

Dit document geeft het regelsysteem in het kort weer, er is vooral aandacht voor de elementen in het regelsysteem die erg verschillen van het oude regelsysteem, of regelsystemen op andere LARPs. Dit document is erg kort door de bocht, dus voor details zijn de Regelsysteem & Spreukenboek documenten leidend.

Korte Rust, Nachtrust en Vermoeidheid.

Er zijn een aantal vaardigheden (voornamelijk combat-gerelateerd) die een aantal keer gebruikt kunnen worden tot je een Korte Rust hebt genomen. Een Korte Rust is in essentie een periode van 15 minuten waarin je rustig aan doet, bijvoorbeeld lopen of praten, maar niet rennen, vechten of vaardigheden gebruiken. Na een Korte Rust, kun je vaardigheden die je een aantal keer per Korte Rust kunt gebruiken, weer gebruiken. Dat is het basis principe van een de Korte Rust.

Er zijn ook andere manieren om het effect van een Korte Rust te krijgen, dit zijn spreuken of vaardigheden.

Een Korte Rust kan je ook van Vermoeidheid afhelpen. Vermoeidheid is een hele specifieke conditie, die krijg je alleen door de call "Exhaustion", of als je op 0 HP bent gekomen maar weer bent genezen.

Iedere nacht, kun je een nachtrust nemen. Na een nachtrust 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. Daarnaast heb je ook het effect van een Korte Rust.

Total HP, AP, SP, en magische 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. Ieder personage begint met 2 HP, maximaal 1 AP en maximaal 1 SP. Al deze tellers kunnen permanent verhoogd worden met vaardigheden tot 4 ieder.

HP is de weergave van fysieke schade aan het lichaam van het personage. Als je geen Hit Points meer hebt, ben je stervende. Schade wordt alleen afgetrokken van HP als het niet tegengehouden wordt door AP of SP.

AP is de weergave van de bescherming van een pantser dat gedragen wordt door het personage. De hoeveelheid AP die je hebt is afhankelijk van het maximum AP wat een personage kan gebruiken, het type pantser wat daadwerkelijk gedragen wordt, en of het pantser over het hele lichaam gedragen wordt of niet. Als een personage AP heeft, dan gaat schade eerst van de AP af. "Through" schade doorboort pantser, en gaat daarom direct van je HP af in plaats van je AP. Werpwapens en pijlen doen altijd "Through".

SP is de weergave van de bescherming door schilden. Er zijn fysieke schilden en magische schilden. SP beschermt tegen calls. Als je een call opvangt met SP, dan moet je de call "Shield" maken om aan te geven dat de call geen effect heeft, je SP neemt dan met 1 af. Een magisch schild kan alleen calls tegen houden. Een fysiek schild blokkeert zowel calls als schade, zolang het schild deze effecten daadwerkelijk op vangt en zolang het schild minimaal 1 SP heeft. Als een schild 0 SP heeft, is het kapot. Een kapot schild moet op een veilige manier, zo snel mogelijk aan de kant gelegd worden en gerepareerd worden voor het weer gebruikt kan worden.

Magie

Er zijn drie types magie op Omen: Elementair, Spiritueel & Occult. Ieder heeft een eigen energie, respectievelijk: Mana, Devotie, en Kracht. Iedere soort energie verzamel je op een andere manier, en zijn niet uitwisselbaar. Deze energie gebruik je om spreuken te casten, of in het geval van occulte magie: je occulte vaardigheden gebruiken. Occulte magie is over het algemeen ontworpen als een aparte, mystieke soort magie, die afwijkt van de meer traditionele elementaire en spirituele magie stromen.

Achtergronden

Ieder personage heeft naast zijn of haar Vaardigheden (gekocht met XP), ook een achtergrond. Een Achtergrond omschrijft "wat" jouw personage is of doet. Een beginnend personage heeft 1 niveau binnen een gekozen achtergrond, en ieder evenement krijg je er een niveau bij. Over het algemeen geeft een Achtergrond ieder evenement geld, omdat een Achtergrond vaak het beroep van je personage omschrijft. Daarnaast kan de Achtergrond kleine extra bonussen of vaardigheden geven. Zie dit als een verrijking bovenop op de vaardigheden die je met XP koopt. De omschrijvingen binnen de achtergrond zijn bedoeld ter inspiratie, je hoeft je gedrag en speelstijl niet aan te passen, maar geef een eigen invulling aan de achtergrond in het spel. De enige vereiste is de expliciete vereiste die in het derde niveau van de achtergrond wordt omschreven.

Leermeestervaardigheden

Bij elke vaardighedenboom heb je vanaf niveau 2 een leermeester nodig om vaardigheden te leren. Een leermeester kun je aanvragen bij de spelleiding. Een les kan zowel tijdens het evenement of tussentijds via bijvoorbeeld de mail worden afgerond.

Occulte magie niveau 1 heeft geen leermeester nodig, maar wel een goedkeuring van de spelleiding daar dit een complexere magiestroom is.

Spelers zijn in staat om leermeesters te worden. Hier zijn geen vaardigheden voor, maar dit kan in overleg met de spelleiding wanneer jouw karakter een specifieke vaardigheid voldoende onder de knie heeft en begrijpt.

Pas nadat je je les met een leermeester hebt afgerond kun je de respectievelijke vaardigheid aanschaffen.

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 er voor”

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