



Tijd-Uit activiteiten Omen 32-33

Korte samenvatting

Mail voor de volgende zaken het bestuur vóór 30 april.

- Vaardigheden kopen
- Voorwerpen (ver)kopen op de (zwarte) markt

Mail voor de volgende zaken de spelleiders vóór 30 april.

- Leermeester aanvragen
- Downtime acties, incl vanuit vaardigheden

XP uitgeven en vaardigheden wijzigen

Iedereen die dat wil mag in iedere downtime XP uitgeven. Hoeveel XP je nog hebt, kun je zien op je Character Sheet. Wil je XP uitgeven? Mail dit dan naar het bestuur vóór 30 april.

Het kan ook zijn dat je graag een vaardigheid wil kopen waarvoor je een leermeester nodig hebt. Die vaardigheid kan je dan op dit moment nog niet kopen, maar het is wel verstandig om zo snel mogelijk door te geven dat je een leermeester wil, zodat dit komend event geregeld is en je het evenement daarna de vaardigheid kunt bijkopen. Mail je aanvraag dus naar de spelleiders vóór 30 april.

Tijd-Uit Markt

Onderdeel van het regelsysteem is de Tijd-Uit markt. In deze Tijd-Uit markt kan iedere speler met hun geld (zoals weergegeven is op hun character sheet) aankopen maken. Als je de vaardigheid Verkoper hebt, kun je ook voorwerpen verkopen op de Tijd-Uit markt, en als je de vaardigheid Heling of de achtergrond Witwasser hebt of inspels een uitnodiging hebt gekregen kun je ook aankopen doen op de Zwarte Tijd-Uit markt. Bij dit bericht vind je de handelslijsten voor de gewone én de zwarte markt, met meer informatie over het handelssysteem. Wil je iets (ver)kopen op de (zwarte) markt? Mail dit dan naar het bestuur vóór 30 april.

(Ga je een nieuw personage spelen? Dan mag je direct gebruik maken van de Tijd-Uit markt, op voorwaarde dat we je character sheet hebben ontvangen.)

Overige Tijd-Uit acties

Naast de downtime markt kan je nog veel meer doen in de downtime. We nemen onderin deze post een lijstje op met vaardigheden die gevolgen hebben voor de downtime, en hoe je daar gebruik van kunt maken. Maar ook zonder vaardigheden kan je dingen doen in de downtime. Wil jouw personage iets doen in de downtime waar je graag informatie van SL over krijgt? Laat dit dan zo snel mogelijk, maar op zijn laatste vóór 30 april weten aan de spelleiders, zodat zij de tijd hebben om te reageren op je plannen.



We wensen iedereen veel plezier met hun tijd-uit activiteiten en we kijken er nu al naar uit jullie weer te zien tijdens Omen XXXIII!

Groetjes,

Het bestuur en de spelleiding.

PS. Lijst met tijd-uit-relevante vaardigheden

De volgende vaardigheden geven je de mogelijkheid iets te doen in de downtime, waar je zelf stappen voor moet nemen. Mail zo snel mogelijk de spelleiders wat je wil doen, zodat ze de tijd hebben dit te verwerken. Vanaf 30 april worden nieuwe acties vanuit deze vaardigheden niet meer verwerkt.

- Achtergrond Hoveling (Aristocraat)
- Achtergrond Handelaar (Burger)
- Onderzoeker (Kennisvaardigheden)
- Bibliothecaris* (Kennisvaardigheden)
- Achterklap (Kennisvaardigheden)
- Studie Spionage (Kennisvaardigheden)
- Handelsbrief A (Handelaar)
- Rentenieren (Handelaar)
- Handelsbrief B (Handelaar)
- Verkoper (Handelaar)
- Oplichter (Handelaar)
- Heling (Handelaar)

De volgende vaardigheden zorgen dat je informatie krijgt in de downtime. Je hoeft niets te doen om deze informatie te krijgen: Spelleiding geeft deze vanzelf aan je door. Ga er vanuit dat dit ongeveer 1 week voor het evenement gebeurt: Zo weten we zeker dat je de meest correcte informatie krijgt.

- Achtergrond Gestudeerd (Academicus)
- Achtergrond Bedelaarskoning (Onderwereld)
- Nieuwsgierig (Kennisvaardigheden)
- Verkennen (Verkennersvaardigheden)

*Bibliothecaris: Laat zelf aan de personen die jij toegang verschaft weten dat je dit doet, zodat ook zij vóór 30 april hun vragen kunnen stellen.



Bijlage Tijd-Uit markt

Tussen evenementen door opent de Tijd-Uit Markt zich. 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.

Hierbij vind je de handelslijst voor de markt die geopend is tussen Omen 32 en Omen 33. Deze markt zal geopend zijn tot 30 april: Geef dus vóór die tijd door als je zaken wil kopen. Dit kun je doen door een mail te sturen aan het bestuur (bestuur@stichting-omen.nl) met in het onderwerp "Tijd-Uit Markt" en je IC naam.

Personen met de vaardigheid Verkoper kunnen ook zaken verkopen op de markt; dit kunnen zij doen via dezelfde mail. Zulke voorwerpen worden gekocht door reizende handelaren, niet door andere spelers.

Naast de standaard Tijd-Uit Markt bestaat er ook een Zwarte Markt. Deze werkt vrijwel hetzelfde, maar de handelslijst is anders. Iedereen kan de handelslijst van de Zwarte Markt zien, maar je kan hier alleen gebruik van maken als je toegang tot de juiste vaardigheden hebt. 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.

Handelslijst standaard markt

Alchemische Ingrediënten

De onderstaande alchemische ingrediënten zijn onbeperkt te koop. De physrep wordt bij de incheck in je enveloppe gestopt.

- Alchemische Bloemen: 4 koper per stuk
- Alchemische Kruiden: 4 koper per stuk
- Positief Gepolariseerd Metaal: 5 koper per stuk
- Negatief Gepolariseerd Metaal: 5 koper per stuk
- Alchemisch Bloed: 3 koper per stuk

Alchemische Substanties

De onderstaande alchemische substanties zijn beperkt te koop: Iedere speler kan elke substantie maximaal twee keer kopen. Je regelt zelf een physrep met een alchemisch label volgens de daarvoor geldende regels uit het Regelsysteem. Je mag er voor kiezen om de vorm van de substantie aan te passen (als je bijvoorbeeld de Drank van Simpele Wondgenezing koopt, mag je physrep ook een pil, smeersel, etcetera zijn). Voor alle substanties geldt dat ze houdbaar zijn tot het einde van het komende evenement (Omen 33).



- Drank van Simpele Wondgenezing: 4 zilver
Klein flesje met een vloeistof erin, welke bij consumptie 1 HP geneest.
- Pil van Alomvattende Genezing: 3 goud
Een grote pil in een potje, welke bij consumptie 4 HP én een fatal geneest.
- Gifpil: 2 zilver
Pilletje in een klein flesje dat bij inname een Double Poison effect geeft.
- Smeersel van Verstening: 4 zilver
Potje met een vette substantie die bij contact direct het Paralyze Poison effect geeft.
- Drank van Elementaire Focus (Lava, Mist of Echo), 4 zilver
Flesje met een vloeistof erin, welke bij consumptie 1 Lava-, Mist- of Echomana geeft.
- Drankje van Heiligheid (kies 1 god), 3 zilver
Flesje met een vloeistof erin, welke bij consumptie 1 Devotie voor de gekozen god geeft.
- Klein Drankje van Kracht (kies 1 occulte school), 3 zilver
Flesje met een vloeistof erin, welke bij consumptie 1 Kracht voor de gekozen school geeft.
- Barbarenreep: 1 zilver
Een granenreep waarin substanties verwerkt zitten, waardoor je bij consumptie direct het effect van de vaardigheid Berserk krijgt.
- Drank van Doordringend Zicht: 3 zilver, 2 koper
Een flesje met een vloeistof erin, waardoor je na consumptie 5 minuten zichtbare en onzichtbare wezens kunt zien. De onzichtbare wezens lijken iets vervaagd zodat je weet welke door de potion zichtbaar zijn geworden.

Magische Voorwerpen

De onderstaande voorwerpen zijn beperkt te koop: Iedere speler kan elk voorwerp maximaal één keer kopen. Je regelt zelf een physrep, maar de itemkaart wordt bij de incheck in je enveloppe gestopt. Voor alle items geldt dat ze houdbaar zijn tot het einde van het komende evenement (Omen 33).

- Ketting van Bescherming: 3 zilver
“Halszaak - Ketting, Enchantment Bescherming, CW Leeflang, O33.”
Kan elke dag de SP van de drager met 1 SP verhogen. Deze SP kan niet gerepareerd worden.
- Doorborende dolk: 4 zilver
“Vlijmblad - Dolk, Enchantment Doorborende Schade, CW Prik, O33”
Met deze dolk kan 2x per dag *Through* schade gedaan worden bij een rake slag. Het codewoord moet voor elke schade uitgesproken worden.
- Genezingshandschoen: 6 zilver
“Zachte Handen - Handschoen, Enchantment Genezing, CW Zachtjes, O33”
De handschoen kan in totaal 2 HP per dag genezen. Dit kan in één keer, of verdeeld over meerdere keren gebruikt worden.



- Levenssteland Zwaard: 6 zilver
“Vampierentand - Zwaard, Enchantment Levenssteler, CW Bloedzuiger, O33”
Het zwaard kan 3x per dag 1 HP stelen van een geraakt doel. Wanneer je met het zwaard succesvol iemand verwondt spreek je het codewoord, en krijg je er zelf direct 1 HP bij.
- Oogverblindende ring - 2 zilver
“Schittering - Ring, Enchantment Oogverblindend, CW Opgepoetst, O33”
Met behulp van deze ring kun je 2x per dag de call *Blind* maken.
- Pen van vergetelheid - 3 zilver
“Ontschrijver - Pen, Enchantment Vergeet Codewoord, CW Wissen, O33”
Door met de pen iemand aan te raken en het codewoord te spreken, kan je die persoon één codewoord (naar diens keuze) laten vergeten. Dit kan je 1x per dag doen.
- Scroll van Benevelde Beweging - 5 zilver
“O33 - “Benevelde Beweging” - 1min Freedom of Movement - Incantatie: 15 woorden”
Door dit stuk papier, beschreven met een tekst waarin Mist aangeroepen wordt, hardop voor te lezen en met beide handen vast te houden, creëer je het effect van de spreuk Benevelde Beweging.
- Scroll van Begaafde Blick - 2 zilver, 2 koper
“O33 - “Begaafde Blick” - 10min See Invisibility - Incantatie: 5 woorden”
Door dit stuk papier, beschreven met een tekst waarin Driscoll aangeroepen wordt, hardop voor te lezen en met beide handen vast te houden, creëer je het effect van de spreuk Begaafde Blick.

Grondrechten

De onderstaande stukken land zijn zeer beperkt te koop: Ieder stuk land kan maar door één speler gekocht worden. Je maakt een bod op het stuk land, dat bóven het genoemde minimumbod moet liggen. De hoogste bidder krijgt het stuk land. Zijn er meerdere bidders met hetzelfde hoogste bod, wordt er geloot.

Een stuk land heeft opbrengsten, maar ook onkosten (zoals belasting en onderhoud). Deze onkosten ga je betalen vanaf Omen 34.

- Bloemenveld, gelegen op 1 uur lopen vanaf het dorp Oudeschacht.
Minimumbod: 5 zilver
Opbrengsten per evenement: 5 bloemen
Onkosten per evenement: 1 zilver
- Kleine boerderij, gelegen op 4 uur lopen vanaf het dorp Oudeschacht of 10 minuten lopen vanaf het dorp Etteltricht.
Minimumbod: 3 zilver
Opbrengsten per evenement: 1 zilver
Onkosten per evenement: 2alchemische ingrediënten
- Mijnschacht, gelegen op 4 uur lopen vanaf het dorp Oudeschacht, richting het dwergenrijk
Minimumbod: 2 goud
Opbrengsten per evenement: 12 negatief gepolariseerde metalen
Onkosten per evenement: 2 zilver



- Huis van lichte zeden, tevens kleine shrine van Moeder Tristeza. De bewoners houden hun eigen inkomsten maar kunnen meer dan genoeg interessane feitjes met je delen... En ze willen ook best wat geruchten verspreiden. 1 dag lopen vanaf het dorp Oudeschacht.
Minimumbod: 1 goud
Opbrengsten per evenement: De effecten van de vaardigheden Nieuwsgierig én Achterklap
Onkosten per evenement: 5 zilver

Overigen

Onderstaande unieke items zijn beperkt te koop: Iedere speler kan elk van deze zaken maximaal één keer kopen. Als je werknemers inhuilt, geef dan direct aan welke taak je wil geven hierbij.

- Riddertitel in dienst van de Hertog van Brenna. 2 goud.
Je krijgt een adelsbrief die je landloze adel maakt onder de Hertog van Brenna, die in ruil hiervoor opdrachten aan je uit kan schrijven en loyaliteit mag verwachten.
- Riddertitel in dienst van de Hertog van Vaelvilla. 4 goud.
Je krijgt een adelsbrief die je landloze adel maakt onder de Hertog van Vaelvilla, die in ruil hiervoor opdrachten aan je uit kan schrijven en loyaliteit mag verwachten.
- Handarbeiders*. 3 zilver.
Een groep van 10 handarbeiders wil gedurende 1 dag taken voor je uitvoeren. Ze geven toe voormalige bandieten te zijn, die graag op het goede pad willen komen. Hun effectiviteit met werkzaamheden is niet geheel duidelijk, maar in 1 dag zouden ze bijvoorbeeld vallen kunnen leggen rondom het dorp, een toegang naar ondergrondse ruimtes kunnen openen of sluiten als je daarvoor een handige plek kunt aanwijzen, of een set brieven kunnen brengen naar omliggende dorpen/bewoners.
- Huurlingen*. 1 goud.
Een groep van 10 ervaren huurlingen kan 1 dag een taak voor je uitvoeren, binnen de gebieden van Brenna, Vaelvilla of Breedewater. Ze kunnen in de tijd bijvoorbeeld een dorpje voor je aanvallen, specifieke personen proberen te ontvoeren, ergens kunnen infiltreren om iets af te luisteren of een inbraak voor je kunnen plegen. Hoe ingewikkelder de taak, hoe kleiner de kans van een (volledig) succes wordt.
- Academische Onderzoekers. 7 zilver.
Een academicus vanuit Torquil voert een onderzoek voor je uit. Ze kan hier één maand aan besteden, maar zal dat niet voltijd doen. In deze tijd kan de academicus bijvoorbeeld de stamboom van iemand volledig uitzoeken, wetgeving rondom een bepaald onderwerp volledig en overzichtelijk documenteren, uitzoeken wat er op een bepaald moment in de geschiedenis op een bepaalde plek gebeurde of een studie doen naar de raakvlakken van twee verschillende magiescholen.

*Wil je deze vaardigheden gebruiken om iets te doen bij een andere speler? Dan is de kans erg groot dat we er voor kiezen dit tijdens het event plaats te laten vinden.



Handelslijst zwarte markt

Alchemische Ingrediënten

De onderstaande alchemische ingrediënten zijn onbeperkt te koop. De physrep wordt bij de incheck in je enveloppe gestopt.

- Alchemische Bloemen: 3 koper per stuk
- Alchemische Kruiden: 3 koper per stuk
- Positief Gepolariseerd Metaal: 4 koper per stuk
- Negatief Gepolariseerd Metaal: 4 koper per stuk
- Alchemisch Bloed: 2 koper per stuk

Alchemische Substanties

De onderstaande alchemische substanties zijn beperkt te koop: Iedere speler kan elke substantie maximaal twee keer kopen. Je regelt zelf een physrep met een alchemisch label volgens de daarvoor geldende regels uit het Regelsysteem. Je mag er voor kiezen om de vorm van de substantie aan te passen (als je bijvoorbeeld de Drank van Simpele Wondgenezing koopt, mag je physrep ook een pil, smeersel, etcetera zijn). Voor alle substanties geldt dat ze houdbaar zijn tot het einde van het komende evenement (Omen 33).

- Pil van Pijn: 1 zilver, 8 koper
Pilletje in een klein flesje dat bij consumptie een Torture effect geeft.
- Smeersel van Doordringend Gif: 3 zilver
Potje met een brandende substantie die bij contact direct het Double Through effect geeft.
- Drank van Zeer Gevaarlijk Gif: 5 zilver
Flesje met een vloeistof die bij aanraking direct het Crush Through effect geeft.
- Zenuwigifpoeder: 2 goud
Twee potjes met poeder, die wanneer je ze bij elkaar mengt tot een wolk uiteen waaien en een Aura Paralyze effect geven. Lees voor gebruik goed de bijzondere regels voor Vluchtige Substanties door!

Magische Voorwerpen

De onderstaande voorwerpen zijn beperkt te koop: Iedere speler kan elk voorwerp maximaal één keer kopen. Je regelt zelf een physrep, maar de itemkaart wordt bij de incheck in je enveloppe gestopt. Voor alle items geldt dat ze houdbaar zijn tot het einde van het komende evenement (Omen 32).

- Fluisterversterkersteen: 4 zilver
“Lispelsteen - Steen, Enchantment Fluisterversterker, CW Lispelspel, O33”
Elke dag tot 20 woorden incanteren op fluistervolume, mag verdeeld worden over meerdere spreuken.



- Wraakschild - 6 zilver
“Wraakschild - Schild, Enchantment Wreker, CW Schildwachter, O33”
Na het uitspreken van het codewoord kan je bij de eerstvolgende call die op jou gebruikt wordt de call Retribution gebruiken.

Grondrechten

De onderstaande stukken land zijn zeer beperkt te koop: Ieder stuk land kan maar door één speler gekocht worden. Je maakt een bod op het stuk land, dat bóven het genoemde minimumbod moet liggen. De hoogste bieder krijgt het stuk land. Zijn er meerdere bidders met hetzelfde hoogste bod, wordt er geloot.

Een stuk land heeft opbrengsten, maar ook onkosten (zoals belasting en onderhoud). Deze onkosten ga je betalen vanaf Omen 34.

- Rovershol, op een geheime locatie zo'n 3 uur lopen vanaf het dorp Oudeschacht, bemand door enkele bandieten die besloten hebben liever in loondienst hun werk te doen.
Minimumbod: 5 goud
Opbrengsten per evenement: Tussen de 0 en de 2 goud en tussen de 0 en de 10 alchemische grondstoffen, random bepaald. Een hogere winst verhoogt tevens de kans dat handhavers op de hoogte komen van illegale activiteiten.
Onkosten per evenement: 5 zilver

Overigen

Onderstaande unieke items zijn beperkt te koop: Iedere speler kan elk van deze zaken maximaal één keer kopen. Als je werknemers inhuurt, geef dan direct aan welke taak je wil geven hierbij.

- Huurmoordenaar*. 5 goud.
Een huurmoordenaar zal proberen één doelwit voor je om te leggen. Voor adellieden geldt een toeslag van nog eens 5 goud. De kans van slagen is grofweg 50%.

*Wil je deze vaardigheden gebruiken om iets te doen bij een andere speler? Dan is de kans erg groot dat we er voor kiezen dit tijdens het event plaats te laten vinden.