

Regelsysteem 5.7 Errata

Onderstaand de meest recente updates aan het regelsysteem, dat uitgebracht is op
25-04-2025.

Mochten de aanpassingen aan de regels effect hebben op jouw karakter, mag je in overleg met de spelleiding altijd je vaardigheden aanpassen.

Algemene Updates

Economie

Er zijn verschillende aanpassingen en updates gemaakt aan het economie systeem van Omen. Deze veranderingen zullen terug te zien zijn in de Vaardighedenboom van handelaar, de basisinkomsten van achtergronden en in de prijzen van voorwerpen.

In Bijlage A: Economie van dit document staan alle aanpassingen die hieronder vallen.

Onzichtbaarheid

De basisregels van onzichtbaarheid werkten niet bij elke vaardigheid hetzelfde. Alle vaardigheden die je onzichtbaarheid geven zijn gelijk getrokken in functioneren en hun gedeelde algemene regels staan in kop **3.1.2 Gebaren**, onder **3. Algemene IC regels**.

Alle relevante vaardigheden refereren nu naar deze kop. De duur van onzichtbaarheid blijft wel verschillen per vaardigheid en staat bij elke vaardigheid apart genoteerd.

Vaardigheden die in deze update aangepast zijn:

Regelsysteem:

Verkennersvaardigheden: Gevorderd verstoppen

Bijlage B: Alchemische substanties; Herbologisch Summum: Onzichtbaarheidsdrank

Spreukenboek:

Mist Niveau 3A: Mantel van mist

Mist Niveau 3B: Onweerswolken

Angharad Niveau 1: Mantel van Angharad

Catrimon Niveau 2: Mantel der Illusies

Druide Vaardigheid 2: Totemwezen

Eclipse Vaardigheid 2: Gekozen door Zon en Maan
Schaduw Niveau 1: Schaduwspel

Tekstuele aanpassingen

De vaardigheid Vakman is overal hernoemd naar Vakkennis. (Dit keer echt)

Regelsysteem: Algemeen

Gebaren

Vinger in de lucht

Toegevoegd: Onzichtbaarheid wordt verbroken als je een offensieve actie neemt of schade krijgt.

Pantsers en Schilden repareren

De algemene regel is herschreven naar dat je bij het repareren altijd de *maximale* AP/SP die een pantser/schild kan hebben gebruikt om te kijken hoe lang je bezig bent met de reparatie, dus niet naar hoeveel schade er is gedaan.

Regelsysteem: Vaardigheden

Verkennersvaardigheden

Gevorderd Verstoppert

Tijdsduur verduidelijkt

Craftersvaardigheden

Vakkennis

Reparatietijd per AP of SP verkort van 2.5 naar 2 minuten.

Vakman's Hulpje

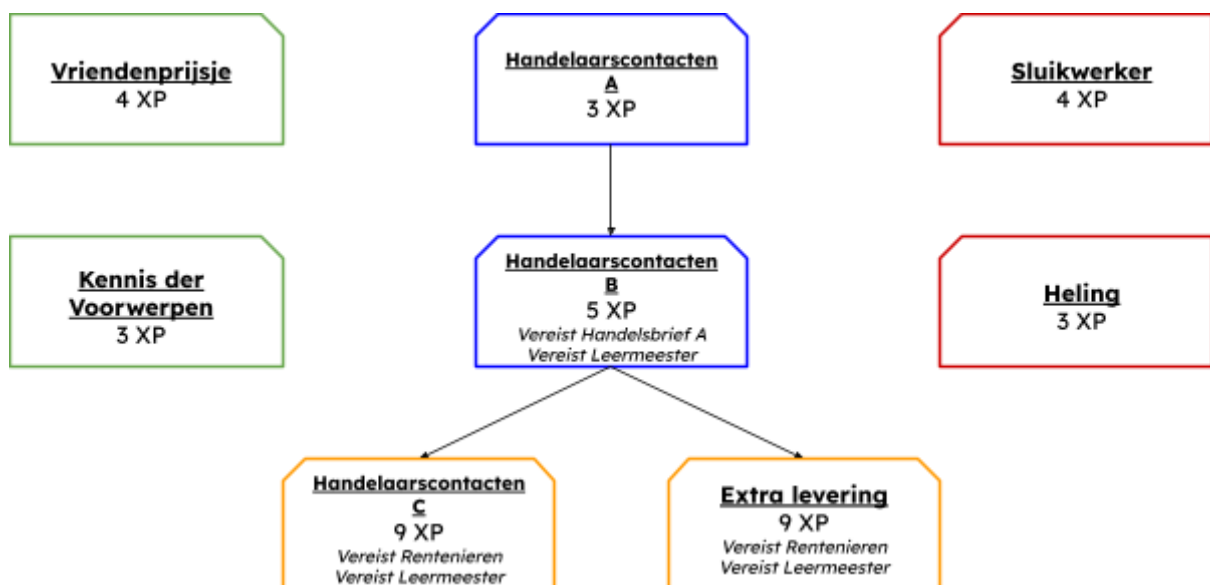
Naam veranderd naar Stagiair.

Bijlage A: Economie

Omen's economische systeem is op drie onderdelen aangepast:
Handelaarsvaardigheden
Inkomsten van Achtergronden
Gemiddelde prijzen.

Handelaarsvaardigheden

De gehele vaardigheidsboom van de Handelaarsvaardigheden is aangepast (met uitzondering van de vaardigheid Kennis der Voorwerpen). De nieuwe vaardigheden zoals ze nu in het systeem staan zijn als volgt:



Handelaarscontacten A	3 XP
Vereist: Geen Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen	

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 weet waar je je waar moet halen, en bij wie je het weer kwijt kan als de markt even niet mee werkt.

Wanneer je deze vaardigheid koopt, kan je 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.

Wanneer je deze vaardigheid koopt bepaal je datgene waarvoor jij een handelscontact krijgt. De eerste keer dat je de vaardigheid koopt, kies je uit planten (bloemen en kruiden), alchemische Substanties of metalen (positief en negatief gepolariseerd). Je kunt nu in de Tijd-Uit Markt alles uit de gekozen categorie voor 33% korting kopen (Afgerond in het voordeel van de markt), op voorwaarde dat je deze gekochte goederen doorverkoop. Wil je iets kopen voor eigen gebruik valt dit niet onder je handelscontact, en krijg je géén korting. Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen. Bij elke aankoop kies je een nieuw soort handelscontact.

Handelaarscontacten B

5 XP

Vereist: Handelaarscontacten A, Leermeester

Langzaam maar zeker begin jij een naam voor jezelf te maken, en geen handelsimperium is compleet zonder rappe bezorgers en scherpe prijsjes.

Wanneer je deze vaardigheid koopt zijn jouw handelaarscontacten goede vrienden geworden. Vier maal per evenement kan je een snelbezorging kopen van de tijd-uit markt mits je hiervoor het handelscontact A of C hebt. Deze zal dan binnen 4 uur bezorgd worden. De prijs is echter wel verdubbelt.

De ervaring met onderhandelen en boekhouden blijkt ook nog eens zijn vruchten af te werpen, bij de start van elk evenement ontvang je een extra zilverstuk.

Handelaarscontacten C

9 XP

Vereist: Handelaarscontacten B, Leermeester

Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen. Alleen de eerste keer dat je deze vaardigheid koopt, heb je een leermeester nodig.

Je kunt het handelsimperium dat startte met de vaardigheid Handelaarscontacten A uitbreiden. De mensen waarmee jij werkt hebben meer vertrouwen, en durven nu ook duurdere dingen met je mee te geven.

Deze vaardigheid werkt exact hetzelfde als Handelaarscontacten A, maar je kiest nu uit de volgende categorieën: Enchanted Items en Perkamenten, Landsrechten.

Extra Levering	9 XP
Vereist: Handelaarscontacten B, Leermeester	
<p>Jouw handelaarscontacten zien jou als een ultieme handelspartner, en ze doen graag af en toe een beetje extra om jou te vriend te houden.</p> <p>Aan het begin van elk evenement zullen er twee a drie extra voorwerpen geleverd zijn bij jouw bestelling van de tijd-uit markt. Soms gaat het om een handje vol kruiden maar vaak komen er extra goederen bijvoorbeeld bezweringen en spreukhoudend perkament mee.</p> <p>Alle extra leveringen zijn houdbaar tot het einde van het evenement waarop ze verkregen zijn.</p>	

Vriendenprijsje	4 XP
Vereist: Geen	
<p>Je hebt je door je handelsconnecties een extra inkomstenbron. Je krijgt 3 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 3 zilverstukken extra.</p>	

Kennis der Voorwerpen (ONVERANDERD)	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>	

Sluikwerker	4 XP
Vereist: Geen	
<p>Vlotte tong en vlugge hand zijn jouw wapens, en zij die jou niet bij kunnen houden zijn daar al snel de dupe van.</p> <p>Met de juiste woorden kun jij alles verkopen. Of het nu van jou is, was of nooit is geweest. 1x per dag mag je de <i>Incite Greed</i> call maken.</p> <p>Tevens ben je in staat om iets te stelen. Voor het stelen van buidels en tassen wordt gebruik gemaakt van kleine witte stickertjes. Kun je die zonder opgemerkt te worden op</p>	

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.

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.

Heling	3 XP
Vereist: Geen	
<p>Niets is te wild, niets is te gek. Jij kent overal wel “een mannetje” voor.</p> <p>Je kunt goederen kopen op de Zwarte Markt tijdens de Tijd-Uit Markt, Mocht je ook Handelaarscontacten A bezitten kun je ook verkopen op de Zwarte markt volgens diezelfde regels. Let wel op, activiteiten op de Zwarte markt wekken nog wel eens de interesse van de lokale autoriteiten.</p> <p>Daarnaast ben jij een meester in het opleuken van van alles en nog wat.</p> <p>Bij een voorwerp wat jij onder handen hebt genomen valt een waardeschatting vanuit de herkenningsvaardigheden 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>	

Achtergronden

De achtergrondvaardigheden hebben nieuwe inkomsten toegewezen gekregen om met de aanpassingen mee te kunnen:

Academicus

Inkomsten bij Belezen gaan van 5 naar 8 koper.
Inkomsten bij Gestudeerd gaan van 1 zilver naar 1 zilver 5 koper.
Inkomsten bij Historicus zijn hierdoor in totaal 3 zilver 5 koper.

Burger

Inkomsten bij Reiziger gaan van 5 naar 8 koper.
Inkomsten bij Inwoner gaan van 1 zilver naar 1 zilver 5 koper.
Inkomsten bij Dorpeling gaan van 2 zilver naar 2 zilver 5 koper.

Onderwereld

Inkomsten bij Ordinaire Crimineel gaan van 5 naar 8 koper.

Inkomsten bij Bendelid gaan van 1 zilver naar 1 zilver 5 koper.

Militair

Inkomsten bij Getrainde Vechter gaan van 5 naar 8 koper.

Inkomsten bij Verdediger gaan van 1 zilver naar 1 zilver 5 koper.

Dwaler

Inkomsten bij Gids gaan van 3 koper naar 1 koper en 2 kruiden.

Inkomsten bij Ontdekker gaan van 8 koper naar 3 koper en 2 bloemen.

Inkomsten bij Woudloper gaan van 3 ingrediënten naar 5 ingrediënten.

Gemiddelde Prijzen

Er zijn nieuwe wegingen gedaan van wat goederen op Omen zouden moeten kosten. Dit heeft effect op de gemiddelde prijzen, welke te vinden zijn in Bijlage D van het Regelsysteem.

Deze aanpassing heeft ook effect op hoe de Tijd-Uit markt wordt opgesteld en ook daar zullen de prijzen vanaf komend evenement veranderen.

Omdat de Tijd-Uit markt niet alleen gebaseerd is op deze aanpassingen, maar ook op dingen die in de spelwereld zijn gebeurd, kunnen we daar vanuit de regelcommissie geen extra details over kwijt.