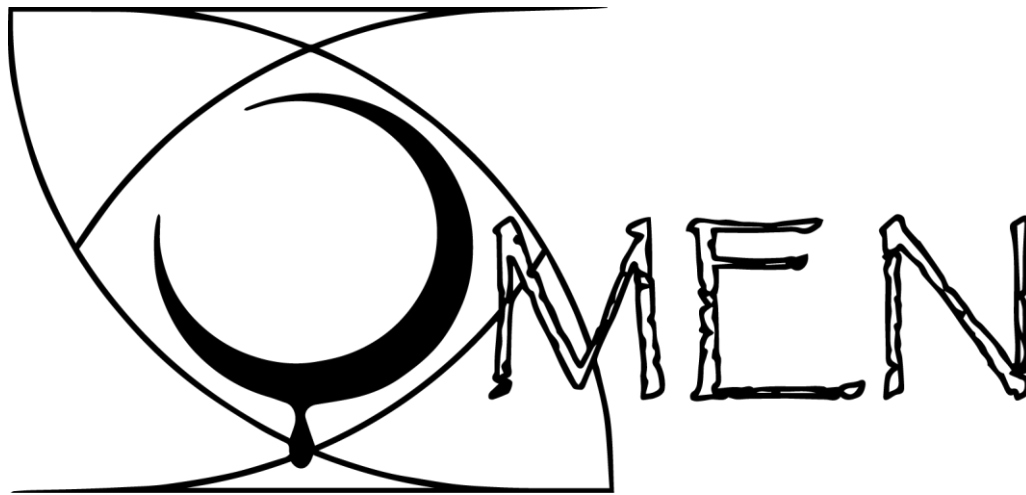


Regelsysteem

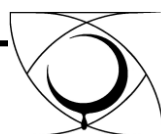


Versie 4.2

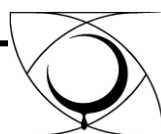
4-6-2018

1 Inhoudsopgave

1	Inhoudsopgave	2
2	Welkom!.....	4
2.1	Wat is LARP?	4
2.2	Wat is Omen?	4
2.3	Organisatie Stichting Omen	5
2.4	Leeswijzer	5
3	Veiligheid	6
3.1	Algemene Veiligheidsregels	6
3.2	Fysiek Contact	6
3.3	Man Down en EHBO.....	6
3.4	Veilig Vechten	7
4	Terminologie.....	8
4.1	Time in/out/freeze	8
4.2	Gebaren.....	8
4.3	Veel gebruikte termen.....	8
5	Aankleding	10
5.1	What you see is what you get.....	10
5.2	Kostuum	10
5.3	Rekwisieten.....	10
6	Gevechten.....	11
6.1	Uitspelen van gevechten	11
6.2	Bepantsering	11
6.3	Wapens & Schade.....	12
6.4	Gewond raken en sterven.....	12
	Hitpoints en Beschermingspunten	12
	Bloeden en Sterven.....	12
6.5	Het verbinden van wonden.	13
7	Roleplay.....	13
8	Personage creëren	14



9	Rassen	15
	<i>Mens (Binnenland)</i>	<i>15</i>
	<i>Mens (Riviervolk).....</i>	<i>15</i>
	<i>Hoog-elf.....</i>	<i>15</i>
	<i>Dwerg (Gebergte).....</i>	<i>16</i>
	<i>Dwerg (Heuvel).....</i>	<i>16</i>
10	Klasses	16
	<i>Mage</i>	<i>16</i>
	<i>Priest</i>	<i>16</i>
	<i>Fighter.....</i>	<i>17</i>
	<i>Ranger.....</i>	<i>17</i>
	<i>Druid.....</i>	<i>17</i>
	<i>Alchemist.....</i>	<i>17</i>
	<i>Cutthroat.....</i>	<i>17</i>
	<i>Barber Surgeon.....</i>	<i>17</i>
	<i>Bard</i>	<i>18</i>
	<i>Crafter</i>	<i>18</i>
	<i>Seer.....</i>	<i>18</i>
11	Vaardigheden	19
11.1	Algemene Vaardigheden	19
11.2	Gevechtsvaardigheden	21
11.3	Genezersvaardigheden	23
11.4	Kennisvaardigheden.....	24
11.5	Magische vaardigheden.....	24
11.6	Rituele vaardigheden	25
11.7	Bardic vaardigheden	27
11.8	Alchemie.....	28
11.9	Ambachtsvaardigheden.....	30
11.10	Seer vaardigheden.....	30
	<i>Sanity.....</i>	<i>31</i>
12	Calls	32
	Type Calls.....	32
13	Index Vaardigheden	34



2 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.

2.1 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 er voor dat je personage zich ontwikkelt, hij wordt wijzer, hij krijgt meer aanzien bij de andere spelers en hij 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. 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.

2.2 Wat is Omen?

De Omen wereld wordt bevolkt door verschillende rassen, van mensen tot elven en van dwergen tot goblins. Maar Omen is ook een thuis voor onnoden, faunen, elementals en wat niet meer.

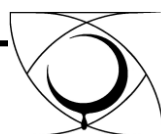
Magie

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 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, rekwisieten en aankleding van spelers en monsters.

Spelersinitiatief

Omen is een laagdrempelig LARP evenement met een eenvoudig maar 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 ontwikkeld. 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.

2.3 Organisatie Stichting Omen

Stichting Omen bestaat in het kort uit twee groepen, de Organisatie en de Spelleiding:

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

Spelleiding: 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 spelleaders duidelijk herkenbaar rond over het terrein.

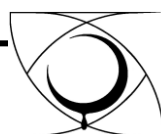
Op het gebied van veiligheid hebben de Organisatie en de Spelleiding altijd gelijk. Hier is geen discussie over mogelijk.

2.4 Leeswijzer

Iedereen moet in ieder geval het hoofdstuk Veiligheid gelezen hebben en bekend zijn met de lijst met calls. In het hoofdstuk Personage staat hoe je een nieuw karakter kunt maken. In Vaardigheden worden alle vaardigheden en de regels eromheen uitgelegd.

Hou er rekening mee dat het regelsysteem niet bedoeld is als perfect gebalanceerd systeem, maar juist ook om “sterkere” en “zwakkere” personages mogelijk te maken.

Op <http://www.omen-larp.nl> staat meer achtergrond van de Omen wereld en de laatste informatie over de evenementen.



3 Veiligheid

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 niet veilig vindt.

3.1 Algemene Veiligheidsregels

- De Spelleiding en de Organisatie dragen tijdens een evenement zorg voor de algemene veiligheid. Aanwijzingen van beide 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.
- Het stevig vasthouden van mensen is niet toegestaan.
- Bind mensen nooit echt vast; leg iets dat op boeien lijkt over de pols.
- Knevelen (de mond afdekken) is niet toegestaan.
- Laat geen vuur (kampvuur, fakkels, kaarsen en olielampen, etc.) onbeheerd achter.
- Houd je aan de voor het terrein geldende regels. Deze kunnen verschillen van evenement tot evenement. Deze regels worden in ieder geval opgenomen in de event guide die kort voor het evenement verspreid wordt.

3.2 Fysiek Contact

Fysiek contact is onderdeel van het spel en binnen de grenzen van de spelregels zonder meer toegestaan. Er wordt gevochten met wapens en fysiek contact zit besloten in bepaalde spreuken en vaardigheden (spreuken die op aanraking zijn bijvoorbeeld). Houd er daarom rekening mee dat in de loop van het spel mensen je kunnen aanraken; ook wanneer je dat niet verwacht. Van iedere deelnemer wordt verwacht dat deze bij fysiek contact de fatsoensnormen in acht neemt.

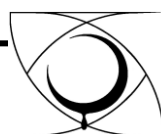
Het is niet toegestaan om zomaar iemand echt beet te pakken, vast te binden, in een gevecht in de nek te springen en dergelijke. Wees dan ook altijd duidelijk hierin en maak het kenbaar naar de ander toe als je vindt dat deze te ver gaat. Wanneer men dat wil is het toegestaan om verder te gaan hierin, maar alléén met expliciete wederzijdse toestemming hierover. Te allen tijde kan op een dergelijk besluit worden teruggekomen door (1 van) de partijen. Alle partijen zijn verplicht om te zorgen dat de situatie niet escaleert, voor zichzelf en voor de ander.

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

3.3 Man Down en EHBO

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 is het signaal aan iedereen om onmiddellijk te stoppen met het spel en te gaan zitten op de grond of hurken. Degene die naast het slachtoffer staat en 'man down' roept blijft



staan en zwaait met zijn armen boven zijn 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, voor dat het spel weer verder gaat. Alles wat tijdens een “man down” situatie gebeurd is strikt “time-out” totdat de spelleider weer ‘time in’ aangeeft. De EHBO is 24 uur per dag te bereiken via de portofoon.

3.4 Veilig Vechten

Er mag op een evenement van Vereniging Omen alleen gevochten worden met LARP-wapens die goed en veilig zijn. 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.
- Meld het bij een spelleider als je vindt dat iemand niet veilig vecht. Deze kan de persoon in kwestie er dan op aanspreken.

Bogen en Kruisbogen

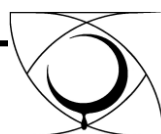
Toegestaan zijn bogen en kruisbogen met een trekkracht tot 30 lbs. Controleer de staat van je pijlen voor het evenement, maar zeker ook regelmatig tijdens het evenement omdat onveilige pijlen ernstig kunnen verwonden.

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 de Spelleiding.

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 kapot geslagen kunnen worden. Dit om te voorkomen dat LARP-wapens daarna zelf onveilig worden.



4 Terminologie

In dit regelsysteem en tijdens een evenement van Omen zullen er een aantal termen, calls en gebaren worden gebruikt. Hieronder de meest gebruikte waarmee iedereen bekend moet zijn.

4.1 Time in/out/freeze

Time in: oftewel Tijd in. Dit betekent dat het spel begonnen is. Hiermee kondigen we aan dat het evenement is begonnen en tijdens het evenement zal dit aanduiden dat er een situatie in of buiten het spel is geweest waardoor het spel tijdelijk stil is gelegd (zie: 'Time out') en nu weer wordt hervat.

Alleen spelleiding heeft de bevoegdheid om time-in af te roepen.

Time Out: oftewel Tijd uit. Dit betekent dat het spel (tijdelijk) wordt stil gelegd, of dat het afgelopen is. Ook bepaalde tijden zijn time-out. Sommige plaatsen zoals de monstertent en de slaapvelden zijn altijd time-out gebieden.

Alleen spelleiding heeft de bevoegdheid om time out af te roepen.

Time Freeze: Het spel bevriest tijdelijk en alle spelers moeten hun ogen dicht doen en neuriën (of iets dergelijks). 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.

Alleen spelleiding heeft de bevoegdheid om time freeze af te roepen.

4.2 Gebaren

Hand in de lucht: Dit betekent dat iemand tijd uit (Time out) is. Je ziet die persoon dan niet, je negeert hem/haar volledig en gaat door met waar je mee bezig was.

Dit teken wordt vaak gebruikt door de figuranten om van de monstertent naar een begin plek te lopen.

Vinger in de lucht: Dit teken wordt vaak gebruikt door spelers of figuranten die onzichtbaar zijn. Je ziet ze dus niet meer, maar kan ze nog wel horen of ruiken.

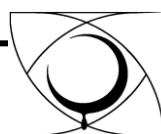
Vuist in de lucht: Dit teken wordt gebruik om aan te geven dat je onzichtbaar voor ondoden of voor dieren bent. Andere wezens kunnen je dus wel zien.

4.3 Veel gebruikte termen

IC / OC: In Character / Out Character. Deze term wordt gebruikt om aan te geven of iets binnen het spel of buiten het spel is.

Karakter / Personage: Een personage binnen het rollenspel dat door een speler gespeeld wordt.

PC: Player Character. Zie 'karakter/personage'



Charactersheet: Document waarop je de vaardigheden van je personage staan. Deze draag je bij je tijdens het evenement.

Monster: Iemand die de door de spelleiding bedachte personages en monsters uitbeelden.

NPC: Non Player Character. Is een personage dat wordt gespeeld door een figurant. NPC'ers zijn vaak figuranten die zich een langere tijd in het spel bevinden.

Monstertent: Time-out locatie waar de spelleiding kleding en rekwisieten heeft staan die door de figuranten worden gebruikt. Deze is niet toegankelijk voor spelers.

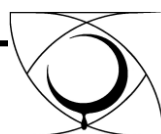
Physrep: oftewel: Physical representation (fysieke representatie.) Als er voor een actie een Physrep nodig is, houdt dat in dat er een fysieke representatie nodig is van een bepaald voorwerp. Dit geldt bijvoorbeeld voor de verbandjes voor de vaardigheid First Aid of voor het pantser dat een personage draagt.

Hitpoints: Dit zijn levenspunten die aangeven hoeveel schade je kan krijgen voordat je kritiek gewond raakt.

Call: De woorden die spelers roepen tijdens het uitvoeren van een actie als slaan of een spreuk om een effect te verduidelijken voor de andere spelers, zoals *Shatter* wanneer de speler het zwaard of pantser van zijn tegenstander wil stuk slaan.

Mana: Dit is de manier om uit te drukken hoeveel kracht een personage heeft om spreuken te casten en hoeveel het kost om een spreuk te casten. Iedereen die spreuken heeft, heeft een bron van mana om te gebruiken, die iedere dag opnieuw gevuld wordt na een nacht rust. Na deze nacht rust vervalt ook alle mana boven je normale maximum.

XP: Experience Points. Wanneer je personage een evenement overleefd, krijgt hij een aantal XP, die kunnen uitgegeven worden om nieuwe vaardigheden te leren.



5 Aankleding

5.1 What you see is what you get

Wij werken vrij nadrukkelijk met ‘what-you-see-is-what-you-get’. Dit houdt in dat wanneer je als speler wil dat iemand iets ziet, je het ook moet representeren en dat het rekwisiet er zo goed en geloofwaardig mogelijk uit moet zien. Een waslijntje is geen muur, hang er maar een laken over waar je stenen op schildert. Ook bij de monsters is dat zo. Als je monsters ziet die niet nadrukkelijk met hun hand in de lucht lopen, dan zijn ze er gewoon.

5.2 Kostuum

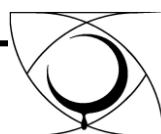
Om alles er op Omen zo mooi mogelijk te laten uitzien verzoeken wij iedereen om in een zo mooi mogelijk kostuum te komen. Dit zorgt voor een betere IC sfeer en het zorgt ervoor dat de zogenaamde ‘suspension of disbelief’ zo goed mogelijk bewaard blijft. Je leeft nou eenmaal niet werkelijk in die fantasiewereld, maar we willen het wel zo goed mogelijk doen overkomen alsof we dat wel doen.

Dit komt er op neer dat je kleding draagt die zo goed mogelijk die van je personage benadert. Denk hierbij aan kleding uit de 12e tot 17e eeuw, Lord of the Rings, Games of Thrones, etc. dus geen spijkerbroek of sportschoenen, maar linnen, wollen of leren kleding, leren schoenen, etc. Bepantsering is een speciale noot waardig want op Omen moet bepantsering van daadwerkelijk beschermend materiaal gemaakt zijn, een maliënkolder of harnas moet van metaal gemaakt zijn.

Indien wij als Omen organisatie niet tevreden zijn met de kwaliteit van je kostuum en deze in onze ogen een negatieve invloed heeft op het spel, kunnen wij te allen tijde besluiten om je uit het spel te zetten tot je kostuum weer in orde is. De organisatie zal dan samen met jou kijken en bespreken hoe we jouw kostuum kunnen verbeteren.

5.3 Rekwisieten

Net zoals we willen dat iedere speler er goed uitziet, willen we ook dat alle rekwisieten en tenten er zo IC mogelijk uitzien. Een partytent bijvoorbeeld wordt bij ons simpelweg niet goedgekeurd, gebruik een IC verantwoorde tent.



6 Gevechten

6.1 Uitspelen van gevechten

Gevechten bij Live Roleplay is voornamelijk een kwestie van theater. Het liefst zouden we natuurlijk allemaal die filmheld zijn die met gemak vijf zombies in één slag neermaait. Dit is bij Omen zeker mogelijk als je genoeg xp en krachten weet te verzamelen. Als in deze ene geweldige slag jij het laat lijken alsof je al je kracht inzet en je volledige gewicht in de strijd gooit komt dit veel beter over dan wanneer je alle monsters zo snel mogelijk aan probeert te tikken met je wapen. Dit is ook waarom wij het eerste erg promoten. Denk hierin wel altijd aan jouw veiligheid en die van je tegenstanders.

6.2 Bepantsering

Algemeen

Iedereen kan pantsers dragen tijdens evenementen van Omen. Pantsers moeten bij Omen altijd van een daadwerkelijk beschermend materiaal gemaakt worden.

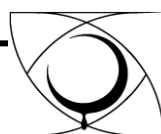
Bepantsering geeft alleen bescherming op de locatie waarop het (zichtbaar in het geval van warpaint) gedragen wordt. 2 lagen bepantsering kunnen over elkaar heen worden gedragen. Je ontvangt nu bescherming van beide. De buitenste laag zal als eerste beschadigd worden als je geraakt wordt. In bepantsering kun je geen spreuken gebruiken tenzij je *Armoured Casting* hebt van het bijbehorende niveau, uitgezonderd Zeer Lichte Bepantsering en Magisch Pantser.

Soorten Bepantsering

- Zeer Lichte bepantsering, zoals zacht leer, bont en gambesons en warpaint geven 1 punt bescherming op de bedekte locatie.
- Lichte bepantsering, zoals hard leer / leer met metalen verstevigen geven 2 punten bescherming op de bedekte locatie.
- Medium bepantsering, zoals maliënkolder / geschubde harnassen geven 3 punten bescherming op de bedekte locatie.
- Zware bepantsering, zoals plaat harnassen geven 4 punten bescherming op de bedekte locatie.

Beschermingspunten en Reparatie

Wanneer je op een locatie geraakt wordt waar je bepantsering draagt, gaat de schade eerst van je bepantsering af totdat het aantal beschermingspunten op 0 staat. De bepantsering geeft dan geen bescherming meer op die locatie en schade zal van je hitpoints afgaan. Door de bepantsering te repareren worden de beschermingspunten weer hersteld. Iedereen kan bepantsering repareren. Het duurt een half uur om het volledig te repareren. *Crafters* kunnen dit in de helft van de tijd, dus in een kwartier. Dit zijn richtlijnen, het doel van deze tijd is dat we mensen willen stimuleren om dit uit te spelen en hiermee sfeer te genereren.



Schilden

Het dragen van schilden is door iedereen mogelijk bij Omen. Schilden hebben geen beschermingspunten en kunnen alleen vernietigd worden door middel van de call *Shatter*.

6.3 Wapens & Schade

Op Omen mag iedereen elk wapen en schild gebruiken, of je nou een magiër speelt of een soldaat. Iedereen kan namelijk één of twee wapens oppakken en proberen de vijand te slaan. Voor speciale soorten schade en speciale calls zijn wel vaardigheden nodig. Denk hierbij aan; *Disarm*, *Double*, *Strike* en *Crush*.

Schade

Alle wapens doen 1 punt schade, dit kan aangepast worden door bijvoorbeeld vaardigheden en enchantments. Er wordt geen onderscheid gemaakt tussen schade van scherpe wapens zoals zwaarden en bijlen, of schade van botte wapens, zoals knotsen of knuppels. Je hoeft bij Omen dus niet te roepen wat voor type schade je doet. Hiermee beperken we het roepen van calls zoals 'hit', 'sharp' en 'blunt' tijdens gevechten.

Bogen en Kruisbogen

Bogen en kruisbogen gaan met hun enorme snelheid dwars door alle harnassen heen. Pijlen (werpwapens niet!) doen daarom altijd zogenaamde *through* schade, al hoeft hiervoor geen term geroepen te worden. *Through* schade negeert het harnas dat je eventueel draagt en doet direct schade op de locatie. Het harnas wordt hierbij ook niet beschadigd.

6.4 Gewond raken en sterven.

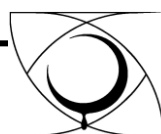
Hitpoints en Beschermingspunten

Er komt onvermijdelijk een punt in een gevecht waarop jij niet alleen klappen uitdeelt, maar ook incasseert. Op dat moment verlies je op de geraakte locatie een of meer hitpoints. Indien je bepantsering draagt, zal deze je tegen de eerste klap(pen) beschermen, maar zelfs het sterkste harnas zal ooit breken. Wanneer je op een locatie geen bescherming (meer) hebt, zal de schade direct van het aantal hitpoints op die locatie afgetrokken worden.

Alle rassen beginnen standaard met 1 hitpoint per locatie. De locaties zijn torso, 2 armen en 2 benen, 5 in totaal. Je kunt het aantal hitpoints verhogen door het kopen van de vaardigheid constitution. Ook kun je bepantsering dragen voor een aantal punten bescherming. Als je geraakt wordt op een locatie waar je geen bescherming hebt, verlies je 1 (of meer) hitpoints.

Bloeden en Sterven

Als al je hitpoints van je torso zijn afgeslagen, staat je torso op 0 hitpoints en ben je buiten westen. Als je na 5 minuten niet genezen bent, ben je permanent dood. Als een andere locatie dan je torso op 0 staat, begint deze locatie te bloeden en verlies je na 5 minuten 1 hitpoint op je torso. Elke locatie die op 0 staat is niet bruikbaar. Als je torso op 0 staat en tijdelijke hitpoints krijgt, stopt je torso met bloeden tot je de tijdelijke hitpoints weer kwijt raakt.



Als je een *Fatal* wond hebt, op welke locatie dan ook, raak je buiten westen en ben je na 1 minuut dood.

6.5 Het verbinden van wonden.

Een locatie op 0 hitpoints:

Als een gewonde locatie verbonden wordt met behulp van *First Aid* stop je hiermee het bloeden en bloedt het slachtoffer dus niet dood. Hij kan zijn verwonde lichaamsdeel dan niet gebruiken, het geldt dan nog steeds dat hij op 0 hitpoints staat. Als je met een verbonden wond een 1 uur rust, krijg je op die locatie weer 1 hitpoint terug. Als je lichaamsdelen weer gaat gebruiken, scheuren de wonden open en bloed je weer door.

Een locatie op 1 of meer hitpoints:

Hij kan zijn verwonde lichaamsdeel nog steeds gebruiken. Het telt nog steeds dat hij op 1 of meer hitpoints staat. Als je een wond die met behulp van *First Aid* verbonden is een uur rust geeft, krijg je op die locatie weer 1 hitpoint terug.

Fatal:

Een minimaal 30 minuten durende zware operatie door iemand met de vaardigheid *Treat Fatal* ondersteund door minstens 1 ander met *First Aid* kan een fatale wond genezen. De operatie moet binnen 1 minuut na het toebrengen van de wond beginnen, anders overleeft de gewonde niet. Met de vaardigheid *First Aid* kan de gewonde ook langer in leven gehouden worden voor de operatie, tot een maximum van 3 minuten. Hiervoor moet de behandelaar constant aandacht aan de patiënt geven en zijn zijde niet verlaten.

7 Roleplay

Omen is een evenement waar je door je fantasie te gebruiken en door goed rollenspel heel veel kan bereiken. Of je nu wilt opklimmen naar een belangrijke rang of veel krachten wil verzamelen, het is allemaal mogelijk. Als je je personage overtuigend speelt en je medespelers meeneemt in je spel zou je een grote invloed kunnen hebben op Omen. Ook als je meer van klein spel houdt, zijn er bij Omen genoeg mogelijkheden.

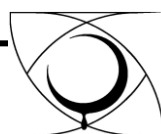
Vaardigheden

Vaardigheden bij Omen zijn aan te kopen door middel van xp. Een aantal vaardigheden moet je naast xp echter ook verdienen. Dit staat altijd bij de vaardigheid vermeld. Deze vaardigheden moet je verdienen door je te bewijzen tegenover de spelleiding als een personage wat deze vaardigheid waard is. Hoe je dit doet, is volledig aan jezelf.

Leermeesters

Ook is het mogelijk binnen Omen een leermeester te vinden voor jouw vaardigheden. Zij kunnen het mogelijk maken je een vaardigheid te leren die normaliter niet voor jou toegankelijk is. Leermeester kun je alleen worden als je bewijst zo goed te zijn in de vaardigheid dat je dit anderen kunt leren.

De mogelijkheden zijn eindeloos.



8 Personage creëren

In dit gedeelte leggen we uit hoe je je personage creëert dat monsters gaat bestrijden, vrienden maakt en op queeste gaat. Een deel van deze actie speelt zich af in je hoofd maar bij Omen proberen we altijd zoveel mogelijk echt weer te geven. De beslissingen die jij maakt als personage beïnvloeden de andere spelers om je heen en mogelijk de wereld van Omen zelf. Hoe ver je komt en hoeveel invloed je hebt, bepaal je grotendeels zelf.

Achtergrond

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

Rassen

Wanneer je een personage maakt, kies je eerst een ras. Deze keuze heeft geen gevolgen voor vaardigheden of hitpoints, het geeft alleen achtergrond voor je rollenspel. De rassen waaruit je kunt kiezen staan beschreven in het stuk "Rassen". In overleg en na toestemming van de Spelleiding is het mogelijk hiervan af te wijken. Bedenk wel dat een ras buiten de standaard 6 als vreemd en raar zou kunnen worden gezien door anderen.

Herkomst

Je komt altijd uit een van de bekende gebieden die de wereldkaart van Omen telt. Het is dus niet mogelijk om van buiten de kaart te komen. Gebruik de kaart zoals deze op de Omen website staat.

Klasse

Na het kiezen van je ras, kies je een klasse, die bepaalt wat voor training of opleiding je personage heeft gehad. Iedere klasse begint met één of meerdere vaardigheden.

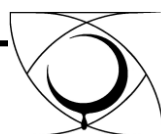
Overige vaardigheden

Voor je overige vaardigheden krijg je nog 50 xp te besteden. Deze xp is vrij te besteden, maar je personage wordt een stuk levendiger als je in je achtergrond aangeeft hoe je deze vaardigheden verzameld hebt.

Bezittingen

Als je een nieuw karakter maakt krijgt deze een startbedrag van 5 zilver. Je personage kan normale voorwerpen zoals wapens zelf meenemen naar Omen. Speciale voorwerpen met krachten, zoals potions, kruiden en giften, kan je in het spel te bemachtigen.

Er zijn drie muntsoorten, 1 Goud = 5 Zilver. 1 Zilver = 5 Koper.



Experience per evenement

Als je een evenement hebt overleefd met je karakter, krijg je 10 xp om te besteden of te sparen. Indien je mee hebt gedaan aan een klein evenement, zoals een middag special, ontvang je ook een aantal xp. Dit aantal krijg je te horen van de spelleiding.

9 Rassen

De wereld in Omen is druk bevolkt en zeer verdeeld. Ieder volk heeft zo zijn eigen cultuur en dat botst vaak met de andere. De mensen zijn zelfs onderling vaak nog verdeeld. In de loop van de geschiedenis zijn er allianties gesloten om samen sterk te staan tegen een gemeenschappelijke vijand of om met elkaar te handelen. Sommigen hadden geen zin in dit politiek geneuzel en hebben andere gebieden geannexeerd. Door de eeuwen heen zijn allianties en rijken gevormd en weer gebroken en eens vrienden kunnen nu vijanden zijn.

Talen

Ieder volk spreekt zijn eigen taal: Mensentaal, Hoog-elf, Woud-elf, Gebergtedwerg (Holger) of Heuveldwerg (Murdural). Binnen de talen zijn nog dialecten, en vooral van de Mensen- en Dwergentalen zijn er veel dialecten.

Ieder personage kan “Common” spreken, de taal die het keizerrijk ooit heeft ingesteld als officiële handelstaal, gebaseerd op een oude vorm van het Torquil dialect. Daarnaast kan iedereen ook zijn eigen moedertaal spreken. Met de ‘Speak Language’ vaardigheid kun je Hoog-elf, Woud-elf, Holger Dwergs of Murdural Dwergs leren spreken. In overleg met de spelleiding en de spelers die eventueel al een dialect neerzetten kan er ook ander dialect mee geleerd worden.

Mens (Binnenland)

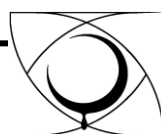
Het volk dat de steppes en heuvels van het Binnenland bewoont is sterk, maar verdeeld. Ze leven in verschillende stammen en het sterkste stamhoofd is de leider van alle stammen, tenminste, zolang hij die positie kan behouden. Ze zijn vooral op hun eigen stam gericht en vinden hun cultuur erg belangrijk. De keerzijde daarvan is echter dat ze minder in contact staan met hun omgeving, de natuur en magie dan andere rassen, en mensen leven in verhouding tot de andere rassen erg kort.

Mens (Riviervolk)

Dit mensenvolk is ooit in een vergeten tijd hier naar toe gevaren. Ze hebben een keizerrijk gevestigd en hebben de kust gebieden gekolonialiseerd. Desalniettemin is dit niet verenigd onder één vlag. Naast het Keizerrijk liggen enkele zelfstandige stadstaten. Door hun afkomst zijn ze zeer divers waardoor ze goed kunnen omgaan met andere culturen.

Hoog-elf

De hoofdstad van de Hoog-elven is Iltharion. Hoog-elven geven niet veel om fysieke kracht, maar des te meer om binding met de magische wereld. Hoog-elven zijn vaak vermaarde magiërs met grote magische krachten, waardoor veel Hoog-elven arrogant



zijn geworden en vinden dat zij boven de andere rassen staan.

Woud-elf

Woud elven brengen het grootste deel van hun leven door in de bossen. De meeste woud-elven wonen in het Oakveil bos. Ze bewegen zich hier als een vis in het water en veel woud-elven zijn nauw verbonden met de natuur om hen heen. Het is dan ook niet verwonderlijk dat er veel mysteries rondom de woud-elven zijn, want een woud-elf in de bossen vind je alleen als hij gevonden wil worden.

Dwerg (Gebergte)

Dwergen zijn een stuk kleiner dan mensen en elven, maar hun wilskracht en koppigheid zorgt ervoor dat ze een geducht tegenstander zijn. Ze leven vooral in bergachtige gebieden. Dwergen hechten veel waarde aan zaken als hun clan, eer en trots, en laten dan ook zelden over zich heen lopen. Daarnaast staan Gebergte Dwergen bekend om hun goudzucht en hun formidabele smeden.

Dwerg (Heuvel)

Fysiek zijn Heuveldwergen niet veel anders dan Gebergtedwergen, en ook zij hechten waarde aan clan, eer en trots, maar ze zijn een stuk minder hebzuchtig en koppig dan hun broeders doordat ze minder geïsoleerd leven en meer contact hebben met het mensenvolk.

10 Klassen

Of je nu Woud-elf bent of Heuvel-dwerg, adel of boer, iedereen heeft wel iets geleerd in zijn leven. De personages in *Omen* hebben vaardigheden geleerd voordat ze aan hun avontuur beginnen. Een simpele stap om je personage meer achtergrond te geven is voor jezelf te bedenken hoe je personage aan deze vaardigheden is gekomen. Wie was je leermeester? Waar heb je op school gezeten? In welke tempel heb je gediend?

De vereisten die de vaardigheid van jouw klasse (*class skill*) heeft zijn niet nodig om te bezitten. Deze vaardigheden zijn wel buiten jouw klasse te leren, maar alleen met behulp van een leermeester.

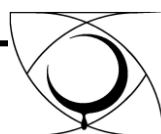
Mage

Het worden van een magiër vraagt veel van je intellect en is een lang traject met vaak avonden door blokken om die ene spreuk precies juist te krijgen. Maar het resultaat is het meer dan waard. Getrainde magiërs zijn immers vaak gewenst in het leger voor hun vuurballen op de vijanden of de grond die onder hun voeten verschuift.

- *Read Magic*

Priest

De meeste priesters zijn niet meer dan predikanten of curatoren van relikwieën. Priesters zijn zeer populair bij het gewone volk, want een simpel gebed kan echt



wonderen doen. Bij uitzondering wordt iemand toegelaten in de geheimen van het geloof. Ze volgen ze zo intens dat ze daarmee controle krijgen over de krachten via hun gebeden.

- *Read Divine*

Fighter

Soldaten, piraten, swashbucklers, en paleiswachten. Strijders heb je in alle soorten en maten. Vaardig met zwaard, knots of boog, misschien wel allemaal. Tot de tanden toe bewapend en in het harnas of juist niet, strijders zijn overal nodig.

- 1 extra hitpoint op de torso locatie

Ranger

Meesters in overleven in de natuur. Van de toppen van Orothan's Spine, tot de dichtbegroeide delen van Oakveil Forest, een ranger voelt zich overal even thuis. Met boog in de hand, dolk op de riem en beetje voedsel in de buidel, past een ranger zich aan op de meest onherbergzame omstandigheden.

- *Tracking*

Druid

Meesters van het woud, gezellen van de dieren. De ene druïde is stammenleider of geeft raad in een stam, terwijl de anderen alleen, maar altijd in gezelschap van de natuur, door de wouden trekken. Over de wereld liggen enkele cirkels met mythische krachten waar de druïdes eens in de zoveel tijd in conclaaf komen.

- *Druid Magic I*

Alchemist

Wetenschappers, apothekers, gifmengers, iedereen die drankjes brouwt voor goede of voor kwade doeleinden is in principe een alchemist. Voor het gewone volk zijn drankjes vaak slecht te onderscheiden, dus kijk uit voor kwakzalvers en ga alleen naar alchemisten die verbonden zijn in een erkend gilde!

- *Herb Garden*

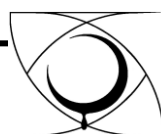
Cutthroat

Het gespuis der aarde. Moordenaars, dieven, criminelen, dat zijn het! Het is moeilijk een goede messentrekker of inbreker te zijn, daarom worden velen lid van bendes. Niet iedereen die sloten opent, steelt of mensen omlegt is slecht, althans niet in de ogen van de werkgever, Dat geldt al helemaal voor spionnen.

- *Pick pocket*

Barber Surgeon

Waarom bidden om genezing of een geneeskrachtig drankje drinken, als een simpel verbandje of naald en draad volstaat. Dit kost enkel wat tijd. Veel genezers zitten zonder werk in kalme tijden en hebben dus vaak een beroep als borduurster of kapper ernaast, waar hun precisie goed van pas komt.



- *Battle First Aid*

Bard

Aan ieder hof, in iedere taverne en in ieder legerkamp zijn ze wel te vinden. Muzikanten, troubadours of narren. Ze zorgen voor vermaak, zang, muziek en toneel. Hun verhalen en liederen zijn een inspiratie voor velen.

- *Bardic lore*

Crafter

Iedere nederzetting, maar ook iedere legerplaats kan niet zonder ze: ambachtslui. Ze slaan de meest verwrongen harnassen weer in vorm, maken bogen bij en vervangen zolen. Maar waar ze vooral voor gevraagd worden zijn hun gaven om magie in wapens of uitrusting te binden.

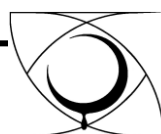
- *Enchanting*

Seer

Zieners, ze hebben allemaal in meer of mindere mate een band met de Waakster. Zij laat hun een kleine glimp opvangen van wat Zij ziet. Zieners zijn veel gevraagd als adviseur, maar ook gevreesd door de meesten vanwege hun vaak onwelkome boodschappen van slecht nieuws.

- *Seer*
- *Scope*
- Geen start experience

Het is aan te raden om bij het kiezen van deze klasse enige roleplay ervaring te hebben.



11 Vaardigheden

Experience (xp) kun je uitgeven aan verschillende vaardigheden. Hieronder vind je de vaardigheden, samen met hun waarde en hoeveel xp ze kosten. Let wel dat je sommige vaardigheden alleen kunt aanschaffen, als je een andere vaardigheid bezit.

Class skill geeft aan dat je de vaardigheid alleen kunt verkrijgen door je klasse, tenzij je een leermeester weet te vinden die je deze vaardigheid kan leren. In dit geval moet je ook de vereiste vaardigheden bezitten.

11.1 Algemene Vaardigheden

High-Pain Threshold: (20 xp) Je hebt een hoge pijngrens. Je kunt een locatie die op nul hitpoints staat nog gebruiken voor handelingen die geen inspanning vereisen. Als er drie locaties of meer op nul hit-points staan ga je alsnog neer vanwege bloedverlies.

Als je high-pain threshold hebt, ga je wel neer als je torso op 0 hitpoints staat, maar je raakt niet buiten bewustzijn.

Als je gemarteld wordt en je hebt een hoge pijngrens hoeft je de waarheid niet te vertellen.

Constitution: (20 xp) Je bent erg taai. Je krijgt 1 hitpoint per locatie extra. Deze vaardigheid is cumulatief, je kunt deze dus meerdere keren kopen. Als je tijdelijk *Constitution* krijgt verlies je als eerste je tijdelijke hitpoints en daarna pas je normale hitpoints.

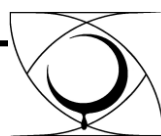
Disease Immunity: (10 xp) Vereist: *Constitution*. Je bent immuun voor ziekten.

Poison Immunity: (20 xp) Vereist: *Disease Immunity*. Je bent immuun voor giften.

Tracking: (10 xp) (*class skill*) Je kunt spoorzoeken. Bij deze vaardigheid heb je een spelleider nodig die jou kan vertellen wat je ziet en dus welke sporen je vindt.

Hide: (15 xp) Je bent erg goed in jezelf verstoppen. Als je onopvallende kleding aanhebt en daadwerkelijk moeite doet om je te verstoppen, mag je een vinger omhoog steken. Als mensen je op een afstand van 1 meter naderen zien ze je alsnog. Als iemand de vaardigheid alertness heeft kan hij je op 5 meter afstand zien. Je kan dit alleen als je stil blijft zitten.

Pick Pocket: (15 xp) (*class skill*) Je bent in staat om iets te stelen. Als je iets steelt moet je het ook daadwerkelijk wegnemen. Als je dat hebt gedaan ga je naar die persoon toe en zeg je dat je wat van hem gestolen hebt. Als hij of zij alertness heeft, ben je ontdekt en moet je het weer teruggeven. Als je jezelf niet bekend wilt maken als de dief, kun je een spelleider inschakelen als intermediair. Voor het stelen uit buidels en tassen wordt gebruik gemaakt van kleine witte stickertjes. Kan je die zonder opgemerkt te worden op een buidel plakken en blijft hij er daarna ook nog onopgemerkt 1 minuut op zitten dan heb je 1 voorwerp uit de buidel gestolen per sticker die je er op hebt zitten. Alertness werkt hier ook tegen.



Laat sowieso altijd even weten aan iemand dat je iets gestolen hebt, zodat de persoon in kwestie weet dat hij het OC niet verloren heeft. Ook kunnen er ook persoonlijke dingen en zelfs medicijnen in zitten.

Wealth: (10 xp) Je bent rijker dan de meesten. Bij je eerste evenement krijg je 10 zilver in plaats van 5. Bij de start van elk volgend evenement dat je speelt wordt je totale hoeveelheid geld aangevuld tot 5 zilver. Deze vaardigheid is meerdere keren te kopen.

Open Locks: (15 xp) Je bent in staat om sloten te openen. Voor deze vaardigheid moet je zorgen voor een bos IC uitzijnde sleutels. Je krijgt een lijstje met cijfercodes. Met deze cijfercodes kun je sloten openen.

Alertness: (15 xp) Je bent erg alert. Je kunt ontdekken dat iemand je probeert te bestellen. Ook kun je hiermee valse munten of documenten ontdekken.

Daarnaast kun je iemand die zich verstoopt, onzichtbaar of gecamoufleerd is vanaf 5 meter afstand zien. Dit zijn alle gevallen wanneer één vinger opgestoken wordt.

Fearless: (15 xp) Je bent niet gauw bang. De call *Fear* mag je negeren met de call *No Effect*.

Iron Will: (35 xp) Vereist: *Fearless* Je bent immuun voor geestbeïnvloedende spreuken en effecten.

Forgery: (20 xp) Je kunt dingen vervalsen: geld, kaarten, documenten etc. Om iets van metaal te vervalsen moet je de vaardigheid smid hebben en een smidse tot je beschikking hebben.

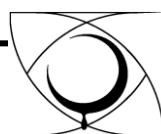
Torture: (20 xp) Je kan iemand martelen. Dit is een persoonlijke interactie tussen jou en je doelwit. Het is hiermee mogelijk om na verloop van tijd alle informatie uit een doelwit te halen. Dit gebeurt door middel van roleplay en gebeurt niet direct.

Leermeester: (*Alleen te verdienen in het spel*) Leermeesters hebben zich toegelegd op het overdragen van kennis en vaardigheden. Deze vaardigheid maakt het mogelijk om andere personen een vaardigheid aan te leren.

Een leermeester kan maximaal 2 leerlingen op ieder moment hebben.

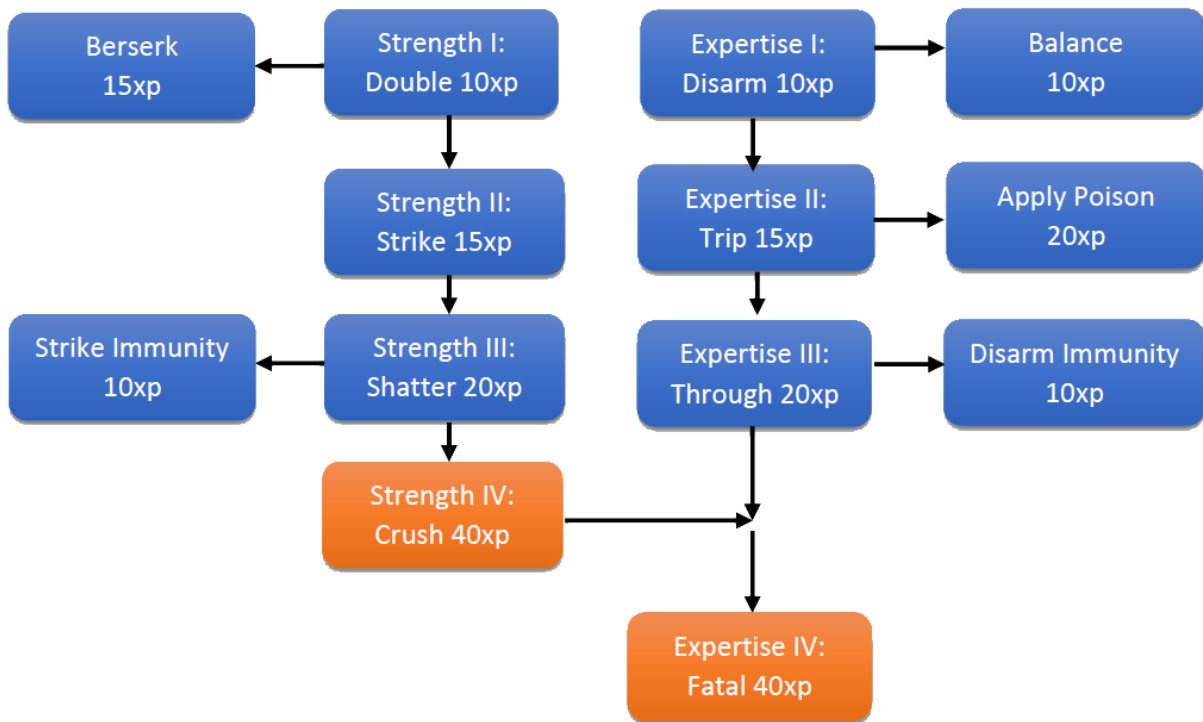
Een leerling kan maximaal 1 leermeester hebben en 1 vaardigheid leren via een leermeester per evenement.

De leermeester/leerling relatie moet echt worden uitgespeeld. Daarom moet je een spelleiding melden dat je iemand iets gaat aanleren. Als die spelleiding na de verstreken tijd het goed vindt, schrijft hij dit op de charactersheet en zet hierbij zijn handtekening.



11.2 Gevechtsvaardigheden

Gevechtsvaardigheden zijn voor iedereen beschikbaar en kunnen met alle wapens gebruikt worden. De vaardigheden zijn op te delen in twee categorieën: Strength en Expertise.



Strength Vaardigheden

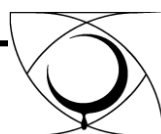
Strength I: Double (10 xp) Je kunt harder of effectiever treffen en doet dubbele schade met je wapen. Dit kan je 1 keer per 5 minuten.

Strength II: Strike (15 xp) Vereist: *Strength I*. Met een enorme treffer sla je iemand zo hard dat deze achteruit vliegt. Deze aanval doet geen extra schade. Dit kan je 1 keer per 5 minuten.

Strength III: Shatter (20 xp) Vereist: *Strength II*. Je trefteen wapen of schild zo hard of precies op het juiste punt dat dit in honderd stukken uiteen valt. Dit kan je 1 keer elke 5 minuten.

Strength IV: Crush (40 xp) Vereist: *Strength III*. Je kunt in één keer al je kracht inzetten om in een geweldige treffer harnas en lichaamsdelen uit elkaar te laten spatten. Als een *Crush* een locatie raakt en die geen beschermingspunten meer heeft krijgt die locatie 5 schade. Dit kan je 1 keer per 5 minuten. Om deze vaardigheid te mogen leren moet je je bewijzen.

Berserk: (15 xp) Vereist: *Strength I*. Je kunt je tot een enorme woede, bijna een soort trance, opwekken die je een hele sterke vechter maakt. Je *Strength* gaat voor de duur van het gevecht met 1 omhoog. Dus als je *Strength I* hebt krijg je *Strength II*. Aan het



Einde van het gevecht verlies je de bonus *Strength* en zakt je *Strength* met 1 voor de rest van de dag. Dus als je *Strength III* hebt en tijdens je berserk naar *Strength IV* ging, heb je de rest van de dag *Strength II*. Om berserk te kunnen gaan moet je minimaal nog *Strength I* over hebben. Pas na een nacht slapen krijg je verloren *Strength* terug.

Je kunt tijdens je Berserk geen dingen doen waarbij je moet concentreren: het enige wat jij wil doen is slaan....hard slaan. Omdat je instincten het overnemen van je logisch nadenken, hebben mind-affecting effecten hebben geen invloed op je. Enige uitzonderingen hierop zijn *Calm person* en *Calm emotion* (En elke andere spreuk die het zelfde effect heeft).

Strike Immunity: (10 xp) Vereist: *Strength III*. Je bent zo potig dat je met beide benen op de grond kan blijven staan en zo een strike kan opvangen.

Expertise Vaardigheden

Expertise I: Disarm (10 xp) Door een effectieve tik op de polsen of behendige draai met het zwaard laat de tegenstander het wapen vallen. In het spel tik je het wapen of de onderarm aan roep je daarbij *Disarm* om die persoon te ontwapenen. Met een (kruis)boog is het voldoende om het slachtoffer te raken om de disarm uit te voeren. Dit kan je 1 keer per 5 minuten.

Balance: (10 xp) Vereist: *Expertise I*. Je hebt een goede balans. Hierdoor kun je bijvoorbeeld bij een aardshok blijven staan.

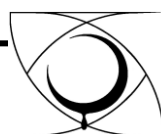
Expertise II: Trip (15 xp) Vereist: *Expertise I*. Door een effectieve schijnbeweging met je wapen langs de schenen of door in iemands kuit te slaan valt deze op de grond. Bij een aanval roep je daarbij *Trip* om die persoon te laten vallen. Deze aanval doet gewoon 1 schade. Met een (kruis)boog is het voldoende om het slachtoffer te raken om de trip uit te voeren. Dit kan je 1 keer per 5 minuten.

Apply Poison: (20 xp) Vereist: *Expertise II*. Je kunt gif op wapens aanbrengen. Zonder deze vaardigheid kun je dat niet. Het is niet mogelijk om meerdere giften te combineren op 1 wapen.

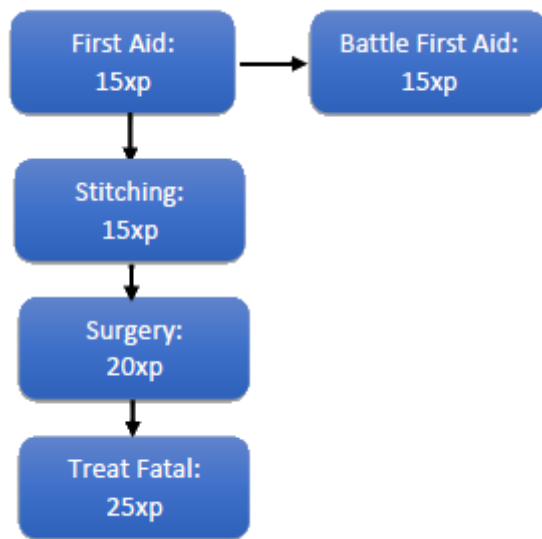
Expertise III: Through (20 xp) Vereist: *Expertise II*. Met je behendigheid weet je iemand op de niet gepantserde delen te raken. Bij een tik op pantser roep je *Through* en krijgt de ander schade, in plaats van dat je zijn pantser beschadigt. Dit kan je 1 keer per 5 minuten.

Disarm Immunity: (10 xp): Vereist: *Expertise III*. Je weet nu wel hoe je moet ontwapenen en hebt een trucje ontdekt om dat bij je zelf te voorkomen

Expertise IV: Fatal (40 xp) Vereist: *Expertise III & Strength IV*. Je hebt de meest kritieke plekken ontdekt en weet ze bijna ongeneeslijk te beschadigen. Je tegenstander gaat ook meteen neer. Wie geraakt is met een *Fatal* heeft nog maar een minuut te leven. Dit kan je 1 keer per uur. Om deze vaardigheid te mogen leren moet je je bewijzen.



11.3 Genezersvaardigheden



First Aid: (15 xp) Je kunt verband om verwondingen aanleggen (zie hoofdstuk 6.5).

Je kunt ook wonden en ziekten beoordelen en je weet wat je er aan kunt doen. Hiernaast kun je hiermee vaststellen of iemand onder de invloed is van giften en wat het gif doet.

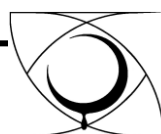
Als je vastgesteld hebt dat iemand een *Fatal* wond heeft, kan je door al je vaardigheden te gebruiken hem 3 minuten lang in leven houden. Deze komen dus boven de standaard minuut. Hiervoor moet je deze 3 minuten continu aandacht aan zijn wonden geven en kan je de patiënt niet verlaten.

Battle First Aid: (15 xp) (*class skill*) Vereist: *First Aid*. Je weet snel, tijdelijk het bloeden van wonden te stelpen. Na het snel aanleggen van een verbandje, bloed je patiënt dit gevecht lang niet verder en krijgt hij tijdelijk 1 hitpoint per locatie. Na dit gevecht verliest je patiënt de tijdelijke hitpoints en bloed hij weer door.

Stitching: (15 xp) Vereist: *First Aid*. Met deze vaardigheid kun je wonden dicht naaien. Wanneer je na 1 minuut een wond dicht genaaid hebt, genees je op de behandelde locatie 1 hitpoint. De behandelde locatie mag hierna een uur lang niet opnieuw behandeld worden met *Stitching*.

Surgery: (20 xp) Vereist: *First Aid*. Met deze vaardigheid kun je personen opereren. Wanneer je 5 minuten lang een persoon opereert, behandelt en verbindt krijgt je patiënt al zijn hitpoints terug. Deze vaardigheid mag maar 1 keer per dag op een patiënt gebruikt worden.

Treat Fatal: (25 xp) Vereist: *Surgery*. Je kunt met een ingewikkelde operatie fatale wonden genezen. Op het moment dat jij begint met je operatie stopt het doodbloeden. De operatie duurt minimaal 30 minuten en je dient hulp te hebben van minimaal 1 extra persoon die in het bezit is van de vaardigheid *First Aid*.



11.4 Kennisvaardigheden

Speak Language: (10 xp) Met de 'Speak Language' vaardigheid kun je Hoog-elf, Woud-elf, Holger Dwergs of Murdaral Dwergs leren spreken. In overleg met de spelleiding en de spelers die eventueel al een dialect neerzetten kan er ook ander dialect mee geleerd worden. Deze vaardigheid is cumulatief: voor elke extra taal die je wil spreken moet je de vaardigheid nog een keer kopen. Als je iets zegt tegen iemand in een andere taal, moet je er van tevoren bij zeggen welke taal je spreekt. Als je deze vaardigheid vaker aanschafft kost het nog maar 5 xp om een taal te leren spreken.

Read/Write: (5 xp) je kunt lezen en schrijven in de talen die je ook spreekt. Als je een tekst schrijft in een andere taal dan common, moet je erboven zetten in welke taal het is geschreven.

Lore: (15 xp) Je bent bekend met de wereld. Voor deze vaardigheid kun je op het evenement een vraag stellen over de wereld. Als het logisch is dat jou personage dit weet dan krijg je daar antwoord op van de SL. Hou rekening met het feit dat de informatie die jij bezit niet altijd waar hoeft te zijn.

Bardic Lore: (15 xp) (*class skill*) Vereist: *Lore*. Door veel te luisteren naar verhalen en roddels tijdens jouw reizen heb je veel kennis opgedaan. Dit is voornamelijk lokale kennis over personen en legendes. Als je denkt iets te kunnen weten over een persoon of legende kun je aan de spelleiding vragen of je dit weet.

Item & Component Lore: (15 xp) Je kent de waarde van een voorwerp/componenten en je weet waarvan het gemaakt is. Componenten zijn soms nodig voor spreuken, ze zijn nuttig in rituelen en nog meer dingen. Voor deze vaardigheid krijg je voor het evenement een lijst met de componenten die jij kent, de lore-sheet. Ook kun je erachter komen wat een potion doet, je krijgt daarvoor ook een loresheet. Door 5 minuten per niveau van de potion bezig te zijn en te onderzoeken weet je wat hij doet.

11.5 Magische vaardigheden

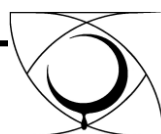
Als magie gebruiker kies je een school van magie om je spreuken uit te casten. Magie gebruikers mogen niet casten in pantser zwaarder dan Zeer Lichte bepantsering, tenzij ze de vaardigheid *Armoured casting* hebben van het juiste niveau. Ook is het noodzakelijk om met twee handen actief te zijn om een spreuk te casten, tenzij je de vaardigheid *One Handed Casting* hebt, dan is het mogelijk om met een hand te casten.

Zie het spreukenboek voor een omschrijving van de spreuken.

Magic I: (10 xp) Vereist: *Read Magic* voor Elemental scholen. Vereist: *Read Divine* voor Divine scholen. Je leert alle level 1 spells van een school.

Magic II: (15 xp) Vereist: *Magic I* van dezelfde school. Je leert alle level 2 spells van een school.

Magic III: (20 xp) Vereist: *Magic II* van dezelfde school. Je leert alle level 3 spells van een school.



Magic IV: (25 xp) Vereist: *Magic III* van dezelfde school. Je leert alle level 4 spells van een school. Om dit niveau te leren moet je je bewijzen.

Magic V: (30 xp) Vereist: *Magic IV* van dezelfde school. Je leert alle level 5 spells van een school. Om dit niveau te leren moet je je bewijzen.

Mana: (5 xp) Vereist: *Magic I*. Je krijgt +3 *Mana*. Deze vaardigheid kun je meerdere keren nemen.

Read Magic: (15 xp) (*class skill*) Vereist: *Read/Write*. Je kunt elementaire magische krachten opgeslagen in schrift ontcijferen en gebruiken. Dus je kunt een opgeslagen spreuk casten vanaf het schrift. Dit kost geen mana maar de geschreven incantatie moet in zijn geheel worden opgelezen.

Read Divine: (15 xp) (*class skill*) Vereist: *Read/Write*. Je kunt Divine magische krachten opgeslagen in schrift ontcijferen en gebruiken. Dit betekent dat je een opgeslagen spreuk kunt casten vanaf het schrift. Dit kost geen mana maar de geschreven incantatie moet in zijn geheel worden opgelezen.

Write Magic: (20 xp): Vereist: *Magic I & Read Magic*. Je beschikt over de vaardigheid om Elementaire spreuken vast te leggen in schrift, bijvoorbeeld met inkt op een stuk perkament. Je creëert het magische schrift door de incantatie uit te schrijven en 2 keer de mana te verbruiken, met een minimum van 1 mana, die nodig is om de spreuk te casten waardoor je hem bind aan het schrift.

Write Divine: (20 xp): Vereist: *Magic I & Read Divine*. Je beschikt over de vaardigheid om Divine spreuken vast te leggen in schrift, bijvoorbeeld met inkt op een stuk perkament. Je creëert het magische schrift door de incantatie uit te schrijven en 2 keer de mana te verbruiken, met een minimum van 1 mana, die nodig is om de spreuk te casten waardoor je hem bind aan het schrift.

One Handed Casting: (15 xp) Je kunt spreuken casten met 1 hand terwijl je met je andere hand bezig bent, bijvoorbeeld met jezelf verdedigen.

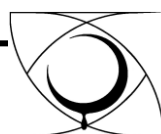
Armoured casting 1: (15 xp) Je kunt spreuken in lichte bepantsering gebruiken.

Armoured casting 2: (25 xp) Vereist: *Armoured Casting 1*. Je kunt spreuken in medium bepantsering gebruiken.

Armoured casting 3: (30 xp) Vereist: *Armoured Casting 2*. Je kunt spreuken in zware bepantsering gebruiken.

11.6 Rituele vaardigheden

Een ritueel is een uiteengezette reeks van handelingen, waarin magie wordt gebruikt om een doel te bereiken dat voor spreuken onhaalbaar is. Hoewel een ritualist alleen een ritueel kan uitvoeren, worden rituelen vaak door meerdere personen uitgevoerd omdat deze samen veel meer kracht kunnen verzamelen. De vorm van het ritueel is vaak afhankelijk van zowel de ritualist als het doel, maar er bestaan ook eeuwenoude



beschrijvingen van krachtige rituelen waarbij de kleinste misstap rampzalige gevolgen kan hebben. Naarmate er meer kracht in het ritueel omgaat, wordt deze moeilijker om in toom te houden.

Deelnemers

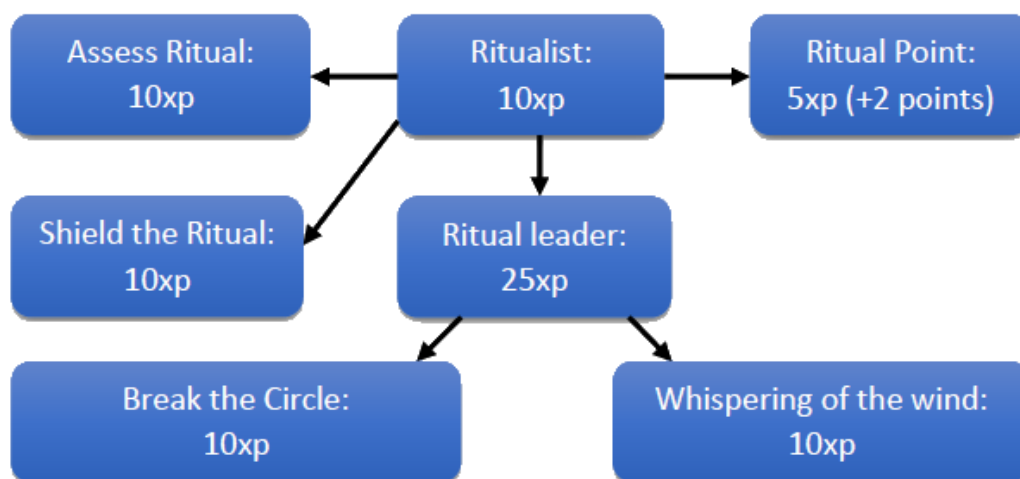
Tijdens ieder ritueel moet er 1 persoon worden aangewezen als de leider van het ritueel. Dit heeft te maken met de hoeveelheid rituele kracht die hij/zij kan begeleiden. Deze persoon bepaalt de verloop van het ritueel en zal het ritueel sturen naar het gewenste doel. De andere personen zullen hun deel leveren aan het ritueel, door de ritueel leider bij te staan. Ook kunnen zaken als offers en muzikale begeleiding worden gebruikt om sfeer te creëren en het ritueel te versterken.

Rituele Cirkel

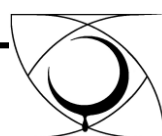
Elk ritueel vindt plaats in een cirkel. Dit kan op een willekeurige locatie zijn, maar kan ook op een magische plek zijn die het ritueel versterkt. Na aanvang van het ritueel kunnen de ritualisten er voor kiezen de rituele cirkel te sluiten tegen invloed van buitenaf. Afhankelijk van hoeveel rituele punten in de bescherming van de cirkel gestopt worden en van de uitvoering van het sluiten heeft de cirkel een bepaald aantal beschermingspunten.

Resultaat

Voor aanvang van ieder ritueel moet dat ritueel aangevraagd worden bij de spelleiding. Hierbij moet dan ook het doel (wat willen alle spelers bereiken met dit ritueel) van het ritueel worden beschreven en eventueel ter verduidelijking wat jullie allemaal gaan doen tijdens het ritueel. Een ritueel wordt beoordeeld op 3 punten: het aantal geïnvesteerde rituele punten, de moeilijkheidsgraad en de uitvoering.



Ritualist: (10 xp) + 3 Rituele punten. Je kunt een ritueel leiden waarvan jij minstens 1/3 van de totale rituele kracht aan bijdraagt.



Ritual Point: (5 xp voor 2 rituele punten) Vereist: *Ritualist*. Per dag heb je een aantal rituele punten, gelijk aan het niveau in deze vaardigheid. Met rituele punten kun je bijdragen aan een ritueel. Als je rituele punten opgebruikt in een ritueel heb je die dag geen beschikking meer over die rituele punten.

Ritual Leader: (25 xp) Vereist: *Ritualist*. Je kunt een ritueel leiden waarvan jij minstens 1/10 van de totale rituele kracht aan bijdraagt. Is jouw aandeel in de rituele kracht te klein, dan kun je de overige kracht niet goed meer onder controle houden.

Assess Ritual: (10 xp) Vereist: *Ritualist*. Als je deze vaardigheid gebruikt op een ritueel dat gaande is krijg je te weten hoe sterk het ritueel is en wat voor soort ritueel het is. Het gebruik van deze vaardigheid kost 2 rituele punten.

Deze vaardigheid kan niet door een deelnemer van het ritueel worden gebruikt.

Shield the Ritual: (10 xp) Vereist: *Ritualist*. Als je deze vaardigheid gebruikt tijdens het sluiten van een ritueel, krijgt de rituele cirkel een extra sterk schild. Het gebruik van deze vaardigheid kost 2 rituele punten en moet door een deelnemer, niet de leider worden uitgevoerd.

Whispering of the Wind: (10 xp) Vereist: *Ritual leader*. Je kunt iets of iemand die zich in de buurt van het ritueel bevindt toch beïnvloeden alsof hij in de rituele cirkel staat. Het gebruik van deze vaardigheid kost 6 rituele punten.

Break the Circle: (10 xp) Vereist: *Ritual leader*. Je doet grote schade aan de rituele cirkel. Het gebruik van deze vaardigheid kost 2 rituele punten.

Deze vaardigheid kan niet door een deelnemer van het ritueel worden gebruikt.

11.7 Bardic vaardigheden

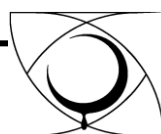
Bardic Words: Vereist: *Bardic Lore* (zie 11.4 Kennisvaardigheden)

Als bard koop je Bardic Words, deze woorden van kracht geven een bard macht over anderen. Tijdens een performance mag de bard de woorden die een bard kent tijdens de performance gebruiken als call. Na een performance moet een bard zeggen "By my Bardic powers *Bardic Words*". Iedereen die actief naar de performance heeft gekeken of geluisterd wordt beïnvloed door het effect van de *Bardic Words*. Er kan maximaal 1 Bardic Word in een performance zitten. Een performance moet minimaal 2 minuten duren.

De tijdsduur van een effect gaat pas in als een performance is afgelopen, tijdens een performance is het effect gewoon actief.

Een bard kan twee keer per uur Bardic Words gebruiken.

- **Fear** (5 xp)
- **Confuse** (5 xp)
- **Deaf** (5 xp)
- **Blind** (5 xp)



- *Fascination* (5 xp)
- *Mute* (5 xp)
- *Calm* (5 xp)
- *Itch* (5 xp)
- *Buff Fearless* (10 xp)
- *Sleep* (10 xp) Vereist: minimaal 5 Bardic Words,
- *Aggression* (10 xp) Vereist: minimaal 5 Bardic Words,
- *Torture* (15 xp) Vereist: minimaal 5 Bardic Words,
- *Buff Constitution* (15 xp) Vereist: minimaal 5 Bardic Words,
- *Buff Strength* (15 xp) Vereist: minimaal 5 Bardic Words,
- *Buff Iron Will*: (20 xp) Vereist: minimaal 10 Bardic Words
- *Paralyze* (20 xp) Vereist: minimaal 5 Bardic Words,

De rol van een Bard in een ritueel

Een Bard kan een ritueel ondersteunen met zang en dans. Omdat de uitvoering van een ritueel het effect ervan beïnvloed, kan een Bard een belangrijke bijdrage geven, naast natuurlijk eventuele rituele punten die hij kan toevoegen.

11.8 Alchemie

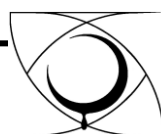
Werking

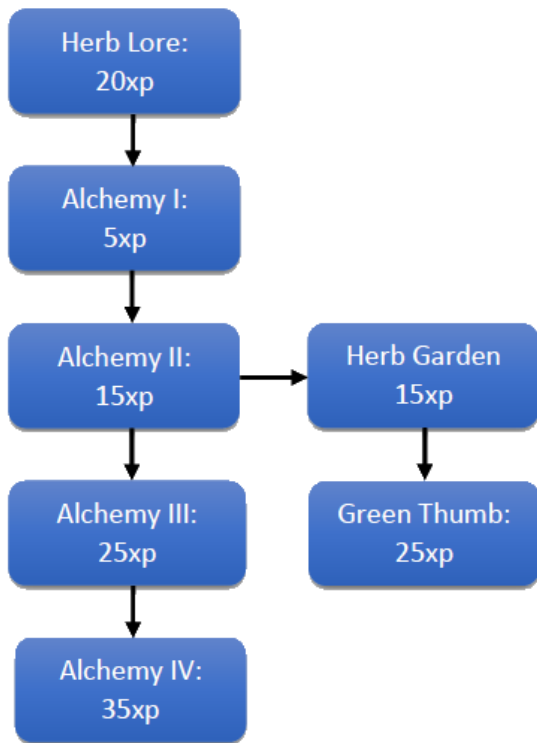
Alchemie werkt als volgt: Elk kruid heeft 5 eigenschappen. Afhankelijk van het niveau alchemist dat jij bent zijn voor jou een aantal eigenschappen per kruid bekend. Als je twee verschillende kruiden met dezelfde eigenschap combineert in een potion of poison krijgt het potion of poison dat effect of meerdere effecten. De potions en poisons zijn één keer te gebruiken, maar ongelimiteerd houdbaar.

Combinaties van Ingrediënten

Een alchemist mag er altijd voor kiezen om zonder de eigenschappen te weten een combinatie maken. Ook deze kunnen een effect hebben, wat dan onbekend is voor de alchemist.

Sterke potions en poisons hebben ingrediënten nodig buiten de kruiden die in het aanliggende bos groeien. Deze moeten op andere manieren verkregen worden, denk bijvoorbeeld aan handel of speciale missies.





Herb Lore: (20 xp) Je hebt kennis van wat een bruikbaar kruid is en wat onkruid is. Hiermee kan je 1 keer per dag kruiden zoeken. De kruiden hebben geen fysieke representatie, maar kunnen verkregen worden door in het bos te zoeken. Geef bij spelleiding aan voordat je het bos in gaat om kruiden te zoeken. Zij zullen je voorzien van kruiden.

Alchemy I: (5 xp) Vereist: *Herb lore*, Je kan potions en poisons bereiden. Ook kan je alle potions en poisons herkennen De eerste eigenschap van kruiden is jou bekend.

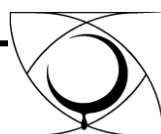
Alchemy II: (15 xp) Vereist: *Alchemy I*, De tweede eigenschap van kruiden is jou bekend.

Alchemy III: (25 xp) Vereist: *Alchemy II*, De derde eigenschap van kruiden is jou bekend.

Alchemy IV: (35 xp) Vereist: *Alchemy III*, De vierde eigenschap van kruiden is jou bekend. Om deze vaardigheid te leren moet je je bewijzen.

Herb Garden: (15 xp) (*class skill*) Vereist: *Alchemy II*. Je kunt een kruiden tuin handhaven. Dit geeft bij elke incheck 5 kruiden naar keuze. Deze kruidentuin moet ook een fysieke representatie hebben.

Green Thumb: (25 xp) Vereist: *Herb garden*. Je bent erg goed in planten kweken. Elk evenement kan jij 10 kruiden kiezen in plaats van 5.



11.9 Ambachtsvaardigheden

Crafter: (15 xp) Je bent een kundig ambachtsman. Je kunt dingen beter en mooier maken dan anderen. Als een metalen pantserstuk of wapen gecrushed of geshattered is, moet de reparatie door een crafter gebeuren. De crafter kan binnen de helft van de normale tijd een voorwerp repareren, dus binnen 15 minuten.

Enchanting: (15 xp) (*class skill*) Vereist: *Crafter*.

Het enchanten van een voorwerp kost 30 minuten en gebruikt een zeldzaam en duur component. Een object kan maar 1 enchantment hebben. Voor elke keer dat je deze vaardigheid koopt leer je twee enchantments. Elk enchantment heeft een component nodig. Bij het uitvoeren van de enchantment is het aan spelleiding om te beoordelen of dit component voldoende is. Als dit niet voldoende is, is jouw enchantment mislukt.

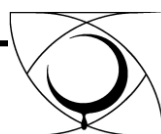
De volgende enchantments zijn mogelijk om te leren:

- **Magic:** Het object kan 5 keer Magic schade doen, Maximaal 1 keer per 5 minuten
- **Through:** Het object kan 2 keer Through doen. Maximaal 1 keer per 5 minuten
- **Vampiric:** Het object kan 2 keer een hitpoint stelen van het doel. Maximaal 1 keer per 5 minuten.
- **Fear:** Met behulp van dit object kan je 1 keer de call Fear maken.
- **Armoured:** Het pantser krijgt 2 extra beschermingspunten die niet gerepareerd kunnen worden.
- **Shatter:** Het object kan 2 keer Shatter doen. Maximaal 1 keer per 5 minuten.
- **Strike:** Het object kan 2 keer Strike doen. Maximaal 1 keer per 5 minuten.
- **Retribution:** Je kan met dit object 2 keer de call Retribution doen.
- **Fortify:** Het object kan 1 keer een Shatter of Crush negeren
- **Healing:** Het object kan 1 keer 2 hitpoints genezen op locaties naar keuze.

11.10 Seer vaardigheden

Sanity #	Progressie binnen sanity niveau							Skills:
Sanity 6								<i>Immune to Sabotage</i>
Sanity 5	Start							<i>Direction</i>
Sanity 4								<i>Clarity</i>
Sanity 3								<i>Sharing; Spontaneous Visions</i>
Sanity 2								<i>Sabotage</i>
Sanity 1								<i>Instill Vision</i>
Sanity 0								<i>Constant Visions; Divine Speak</i>

Seer invulkaart, bij elke overschrijding van de limieten van je visioen neem je steeds een stap verder op het pad van de gekte. Bij elke stap zet je een kruisje op de invulkaart. Nadat de kruisjes van het Sanity niveau vol zijn, ga je een niveau sanity omlaag.



Seer: (60 xp) (**class skill**) Deze vaardigheid geeft je 5 Sanity.

Met behulp van deze vaardigheid kun je visioenen oproepen. Visioenen kunnen jou inzicht geven in een stukje van de wereld die normaal niet zichtbaar is. Of dit nu in de toekomst, in het verleden, of ergens ver weg is, met een sterk visioen kan het zichtbaar worden. Let wel dat je bij deze visioenen altijd spelleiding nodig hebt.

Sanity: Is een indicatie van geestelijke gesteldheid. Een ziener met 5 Sanity is geestelijk gezond en kan nog prima uitblinken in andere velden, maar heeft nooit spontane visioenen. Hoe verder je Sanity daalt hoe makkelijker spontane visioenen ontstaan, maar hoe verder je weg raakt van de werkelijkheid. Het wordt steeds lastiger om om andere dingen te doen behalve visioenen. Als je 0 sanity hebt, leef je in je visioenen en ben je niet meer bewust van het hier en nu. Dit betekent dat je niet meer normaal kunt communiceren, hiernaast kan je geen vaardigheden buiten zienervaardigheden meer gebruiken. Je sanity daalt als je de limieten van je visioenen overschrijd.

Scope: (10 xp) Geeft het bereik van je visioenen aan zowel in tijd, afstand en verbinding. Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen.

Immune to Sabotage: Vereist: Sanity 6 of Hoger. Je visioenen kunnen niet door andere verstoord worden.

Direction: Vereist: Sanity 5 of lager. Je beïnvloedt de richting waar je visioen heen gaat. Om te proberen te zien wat je graag zou willen zien.

Clarity: Vereist: Sanity 4 of lager. Je focused op een bepaald deel van je visioen om dit helderder te maken.

Sharing: Vereist: Sanity 3 of lager. Je kan anderen achteraf laten zien wat jij hebt gezien. Als het visioen zo hevig was dat het jouw sanity aangetast heeft, zal dit ook hetzelfde effect op andere spelers hebben.

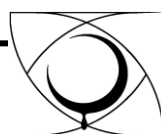
Spontaneous Visions: Vereist: Sanity 3 of lager. Je kan spontaan visioenen krijgen door iets wat je mee maakt.

Sabotage: Vereist: Sanity 2 of lager. Je kan visioenen van andere binnen jouw scope beïnvloeden. Onhelder maken, richting wijzigen of verstoren.

Instill Vision: Vereist: Sanity 1 of lager. De Seer visioenen in een ander persoon plaatsen. Dit vergt een korte rite. Instill vision is echter niet altijd zonder gevaar.

Constant Visions: Vereist: Sanity 0. Je hebt continu visioenen.

Divine Speak: Vereist: Sanity 0. Je spreekt direct in de woorden van goden. Dit is niet altijd te begrijpen voor stervelingen.



12 Calls

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

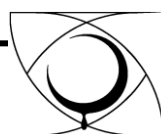
Geest / Geestbeïnvloedend: Dit effect beïnvloed een deel van jouw geest. Kan worden voorkomen door bijvoorbeeld *Iron Will*.

Fysiek: Dit effect beïnvloed jouw lichaam.

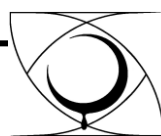
.. m: Dit effect heeft een duratie van het aantal minuten wat weergegeven is. Na deze duratie is het effect volledig verdwenen.

Type Calls

Effect	Omschrijving	Duur	Type
<i>... All Locations</i>	Voorgaande call is van toepassing op alle vijf lichaamslocaties.	-	-
<i>Aggression</i>	Je wordt erg agressief en zal iedereen die je ziet aanvallen, beginnend met de dichtstbijzijnde.	5 m	Geest
<i>... Aura</i>	De voorafgaande call geldt voor iedereen binnen 5 meter om de caster heen.	-	-
<i>Bardic Words ...</i>	Als je actief naar de performance gekeken of geluisterd hebt, wordt je beïnvloed door het daarop volgende effect.	-	Geest
<i>Blind</i>	De ontvanger van het effect is blind, kan niet meer rennen en schade beëindigt het effect.	1 m	Fysiek
<i>Blast</i>	1 Magic damage ranged	Direct	Fysiek
<i>Buff...</i>	Je krijgt tijdelijk de vaardigheid die naar de call <i>Buff</i> volgt	5 m	Fysiek
<i>Calm</i>	Je wordt rustig, als je onder invloed bent van andere effecten die je agressief maken stoppen deze.	Direct	Geest
<i>Confuse</i>	Je bent verward en kan niets zinnigs meer doen; geen zinnig woord meer uitbrengen of aanvallen. Het effect eindigt wanneer de ontvanger schade krijgt.	1 m	Geest
<i>Crush</i>	Pantser kapot; Als je geen pantser hebt verlies je 5 hitpoints op de locatie; Op een schild telt deze als <i>Strike</i>	Direct	Fysiek
<i>Deaf</i>	De ontvanger van het effect is doof en kan niets meer horen.	1 m	Fysiek
<i>Detect ...</i>	Maakt normaal niet zichtbare dingen of effecten voor jou zichtbaar. Wordt gevolgd door tweede woord, alles wat onder dit tweede woord valt moet zichzelf kenbaar maken aan jou.	Direct	-
<i>Disease</i>	Je hebt een ziekte opgelopen. De effecten van <i>Disease</i> zijn verschillend en worden altijd door spelleiding uitgelegd.	-	-

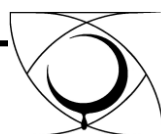


<i>Dominate</i>	Je wil wordt volledig overgenomen door de veroorzaker van dit effect. Je volgt elk commando dat deze persoon geeft tot de letter op.	5 m	Geest
<i>Double</i>	2 schade op de getroffen locatie.	Direct	Fysiek
<i>Fascinate</i>	Oorzaak krijgt al je aandacht; eindigt na 5 seconden onderbreking of schade.	-	Geest
<i>Fatal</i>	Locatie op 0; je bent dodelijk gewond; sterft binnen 1 minuut tenzij genezen	Direct	Fysiek
<i>Fear</i>	Je bent bang en wil weg van oorzaak.	1 m	Geest
<i>Fumble / Disarm</i>	Laat genoemde of getroffen voorwerp ongecontroleerd vallen. Het is niet toegestaan te vangen voor het volledig de grond raakt. Deze call werkt niet op schilden.	Direct	Fysiek
<i>Halt</i>	Je kunt niet bewegen eindigt na 1 minuut, of schade.	1 m	Fysiek
<i>Incite ...</i>	Wekt een sterke emotie bij je op die je niet kan onderdrukken.	5 m	Geest
<i>Itch</i>	Je moet 1 minuut krabben en kunt geen vaardigheden gebruiken.	1 m	Fysiek
<i>Magic</i>	Magische schade.	-	Fysiek
<i>Mass ...</i>	Volgende call is van toepassing op iedereen die het hoort	-	-
<i>Mute</i>	Je mag geen geluid maken met je stem.	1 m	Geest
<i>No Effect</i>	Een effect heeft geen uitwerking op jou. Het is verplicht om dit te roepen, zodat er geen onduidelijkheid is bij de ander.	-	-
<i>Paralyze</i>	Je kunt niet meer bewegen, je ervaart wel alles. Eindigt na 5 minuten of dodelijk gewond.	5 m	Fysiek
<i>Retribution</i>	1 <i>Through</i> schade op het ledemaat waarmee je sloeg.	Direct	Fysiek
<i>Shatter</i>	Genoemde of getroffen voorwerp, of pantser lokatie is kapot / 0 beschermingspunten.	Direct	-
<i>Sleep</i>	Je valt in slaap, kan niet gewekt worden. Eindigt na 5 minuten of na schade.	5 m	Geest
<i>Strike</i>	Je moet 5 meter achteruit en gaan liggen, geen schade tenzij met wapen.	-	Fysiek
<i>Spirit</i>	Spirituele schade	-	Fysiek
<i>Subdue</i>	Normale schade die echter na 10 minuten per punt uit zichzelf geneest.	-	Fysiek
<i>Taunt</i>	Je valt de oorsprong van het effect aan.	5 m	Geest
<i>Trip</i>	Je valt en moet gaan liggen, geen schade tenzij met wapen. Met Balance ben je immuun tegen dit effect.	-	Fysiek
<i>Through</i>	Normale schade, negeert pantser. Alle pijlen hebben deze eigenschap.	-	Fysiek
<i>Torture</i>	Je lijdt immense pijn, en kan niet anders dan krijsen, op de grond vallen en kronkelen	1 m	Geest
<i>... Poison</i>	De genoemde call is veroorzaakt door een gif. Als aangebracht door een wapen, moet het wapen je verwonden.	-	Fysiek



13 Index Vaardigheden

Alchemy I.....	32	Constant Visions.....	34
Alchemy II	32	Constitution	19
Alchemy III.....	32	Crafter	32
Alchemy IV	32	Direction.....	34
Alertness.....	20	Disarm Immunity	23
Apply Poison.....	23	Disease Immunity	19
Armoured casting 1.....	27	Divine Speak.....	34
Armoured casting 2.....	27	Enchanting (class skill)	32
Armoured casting 3.....	27	<i>Armoured</i>	32
Assess Ritual	29	<i>Fear</i>	32
Balance	23	<i>Fortify</i>	33
Bardic Lore (class skill)	26	<i>Healing</i>	33
Bardic Words	30	<i>Magic</i>	32
<i>Aggression</i>	30	<i>Retribution</i>	33
<i>Blind</i>	30	<i>Shatter</i>	32
<i>Buff Constitution</i>	30	<i>Strike</i>	33
<i>Buff Fearless</i>	30	<i>Through</i>	32
<i>Buff Strength</i>	30	<i>Vampiric</i>	32
<i>Calm</i>	30	Expertise I.....	23
<i>Confuse</i>	30	Expertise II	23
<i>Deaf</i>	30	Expertise III.....	23
<i>Fascination</i>	30	Expertise IV	23
<i>Fear</i>	30	Fearless	20
<i>Itch</i>	30	First Aid	24
<i>Mute</i>	30	Forgery	20
<i>Paralyze</i>	30	Green Thumb.....	32
<i>Sleep</i>	30	Herb Garden	32
<i>Torture</i>	30	Herb Lore	31
Battle First Aid (class skill).....	24	Hide	19
Berserk.....	22	High-Pain Threshold	19
Break the Circle	29	Immune to Sabotage.....	34
Buff Iron Will.....	30		
Clarity	34		



Instill Vision	34	Ritualist	29
Iron Will.....	20	Sabotage	34
Item & Component Lore	26	Sanity	34
Leermeester	20	Scope.....	34
Lore	26	Seer (class skill)	34
Magic I	26	Sharing.....	34
Magic II.....	26	Shield the Ritual.....	29
Magic III	27	Speak Language	26
Magic IV.....	27	Spontaneous Visions	34
Magic V	27	Strength I.....	22
Mana	27	Strength II	22
One Handed Casting.....	27	Strength III	22
Open Locks	20	Strength IV	22
Pick Pocket (class skill).....	19	Strike Immunity	23
Poison Immunity	19	Surgery	24
Read Divine (class skill)	27	Torture	20
Read Magic (class skill)	27	Tracking (class skill)	19
Read/Write	26	Treat Fatal	25
Ritual Leader.....	29	Wealth	20
Ritual Point	29	Whispering of the Wind	29
		Write Divine.....	27
		Write Magic.....	27

