metalurgist en een Meester Herboloog samen kunnen maken; dit Samenwerkend Summun moet dus altijd met (minstens) 2 personen gemaakt worden.</p>	

Meester Herboloog	9 XP
Vereist: Alchemische Kennis, Leermeester	
<p>Jij hebt het summum van kennis rondom Herbologie bereikt. Alchemische Substanties die gebaseerd zijn op kruiden en bloemen hebben geen geheimen meer voor jou.</p>	
<p>Van <u>alle</u> categorieën waar jij Alchemische Kennis over hebt kun jij het Herbologisch Summun maken. Let op: Van categorieën waar jij alleen het Alchemisch Talent voor hebt kun je het Herbologisch Summun <i>niet</i> maken.</p> <p>Er bestaan hiernaast ook enkele recepten die alleen een Meester Metalurgist en een Meester Herboloog samen kunnen maken; dit Samenwerkend Summun moet dus altijd met (minstens) 2 personen gemaakt worden.</p>	

Alchemische Herkenning	4 XP
Vereist: Geen	
<p>Jij kan de werking van Alchemische Substanties herkennen.</p> <p>Je mag, wanneer je een Alchemische Substantie in handen hebt, het label openen om te bekijken wat de Substantie doet. Hierna moet je wel het label weer goed afsluiten zodat anderen de inhoud niet meer kunnen zien.</p>	

Alchemisch Leverancier	2 XP
<p>Vereist: Geen Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen</p>	
<p>Per aankoop van deze vaardigheid kies je één van de onderstaande ingrediënten. Hiervan krijg je 9 per evenement. Je mag deze vaardigheid meerdere keren kopen, en het is mogelijk meerdere keren hetzelfde ingrediënt te kiezen om er meer van te krijgen. Voor alle ingrediënten geldt dat je ze tussentijds verzamelt en op het evenement niets meer voor hoeft te doen.</p> <p>De verschillende soorten ingrediënten waar je uit kunt kiezen zijn:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kruiden • Bloemen • Positief gepolariseerd metaal • Negatief gepolariseerd metaal • Puur bloed. 	

Alchemisch Ontkrachter	2 XP
<p>Vereist: Geen</p>	
<p>Jij kunt één keer per Nachtrust een Alchemische Substantie die je in je handen hebt ontkrachten. Je mag dan het label van de Substantie verwijderen, maar je mag hierbij niet in het label kijken.</p>	

Verfijnde Smaak	2 XP
<p>Vereist: Geen</p>	
<p>Je bent overgevoelig waardoor je kunt inschatten of iets goed of slecht voor je is voordat een ingenomen drankje door je systeem is.</p> <p>Wanneer je een potion drinkt en het kaartje opent om het effect te lezen, kun je ervoor kiezen om het potion weer uit te spuwen voordat het effect bij jou afgaat. <i>Call: No Effect.</i> Deze vaardigheid werkt niet voor giften die toegebracht zijn door een wapen of pijl.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 1x per dag gebruiken.</p>	

6.3.5. Craftersvaardigheden

Crafting is een vaardigheid die voor een deel handarbeid is, maar ook de mogelijkheid biedt om magische aspecten toe te voegen door Enchantments. Hiermee worden voorwerpen gebouwd die méér kunnen. Vlammeende zwaarden of genezende talismannen: een geoefend Crafter kan het allemaal maken, met behulp van de juiste ingrediënten...

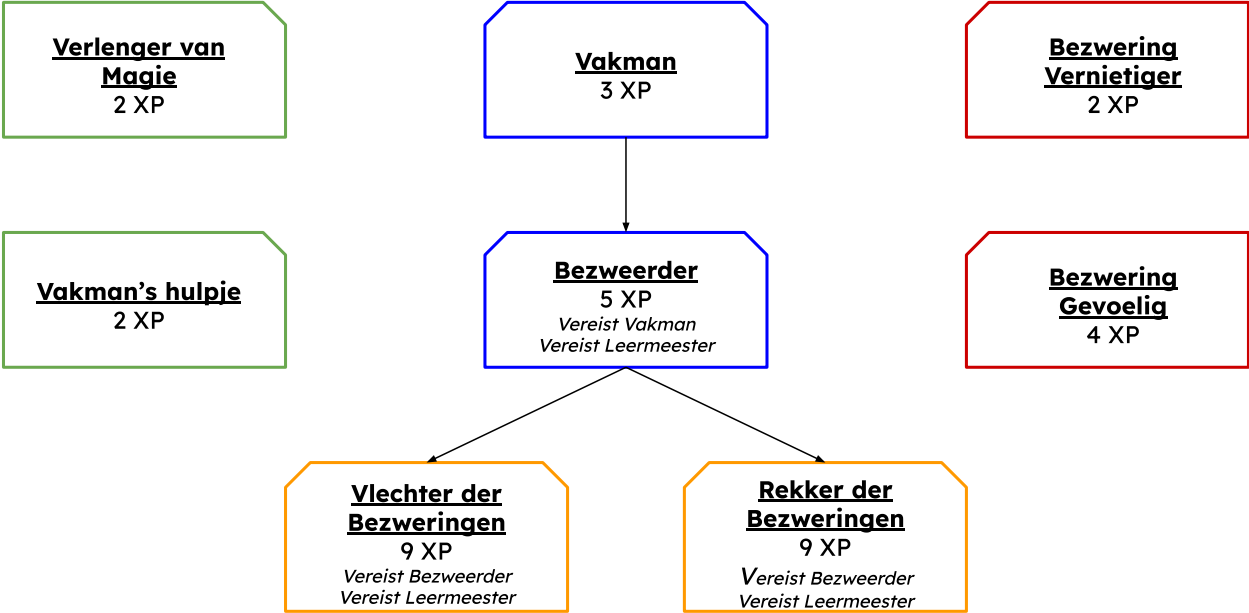
Er zijn een paar regels die belangrijk zijn voor iedere Crafter:

- De Magie van een Enchantment werkt door de combinatie van het voorwerp en het magische codewoord. Het voorwerp zelf is dus niet inherent magisch. Iemand die het codewoord niet kent zal aan het voorwerp niets bijzonders merken. Als jij het codewoord kent, kun je de kracht van de Enchantment voelen, en door het codewoord te spreken activeer je de Enchantment.
- De werking van een Enchantment werkt in principe op aanraking. Dit betekent dat je iemand moet aanraken of slaan met het Magische Voorwerpen om het effect bij die persoon te laten werken. Alleen een Enchantment die op een speciale manier gefabriceerd is werkt op een afstand van maximaal 5 meter (Stretched Enchantment).
- Enchantments kunnen met de juiste vaardigheden vernietigd worden. Als iemand het codewoord spreekt, direct gevolgd door de Call *Shatter*, is de Enchantment verbroken. Streep deze dan direct door op de Character Sheet.
- Enchantments zijn houdbaar tot het einde van het evenement NA het evenement waarop het gemaakt is. Maak jij dus op de zondagochtend van Omen 23 een Magisch Voorwerp, dan is de Enchantment houdbaar tot het einde van Omen 24. Je schrijft dan O24 op de Character Sheet.
- Het Craftingsysteem biedt een set 'basis-recepten' voor Magische Voorwerpen. Er is echter veel meer mogelijk in de wereld. Een Crafter kan een belangrijke bijdrage geven aan een ritueel waarin een bijzonder Magisch Voorwerp gemaakt wordt. Hiervoor worden de regels per voorwerp bepaald.
- Als je als Crafter een (Magisch) Voorwerp maakt, schrijf je dit op de Character Sheet van de persoon die het voorwerp bezit. Je mag dit zelf doen; er is geen spelleider voor nodig. Schrijf in ieder geval de volgende dingen op:
 - De naam van het voorwerp; deze mag je zelf verzinnen
 - Wat het voorwerp precies is
 - Wie het gemaakt heeft
 - In het geval van Magische Voorwerpen:
 - De Enchantment die je gebruikt hebt OF de werking van deze Enchantment
 - Bij een Stretched Enchantment: het woord "ranged" tussen haakjes
 - De letters "cw" gevolgd door het codewoord waarmee de Enchantment wordt geactiveerd
 - De houdbaarheid van de Enchantment, weergegeven als een O gevolgd door het nummer van de laatste Omen waarop het houdbaar is.

Enkele voorbeelden van notities op de Character Sheets:

O27 - "Alpha en Omega" (zwaard)
 Enchantm. Verbrijzeling (2x per Nachtrust shatter)
 CW: omega
 Door Lydia

"Rustgever"
 O30
 2x per Nachtrust *Sleep* (ranged)
 CW: welterusten
 Beker, door Dana



Vakman	3 XP
Vereist: Geen	
De vakman kan binnen de helft van de normale tijd een voorwerp repareren, dus binnen 2.5 minuten per punt AP of SP.	
Als vakman kun je wapens, pantserstukken, en schilden beschadigd door een <i>Crush</i> of een <i>Shatter</i> repareren.	

Bezweerder	5 XP
<p>Vereist: Vakman, Leermeester</p> <p>Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen. Alleen de eerste keer dat je deze vaardigheid koopt, heb je een leermeester nodig.</p>	
<p>Jij bent in staat om magische effecten in voorwerpen te vervlechten. Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen, en elke keer dat je deze koopt leer je 2 nieuwe Enchantments uit Bijlage C: Enchantments.</p> <p>Per keer dat je deze vaardigheid koopt kun je 1 keer per Nachtrust iets Enchanten.</p> <p>Iedere Enchantment kent 5 mogelijke componenten: Hiervan heb je er minstens 3 nodig, die je gebruikt tijdens het proces van Enchanten. Hiervoor speel je minstens 5 minuten iets uit. Tijdens dit proces bepaal jij ook het codewoord van de Enchantment.</p> <p>Schrijf het voorwerp altijd op een Character Sheet. Als het voorwerp doorgegeven wordt, komt het dus ook op een ander character sheet te staan. (Als je het voorwerp door een ander wil laten gebruiken, moet je deze persoon ook het codewoord geven. De magie van een Enchantment werkt alleen door de combinatie van het voorwerp en het codewoord.)</p> <p>Je kunt met deze vaardigheid niet méér dan 1 Enchantment tegelijk op een voorwerp plaatsen.</p>	

Vlechter der Bezweringsen	9 XP
<p>Vereist: Bezweerder, Leermeester</p>	
<p>Jij bent zodanig vaardig geworden met Enchantments dat jij in staat bent om een tweede enchantment toe te voegen aan een voorwerp. De tweede enchantment kost je 5 componenten in plaats van 3. Het kost nog steeds 5 minuten om de tweede enchantment te plaatsen.</p> <p>Iedere Enchantment op het voorwerp heeft een eigen codewoord en een eigen vervaldatum. Schrijf deze dus altijd apart van elkaar op.</p> <p>Het is niet mogelijk om de vaardigheden Vlechter der Bezweringsen en Rekker der Bezweringsen beide op één voorwerp tegelijk te gebruiken.</p>	

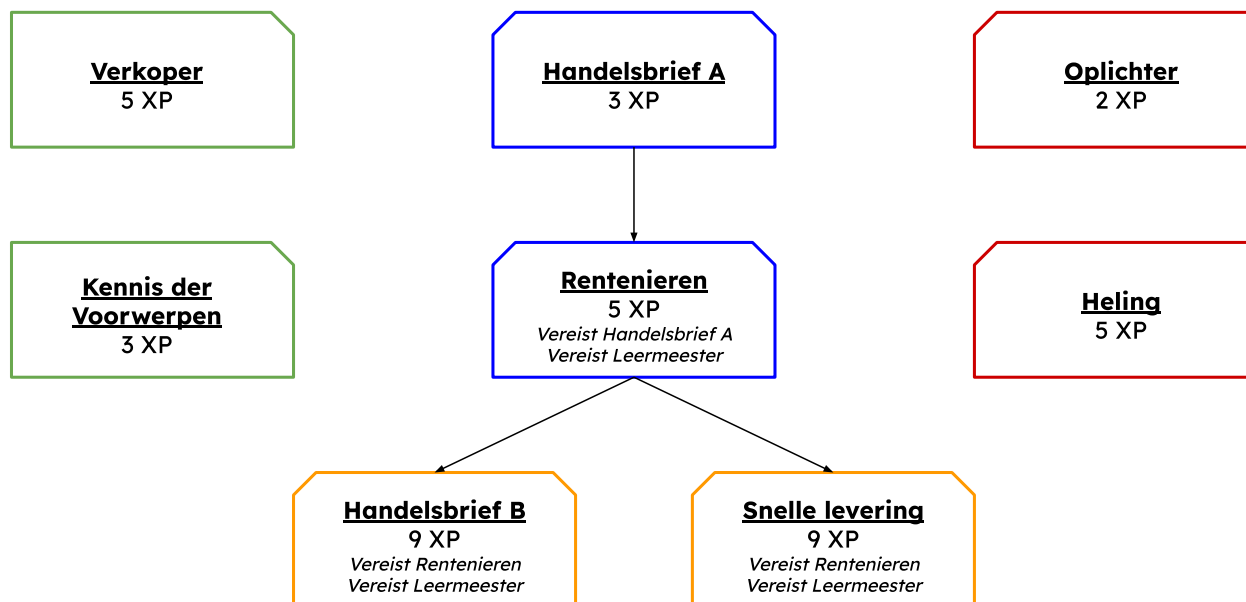
Rekker der Bezwingen	9 XP
Vereist: Bezweerder, Leermeester	
<p>Je hebt geleerd om een Enchantment zodanig in een voorwerp te plaatsen dat deze bij gebruik naar buiten klapt, zodat de Enchantment op een afstand tot maximaal 5 meter effect op iemand heeft. Hiervoor heb je alle 5 componenten van de enchantment nodig. Wanneer je zo'n Enchantment maakt, schrijf je "(ranged)" op de character sheet bij de beschrijving van het voorwerp.</p> <p>Deze vaardigheid werkt <u>niet</u> voor de enchantments: Bepantsering, Bescherming, Genezing, Verstevinging en Wreker.</p> <p>Het is niet mogelijk om de vaardigheden Vlechter der Bezwingen en Rekker der Bezwingen beide op één voorwerp tegelijk te gebruiken.</p>	

Verlenger van Magie	2 XP
Vereist: Geen	
<p>Jij hebt geleerd om een vorm van Enchantments te gebruiken om magie langer in een voorwerp gebonden te houden. Hiermee kun je drie keer per Nachtrust de houdbaarheid van Enchantments, Scrolls, én Potions eenmalig één evenement verlengen.</p> <p>Wanneer je de houdbaarheid verlengt zet je een streep door de houdbaarheidsnotatie. Je schrijft de nieuwe houdbaarheid op tussen asterixen. De nieuwe notatie is dan:</p> <p style="text-align: center;">O25 *O26*</p> <p>De asterixen zijn noodzakelijk, zodat een andere verlenger van magie kan zien dat de houdbaarheid niet nogmaals te verlengen is.</p>	

Vakman's Hulpje	2 XP
Vereist: Geen	
<p>Jij weet precies wat je moet doen om een Crafter of Enchanter te helpen. Wanneer je een Crafter helpt bij het repareren van een voorwerp halveer je de tijdsduur.</p> <p>Je kunt 3x per Nachtrust een Enchanter helpen met het maken van een Enchantment, waardoor je het nodige aantal componenten met één verlaagt. Dit werkt ook voor Braided of Stretched Enchantments.</p> <p>Als je zelf een Crafter of Enchanter bent kun je deze vaardigheid niet gebruiken voor je eigen werk. Je kunt enkel andere Crafters of Enchanters helpen. Wel kan je ook een andere functie nemen in het enchanters-werk van een andere crafter; je kunt bijvoorbeeld als magiër een component leveren/zijn.</p>	

Bezwering Vernietiger	2 XP
Vereist: Geen	
<p>Je kunt 3x per Nachtrust de magie tussen een codewoord en een voorwerp verbreken.</p> <p>Wanneer jij het codewoord van een Enchantment kent, kun je door het voorwerp aan te raken en het codewoord te spreken de Call <i>Shatter</i> direct gebruiken op het voorwerp.</p> <p>Als je slechts een vermoeden hebt van het codewoord kun je proberen deze vaardigheid te gebruiken. Bij het verkeerde codewoord gebeurt er niets. Je kunt deze vaardigheid dan niet nogmaals op hetzelfde voorwerp gebruiken tot je een Nachtrust gehad hebt.</p>	
Bezwering Gevoelig	4 XP
Vereist: Geen	
<p>Jij bent erg gevoelig voor de wisselwerking tussen Codewoord en Enchantment.</p> <p>Als jij het codewoord van een Enchantment weet hoeft je het voorwerp niet aan te raken om de Enchantment te activeren. Zolang je binnen 5 meter van het voorwerp bent kun jij het codewoord spreken om het effect te activeren.</p>	

6.3.6. Handelaarsvaardigheden



Handelsbrief A	3 XP
<p>Vereist: Geen Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen</p>	
<p>Jij bent een officiële handelaar voor een stad of ander gebied. Instanties hebben jou de papieren gegeven om namens hen zaken te verkopen in andere gebieden, en dat heeft grote voordelen. Je koopt namelijk heel goedkoop in bij de instantie namens wie jij handelt.</p>	
<p>Wanneer je deze vaardigheid koopt, dan bepaal je datgene waarvoor jij een handelsbrief krijgt. De eerste keer dat je de vaardigheid koopt kies je uit planten (bloemen en kruiden) of metalen (positief en negatief gepolariseerd). Je kunt nu in de Tijd-Uit Markt alles uit de gekozen categorie voor 50% korting kopen, <u>op voorwaarde</u> dat je deze gekochte goederen doorverkoop! Wil je iets kopen voor eigen gebruik valt dit niet onder je handelsbrief, en krijg je géén korting.</p>	
<p>De tweede keer dat je de vaardigheid koopt, kun je je handelsimperium uitbreiden met de andere categorie.</p>	
<p>Je mag de vaardigheid steeds opnieuw kopen, tot je een handelsbrief in alle categorieën bezit.</p>	

Rentenieren	5 XP
Vereist: Handelsbrief A, Leermeester	
<p>Bij het inleveren van geld na het evenement kun je een bedrag vastzetten. Deze kun je niet aanspreken voor de Tijd-Uit Markt. Echter, dit bedrag wordt vastgezet op de bank tot het volgende evenement. Hier behaal je 10% rente uit, in jouw voordeel afgerond naar gehele muntstukken.</p> <p>Om het bedrag vast te zetten schrijf je op je uit-check enveloppe: “Vaardigheid Rentenieren: xx goud, xx zilver, xx koper”, waarbij je ipv xx de juiste bedragen invult.</p>	

Handelsbrief B	9 XP
Vereist: Rentenieren, Leermeester	
<p>Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen. Alleen de eerste keer dat je deze vaardigheid koopt, heb je een leermeester nodig.</p>	
<p>Je kunt het handelsimperium dat startte met de vaardigheid Handelsbrief 1 uitbreiden. De instantie waar jij voor werkt heeft meer vertrouwen, en durft nu ook duurdere dingen met je mee te geven.</p>	
<p>Deze vaardigheid werkt exact hetzelfde als Handelsbrief 1, maar je kiest nu uit de volgende categoriën: Alchemische Substanties, Enchanted Items, Landsrechten.</p>	

Snelle Levering	9 XP
Vereist: Rentenieren, Leermeester	
<p>Je hebt jouw handelsimperium zo gebouwd dat je binnen een mum van tijd het gewenste handelswaar in handen kunt hebben.</p>	
<p>Jij kunt tijdens een evenement dingen kopen van de Tijd-Uit Markt; deze worden binnen 4 uur bij je bezorgd. De prijs is dan wel verdubbeld. Als je korting hebt door een handelsbrief werkt deze nog steeds; je krijgt je korting op de verdubbelde prijs wanneer je de inkoop door zult verkopen.</p>	
<p>Je kunt er voor kiezen om niét de dubbele prijs te betalen, maar gewoon de originele prijs, door gebruik te maken van iets minder legale praktijken. Je krijgt dan binnen 4 uur het gewenste goed voor de normale prijs. De kwaliteit kan soms een beetje tegenvallen. En bij zulke praktijken is er altijd een risico dat je betrap wordt, en dat er gevolgen zijn...</p>	

Verkoper	5 XP
Vereist: Geen	
<p>Je kunt niet alleen kopen, maar ook verkopen op de Tijd-Uit Markt, voor de geldende prijzen. Zaken die niet op de lijst van de huidige Tijd-Uit Markt staan, kan je ook niet verkopen.</p> <p>Tevens heb je door je handelsconnecties een extra inkomstenbron. Je krijgt 5 zilverstukken per evenement. Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen om meerdere keren deze geldhoeveelheid te krijgen.</p> <p>Koop je deze vaardigheid bij karakter creatie dan krijg je bij de start van het evenement 5 zilverstukken extra.</p>	

Kennis der Voorwerpen	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Na minstens 5 minuten onderzoek kun je een voorwerp doorgronden.</p> <p>Je kent de waarde van voorwerpen en kunt magie die er in zit herkennen. Hiervoor mag je bij de Spelleiding om een waardeschatting vragen, of om het codewoord van een magisch voorwerp.</p>	

Oplichter	2 XP
Vereist: Geen	
<p>Door kundig gekozen woorden of goede aankleding kun je met deze vaardigheid een magisch voorwerp of alchemische substantie duurder laten lijken voor een expert dan het eigenlijk is.</p> <p>Een waardeschatting vanuit de herkenningvaardigheden valt 50 % hoger uit dan normaal. Als je een voorwerp op de Tijd-Uit Markt verkoopt kun je er voor kiezen daar 20 % extra voor te krijgen; er is wel een kleine kans dat dit voor consequenties zorgt...</p>	

Heling	5 XP
Vereist: Geen	
<p>Je kunt goederen kopen op de Zwarte Markt tijdens de Tijd-Uit Markt.</p> <p>Tevens ben je in staat om iets te stelen. Voor het stelen uit buidels en tassen wordt gebruik gemaakt van kleine witte stickertjes. Kun je die zonder opgemerkt te worden op een buidel plakken, en blijft de sticker er daarna ook nog onopgemerkt 1 minuut op zitten, dan heb je 1 voorwerp uit de buidel gestolen per sticker die je hebt geplakt. Voor voorwerpen buiten buidels en tassen mag je hetzelfde systeem gebruiken, of mag je het voorwerp simpelweg pakken en nemen. Alertheid werkt tegen diefstal.</p> <p>Zorg altijd dat jouw doelwit weet dat er IC iets gestolen is, zodat deze niet kan denken iets OC verloren te hebben. Er kunnen persoonlijke dingen en zelfs medicijnen bij betrokken zijn. Wil je het niet zelf zeggen, vraag dan een Spelleider als intermediair.</p>	

6.4. Magische vaardigheden

In dit deel leggen we de magische vaardigheden uit. Magie komt in vele smaken en vormen, maar grofweg vallen ze in drie delen te splitsen. De term “Magiër” wordt in principe gebruikt als overkoepelende term voor alle gebruikers van magie, ongeacht de soort magie.

Elementaire magie is de magie die gebruik maakt van de bouwstenen van de wereld, de Elementen zelf. De Elementen staan bekend als passieve krachten, die elementaristen niet proberen te sturen of beïnvloeden. Toch zijn de krachtigste Elementaristen diegenen die zich zijn gaan vereenzelvigen met hun Element en de ‘persoonlijkheid’ die daar bij lijkt te horen.

Spirituele magie is de magie die gegeven is door de Goden, en door hun Priesters gebruikt wordt om de wil van de God tot uiting te brengen. Priesters zijn in zekere mate gebonden aan de wil van hun Goden; Priesters die iets anders willen dan hun God kunnen verwachten dat hun krachten niet eeuwig blijven. Devotie is een vereiste van bijna iedere God.

Occulte magie is alle andere magie, waarvan de bron vaak veel mysterieuzer is dan bij Elementaire of Spirituele magie. Iedere vorm van Occulte Magie lijkt een eigen willetje te hebben, een richting waarin ze de gebruikers sturen. Occultisten leren dat willetje steeds beter kennen in hun weg naar méér macht. Soms leidt dat pad tot zelfontplooiing, maar soms ook tot verlies van belangrijke onderdelen van de Occultist...

Ook deze drie vormen kunnen weer verder uitgesplitst worden. Dat doen we in dit document niet. Wij bespreken hier alleen de basisvaardigheden van de drie overkoepelende magiestromingen. De specifieke uitwerking per Element, God, of Occulte school kun je vinden in het Spreukenboek.

Ieder van de drie stromingen van magie werkt anders, en hierover staat meer uitgelegd bij de specifieke magiesoort. Wel gelden sommige regels voor alle soorten magie. Die regels zijn hier kort uitgelegd; voor een uitgebreidere uitleg verwijzen we door naar het **Spreukenboek**.

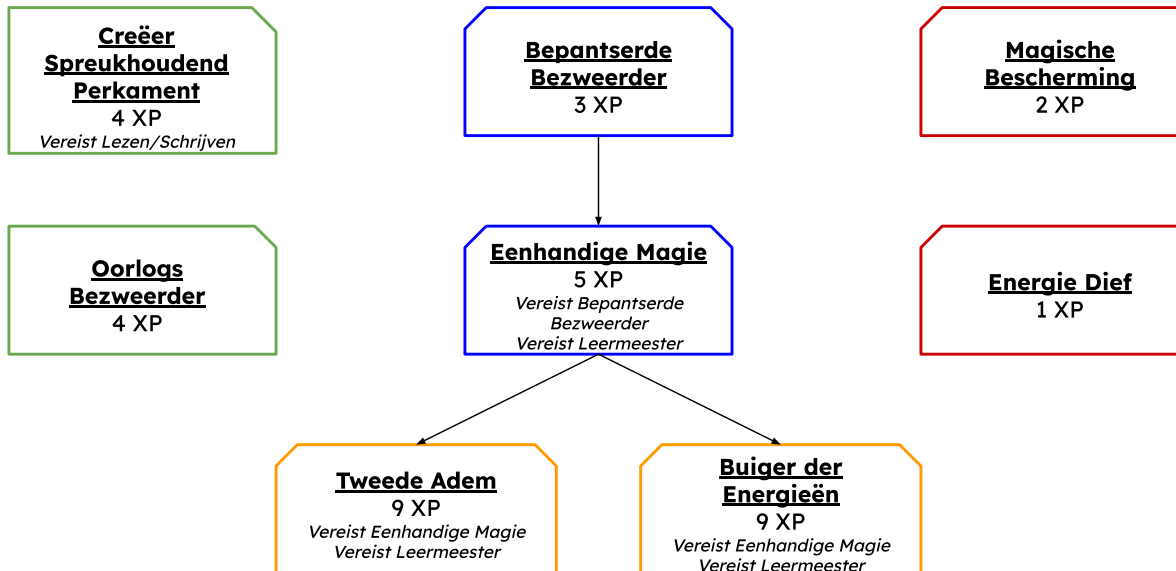
Magie wordt in de meeste gevallen gebruikt door een spreuk te ‘incanteren’. Incanteren is het uitspreken van een serie woorden die de magie vorm geven. Hoe langer de incantatie, hoe heftiger de spreuk is. Een Magiër mag het effect van zijn spreuk pas laten plaatsvinden ná dit incanteren. Magiërs moeten hardop en duidelijk herkenbaar incanteren; ze mogen het niet fluisteren of ‘verstoppen’ als onderdeel van een gesprek. Ook moeten Magiërs normaliter twee handen vrij hebben en kunnen ze bijna geen panster dragen om te incanteren, tenzij ze hier de juiste vaardigheden voor hebben. Het enige dat Magiërs wél in handen mogen hebben zijn attributen die puur gebruikt worden voor het uitbeelden van de spreuk, zoals een Necromancer met handen vol botjes. Dit attribuut mag nóóit een wapen zijn.

Wanneer een Magiër aan het incanteren is, en de Magiër wordt getroffen door schade of anderszins onderbroken, dan faalt de spreuk. De Magiër verliest geen Mana/Kracht/Devotie en het effect vindt niet plaats. Er zijn vaardigheden om door te kunnen incanteren ondanks schade. Sommige spreuken worden benoemd als ‘concentratie’ spreuken; dit zijn spreuken die langdurig in effect zijn zolang de caster blijft incanteren en binnen 1 meter van zijn doelwit blijft.

6.4.1. Algemene Magische Vaardigheden

Er bestaan vaardigheden die voor iedere Magiër, zowel elementaristen, priesters als occultisten, zinnig kunnen zijn. Door het leren van deze vaardigheden leer je géén magie, maar leer je wél om je magie in specifieke omstandigheden beter te kunnen gebruiken. Dit zijn ook vaardigheden die bijvoorbeeld gebruikt worden voor individuen die het pad van de Paladijn willen volgen.

Het heeft weinig/geen zin deze vaardigheden te kopen wanneer je niet ook vaardigheden in één van de drie magievormen hebt.



Bepantserde Bezweerder	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Je hebt geleerd om je magie rondom de beklemmende vorm van een pantser te laten vloeien, en kunt dus ook spreuken casten als je pantser draagt. Per keer dat je deze vaardigheid koopt, kun je één niveau aan magie casten terwijl je pantser draagt. Deze vaardigheid beïnvloedt je maximale AP niet.</p> <p>Bij de eerste keer dat je de vaardigheid koopt kun je cantrips, spreuken van niveau 1 en de occulte vaardigheden vanuit 'Occulte Aanleg' gebruiken terwijl je pantser draagt.</p> <p>Bij de tweede keer dat je de vaardigheid koopt kun je spreuken van niveau 2 en de occulte vaardigheden vanuit 'Occult Gevorderd' gebruiken terwijl je pantser draagt.</p> <p>Bij de derde keer dat je de vaardigheid koopt kun je spreuken van niveau 3 (Zowel A&B) en de occulte vaardigheden vanuit 'Occult Expert' gebruiken terwijl je pantser draagt.</p> <p>Voor de occulte vaardigheden geldt dat enkel vaardigheden waarvoor Kracht moet worden uitgegeven beperkt worden door pantser. Vaardigheden die altijd actief zijn (zoals 'Natuurlijke Vitaliteit' van de Druide) worden niet beperkt door het dragen van pantser.</p>	

Eenhandige Magie	5 XP
<p>Vereist: Bepantserde Bezweerder, Leermeester Je kunt deze vaardigheid twee keer kopen. Alleen de eerste keer dat je deze vaardigheid koopt, heb je een leermeester nodig.</p>	
<p>De eerste keer dat je de vaardigheid koopt, leer je om je spreuken vorm te geven met één hand, in plaats van de gebruikelijke twee handen. Je kunt dus casten terwijl je een eenhandig wapen, een schild, of iets anders vast hebt. Je kunt ook Scrolls gebruiken terwijl je deze maar met één hand vast hebt.</p>	
<p>De tweede keer dat je de vaardigheid koopt leer je om je spreuken vorm te geven zonder vrije handen. Wel moet je in minstens één hand een wapen (zwaard, boog, quarterstaff, etc.) hanteren, die je als focus voor je spreuken gebruikt. Je kunt hiermee level 1 of 2 magische vaardigheden met een Touch effect casten via je wapen in plaats van via je handen; na de incantatie zal de eerstvolgende rake slag met het wapen binnen 5 seconden het effect overbrengen.</p>	

Tweede Adem	9 XP
<p>Vereist: Eenhandige Magie, Leermeester</p>	
<p>De magische energie die jij beheerst is zodanig onderdeel van jouw fysieke gestel geworden, dat je deze kunt gebruiken om jezelf energie te geven. Jij kunt 2 Mana/Devotie/Kracht uitgeven om direct de effecten van een Korte Rust te behalen, zonder daadwerkelijk tijd te hoeven nemen om tot rust te komen.</p>	

Buiger der Energiën	9 XP
<p>Vereist: Eenhandige Magie, Leermeester</p>	
<p>Jij hebt zó veel kennis over de verschillende scholen van magie die je beheerst, dat je weet hoe je de benodigde energie van het ene om kan zetten in het andere. Je kunt dus Mana, Devotie en Kracht onderling uitwisselen. Dit gaat wel altijd met een ratio van 2:1. Oftewel, als je 1 Mana wil hebben, kost dit je 2 Devotie of Kracht. Je kunt deze vaardigheid alleen gebruiken om energie-soorten om te zetten waar jij zelf ook gebruik van kunt maken.</p> <p>Wanneer je deze vaardigheid koopt, meld dit dan bij de spelleiding. Zij zullen je enige metafysische uitleg geven over het proces van omzetten (voor zover je dit nog niet gehad hebt van je Leermeester).</p>	

Creëer Spreukhoudend Perkament

4 XP

Vereist: Lezen/Schrijven

Jij hebt geleerd jouw spreuken op een magische wijze tijdelijk vast te leggen op papier. Hierbij gebruik je jouw magie in combinatie met geschreven magische woorden op speciaal voorbereid papier zodat jij of iemand anders deze op een later moment kan activeren.

Creatie van een Spell Scroll

- Je kunt elke spreuk die jij zelf kent op een Spell Scroll schrijven, met uitzondering van het hoogste niveau Spreuken. Deze kunnen nooit tot Spell Scroll gemaakt worden.
- Per niveau van de spreuk besteed je 5 minuten om de spreuk op te slaan.
- Je geeft Mana/Kracht/Devotie uit gelijk aan de normale spreuk kosten +1.
- Op de Scroll schrijf je in een duidelijk zichtbaar vakje de volgende OC informatie:
 - Het evenement tot en met wanneer de spell scroll geldig is. Dit is het evenement ná het evenement waarop je de Scroll creëert. Maak je een scroll op Omen 25, schrijf je dus op: "O26".
 - De naam van de spreuk die gedaan kan worden met de Spell Scroll.
 - Een (korte) beschrijving van het effect van de spreuk, eventueel een Call.
 - Het aantal woorden incantatie dat nodig is. Dit is het reguliere aantal woorden voor de spreuk, minus 5.
 - Zo kan er bijvoorbeeld het volgende vakje op een Scroll staan:

<p>O27 "Healing Hands" +1HP. Na 5 minuten incanteren, nogmaals +1HP Incantatie: 5 woorden</p>
--

De regels voor het gebruik van Spell Scrolls staan in het hoofdstuk Algemene IC regels.

Oorlogsbezweerder	4 XP
Vereist: Geen	
<p>Jouw geest is bovengemiddeld goed in staat om de concentratie op een spreuk vast te houden. Als je schade krijgt tijdens het incanteren, of tijdens het aanhouden van een concentratiespreuk, verbreekt de spreuk niet. Als er echter een effect op je gebruikt wordt, door magie of door een aanval met een Call, verbreekt je concentratie wel. Ook als je op 0 HP komt verbreekt je concentratie.</p> <p>Je mag zelf kiezen of je deze vaardigheid gebruikt. Je kunt deze vaardigheid 2x gebruiken per Korte Rust.</p>	

Magische Bescherming	2 XP
Vereist: Geen	
<p>Je kunt jouw magische energie inzetten om te voorkomen dat je door andere magie geraakt wordt.</p> <p>Wanneer je schade krijgt door toedoen van een spreuk, kun jij er voor kiezen om 2 van jouw Mana/Devotie/Kracht uit te geven om de schade met 1 punt te verminderen. Deze vaardigheid kun je 1x gebruiken per Korte Rust.</p> <p>Let op: Je vermindert de binnenkomende schade met 1 punt, maar negeert eventuele andere effecten niet. Je roept dus ook niet <i>No Effect</i>.</p>	

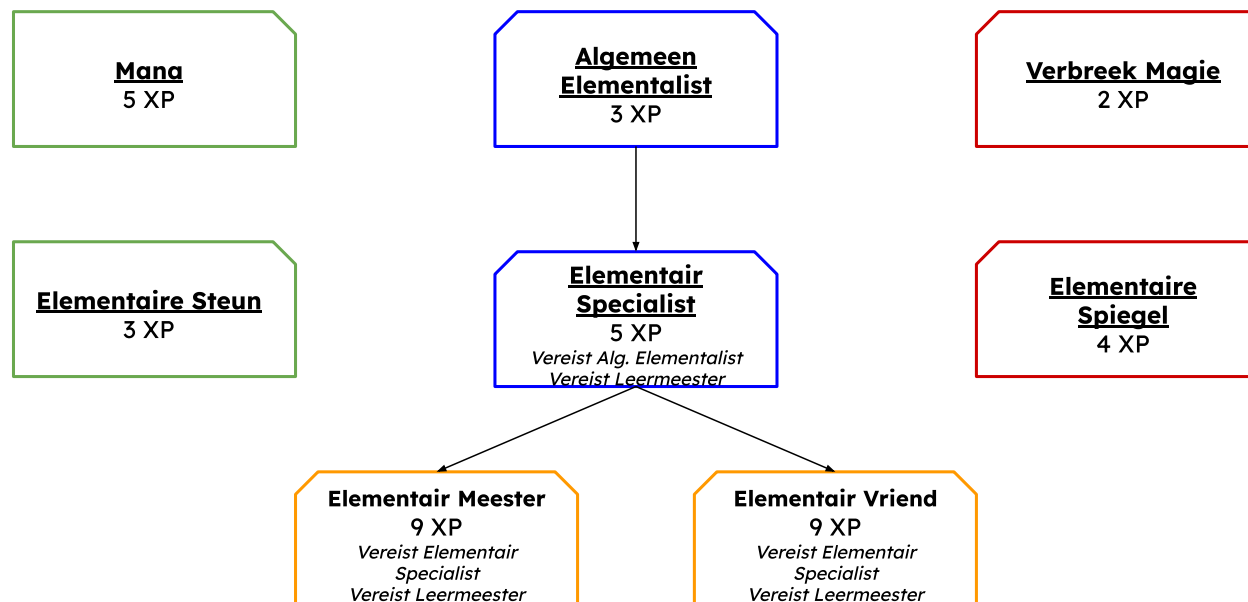
Energie Dief	1 XP
Vereist: Geen	
<p>Je kunt met grote moeite de magische energie van een ander persoon stelen. Dit doe je door een persoon een volle minuut lang aan te raken terwijl je blijft incanteren. Hierna steel je 1 punt Mana/Devotie/Kracht, voor elke punt die jij steelt verliest het doelwit 1 punt. Je kunt dit meerdere minuten achter elkaar doen om meerdere punten te stelen. Als je aanraking of casting doorbroken wordt, eindigt je gebruik van deze vaardigheid direct.</p> <p>Wanneer je deze vaardigheid gebruikt, kies je welke soort energie je steelt. Je kan nooit meer stelen dan het doelwit bezit en je kan je eigen energieniveau nooit boven je maximum opvullen.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid niet gebruiken bij doden of voorwerpen.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 1x per nachtrust gebruiken.</p> <p>Het is niet belangrijk wat de bron van energie is die je steelt; Een Haldor priester kan bijvoorbeeld een Catrion priester als doelwit kiezen.</p>	

6.4.2. Elementaire Magie

Elementaire magie is de kracht van de Elementen, de bouwstenen waaruit de hele wereld gebouwd is. De energie die Elementalisten gebruiken is overal te vinden, en het stelt weinig eisen aan de gebruikers.

Om Elementaire Spreuken te kunnen gebruiken, gebruiken Elementalisten de energie die ze 'Mana' noemen. Je zou Mana kunnen zien als de verbinding die een Elementalist heeft met het Element. Het is een bron van energie die automatisch aangevuld wordt; een Elementalist wordt iedere ochtend wakker met een volledige 'voorraad' Mana. In het spel zijn er manieren om meer mana te verkrijgen, zoals van andere elementalisten of via potions. Je mag via dit soort bronnen altijd je mana aanvullen, maar nooit boven de maximale mana die jij per Nachtrust krijgt van vaardigheden

Deze vaardigheden beschrijven de algemene vaardigheden die gelden voor alle Elementalisten. De spreuken per Element staan uitgewerkt in het Spreukenboek.



Algemeen Elementalist	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Met deze vaardigheid leer jij om gebruik te maken van de krachten van de Elementen. Je hebt nog maar beperkt toegang tot de Elementen, en kunt enkel algemene, Elementaire vaardigheden (in de spreukenlijst te vinden als 'Algemene Elementaire Magie - niveau 1'). Je hebt je nog niet gespecialiseerd in één specifiek Element.</p> <p>Je krijgt ook 4 Mana per Nachtrust; je kunt meer Mana krijgen door de support vaardigheid 'Mana' bij te kopen.</p>	

Elementair Specialist	5 XP
Vereist: Algemeen Elementalist, Leermeester	
<p>Bij het aankopen van deze vaardigheid kies jij één van de Elementen uit het Spreukenboek.</p> <p>Je krijgt toegang tot niveau 2 van de spreukenlijst van jouw gekozen Element in het Spreukenboek. Ook krijg je toegang tot de Cantrip van het door jou gekozen Element. Je verliest de toegang tot de Cantrip van Algemene Elementaire Magie.</p> <p>Je krijgt er ook 4 Mana per Nachtrust bij.</p> <p>Het is <u>niet</u> mogelijk deze vaardigheid meerdere keren te bezitten voor verschillende Elementen.</p> <p>Het Element Waarheid mag <u>niet</u> gekozen worden zonder toestemming van spelleiding vooraf.</p>	

Elementair Meester	9 XP
Vereist: Elementaire Specialist, Leermeester	
<p>Je hebt hard gewerkt om jouw Element onder de knie te krijgen en te beheersen.</p> <p>Je krijgt toegang tot niveau 3A van de spreukenlijst van jouw gekozen Element in het Spreukenboek: je kiest hier dus een specialisatie binnen je Element. Je krijgt er ook 4 Mana per Nachtrust bij.</p>	

Elementair Vriend	9XP
Vereist: Elementaire Specialist, Leermeester	
<p>Je hebt veel interactie gehad met de aspecten van jouw Element, en kent het nu als een complexe entiteit waar je enige interactie mee kunt hebben.</p> <p>Je krijgt toegang tot niveau 3B van de spreukenlijst van jouw gekozen Element in het Spreukenboek: je kiest hier dus een specialisatie binnen je Element. Je krijgt er ook 4 Mana per Nachtrust bij.</p>	

Mana	5 XP
Vereist: Geen	
Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen	
<p>Elke keer dat je deze vaardigheid koopt krijg je er 4 Mana per Nachtrust bij.</p> <p>Tevens kun je deze vaardigheid gebruiken om Mana aan iemand anders te geven. Je moet iemand aanraken, een mantra opzeggen, en je 10 seconden concentreren op de persoon aan wie je de Mana geeft. Je kunt zo telkens 1 Mana overdragen per keer.</p> <p>Let op: Er zijn verschillende soorten magische energie die gebruikt worden door verschillende magiescholen. Je kunt je Mana aan iedereen geven, maar alleen Elementalisten kunnen Mana gebruiken. Mana is wel uitwisselbaar tussen Elementalisten die verschillende Elementen beheersen.</p>	

Elementaire Steun	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Wanneer je een mantra van 5 woorden zegt terwijl je een (andere) Elementalist aanraakt kun je het aantal nodige woorden voor de incantatie van hun eerstvolgende spreuk halveren. Dit kan tot maximaal spreuken van niveau 2.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 2x gebruiken per Korte Rust.</p>	

Verbreek Magie	2 XP
Vereist: Geen	
<p>Jouw diepgaande begrip van de Elementen maakt dat jij in staat bent om de connectie tussen personen en hun krachtbron te verbreken.</p> <p>Wanneer jij een persoon treft met een wapen of pijl, terwijl deze aan het casten/krachten gebruikt, verbreek je hun connectie met hun krachtbron. Hierdoor kunnen ze een korte tijd geen nieuwe spreuken meer casten.</p> <p><i>Call: Mute</i></p> <p>Je kunt deze vaardigheid 3x per Nachtrustgebruiken.</p>	
Elementaire Spiegel	4 XP
Vereist: Geen	
<p>Je spreekt een mantra van minstens 5 woorden en trekt hiermee een schild op van Elementaire energie. Je krijgt daardoor 1 SP, wanneer je deze SP verliest doordat je een Call opvangt, mag je tevens de Call retribution maken</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 1x per Nachtrust gebruiken. Wanneer je een Nachtrust neemt zonder dat je het effect gebruikt hebt vervalst deze.</p>	

6.4.3. Spirituele Magie

Spirituele Magie is de magie van de Goden. Zij delen hun energie en macht uit aan hun trouwe Priesters, in de verwachting dat die Priesters de doelen en wensen van de God ook dienen. Priesters die dat niet doen lopen het risico om hun magie te verliezen. De meeste Priesters hebben echter een goede band met hun God, en kunnen zo het pad tot hogere dienaar met gerust hart bewandelen.

Een Priester kan maar van één God Spirituele Magie ontvangen. De Goden delen hun volgelingen nu eenmaal niet graag.

De energiebron van Spirituele magie is Devotie. Dit is de manier om uit te drukken hoeveel energie de God aan een personage kan geven om spreuken te casten. Iedereen die Spirituele spreuken heeft, heeft een Bron van Devotie om te gebruiken, maar wanneer deze Priester aan na een Nachtrust wakker wordt, is die Bron nog leeg. Je kunt de Bron van Devotie vullen door één van de volgende drie 'Devote Handelingen' te doen:

- Een gebed bij de Shrine van de God in kwestie
- Een offer aan de God in kwestie
- Iemand bekeren naar de God in kwestie

Een Priester kan in totaal 4x per Nachtrust een dergelijke actie doen om zijn of haar Devotie toe te laten nemen; hier moet telkens minstens 2 uur tussen zitten. Er zit geen tijdsduur aan bovenstaande acties.. Hoeveel Devotie een Priester krijgt per keer dat deze een Devote handeling doet, ligt aan de vaardigheden die de Priester heeft.

Devotie Voorbeeld 1

Annika is een Ingewijde Priester van Moira zonder de Acoliet Vaardigheid: Haar Devotie per Devote Handeling is dus 2. 'S Ochtends voor haar ontbijt brengt ze een bloem naar de Shrine van Moira. Ze heeft nu 2 Devotie beschikbaar. Hierna gebruikt ze een simpele spreuk om iemand te genezen; ze heeft nu 1 Devotie over. Voor de lunch doet ze een rustig gebed. Hierna heeft ze 3 Devotie.

Alle Devotie komt te vervallen na een Nachtrust. Het aantal Devotie dat het kost om een spreuk te casten is gelijk aan het level van de spreuk, tenzij anders aangegeven.

In het spel zijn er manieren om meer devotie te verkrijgen, zoals van via de gelovige achtergrond of via potions en sommige spreuken. Je mag via dit soort bronnen altijd je devotie aanvullen, maar nooit boven de maximale devotie die jij op per Nachtrust van vaardigheden kan krijgen. Het maximum devotie is het aantal devotie dat jij krijgt per devote handeling vermenigvuldigd met het aantal devote handeling dat je kan doen.

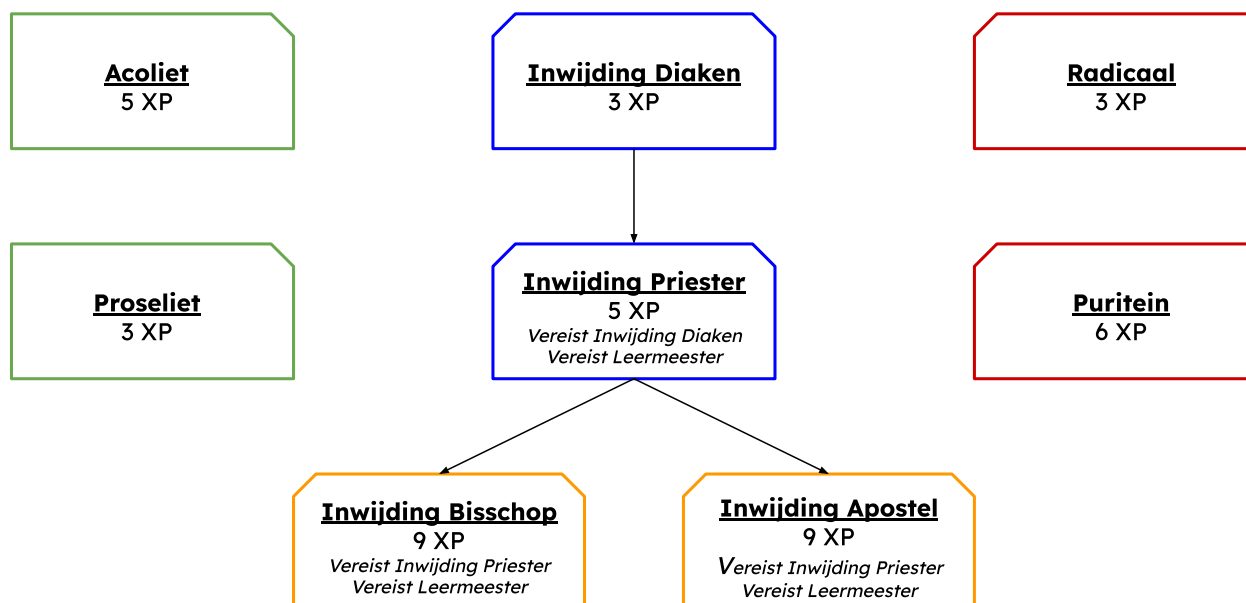
Als jij de vaardigheid inwijding diaken hebt dan krijg je 1 devotie per handeling. Dit betekent dat jouw maximale devotie 4 is.

In het spel zijn er manieren om meer devotie te verkrijgen, zoals van via de gelovige achtergrond of via potions en sommige spreuken. Je mag via dit soort bronnen altijd je devotie aanvullen, maar nooit boven de maximale devotie die jij per Nachtrust van vaardigheden kan krijgen. Het maximum devotie is het aantal devotie dat jij krijgt per devote handeling vermenigvuldigd met het aantal devote handeling dat je kan doen.

Als jij de vaardigheid inwijding diaken hebt dan krijg je 1 devotie per handeling. Dit betekent dat jouw maximale devotie 4 is.

Devotie Voorbeeld 2

Annika uit voorbeeld 1 (2 Devotie per Devote Handeling) heeft een goede dag. Ze heeft alle 4 haar devote handelingen kunnen doen, en nog maar één keer iemand hoeven genezen. Daardoor heeft ze nu 7 Devotie. Van haar vriendin Inge krijgt ze een drankje, wat een alchemische substantie blijkt te zijn dat 3 Devotie oplevert. Helaas krijgt Annika maar 1 Devotie erbij, wat haar op haar maximum van 8 Devotie brengt.



Inwijding Diaken	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Bij het aankopen van deze vaardigheid kies je één van de Goden (te vinden op de website of in het Spreukenboek). Je krijgt toegang tot niveau 1 van de spreukenlijst van jouw gekozen God in het Spreukenboek.</p> <p>Bij aankoop van deze vaardigheid neemt de hoeveelheid Devotie per Devote Handeling toe met 1.</p> <p>Het is <u>niet</u> mogelijk deze vaardigheid meerdere keren te bezitten voor de verschillende Goden.</p>	
Inwijding Priester	5 XP
Vereist: Inwijding Diaken, Leermeester	
<p>Je krijgt toegang tot niveau 2 van de spreukenlijst van jouw gekozen God in het Spreukenboek. Ook neemt de hoeveelheid Devotie per Devote Handeling toe met 1.</p>	
Inwijding Bisschop	9 XP
Vereist: Inwijding Priester, Leermeester	
<p>Je bent uitgegroeid tot één van de leiders van de organisatie of kerk rondom jouw God.</p> <p>Je krijgt toegang tot de Bisschop Spreuken van de spreukenlijst van jouw gekozen God in het Spreukenboek. Ook neemt de hoeveelheid Devotie per Devote Handeling toe met 1.</p>	
Inwijding Apostel	9 XP
Vereist: Inwijding Priester, Leermeester	
<p>Je bent uitgegroeid tot één van de vertrouwelingen van jouw God.</p> <p>Je krijgt toegang tot de Apostel Spreuken van de spreukenlijst van jouw gekozen God in het Spreukenboek. Ook neemt de hoeveelheid Devotie per Devote Handeling toe met 1.</p>	

Acoliet	5 XP
<p>Vereist: Geen Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen</p>	
<p>Jij hebt de rites en gebruiken van jouw God geleerd, en weet hoe jij je devotie moet aantonen.</p>	
<p>Voor elke keer dat je deze vaardigheid koopt, neemt de hoeveelheid Devotie per Devote Handeling toe met 1.</p>	

Proseliet	3 XP
<p>Vereist: Geen</p>	
<p>Hoewel je misschien geen Priester bent, ben jij wel een erg trouwe volgeling, en daarvoor word je beloond.</p>	
<p>Bij het kopen van deze vaardigheid kies je een God. Je kunt van deze God de bijbehorende Cantrip casten.</p>	
<p>Ook kun jij een Priester van de gekozen God bijstaan in de Heilige Taak. Door samen met een Priester te incanteren kun je de Devotie-kosten van een spreuk voor die Priester met 1 punt verlagen (minimum 1). Je kunt dit 3x per Nachtrust doen.</p>	
<p>Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen. Per keer kies je een nieuwe God.</p>	

Radicaal	3 XP
<p>Vereist: Geen</p>	
<p>Jij hebt een radicaal beeld van de God die je dient, waar de meeste Priesters het niet mee eens zijn.</p>	
<p>Wanneer iemand waarvan jij weet dat het een Priester van jouw God is een spreuk tegen jou gebruikt, zorg je met jouw alternatief geloof dat de God even wegstijgt, en de spreuk geen gevolgen heeft. Call: No Effect Je kunt dit 1x per Nachtrust doen.</p>	

Puritein**6 XP**

Vereist: Geen

Jij dient één God, en geen enkele andere. Hun invloed op de wereld is, als het aan jou ligt, nietig vergeleken met de macht en glorie van jouw God.

Wanneer iemand waarvan jij weet dat het een Priester van een andere God is, een spreuk tegen jou gebruikt, roep jij jouw God aan om je te beschermen tegen deze lagere macht, zodat de spreuk geen gevolgen heeft. Call: No Effect.

Je kunt dit 1x per Nachtrust doen.

6.4.4. Occulte Magie

Occulte Magie is een term die gebruikt wordt voor de vergaarbak van ‘magische vaardigheden’ die hun kracht niet putten uit Goden of Elementen. Het zijn de meer obscure vormen van magie, waar vaak veel minder over bekend is dan de ‘gangbare’ magiescholen. Als zodanig zijn deze vaardigheden ook moeilijker te leren in de wereld.

Als je de vaardigheid Occulte Onthulling wil nemen, dien je eerst contact op te nemen met de spelleiding hierover om uit te leggen hoe jouw karakter aan deze vaardigheid komt. De spelleiding zal met jou in gesprek gaan om te zorgen dat je goed begrijpt waar de magie stroom vandaan komt en hoe jouw karakter daar aan komt. Zodra de spelleiding goedkeuring geeft voor je achtergrond kun je de vaardigheid kiezen.

Occulte Magiërs gebruiken Kracht om hun magie te gebruiken. Deze Kracht is een uiting van de magievorm. Wanneer een Occultist ‘s ochtends wakker wordt is diens Kracht nog leeg. Er zijn specifieke handelingen nodig om Kracht te krijgen. De manier om Kracht te verzamelen voor elke Occulte Magievorm is te vinden in het Spreukenboek. Hoe veel Kracht je kan verzamelen is afhankelijk van je reservoir van kracht. Hoe groter deze is, des te meer kracht kan verzamelen en daarna gebruiken. Als je je maximale kracht verzameld hebt, kan je pas opnieuw kracht verzamelen na een Nachtrust.

Kracht Voorbeeld 1

Rachel is een Gevorderde Bard: Haar Reservoir van Kracht is 9 punten groot. Ze wordt ‘s ochtends krachtloos wakker, maar heeft tegen de middag een paar goede gesprekken gehad waardoor ze 5 Kracht heeft verzameld. Dan volgt een groot gevecht, waarin Rachel haar Heldenlied zingt, wat 3 Kracht kost; ze heeft nu nog 2 Kracht. In de uren hierna kan Rachel nog 4 Kracht verzamelen, om op 6 Kracht te komen; meer dan dit kan niet meer, omdat haar Reservoir van Kracht op is.

Kracht is specifiek voor één Occulte Magievorm. Als je meerdere Occulte Magievormen beheerst, heb je dus voor elke vorm een eigen Reservoir van Kracht nodig. Die Reservoirs kunnen verschillende groottes hebben.

In het spel zijn er manieren om meer kracht te verkrijgen, zoals van een ander personage met Occulte Onthulling of via potions. Je mag via dit soort bronnen altijd je kracht aanvullen, maar nooit boven de maximale kracht die jij per Nachtrust door vaardigheden kunt krijgen. Het maximum kracht per Nachtrust is het aantal keer dat jij kracht kan verzamelen bij elkaar opgeteld.

Als jij de vaardigheid Occulte Onthulling hebt dan mag je 3x per Nachtrust 1 kracht verzamelen. Je maximale kracht is dan 3.

Kracht Voorbeeld 2

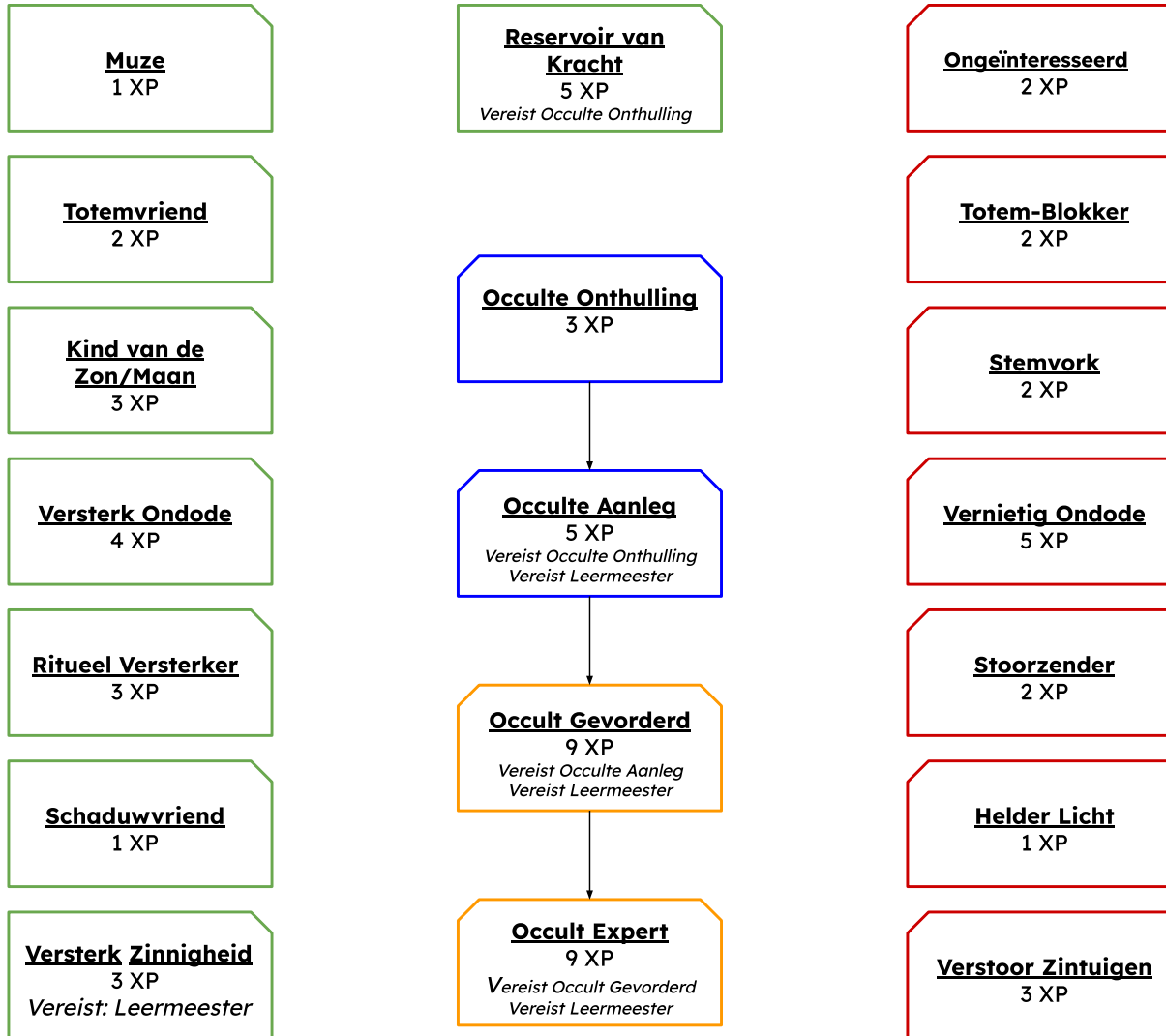
Rachel uit voorbeeld 1 (Reservoir van Kracht 9 punten) heeft een goede dag. Ze heeft allemaal goede gesprekken en heeft al 8 Kracht verzameld, zonder er iets van te hebben uitgegeven. Van haar vriend Ingmar krijgt ze een drankje, wat een alchemische substantie blijkt te zijn dat 3 Kracht oplevert. Helaas krijgt Rachel er maar 1 Kracht erbij, wat haar op haar maximum van 9 Kracht brengt.

Het is belangrijk om te beseffen dat de Krachtbronnen van Occulte Magie geheimzinnige zaken zijn die de meeste stervelingen niet snappen; ook diegenen die de Occulte Magie beheersen, weten vaak niet alles. Wat wel duidelijk is, is dat ieder van deze Krachtbronnen een soort 'persoonlijkheid' heeft, al is zo'n sterfelijk woord misschien niet aan zo iets mystieks toe te schrijven. Hoe dan ook vereist het gebruiken van een Occulte Krachtbron ook dat de gebruiker zich in bepaalde mate gedraagt naar de 'persoonlijkheid' van de Krachtbron. In de beschrijving van de hogere vaardigheden van de Occulte Magievormen in het Spreukenboek vind je hoe dit vereiste gedrag zich uit voor de verschillende Magievormen.

Hoe méér je de Occulte Magie beheerst, hoe meer je gedrag zich aan zal moeten passen naar de wensen van je Krachtbron. Natuurlijk kun jij op ieder moment zelf kiezen hoe jouw personage zich gedraagt... Maar het is in de wereld van Omen goed mogelijk dat je personage Kracht verliest, als het personage qua gedrag weg beweegt van de Krachtbron.

In tegenstelling tot Elementaire Magie en Spirituele Magie gebruikt Occulte Magie geen 'standaard spreuken'. In het Spreukenboek staan daarom geen spreuken, maar vaardigheden die de Occultisten krijgen. Waar in de rest van dit Regelboek de term 'spreuk' gebruikt wordt, vallen hier ook de Occulte Vaardigheden onder die met Kracht geactiveerd moeten worden. De enige uitzondering hierop is dat het niet mogelijk is om Occulte Vaardigheden op Scrolls te schrijven; deze mysterieuze krachten laten zich niet zo makkelijk vangen. De regels voor bijvoorbeeld Armored Casting, Concentratie en One-Handed Casting tellen voor deze Vaardigheden dus wel.

Er zijn zeven verschillende soorten Occulte Magie: Bardische Magie, Druïdisme, Eclipse Magie, Necromantie, Rituologie, Schaduwmagie en Zienerij. Voor ieder van deze magievormen geldt dezelfde basis vaardighedenboom, zoals hieronder weergegeven. Omdat Occulte Magie een 'vak apart' is, is deze vaardighedenboom ook anders. Al voor de eerste vaardigheid is een Leermeester vereist. Tevens zijn er Support- en Countervaardigheden per Occulte Magievorm. De vaardigheden die je per Occulte Magievorm krijgt kun je terugvinden in het Spreukenboek. Het is mogelijk om deze vaardighedenboom te kopen voor meerdere vormen van Occulte Magie (al kan dat mogelijk binnenspelse gevolgen hebben).



Occulte Onthulling	3 XP
<p>Vereist: Je dient contact op te nemen met de spelleiding voordat je deze vaardigheid neemt. Pas als zij goedkeuring geven kun je de vaardigheid kopen.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen. Kies telkens een nieuwe Occulte Magiesoort.</p>	
<p>Jij bent in aanraking gekomen met een Occulte Magievorm, en die ervaring heeft iets in je veranderd. Je bent je er van bewust dat jij een aanleg hebt om gebruik te maken van deze Magievorm, maar weet nog niet hoe je deze aanleg in moet zetten. Maar door de ervaring ken jij ook minstens één ander persoon die deze Magievorm beheerst, die jou misschien meer kan leren... (Zorg ervoor dat de Spelleiding op de hoogte is van de ervaring die jij hebt gehad met deze Occulte Magievorm.)</p> <p>Als je deze vaardigheid koopt, kies je één Occulte Magievorm. Je Reservoir van Kracht groeit met 3 punten (oftewel, je kunt 3 keer per Nachtrust 1 punt Kracht verzamelen volgens de regels in het Spreukenboek). Je kunt deze Kracht niet zelf gebruiken, maar kunt deze wel doorgeven naar andere gebruikers van deze Occulte Magievorm.</p>	

Occulte Aanleg	5 XP
<p>Vereist: Occulte Onthulling (in dezelfde Occulte Magievorm), Leermeester</p> <p>Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen, maar niet vaker dan Occulte Onthulling is gekocht. Voor iedere keer dat je de vaardigheid koopt, heb je opnieuw een leermeester nodig.</p>	
<p>Jij hebt geleerd om de Kracht die je kunt verzamelen in te zetten. Je kunt gebruik maken van de eerste vaardigheid van jouw Magievorm, zoals deze beschreven staat in het Spreukenboek.</p> <p>Je Reservoir van Kracht groeit met 3 punten.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen, voor telkens een andere Occulte Magievorm, maar voor iedere Magievorm moet je ook de vaardigheid Occulte Onthulling gekocht hebben.</p>	

Occult Gevorderd	9 XP
<p>Vereist: Occulte Aanleg (in dezelfde Occulte Magievorm), Leermeester Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen, maar niet vaker dan Occulte Aanleg is gekocht. Voor iedere keer dat je de vaardigheid koopt, heb je opnieuw een leermeester nodig.</p>	
<p>Jij bent in staat grotere daden te verrichten met jouw Occulte krachten. Je bent al ver gevorderd in deze Occulte Magievorm, en hebt de stap gezet om de essentie van de Krachtbron te omarmen.</p> <p>Je kunt gebruik maken van de tweede vaardigheid van jouw Magievorm, zoals deze beschreven staat in het Spreukenboek. Je Reservoir van Kracht groeit met 3 punten.</p> <p>Het gebeurt voor jou grotendeels ongemerkt, maar je gebruik van deze krachten gaat jou vanaf nu ook beïnvloeden. Je leest in het Spreukenboek hoe jouw gedrag beïnvloed wordt door de Krachtbron. (Je kunt er voor kiezen om je te verzetten tegen dit gedrag. Het is dan wel mogelijk dat je deze vaardigheid verliest.)</p> <p>Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen, voor telkens een andere Occulte Magievorm, maar voor iedere Magievorm moet je ook de vaardigheid Occulte Aangeleg gekocht hebben.</p>	

Occult Expert	9 XP
<p>Vereist: Occult Gevorderd (in dezelfde Occulte Magievorm), Leermeester Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen, maar niet vaker dan Occulte Aanleg is gekocht. Voor iedere keer dat je de vaardigheid koopt, heb je opnieuw een leermeester nodig.</p>	
<p>Jij hebt de diepste lagen van jouw Occulte Magievorm ontdekt en omarmd. Je kunt je Krachtbron tot in de diepste lagen beheersen en kunt daarmee grootse daden uitvoeren. In bepaalde mate ben jij vereenzelvigd met de Krachtbron van jouw Magievorm.</p> <p>Je kunt gebruik maken van de derde vaardigheid van jouw Magievorm, zoals deze beschreven staat in het Spreukenboek. Je Reservoir van Kracht groeit met 3 punten.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid niet gebruiken zonder je totaal over te geven aan de invloed van jouw Krachtbron. Je leest in het Spreukenboek hoe jouw gedrag beïnvloed wordt. (Je kunt er voor kiezen om je te verzetten tegen dit gedrag. Het is dan wel mogelijk dat je deze vaardigheid verliest.)</p> <p>Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen, voor telkens een andere Occulte Magievorm, maar voor iedere Magievorm moet je ook de vaardigheid Occult Gevorderd gekocht hebben.</p>	

Reservoir van Kracht	5 XP
Vereist: Occulte Onthulling (in dezelfde Occulte Magievorm)	
<p>Per keer dat je deze vaardigheid koopt kun je 3x per Nachtrust extra Kracht verzamelen voor één Occulte Magievorm, zoals voor deze vorm omschreven staat in het Spreukenboek.</p> <p>Als je meerdere Occulte Magievormen beheerst, koop je voor ieder van deze Magievormen los van elkaar Reservoirs van Kracht; Kracht is niet overdraagbaar tussen Occulte Magievormen. Je hebt ook van ieder van die Occulte Magievormen de juiste Occulte Onthulling nodig.</p>	

Muze	1 XP
Vereist: Geen	
<p>Wanneer een Bard Kracht verzamelt door een gesprek waar jij bij betrokken bent, krijgt de Bard in één keer 2 Kracht. Het is hiervoor handig als je aan de Bards die je kent (eventueel OC) uitlegt dat jij een Muze bent, waardoor ze hier zelf rekening mee kunnen houden. Let op: Je verhoogt hiermee niet de totale hoeveelheid kracht die een Bard kan verzamelen.</p>	

Totemvriend	2 XP
Vereist: Geen	
<p>Wanneer een Druïde met de vaardigheid Totemwezen de eigen Totem oproept, kan deze Druïde er voor kiezen de Totem in jou te laten verschijnen, in plaats van in zichzelf. Je moet dan binnen 5 minuten gebruik maken van de krachten die de Totem je geeft. De Druïde zelf kan in dit geval géén gebruik maken van de eigen Totem.</p>	

Kind van de Zon/Maan	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Als je deze vaardigheid koopt, kies je of je een Kind van de Zon of een Kind van de Maan bent. Wanneer jij binnen 1 meter van een Eclipse Magiër bent, kan deze altijd de magie gebruiken die bij jouw dagdeel hoort. Het heeft geen effect op magie die enkel in de schemering werkt.</p> <p>Ben je bijvoorbeeld een Kind van de Zon, dan kan een Eclipse Magiër die naast je staat 's nachts ook de magie gebruiken die normaal alleen overdag kan. Een Eclipse Magiër met deze vaardigheid kan enkel nog de spreuken van het gekozen dagdeel gebruiken, en nóóit de spreuken van een ander dagdeel.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid maar één keer kopen.</p>	

Versterk Ondode	4 XP
Vereist: Geen	
<p>Als jij een Necromancer helpt met het creëren van een ondode, of het instandhouden van een ondode, kun jij er voor zorgen dat deze ondode één vaardigheid van het eerste level uit een vaardighedenboom krijgt, die de rest van het bestaan beschikbaar blijft voor de ondode. Help je dus meerdere keren bij het in stand houden van dezelfde ondode, kun je deze meerdere vaardigheden geven.</p> <p>Een Necromancer met deze vaardigheid kan dit niet gebruiken bij het zelf creëren of in stand houden van ondoden; je hebt altijd twee personen nodig voor dit proces.</p>	

Ritueel Versterker	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Om mystieke redenen sta jij erg goed in contact met de krachten die over de wereld heen lopen en zich concentreren rond rituele plekken.</p> <p>Je kunt 1 keer per Nachtrust de Kracht die in een Ritueel gestopt wordt verdubbelen. De extra Kracht komt van een externe bron, en heeft dus ook invloed op het aandeel van de totale Kracht dat de Ritueel Leider moet hebben om controle te houden.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid niet gebruiken in Rituelen waarin jij zelf de Ritueel Leider bent, je bent namelijk al bezig met het oproepen van de extra Kracht. De Ritueel Leider moet wel weten dat jij deel bent van het ritueel.</p> <p>Het is niet mogelijk om meerdere Ritueel Versterkers tegelijk effect te laten hebben op één ritueel.</p>	

Schaduwvriend	1 XP
Vereist: Geen	
<p>De wezens die in de Schaduwen leven (of zelfs diegene die de Schaduwen zijn), zijn meer geneigd jou aardig te vinden dan normaal is. Als je in aanraking komt met een Schaduwwezen heb je meer kans dat deze vriendelijk tegen je is. Ook is het voor jou ietsje makkelijker om in gesprek te raken met een Schaduwwezen. Dat wil niet zeggen dat het makkelijk of veilig is...</p>	

Versterk Zinnigheid	3 XP
Vereist: Leermeester	
<p>Je bent in staat om voor 10 minuten de Sanity van een Ziener die op Sanity 2 of hoger zit op 5 te zetten. De Ziener is hierdoor op hetzelfde Sanity-niveau als waarop deze begonnen is en kan dus tijdelijk communiceren op een niveau dat Zieners met hele lage Sanity niet altijd meer kunnen.</p> <p>Je moet hiervoor 2 minuten intense focus leggen op de Ziener. Of je dit met een ritueel of een persoonlijk gesprek doet is aan jou.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 1x per Nachtrust gebruiken, maar nooit meer dan eens per evenement op dezelfde persoon.</p>	

Ongeïnteresseerd	2 XP
Vereist: Geen	
<p>Wanneer een Bard één van de Bardische vaardigheden tegen jou gebruikt, kun jij er voor kiezen om het effect te negeren, omdat je echt niet geïnteresseerd bent in al dat gezwets.</p> <p>Call: No Effect</p> <p>Je mag dit 1x per Nachtrust doen.</p>	

Totem-Blokker	2 XP
Vereist: Geen	
<p>Je weet het exacte drukpunt te vinden waar de mystieke energie van de natuur aan de Druïde verbonden is, en je kunt deze verbinding tijdelijk verbreken</p> <p>Door een Druïde aan te raken kun je er voor zorgen dat deze 1 uur lang geen Kracht meer kan verzamelen. Dit weerhoudt een Druïde er niet van om Kracht te gebruiken, of om op andere manieren HP en dus Kracht terug te krijgen.</p>	

Stemvork	2 XP
Vereist: Geen	
<p>Je hebt geleerd hoe je de dualiteit die inherent is aan het bestaan van de Eclipse Magiërs kunt beïnvloeden en naar de oppervlakte kunt brengen. Zo kun je de emoties van een Eclipse Magiër bespelen.</p> <p>Hierdoor kun je 1x per Nachtrust óf een Fear of een Incite Calm op een Eclipse Magiër gebruiken nadat je enkele woorden tegen de Magiër gesproken hebt. Je moet dus een persoon Eclipse-vaardigheden hebben zien gebruiken.</p>	

Vernietig Ondode	5 XP
Vereist: Geen	
<p>Jij weet precies wat de zwakke plek is van een ondode. Door een ondode aan te raken op deze zwakke plek kun je meteen hun bestaan beëindigen en mag je de Call: "Undead Fatal" maken. Je kunt deze vaardigheid 2x per Nachtrust gebruiken.</p>	

Stoorzender	2 XP
Vereist: Geen	
<p>Je kunt rituelen beschadigen wanneer je in de rituele cirkel staat of binnen 5 meter van de cirkel bent. Je mag niet actief deelnemen aan het ritueel terwijl je deze vaardigheid gebruikt.</p> <p>Wanneer je deze vaardigheid gebruikt, gebruik je Mana, Devotie of Kracht om Kracht aan het ritueel te onttrekken. Je onttrekt net zoveel Kracht aan het ritueel als dat jij Mana, Devotie of Kracht uitgeeft. De Kracht die jij uit het ritueel trekt vervliegt onmiddellijk en kan niet door jou gebruikt worden.</p> <p>Je kunt er voor kiezen om dit onopvallend te doen. Meld dit dan DIRECT aan een spelleider, want de Ritueel Leider zal merken dat er iets aan het gebeuren is.</p>	

Helder Licht	1 XP
Vereist: Geen	
<p>Jij weet meer over Schaduwmagiërs dan de meesten, en je weet hoe je ze het meeste pijn kunt doen: met zeer gefocust licht.</p> <p>Als jij een lichtbron in de buurt hebt, kun je het licht magisch verbuigen en op een Schaduwmagiër richten om 1 Through schade te doen. Hiervoor moet je wel zeker weten dat je doelwit een Schaduwmagiër is.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 1x gebruiken per Korte Rust.</p>	

Verstoort Zintuigen	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Je geeft iemand kort de gekte die bij Zienerij komt kijken. Je doelwit verliest tijdelijk de grip op de werkelijkheid en de zintuigen. Deze persoon ziet, hoort, of praat alleen nog maar in visioenen. Dat zintuig is dus volledig ontnomen aan de werkelijkheid.</p> <p>Om deze vaardigheid te gebruiken moet je de persoon voor minstens 20 seconden aanraken en op je doelwit inpraten. Daarna mag je de Call Blindof Mute gebruiken en verliest je doelwit 1 punt (Niet 1 level) Sanity. Licht nadat je deze vaardigheid gebruikt heb een Spelleider in.</p> <p>Je kunt deze vaardigheid 1x per Nachtrust gebruiken.</p>	

Bijlage A: Lijst van Calls

In deze lijst staan alle Calls die binnen het spel gebruikt worden. Calls zijn steekwoorden die representeren wat voor effect spreuken, vaardigheden of andere zaken hebben. Onder de Calls staan ook een aantal steekwoorden die weergeven hoe de Call werkt. Het is belangrijk om deze te kennen omdat deze een deel van het verloop van het spel bepalen.

Een Call moet duidelijk uitgesproken worden nadat de betreffende aanval een doelwit heeft getroffen. Je mag dus bijvoorbeeld pas *Shatter* roepen nadat je iemands schild hebt getroffen en niet al terwijl je slaat. Dit voorkomt dat er Calls geroepen worden die geen effect zouden moeten hebben, omdat de aanval mist. Maar, let op, de Call behorende bij een spreuk mag nooit meer dan 5 seconden ná de incantatie geroepen worden, tenzij dit specifiek bij de spreuk vermeld staat. Je kunt dus niet een touch-effect oproepen, en er pas minuten later iemand mee aanraken.

Een Call kan nooit genegeerd worden. Als je wordt getroffen door een effect met een Call moet je het effect ervan altijd volledig uitspelen. De enige uitzondering hierop is als je een vaardigheid of effect hebt dat de Call tegengaat, in welke gevallen je met de Call '*No Effect*' moet reageren. Je mag er dus nooit vanuit gaan dat een effect dat een Call veroorzaakt 'mis' is.

Wanneer het effect van een Call een tijdsduur heeft (zoals *Blind*), dan is het effect ook voorbij wanneer je HP verliest.

Hieronder volgt een lijst van de IC Calls. Voor de Buitenspelse Calls, zie het hoofdstuk [buitenspelse terminologie](#).

Bereik-Calls

Deze Calls kunnen geroepen worden om het bereik of effect van een spreuk of andere vaardigheid te beschrijven:

Aura: De voorafgaande Call geldt voor iedereen binnen 5 meter om de caster heen. Het heeft geen effect op de caster zelf, tenzij dit specifiek vermeld wordt bij het effect.

Mass: De volgende Call is van toepassing op iedereen die het hoort. Met uitzondering van de caster.

Deze Calls worden altijd geroepen in combinatie met een andere Call. Er kan bijvoorbeeld *Aura Through* geroepen worden, waarbij iedereen binnen 5 meter 1 *Through* schade krijgt.

Call	Effect	Duur
....Poison	<p>De voorafgaande Call is veroorzaakt door een gif. Hoort deze Call bij een wapenslag/schot, dan heeft de Call alleen effect als je HP verliest door de aanval).</p> <p>Verzoorzaakt de voorafgaande Call een effect met een tijdsduur (bijvoorbeeld <i>Mute Poison</i> of <i>Paralyze Poison</i>), dan blijft het gif in je systeem. Het effect blijft bestaan, ook voorbij de normale tijdsduur. Het houdt pas op als het gif wordt verwijderd of genezen.</p> <p>Heeft de voorafgaande Call een instant effect (bijvoorbeeld <i>Double Poison</i> of <i>Exhaustion Poison</i>) verdwijnt het gif direct weer uit je systeem; hier is de Poison Call alleen relevant voor personen met immuniteiten.</p> <p>Een <i>Fatal Poison</i> wordt gezien als een Call met een tijdsduur. De <i>Fatal</i> kan <u>niet</u> genezen worden voordat het gif is verwijderd. Een genezer die begint met het genezen van de <i>Fatal</i> zal wel direct merken dat er een gif aanwezig is. Deze genezing stopt echter <i>niet</i> het aftellen van de Grace Period.</p>	Instant
Undead ...	De hieropvolgende Call werkt alleen op ondoden.	nvt
Blind	Je bent blind en kunt niet meer rennen.	1 minuut
Crush	De aanval doet 5 schade ipv 1.	Instant
Dominate	Je wil wordt volledig overgenomen door de veroorzaker van dit effect. Je volgt elk commando dat deze persoon geeft tot de letter op, maar je doet geen dingen die direct tot je eigen dood zullen leiden. (Oftewel: "Snijd je keel door" volg je niet op. "Ren de vijandige linie in" wel.)	1 minuut
Double	De aanval doet 2 schade ipv 1.	Instant
Entangle	Je kunt niet meer lopen.	1 minuut

Exhaustion	Je raakt direct Vermoeid. Je kunt geen vaardigheden meer gebruiken totdat je een Korte Rust of een Nachtrust neemt.	Instant
Fascinate	De veroorzaker heeft je volledige aandacht; je hebt alleen nog maar oog voor deze persoon of dit voorwerp. De veroorzaker moet zich actief met je bezighouden om het effect vast te houden, en je moet hiervoor de gehele duratie fysiek of verbaal jouw aandacht vasthouden. Zoals een dans opvoeren of een gesprek met je houden. Zodra deze persoon zich niet meer actief met jou bezig houdt verbreekt het effect eerder. Dit hoeft niet 1 op 1 te zijn. Een veroorzaker van dit effect mag een hele groep tegelijk vasthouden.	1 minuut
Fatal	Je verliest al je HP/AP/SP en bent stervende; je sterft als je niet binnen een minuut wordt genezen.	Instant
Fear	De veroorzaker maakt je ontzettend angstig. Je doet er alles aan om zo ver mogelijk van de veroorzaker weg te komen.	1 minuut
Fumble	Je laat het genoemde/getroffen voorwerp ongecontroleerd vallen. Het voorwerp moet de grond raken voordat het weer wordt opgepakt.	Instant
Incite ...	<p>Je ervaart de emotie die na deze Call genoemd wordt in zeer extreme mate.</p> <p>Bijvoorbeeld:</p> <ul style="list-style-type: none"> Incite Confusion Incite Calm Incite Aggression Incite Panic Incite Extacy Incite Cowardice Incite Greed <p>Wanneer je onder effect staat van een <i>Incite</i> Call is de emotie die volgt jouw hoogste drijfveer, je zult je gedragen naar het extreme van die emotie. Bij <i>Incite Aggression</i> betekent dit dat elke kleine provocatie jou tot een agressieve reactie kan dwingen. Bij <i>Incite Panic</i> ben je niet meer voor rede of logica vatbaar.</p>	1 minuut

	<p>In het geval van Incite Calm zul je conflict vermijden en je best doen om niet in gevechten te belanden.</p> <p>In het geval van Incite Confusion ben je zo verward dat je geen vaardigheden meer kunt gebruiken en herken je geen gevaar meer. Als je wordt aangevallen kun je jezelf nog wel verdedigen of proberen weg te lopen, maar bent niet in staat effectief terug te vechten.</p>	
Itch	Je hebt intense jeuk en je kunt geen vaardigheden meer gebruiken.	1 minuut
Magic	Je krijgt 1 schade van een magische bron.	Instant
Mute	Je verliest je stem en daarmee ook de vaardigheid om spreuken te casten.	1 minuut
No Effect	Reactie op een Call om duidelijk te maken dat er geen effect is, bijvoorbeeld omdat je een vaardigheid hebt die het effect van een Call tegengaat.	Instant
Paralyze	Je kunt je niet meer bewegen, maar je ervaart nog wel wat er om je heen gebeurt.	1 minuut
Retribution	Je ontvangt het effect dat jij zojuist hebt gedaan tegen de persoon die deze Call tegen je roept. Als je bijvoorbeeld <i>Paralyze</i> op iemand gecast hebt, zijn zowel jij als de persoon die de Call roept nu <i>Paralyzed</i> . Als je iemand aangevallen hebt krijg je de schade nu ook.	Instant
Shatter	<p>Dit vernietigt het (al dan niet magische) schild waar het op raakt, maar het doet verder geen schade.</p> <p>OF</p> <p>Dit vernietigt een Enchantment op een voorwerp als de Call direct na het codewoord van de Enchantment gesproken wordt.</p>	Instant
Shield	Reactie op een Call om duidelijk te maken dat jij weerstand biedt tegen het effect, over het algemeen omdat je een fysiek of magisch schild hebt dat het effect tegenhoudt	Instant

Sleep	Je valt in slaap. Je wordt enkel wakker door schade te krijgen, of na 1 minuut.	1 minuut
Strike	Je gaat 5 meter achteruit en op de grond liggen.	Instant
Taunt	Als jij getroffen wordt door een rechtstreekse of Aura Taunt Call val je de veroorzaker van het effect aan. Als jij wordt getroffen door een Mass Taunt Call val je de veroorzaker enkel aan als je al vijandig was naar dit persoon. Als jij de veroorzaker van een Mass Taunt niet als vijand beschouwt heeft deze Call op jou geen effect.	1 minuut
Through	De aanval doet 1 schade die AP negeert.	Instant
Torture	Je ondergaat immense pijn. Je valt op de grond en kunt niets anders doen dan krijsen.	1 minuut
Trip	Je valt op de grond.	Instant
Triple	De aanval doet 3 schade i.p.v. 1.	Instant

Bijlage B: Alchemische Substanties

In deze bijlage staan de verschillende alchemische recepten die Alchemisten kunnen maken volgens de regels voor [Alchemische Vaardigheden](#). Een Alchemist kan niet zomaar elk recept maken. Zorg dus dat je de regels goed leest om te weten wat je wel en niet kunt!

Er zijn vijf categorieën van substanties, die op de volgende pagina's zijn uitgewerkt. De categorieën zijn:

- Genezende Substanties: Simpele genezing maar ook bijzondere substanties waarmee de dood uitgesteld kan worden.
- Gifstoffen: Beschadigende substanties of substanties die andere nare effecten met zich mee brengen.
- Magische Substanties: Substanties waarin magie zit opgeslagen: Mana, Devotie en Krachtbronnen.
- Versterkende Substanties: Substanties die het lichaam en/of de geest een beetje sterker maken.
- Vluchtige Substanties: Substanties die, zodra ze geactiveerd worden, in de lucht verspreiden en Aura effecten doen.

In iedere categorie zijn verschillende recepten opgenomen. Recepten bestaan uit verschillende ingrediënten. De ingrediënten hebben allemaal hun eigen kenmerken, al kunnen ze in bepaalde combinaties verrassende effecten hebben die niet direct verwacht worden bij het ingrediënt. Voor alle ingrediënten geldt dat je ze niet zomaar ergens op de grond tegenkomt: Ze moeten door vaardige personen verkregen worden (oftewel, door personages met de juiste vaardigheden). De onderstaande ingrediënten zijn mogelijk:

- Bloemen: Een soort planten die meestal geassocieerd wordt met positieve effecten, maar zeker niet altijd.
- Kruiden: Een soort planten die voor van alles gebruikt kan worden, vaak negatief of neutraal, of ter versterking van een ander ingrediënt.
- Positief gepolariseerd metaal: Een metaalsoort die geassocieerd wordt met versterking van lichaam en geest.
- Negatief gepolariseerd metaal: Een metaalsoort die geassocieerd wordt met de verzwakking van lichaam en geest.
- (Alchemisch) bloed: Een ingrediënt dat gebruikt wordt om een substantie diepere invloed te laten uitoefenen op het lichaam.
- Mana/Devotie/Kracht: De hulp van Elementaristen, Priesters en Occultisten is soms nodig om de ingrediënten samen te laten komen. Niet dat deze mensen iets van alchemie weten; ze hebben altijd de instructies van een Alchemist nodig.

De recepten zijn te vinden op de volgende pagina's.

B.1. Genezende Substanties

Deze categorie omvat verschillende substanties die gebruikt worden voor genezing van wonden en giften, maar bevat ook andere wijzes om de dood buiten de deur te houden.

Overzichtstabel

Basis Substanties	Gevorderde Substanties	Metalurgisch Summun	Herbologisch Summun	Samenwerkend Summun
Simpele wondgenezing (+1 HP)	Gemiddelde wondgenezing (+2 HP)	Adrenaline-overschot (bijzonder effect)	Uitmuntende wondgenezing (+4 HP)	Alomvattende genezing (Cure Fatal én 4 HP)
Adrenalineshot (Grace Period Reset)	Gifgenezing (Cure Poison)			
	Verdoving (Bijzonder effect)			

Recepten

Basis Substanties

Simpele wondgenezing

+1 HP

1x bloemen

1x kruiden

Adrenalineshot

De Grace Period van een stervend persoon reset naar 5 minuten, of 1 minuut in het geval van een persoon met een *Fatal*.

1x bloemen

1x kruiden

1x puur bloed

1x positief gepolariseerd metaal

Gevorderde Substanties

Gemiddelde wondgenezing

+2 HP

1x bloemen

2x kruiden

Gifgenezing

Cure Poison

2x kruiden

1x puur bloed

Verdoving

Het komende uur neger je de eerstvolgende Fear, Itch, of Torture Call. Je roept hierbij No Effect

1x bloemen

1x kruiden

1x puur bloed

Metalurgisch Summum

Adrenalineoverschot

Zodra je deze substantie binnen krijgt, krijg je direct de effecten van de *Exhaustion* Call en je raakt dus nu direct Vermoeid.

Op het moment dat je hierna op 0 HP komt en dus stervende bent, krijg je na 5 seconden plotseling +2 HP, en het effect van een Korte Rust.

Het effect van deze substantie verdwijnt wanneer je op andere wijze een Korte Rust of een Nachtrust neemt.

2x kruiden

2x positief gepolariseerd metaal

2x puur bloed

OF

1x kruiden

2x positief gepolariseerd metaal

1x negatief gepolariseerd metaal

1 Devotie van een Priester van Catrion, Doran, Haldor of Shivaun

Herbologisch Summum

Uitmuntende wondgenezing

+4 HP

2x bloemen

3x kruiden

OF

1x bloemen

2x kruiden

2 Devotie van een Priester van Angharad, Kalithe, De Keizer, Moira of Rystill

Samenwerkend Summum

Alomvattende genezing

Cure Fatal, +4 HP

1x bloemen

3x kruiden

3x positief gepolariseerd metaal

1x negatief gepolariseerd metaal

2x puur bloed

B.2. Gifstoffen

Deze categorie omvat verschillende substanties die gebruikt worden om schade te doen aan het lichaam, of soms de geest, van een tegenstander.

Overzichtstabel

Basis Substanties	Gevorderde Substanties	Metalurgisch Summun	Herbologisch Summun	Samenwerken d Summun
Simpel gif (Double Poison, 2x)	Gevaarlijk Gif (Crush Poison)	Zeer Gevaarlijk Gif (Crush Through)	Drank van vermoeiing (Exhaustion en Sleep Poison)	Fataal Gif (Fatal)
Brouwsel van Pijn (Torture)	Doordringend Gif (Double Through)			
	Versteningsdrank (Paralyze Poison)			

Recepten

Basis Substanties

Simpel Gif

Double Poison, twee doses. Je maakt twee losse flesjes/poeders/etc die elk eenmaal *Double Poison* doen. 1x kruiden

1x negatief gepolariseerd metaal

Brouwsel van Pijn

Torture

1x kruiden

1x negatief gepolariseerd metaal

1 Kracht van een Necromancer, Schaduw Magiër of Eclipse Magiër

Gevorderde Substanties

Gevaarlijk Gif

Crush Poison

1x kruiden

2x negatief gepolariseerd metaal



Doordringend Gif

Double Through, een gif zo krachtig dat het zelfs door pantser heen bijt.

- 1x kruiden
- 1x negatief gepolariseerd metaal
- 1x puur bloed

Versteningsdrank

Paralyze Poison

- 2x kruiden
- 2x negatief gepolariseerd metaal
- 2x puur bloed

Metalurgisch Summum

Zeer Gevaarlijk Gif

Crush Through, een gif zo krachtig dat het zelfs door pantser heen bijt.

- 3x negatief gepolariseerd metaal
- 2x puur bloed

OF

- 2x negatief gepolariseerd metaal
- 1x puur bloed
- 2 Kracht van een Necromancer, Schaduw Magiër of Eclipse Magiër

Herbologisch Summum

Drank van vermoeiing

Sleep Poison + Exhaustion

- 1x bloemen
- 2x kruiden
- 2x puur bloed

OF

- 1x bloemen
- 1x kruiden
- 1x puur bloed
- 2x Mana van een Elementair Magiër

Samenwerkend Summum

Fataal gif

Fatal, een gif zo krachtig en dodelijk dat het zelfs door pantser en schilden heen bijt.

Let op; je gebruikt hier enkel de call *Fatal*, niet *Fatal Poison*.

- 1x bloemen
- 2x kruiden
- 1x positief gepolariseerd metaal
- 2x negatief gepolariseerd metaal
- 2x puur bloed

B.3. Magische Substanties

Deze categorie omvat verschillende substanties waarin Mana, Devotie en Kracht voor enige tijd kunnen worden opgeslagen, of soms zelfs uitvergroet voor later gebruik. Hiervoor is altijd de assistentie nodig van een Elementalist, Priester of Occultist van de exacte soort waarvoor de substantie ook bedoeld is. Het is dus niet mogelijk een substantie te maken met 'generieke Devotie'; het is altijd Devotie bedoeld voor een specifieke God. Evenzo voor Elementen en Occulte Krachtbronnen.

Deze Categorie heeft iets meer recepten dan de andere categorieën. Ze zijn echter allemaal voor vergelijkbaar gebruik, waardoor de variatie in recepten alsnog kleiner is.

Overzichtstabel

Basis Substanties	Gevorderde Substanties	Metalurgisch Summun	Herbologisch Summun	Samenwerkend Summun
Elementaire Focus (+ 1 Mana)	Gevorderde Elementaire Focus (+ 2 Mana)	Geavanceerde Elementaire Focus (+ 3 Mana)		Ultieme Elementaire Focus (+ 5 Mana)
Heilig Symbool (+1 Devotie)	Gevorderd Heilig Symbool (+2 Devotie)		Geavanceerd Heilig Symbool (+3 Devotie)	Ultiem Heilig Symbool (+5 Devotie)
Kleine Krachtbron (+1 Kracht)	Middelmatige Krachtbron (+2 Kracht)		Grote Krachtbron (+3 Kracht)	Ultieme Krachtbron (+5 Kracht)

Recepten

Basis Substanties

Elementaire focus

+1 Mana van de specifieke bron.

1x Positief metaal

1x Kruid

1x Mana van specifiek Element

Heilig symbool

+1 Devotie zonder het verrichten van Devote Handeling van de specifieke god.

1x Positief metaal

1x Bloem

1x Devotie van specifieke God



Kleine Krachtbron

+1 Kracht voor specifieke occulte kracht.

1x Positief metaal

1x Bloed

1x Kracht van specifieke bron

Gevorderde Substanties

Gevorderde Elementaire focus

+2 Mana van de specifieke bron.

2x Positief metaal

1x Kruid

1x Mana van specifiek element

Gevorderd Heilig symbool

+2 Devotie zonder het verrichten van Devote Handeling van de specifieke God.

2x Positief metaal

1x Bloem

1x Devotie van specifieke God

Middelmatige Krachtbron

+2 Kracht voor specifieke Occulte kracht.

2x Positief metaal

1x Bloed

1x Kracht van specifieke bron

Metalurgisch Summum

Geavanceerde Elementaire focus

+3 Mana van de specifieke bron.

3x Positief metaal

2x Kruid

1x Mana van specifiek element

Herbologisch Summum

Geavanceerd Heilig symbool

+3 Devotie zonder het verrichten van Devote Handeling van de specifieke God.

3x Positief metaal

2x Bloem

1x Devotie van specifieke God

Grote Krachtbron

+3 Kracht voor specifieke Occulte kracht.

3x Positief metaal

2x Bloed

1x Kracht van specifieke bron

Samenwerkend Summum

Ultieme Elementaire focus

+5 Mana van de specifieke bron.

4x Positief metaal

3x Kruid

1x Mana van specifiek element

Ultiem Heilig symbool

+5 Devotie zonder het verrichten van Devote Handeling van de specifieke God.

4x Positief metaal

3x Bloem

1x Devotie van specifieke God

Ultieme Krachtbron

+5 Kracht voor specifieke Occulte kracht.

4x Positief metaal

3x Bloed

1x Kracht van specifieke bron

B.4. Versterkende Substanties

Deze categorie omvat verschillende substanties die gebruikt worden om het lichaam en de geest te versterken of te beschermen tegen invloeden van buitenaf.

(Sommige recepttitels praten over voeding of drank; dit beperkt de maker van de substantie niet om andere soorten substanties te maken.)

Overzichtstabel

Basis Substanties	Gevorderde Substanties	Metalurgisch Summun	Herbologisch Summun	Samenwerkend Summun
Drank van Moed (negeer Fear)	Magiebeschermer (Negeer Magic)	Drank van Doordringend Zicht (Invisiblity zien)	Onzichtbaarheids -drank (Invisibility)	Drank van Nachtrust (Instantaan Nachtrust)
Barbarenoeding (Berserk)	Drank van Ijzeren Wil (IJzeren Wil vaardigheid)			
	Krachtvoeding (Strike en Crush slaan)			

Recepten

Basis Substanties

Drank van Moed

Negeer eerst komende *Fear* (of haal en ontvangen *Fear* weg) voor aankomende 5 minuten.

1x Bloed

1x Positief metaal

Barbarenoeding

Krijg direct het effect van de vaardigheid Berserk (zie [Vechtersvaardigheden](#)).

1x Positief metaal

1x Kruid

1x Bloed

Gevorderde Substanties

Magieberschermer

Eerstvolgende magische schade wordt teniet gedaan (werkt tot je een Nachtrust neemt). Deze substantie werkt alleen voor schade, niet voor andere effecten.

- 2x Positief metaal
- 2x Negatief metaal

Drank van IJzeren Wil

Aankomende 5 minuten heb je het effect van de vaardigheid “IJzeren Wil A” of “IJzeren Wil B”, naar keuze bij het maken van de drank.

- 2x Bloem
- 1x Kruid
- 1x Bloed

Krachtvoeding

In de komende 5 minuten mag je één *Strike* en één *Crush* slaan (bovenop wat je al kunt door andere vaardigheden die je hebt).

- 1x Kruid
- 1x Positief metaal
- 2x Bloed

Metalurgisch Summum

Drank van Doordringend Zicht

Aankomende 5 minuten kun je zichtbare en onzichtbare wezens zien. De onzichtbare wezens lijken iets vervaagd zodat je weet welke door de potion zichtbaar zijn geworden.

- 1x Negatief metaal
- 2x Kruid
- 1x Bloem

Herbologisch Summum

Onzichtbaarheidsdrank

Aankomende 5 minuten mag je onzichtbaar rondlopen; je steekt een vinger in de lucht om dit duidelijk te maken. Als je spreuken cast of offensieve vaardigheden uitvoert vervalt de “onzichtbaarheid”.

- 3x Bloem
- 2x Kruid

Samenwerkend Summum

Drank van Nachtrust

Door het vrijwillig drinken van deze potion krijg je het effect dat je in de aankomende 1 minuut slaapt en een volledige Nachtrust terug krijgt in deze 1 minuut slaap, behalve dat je Mana-, Devotie- en Krachtbronnen niet aangepast worden. Je kunt maximaal 1 Drank van Nachtrust per dag gebruiken.

6x Bloem

1x Kruid

B.5. Vluchtige Substanties

Deze categorie omvat substanties die instabiel zijn en, zodra ze samengevoegd worden, effect hebben op de directe omgeving.

Bijzondere regels voor Vluchtige Substanties

Alchemische substanties in deze categorie verspreiden zich door de lucht om je heen. Als je deze substanties maakt, bereid je twee losse stabiele delen voor, in losse containers. Zodra je de substantie wil gebruiken, moet je deze twee delen samenvoegen. Er ontstaat dan vrijwel direct een reactie, waardoor de vluchtige stof ontstaat. In de tijd tussen het samenvoegen en de reactie ben je actief aan het werken met de substantie, tot er een Aura effect plaatsvindt.

Tussen het moment dat je de stoffen samenvoegt en het Aura effect plaatsvindt, zitten maximaal 10 seconden. In die tijd moet je de samengevoegde stof vasthouden en actief bewerken (speel dit duidelijk zichtbaar uit!); als je onzichtbaar was zou dit de onzichtbaarheid breken. Als je in deze tijd geslagen, aangevallen of anderszins verstoord wordt, vindt het effect direct plaats. Je mag er ook zelf voor kiezen het eerder te laten plaatsvinden, maar nooit eerder dan 5 seconden na het samenvoegen. Je kunt de substantie niet weggooien om het effect elders te laten plaatsvinden, daar is het te instabiel voor.

In tegenstelling tot de meeste Aura effecten, hebben de Aura's van Vluchtige Substanties wél effect op de gebruiker zelf, tenzij deze de vaardigheden heeft om het effect te mogen negeren.

Overzichtstabel

Basis Substanties	Gevorderde Substanties	Metalurgisch Summun	Herbologisch Summun	Samenwerkend Summun
Wolk van jeukpoeder (Aura Itch)	Flits in een Flesje (Aura Blind)	Gifgas (Aura Magic Through)	Zenuwgif (Aura Paralyze)	Wolk van Dood (Aura Triple Through)
Vetvlek (Aura Trip)	Walm van Kalm (Aura Incite Calm)			
	Extra vaardigheid			

Recepten

Basis Substanties

Wolk van jeukpoeder

Aura Itch

- 2x kruiden
- 2x negatief gepolariseerd metaal
- 1x puur bloed

Vetvlek

Aura Trip

- 2x kruiden
- 1x negatief gepolariseerd metaal
- 1 Devotie van een Priester van Trovat of Driscoll, of 1 Mana van een Mistmagiër of Echomagiër

Gevorderde Substanties

Flits in een flesje

Aura Blind

- 2x kruiden
- 3x negatief gepolariseerd metaal
- 1 Mana van een Lavamagiër of 1 Devotie van een Priester van De Keizer, Catrion of Angharad of 1 Kracht van een Eclipse Magiër

Walm van Kalm

Aura Incite Calm

- 3x bloemen
- 2x positief gepolariseerd metaal
- 1 Devotie van een Priester van Moira of Haldor of 1 Kracht van een Bard

Extra Vaardigheid: Immuniteit voor eigen vluchtige substanties

Na genoeg experimenten heeft de Alchemist een methode ontwikkeld om zichzelf immuun te maken voor de eigen Alchemische vluchtige substanties. Na het aankopen van dit niveau aan Alchemie ontvangt de alchemist dus niet langer het effect van de eigen Alchemische vluchtige substantie. Let wel op, elk recept van elke Alchemist is net weer anders. Je bent als Alchemist dus alleen immuun voor je *eigen* Alchemische vluchtige substanties. Deze vaardigheid geldt alleen voor recepten uit de Alchemische vluchtige substanties categorie.

Metalurgisch Summum

Gifgas

Aura Through

3x kruiden

3x negatief gepolariseerd metaal

3x puur bloed

1 Kracht van een Lavamagiër of Mistmagiër of 1 Devotie van een Priester van Shivaun of Doran

Herbologisch Summum

Zenuwgif

Aura Paralyse

3x kruiden

3x negatief gepolariseerd metaal

3x puur bloed

1 Kracht van een Mistmagiër of 1 Devotie van een Priester van Tristeza, Catrion of De

Keizer

OF

3x kruiden

3x negatief gepolariseerd metaal

3x puur bloed

1 Devotie

1 Kracht

Samenwerkend Summum

Wolk van Dood

Aura Triple Through

4x kruiden

4x negatief gepolariseerd metaal

2x puur bloed

1 Devotie

1 Kracht

Bijlage C: Enchantments

In deze bijlage zijn alle Enchantments beschreven die gekocht kunnen worden met de vaardigheid Bezweerder (zie [Craftersvaardigheden](#)). Bij deze vaardigheid staat ook uitgelegd hoe Enchantments werken.

Bij iedere Enchantment staan 5 componenten genoemd. Componenten met een asterisk (*) worden opgebruikt tijdens de bekrachtiging; ze worden ofwel daadwerkelijk fysiek opgebruikt, of de kracht die erin zit gaat eruit.

Bepantsering

Het voorwerp waarop dit gebruikt wordt moet een sieraad, kledingstuk of pantserstuk zijn. Dit voorwerp kan elke dag de AP van de drager met 3 AP verhogen. Dit mag in één keer gebruikt worden, of opgesplitst worden in meerdere keren (bijvoorbeeld drie maal 1 AP), maar deze AP kan niet gerepareerd worden.

Componenten:

- Een stuk leer of metaal die je in het voorwerp verwerkt, en die niet verwijderd mag worden zolang de Enchantment werkt.
- Een (ander) persoon met de vaardigheid Vakman (zie [Craftersvaardigheden](#)) die tijdens het bekrachtigen van het object dit object verstevig.
- Vier zilverstukken die je versmelt met het pantser.*
- Hulp van een Lavamagiër bij het bekrachtigen van het object.
- Een zoen op het pantser van een krijger die jou vandaag heeft verslagen in een duel.

Bescherming

Het voorwerp waarop dit gebruikt wordt moet een sieraad, kledingstuk, pantserstuk of schild zijn. Dit voorwerp kan één keer per dag de SP van de drager met 1 SP verhogen. Deze SP kan niet gerepareerd worden.

Componenten:

- Een stapel schilden waaronder een persoon is verstopt.
- Een persoon met de vaardigheid Schildexpert (zie [Lichamelijke Vaardigheden](#)) die het voorwerp tijdens het maken vasthoudt.
- Een spreuk die schade doet of een spreuk die SP geeft gecast op het voorwerp, ofwel gecast door een magiër ofwel gecast vanaf een scroll
- Een schild dat in het afgelopen etmaal werd vastgehouden door een persoon op het moment dat die het bewustzijn verloor.
- 2 positief en 2 negatief gepolariseerde metalen, waarbij van beide 1 wordt opgebruikt tijdens de bekrachtiging.*

Bron van Angst

Met behulp van dit object kun je 2 keer per dag de Call *Fear* maken tegen iemand die je met het object aanraakt of slaat in het geval van een wapen.

Componenten:

- Een doekje doordrenkt met zweet of tranen, uitgeknepen over het object.*
- Een object dat één van jouw eigen diepste angsten representeert.
- Iemand oprecht laten schrikken en deze schrik vangen in het object.*
- Hulp van een Eclipse- of Schaduwmagiër bij het bekrachtigen van het object.
- Drie negatief gepolariseerde metalen, waarvan er één opgebruikt wordt bij het bekrachtigen.*

Doorborende schade

Het object kan 2x per dag *Through* schade doen bij een rake slag, raak schot of een aanraking. Voor elke doorborende schade die gedaan wordt, moet het codewoord opnieuw uitgesproken worden.

Componenten:

- Een persoon die een *Trough* Call ontvangt terwijl deze het object vasthoudt.
- Een stuk harnas waar recent *Through* doorheen is gegaan zonder reparatie.*
- Een wapen dat sinds de laatste zonsopgang in iemands rug is gestoken.
- Een Lavamagiër die een mana afstaat aan het voorwerp terwijl het gemaakt wordt..
- Een slijpsteen.

Fluisterversterker

Met behulp van dit object kun je per dag tot 20 woorden incanteren op fluistervolume. Dit mag verdeeld worden over meerdere spreuken.

Componenten:

- Een afgehakt oor van een intelligent wezen.*
- De lucht uit de mond van iemand die je oprecht sust, gevangen in een pot.*
- Een geluidsversterkend object zoals een hoorn, die je verkeerd om gebruikt.
- Een Occultist die kracht verzamelt terwijl het object vastgehouden wordt bij het bekrachtigen van het object.
- Iemand met de vaardigheid Verstoppert (zie [Verkennerstvaardigheden](#)) die het object aanraakt zonder dat iemand het ziet

Genezing

Het object kan in totaal 2 HP per dag genezen. Dit kan in één keer, of verdeeld over meerdere keren gebruikt worden.

Componenten:

- Drie (alchemische) bloemen, waarvan er één opgebruikt wordt tijdens de bekrachtiging.*
- 1 Devotie geleverd door een aanhanger van Moira
- Het object afdeppen met een doekje doordrenkt in alcoholische vloeistof.
- De gebruikte naald en draad van een genezer, die je verweeft in het object.
- Reinigende wierook die je opbrandt tijdens het bekrachtigen van het object.*

Hypnose

Met behulp van dit object kun je 1x per dag de Call *Sleep* maken.

Componenten:

- Een kussen of deken waarmee de afgelopen nacht is geslapen.
- Drie positief gepolariseerde metalen, waarvan er één wordt opgebruikt bij het bekrachtigen van het object.*
- Een persoon die gedurende de gehele bekrachtiging doorslaapt.
- Een Bard, Mistmagier of Necromancer die het object vasthoudt tijdens het maken.
- Een scheut sterke drank, opgedronken door iemand tijdens het bekrachtigen.*

Levenssteler

Het object kan 3x per dag 1 HP stelen van een geraakt doel. Wanneer je met het object succesvol iemand verwondt spreek je het codewoord, en krijg je er zelf direct 1 HP bij.

Componenten:

- Een eenheid alchemisch bloed, uitgegoten over het object.*
- Een stuk vlees van een lichaam dat ondoed was, vergruisd over het object.*
- Een kleine pop die een bestaande sterveling voorstelt, waarbij iemand zweert het object dat gemaakt wordt te gebruiken om deze sterveling te verwonden.
- Een volgeling van Kalithé, Eclipse magiër of een Necromancer die het object vasthoudt tijdens het maken.
- Een haar van een kind of een Echomagiër.*

Lichtbron

Het object kan in totaal 60 minuten per dag een kleine hoeveelheid licht geven zonder dat dit een vlam vereist. Je mag deze hoeveelheid tijd opdelen in verschillende delen.

Componenten:

- Een lichtbron die genoeg licht geeft om (in het donker) bij te kunnen lezen.
- Genoeg brandstof om een uur lang een vuur mee te onderhouden.*
- Hulp van een priester(es) van Angharad die in het afgelopen uur een stervend persoon aanraakte.
- Hulp van drie elementalisten met onderling minstens twee verschillende elementen.
- Één mana van een elementair magiër.

Magiecontainer

Het voorwerp kan 3x gebruikt worden om de houdbaarheid van een aangeraakte Enchantment, Potion of Spell Scroll met 1 evenement te verlengen. Let op: Het gaat hier om 3x in totaal, niet om 3x per dag. Het is niet mogelijk een al verlengd voorwerp nogmaals te verlengen.

Wanneer je de houdbaarheid verlengt zet je een streep door de houdbaarheidsnotatie. Je schrijft de nieuwe houdbaarheid op tussen asterixen. De nieuwe notatie is dan:

⊖25 *O26*

De asterisken zijn noodzakelijk, zodat iedereen kan zien dat de houdbaarheid niet nogmaals te verlengen is.

Componenten:

- Een Alchemist of andere Bezweerder dan jijzelf die gedurende het hele proces assisteert.
- Een voorwerp, Potion of Scroll waarvan de houdbaarheidsdatum in het afgelopen jaar gepasseerd is.
- Drie dingen die je aan het voorwerp bevestigt, die bij het gebruiken van het voorwerp gebruikt worden op de te verlengen voorwerpen, zoals linten of stukken papier.
- Een geschreven tekst die meer dan twee jaar oud is.
- Drie van de volgende bronnen: alchemische ingrediënten, Mana, Devotie, of Kracht.*

Magiebron

Dit voorwerp wordt gemaakt op basis van een alchemische substantie die Mana, Devotie of Kracht bevat (zie [Alchemische Substanties: Magische Substanties](#)). Het versterkt de Mana, Devotie of Kracht die in de substantie aanwezig is, waardoor je het meermaals kan gebruiken. Het voorwerp kan 3x gebruikt te worden om de hoeveelheid Mana, Devotie of Kracht te krijgen die de Alchemische Substantie bevat. Let op: Het gaat hier om 3x in totaal, niet om 3x per dag. Voorbeeld: Je maakt dit voorwerp met als basis de Alchemische Substantie waarmee 3 Necromantische Kracht verzameld kan worden. Wanneer het voorwerp is gemaakt, kan deze (met het codewoord) 3 keer geactiveerd worden. Elke keer krijgt de persoon die het voorwerp activeert 3 Necromantische Kracht.

Componenten:

- Een Alchemische Substantie die Mana, Devotie of Kracht bevat.
- Een Alchemist die in staat is de gebruikte Alchemische Substantie te maken, die helpt met het bekrachtigen van het voorwerp. (Als de Alchemische Substantie die gebruikt is het Samenwerkend Summum is, heb je dus ook twee Alchemisten nodig die hier toe in staat zijn.)
- Alle ingrediënten die nodig zijn om de Alchemische Substantie te maken, met uitzondering van de Mana, Devotie of Kracht die daarvoor nodig was.*
- Voor deze Enchantment is geen vierde of vijfde component bekend. Indien je een Enchantment maakt waarvoor je vier of vijf componenten nodig hebt, moet je één van de bovenstaande componenten nogmaals toevoegen.

Magische Schade

Het object kan 5x per dag *Magic* schade doen bij een rake slag of aanraking. Voor elke keer dat deze magische schade gedaan wordt, moet het codewoord opnieuw uitgesproken worden.

Componenten:

- Bloed uit een wond die in het afgelopen uur is veroorzaakt door een spreuk.*
- Een bron van vuur significant groter dan een kaarsvlam.
- Een ander persoon die gedurende het bekrachtigen van het object een *Magic* schade tegen jou doet, bijvoorbeeld door gebruik van een spreuk of magisch wapen.
- Een afgehakt lichaamsdeel (vingerkootje of groter) van een Magiër dat je vergruist over het object.*
- Een wapen met een bijzonder verhaal, waarbij het verhaal over het wapen tijdens het bekrachtigen van dit object verteld wordt door een Bard.

Oogverblindend

Met behulp van dit object kun je 2x per dag de Call *Blind* maken.

Componenten:

- Een hand vol zand.*
- Een spiegel, waarmee je tijdens het bekrachtigen fel licht op het object schijnt.
- 1 Devotie geleverd door een volgeling van Catrion-, Rystill- of Tristeza .
- Een blinddoek die minstens 15 minuten gedragen is, om het object gewonden.
- Het uitgestoken oog van iemand die in de afgelopen dag nog in leven geweest is*

Reparatie

Het object kan 1x per dag een pantser, schild of ander voorwerp dat is beschadigd met een enkele aanraking instantaan repareren. Het pantser, schild of voorwerp mag hierbij niet gedragen worden.

Componenten:

- Een gereedschap dat in het afgelopen uur is gebruikt om iets te repareren.
- Hulp van een (ander) persoon met de vaardigheid Vakman (zie [Craftersvaardigheden](#)).
- Een voorwerp dat is bekrachtigd met de Enchantment Verstevinging dat aanwezig is tijdens de bekrachtiging.
- 1 Devotie geleverd door een volgeling van Driscoll, Trovat of Haldor
- Een stuk materiaal gebruikt door een genezer bij het genezen van een gebroken lichaamsdeel.*

Slagkracht

Het object kan 1x per dag een *Strike* doen bij een geraakte aanval met het object.

Componenten:

- Een veer die je aan het object bevestigt.*
- Een paar laarzen of schoenen van iemand anders, die niet gedragen worden tijdens het bekrachtigen.
- 1 mana geleverd door een Elementair magiër.
- Hulp van een krijger die een tweehandig wapen heeft en hier gedurende de bekrachtiging minstens tweemaal een ander mee slaat.
- Een lichaamsdeel (vingerkootje of groter) van een sterke krijger dat je vergruist over het object.*

Verbrijzeling

Het object kan 1x per dag een *Shatter* doen.

Componenten:

- Een object dat je aan diggelen slaat tijdens het bekrachtigen (Dit mag met een *Shatter*).*
- De scherven van een object dat door een *Shatter* is vernietigd (Dit mag bovenstaand object zijn).*
- 1 Devotie van een volgeling van Shivaun of Doran
- Een magisch symbool dat aan het object bevestigd wordt of er in gezet wordt.
- Een object met de Verstevigd-Enchantment er op. (De Enchantment wordt niet opgebruikt door het gebruik in deze bekrachtiging.)

Vergeet Codewoord

Het object kan 1x per dag een doelwit één codewoord van een magisch object laten vergeten. Als het doelwit meerdere codewoorden kent, mag ze zelf kiezen welke ze vergeet.

Componenten:

- Het puntje van een tong.*
- Een geheim aan jou verteld door iemand anders, dat je offert aan het object, waardoor je zelf het geheim vergeet.*
- Iemand wiens mond je onvrijwillig snoert of bedekt tijdens het bekrachtigen.
- 1 Mana of Kracht van Ziener of Echomagiër bij het bekrachtigen van het object.
- Een (ander) voorwerp met een codewoord, waarvan je het codewoord aan minstens 5 anderen verteld tijdens het bekrachtigen.

Versteviging

Het object kan 1x per dag een *Shatter* of *Crush* negeren, wanneer de klap of spreuk op het voorwerp gevangen wordt (regels zoals bij schilden). Hiervoor moet wel vóór de klap uitgedeeld wordt, het codewoord uitgesproken zijn. Na uitspreken van het codewoord wordt de eerstvolgende *Shatter* of *Crush* binnen 5 minuten genegeerd. Is er in die tijd geen *Shatter* of *Crush* uitgedeeld, is er ook geen gebruik gemaakt van de Enchantment.

Componenten:

- Een goudstuk dat je versmelt met het object.*
- Een stuk van hetzelfde soort materiaal waarvan het object gemaakt is, dat wordt gesloopt.*
- Een aambeeld waarop je het object verstevigt tijdens het bekrachtigen.
- Een Lava Magiër, die het object dichtschroeit of opnieuw omsmelt.
- Takken en planten die door een Druide of Rystill Priester stevig in/aan het object verweven worden.*

Wreker

Je kunt met dit object 1x per dag de Call *Retribution* doen. Je activeert de Enchantment van te voren door het codewoord uit te spreken. Hierna kun je op de eerstvolgende Call die op jou gebruikt wordt *Retribution* gebruiken. Je mag dus niet zelf meer kiezen wanneer deze activeert.

Componenten:

- Een spiegel.
- Twee stervelingen die zichzelf gelijktijdig verwonden tijdens het bekrachtigen van het object.
- Een volgeling van Haldor, Doran, Shivaun Catrion die het object vasthoudt terwijl dit gemaakt wordt.
- Vijf zilverstukken die je offert aan het object.*
- Een wapen waarmee iemand uit wraak is gedood.*

Bijlage D: Gemiddelde prijzen

In deze bijlagen geven we een voorbeeld van voorwerpen die je op de Tijd-Uit markt tegen zou kunnen komen, en voor welke prijs ze ongeveer verkocht zouden kunnen worden. Ook vind je onderaan de lijst enkele levensmiddelen en hun kosten, om een idee te geven van de waarde van geld. Het is belangrijk op te merken dat dit niet de exacte prijzen zullen zijn die in de wereld gebruikt worden: Die zijn ook afhankelijk van de huidige economische omstandigheden in het gebied. Ook zijn er veel meer mogelijkheden van producten die aangeboden worden, dit is slechts een indicatie van waarde.

Potions en Poisons

Drank van Simpele Wondgenezing (HP+1)	2 zilver
Pillen van Uitmuntende Wondgenezing (HP+4)	5 zilver
Drank van Alomvattende Genezing (<i>Cure Fatal</i> , HP+4)	8 zilver
Smeersel van Doordringend Gif (<i>Crush Through</i>)	5 zilver
Drank van Fataal Gif (<i>Fatal</i>)	1 goud
Gevorderde Elementaire Mistfocus-drank (+2 Mist Mana)	5 zilver
Ultiem Heilig Nectar van Angharad (+5 Devotie van Angharad)	1 goud
Pil van IJzeren Wil (5 minuten vaardigheid IJzeren Wil A of B)	4 zilver
Onzichtbaarheidsdrank (5 minuten)	6 zilver
Flits in een Flesje (Aura Blind)	8 zilver

Bezweringsen

Prijzen in deze categorie geven alleen de kosten aan van de bezwering. Het voorwerp waarop de bezwering gebruikt wordt dien je zelf te regelen.

Dwergenmagie voor harnassen (Bepantsering - geeft dagelijks 3x AP) 2 events houdbaar	2 zilver
Fluistersteen (Fluisterversterker - dagelijks tot 20 woorden gefluisterd incanteren) 2 events houdbaar	1 zilver, 3 koper
Staf van Magiebewaring (Magiecontainer - 3x een houdbaarheid met 1 evenement verlengen) 2 events houdbaar	2 zilver, 5 koper
Magisch Zwaard (Magische Schade - 5x per dag <i>Magic</i> schade bij rake slag) 2 events houdbaar	3 zilver
Reparatiehamer (Reparatie - 1x per dag iets instantaan repareren) 1 event houdbaar	1 zilver, 3 koper

Scrolls

Elementaire Schicht Scroll (1 <i>Magic</i> damage, ranged)	3 zilver
Scroll van Catrion's Tijds-kooi (<i>Paralyze</i>)	4 zilver
Magisch Woorden voor Orde in de Rechtzaal (“ <i>Dominate</i> leg je wapens af”, ranged)	2 zilver
Veldrapport van een Shivaun Krijger (<i>Shatter</i> , touch)	4 zilver
Tekening van de Verblindende Schoonheid van de Moeder (<i>Blind</i> , 3x, ranged)	4 zilver

Grondrechten

Stukken grond die je koopt moet je ook onderhouden. Daarom hebben ze niet alleen een vaste prijs, maar ook een prijs per evenement. Als je deze niet betaalt, levert de grond ook niets meer op. Op het moment dat je het grondrecht koopt, krijg je het eerste evenement je opbrengst zonder dat je onkosten hoeft te betalen. Ieder evenement daarna krijg je de opbrengsten pas na afdracht van de onkosten.

Naam	Aanschaf prijs	Opbrengst per evenement	Onkosten per evenement
Klein Kruidenveld	5 Zilver	5 Kruiden	1 zilver
Grote mijnschacht	1 goud	5 positief en 5 negatief gepolariseerd metaal	2 zilver
Ziekenhuis	1 goud	10 Alchemistisch bloed	2 zilver
Kleine boerderij	6 zilver	1 zilver	3 alchemistische ingrediënten
Tolbrug	9 goud	2 goud	10 alchemistische ingrediënten

Overigen

Esgardse Riddertitel 5 goud
(een adelsbrief die je landloze adel maakt onder de Hertog van Esgard)

Huurlingen 7 zilver
(10 huurlingen die 1 dag in de downtime een taak voor je uitvoeren)

Onderzoeker in de Ivoren Toren 8 zilver
(1 onderzoeker die 1 maand in de downtime onderzoek voor je uitvoert in de ivoren toren)

Levensmiddelen

1 week simpel eten	2 koper
1 maand huur voor een simpele gezinswoning in Torquil	1 zilver
Een simpel zwaard	1 zilver
Een zwaard door een meestersmid	5 zilver tot 1 goud
Een strijdpvaard	4 goud
Een werkpaard	1 goud
Een koe	7 zilver
Het maandloon van een soldaat in vreedestijd	1 zilver
Het maandloon van een soldaat in oorlogstijd	5 zilver
Een nacht in een goede herberg	2 koper
Een fluit	4 koper
Een luit	2 zilver