



## **Spelsysteem** *(versie 17)*

Dit document legt het spelsysteem uit voor het LARP (Live Action RolePlay) evenement Omen van VZW Oneiros.

Zie ook onze site [www.anir.be](http://www.anir.be) voor veel meer informatie over de wereld en volkeren.

*Door Sven Neeus, Nicolas Braem en Robin peeters.*

*Met dank aan Bard Neeus, Danny Devos, Edwin Deekens, Jirka Goval, Johan Verhellen, Lin Tulfer, Martijn Kruining, Nikki Peeters, Pieter Bosman, Stefan Bruynseels, Gert Machiels, Thomas Grooten, Tom Boeckx en Jasper Van Rosmalen.*

# **Inhoud:**

<b>1. Profiel &amp; Statistieken</b>	4
Levenspunten	4
Wilskracht	5
Focus	5
Status	6
Trauma	8
Resistenties	9
<b>2. Ervaring &amp; Evolutie van een personage</b>	10
Niveau van een Personage	10
Aanleren van niet-klasse vaardigheden	10
Het aanleren van niet-vaardigheden: Technieken / recepten	11
Mentor Vereist	12
Inkomsten	13
<b>3. De Wereld Speltechnisch</b>	14
Buitenspel begrippen	14
Tijdsindeling	15
Wie is Wie?	15
Linten	16
Locaties	16
Geloof	18
<b>4. Gevechten</b>	19
Wapens	19
Pantsers	20
Schilden	20
Bufferpunten	21
Soorten Schade	22
Het Combat Sheet	23
Massagevechten	27
Krijgstechnieken	27
Roepstermen	27
<b>5. Ontwaking</b>	30
Druïde	31
Spiritist	32
Priester	33
Magiër	34
Verkrijgen van Spreuken	36
Incanteren	39
Soorten Spreuken	40
<b>6. Uitrusting</b>	41
Soorten kwaliteit	41

Pantsers	42
Schilden	46
Wapens	47
Juwelen	49
Kunstwerken	49
Grondstoffen	50
Ankers, Relieken en Talismans	50
<b>7. Extra uitleg bij Vaardigheden</b>	<b>51</b>
Ambachtsvaardigheden	51
Herstellen van pantsers & schilden	51
Herstellen van Wapens	51
Heling	52
Bloeding	52
Breuk	52
Gif	53
Infectie	53
Ziekten	53
Domein	53
Mentor	53
Handelen	54
Periodieke Vaardigheden	54

# 1. Profiel & Statistieken

Elk personage begint Omen met het volgende startprofiel:

LP Torso	LP Ledematen	Wilskracht	Status	Focus	Trauma
3	2	2	0	0	0

## Levenspunten

Je fysieke gezondheid en weerstand tegenover fysieke schade die je tijdens het spel **zal** ontvangen.

Elk personage begint met een standaard aantal levenspunten bepaald door je gekozen afkomst.

Alle schade die men ontvangt door pantser of niet is geblokt door een schild wordt van de levenspunten van de getroffen locatie afgetrokken.

Een standaard aanval met een 1handig wapen doet 1 punt schade, een 2handig wapen doet 2 punten schade!

***Deze ontvangen schade moet uitgespeeld worden! Elke slag is een diepe snee of ernstige verwonding die pijnkreten veroorzaakt!***

Indien een ledemaat op 0 komt is het onbruikbaar en men moet dit uitspelen alsof men hevige pijn heeft. Een ledemaat dat op -1 t/m -4 kan alleen maar genezen worden met speciale vaardigheden of effecten. Indien een ledemaat op -5 of verder staat, heb je geen ledemaat meer, het is zo hard in gort dat enkel amputatie of een goddelijk mirakel nog redding brengt.

**Een ledemaat dat op -5 (of verder) wordt gebracht veroorzaakt 1 punt Trauma.** (zie Trauma). Indien men binnen de 5 minuten niet deftig geamputeerd wordt, **sterft men!!!**

Indien het torso van een personage op 0 komt te staan, valt men bewusteloos. Een personage met 0 torso krijgt na een 5 minuten rust terug 1 punt bij indien er minstens 1 persoon met Veldhulp hem recht helpt. Zo niet zakt het na 5 minuten op -1.

**Een Torso dat op 0 wordt gebracht veroorzaakt 1 punt Trauma.** (zie Trauma)

***Indien je om wat voor reden dan ook op -1 op torso komt, sterf je!***

(Let wel, er zijn vaardigheden die je kunnen redden binnen een tijdslimiet.)

## Wilskracht

Wilskracht duidt op je mentale capaciteit en intelligentie.

Elk personage begint met een standaard aantal wilskracht bepaald door je gekozen afkomst waarin de meer oorlogszuchtige volkeren beduidend minder bezitten.

Wilskracht bepaalt je vermogen om spreuken en magische gaven te activeren.

Je Wilskracht bepaalt o.a. de hoeveelheid spreuken die je ontvangt van je vaardigheden.

Wilskracht wordt ook gebruikt om meesterlijke voorwerpen te maken via Ambachten. Deze gebruikte wilskracht komt na elk evenement terug.

Wilskracht bepaalt ook hoeveel geestelijk trauma je kan incasseren alvorens gek te worden.

Meer wilskracht stelt je dan in staat om meer psychologische schade te trekken.

Indien je trauma te hoog oploopt, begin je permanente wilskracht te verliezen!

Andere zeldzame effecten of situaties kunnen ook zorgen voor permanent verlies in wilskracht.

Men kan **niet** negatief gaan op wilskracht.

***Indien je op 0 permanente wilskracht komt, word je krankzinnig en kan je dit personage niet meer verder spelen. Je mag dit uiteraard nog even uitspelen maar dit personage kan geen verdere evenementen meer meemaken.***

## Focus

Pure lichaamskracht, fysieke concentratie en energie. Focus is de brandstof die krijgers in staat stelt om uitzonderlijke aanvallen of verdedigingen uit te voeren genaamd Krijgstechneken.

Krijgstechneken zijn vaardigheden die een aantal klassen kunnen aankopen.

Focus wordt ook gebruikt door ambachtslieden in het vervaardigen en herstellen van pantsers en wapens.

De meeste mensen hebben een standaard focus van 0 aangezien zijn niet onderricht zijn in martiale of ambachtsvaardigheden. Het terugvallen op 0 heeft dan ook geen speltechnisch nadeel, enkel rollenspelen van vermoeidheid en uitputting.

Men kan **niet** negatief gaan op focus.

Focus kan men herwinnen door een aantal andere vaardigheden, brouwsels, etc...

## Status

Status bepaalt je sociale standing in de maatschappij.

Bepaalde volkeren krijgen een voordeel op Status, dit is hoe de wereld nu eenmaal in elkaar zit.

Personages die status bezitten staan automatisch in hoger aanzien dan zij die dit niet hebben.

Dit is **een wet** in de wereld van Omen en één waar ook alle figuranten zich aan moeten houden.

Men wordt verondersteld te luisteren indien iemand met status iets zegt. Het volk waartoe je bij

hoort heeft ook een zeer belangrijke rol hierin. Ook al heeft een Ranae méér status, geen enkele

Mannheimer gaat bevelen van hem aannemen bv. Hoogstens met een beetje respect behandelen.

Status is wel een buitenspel gegeven om aan te voelen hoe invloedrijk en machtig iemand is. Men gaat niet binnen-spel verkondigen dat men '8 status' heeft bijvoorbeeld.

Status wordt onderverdeeld in **permanente** en **tijdelijke** status en staat ook apart genoteerd op je persona sheet.

*Permanente* status wordt niet snel gebruikt en bestaat om te peilen hoe 'machtig en invloedrijk' iemand is in de wereld van Omen. Voornamelijk edele Titels, benoemingen of reputaties zorgen hiervoor.

*Tijdelijke* status is de pool die je gebruikt om sociale vaardigheden te activeren, dit kan zeker verschillen van je permanente aantal aangezien je personage z'n invloed en macht kan

opgebruiken tijdens een evenement. Tijdelijke status kan ook hoger zijn dan permanente

aangezien hier de bonussen van voorwerpen zoals juwelen en meesterlijke uitrusting worden

bijgeteld. ***Deze bonussen tellen enkel indien die voorwerpen fysiek gedragen worden!***

Na elk evenement is je pool status terug bijgevuld.

Er bestaat een waaier van sociale vaardigheden die status gebruiken om allerlei binnen-spel effecten te verwezenlijken, echter een paar klassen hebben hier een kunstvorm van gemaakt.

Het gebruik van Status is voor elk van deze klassen verschillend:

De **Adel** staat ontegensprekelijk aan de top van de maatschappij, Zij controleren de legers, beheren de taksen en beslissen over leven en dood. De Adel wordt altijd door niet-edelen met

respect en ontzag aangezien. **Dit is cruciaal om een goede wereldsetting voor te**

**stellen en we hopen (staan erop zelfs!) dat dit goed opgevolgd wordt.**

Je kan een edelman/vrouw spelen door de algemene vaardigheid: Adelstand te kiezen.

Sinds de grote veroveringsoorlogen is de adelstand opgenomen in een strikt feudaal systeem.

Titels zijn zeer belangrijk en duiden je rank aan in de hiërarchie van het land maar het is wel

mogelijk dat een lagere edelman meer status kan vergaren, dit maakt hem dan weer een nuttige

bondgenoot of pion in het politieke spel.

Van laag naar hoog:

Jonker – (Ridder) – Baron – Burggraaf – Graaf – Markies – Hertog – Groothertog

Prins, Landschout en Koning staan daar nog eens boven.

De Adel heeft een brede waaier aan sociale vaardigheden die zijn met status kunnen activeren.

Een **Priester** heeft een duaal gebruik van zijn status. Enerzijds bepaalt het zijn invloed en macht over en in het volk. Anderzijds geeft het zijn standing weer bij zijn gekozen Godheid.

Priesters die grote, bijzondere gaven kunnen teweeg brengen staan dus logischerwijs in hoger aanzien. Een priester gebruikt zijn status tijdens vieringen om goddelijke gaven te verkrijgen en om wonderen te verrichten. Men hoort wel de edicten van zijn godheid te volgen. Het niet naleven van deze dogma's resulteert in goddelijke straffen en het verlies van status!

De status van een **Handelaar** reflecteert zijn invloed en bekendheid op de handelsmarkt, zijn reputatie in de commerciële wereld van de machtige gilden.

Indien aangesloten bij een gilde kan de handelaar markten beïnvloeden en aan speciale goederen geraken. Hoe hoger hij de ladder beklimt van zijn gilde, hoe meer reputatie en aanzien hij verwerft en hoe meer hij gedaan kan krijgen van zijn contacten.

Skalds of **Barden** zijn een unieke, sociale niche in de maatschappij. Zij genieten van een bepaalde immuniteit en artistieke vrijheid die bij andere klassen niet getolereerd wordt. Je kan een Bard spelen door de Vagebond vaardigheid: **Artistiek Talent** te kiezen. Status bepaalt de kunde van de Bard in zijn kunsten; zij het muziek, poëzie of acrobatie. De Bard heeft een groot aantal sociale vaardigheden die hij kan gebruiken met Status.

Het is mogelijk dat een andere soort klasse Status heeft, zoals een krijger die Ridder of Schout is of een geleerde die de functie van Scribent of Rentmeester bekleedt.

Deze functies zijn steeds bekrachtigd geweest door een Edelman via de vaardigheid: Benoeming. Deze personages hebben dan een zeker aanzien binnen de grenzen van hun bevoegdheid.

## Trauma

Bepaalde situaties en ervaringen veroorzaken niet alleen fysieke letsels maar ook psychologische. Dit wordt gesimuleerd door Trauma.

Trauma is een negatieve statistiek dus men wilt deze zo laag mogelijk houden.

Een personage begint standaard op 0 trauma al kunnen bepaalde vaardigheden (zoals Geestesoog) dit beïnvloeden.

Trauma loopt men op door:

- Een ledemaat op -5 of minder
- Je torso op 0
- Ontvangen schade door een Angstbron tijdens een verloren Angst test.
- Een bepaalde spreuk of effect dat trauma veroorzaakt.
- Bepaalde bovennatuurlijke gebeurtenissen

Bepaalde vaardigheden kunnen traumapunten genezen.

***Van zodra je 1 Traumapunt meer oploopt dan dat je Wilskracht hebt, verlies je permanent 1 Wilskracht en worden alle opgelopen Traumapunten terug op 0 gezet.***

*Bijvoorbeeld: Sven is een moedige krijger op Omen. Hij heeft wilskracht 2 en heeft in de loop van vorige evenementen ook al 2 trauma opgelopen door zich telkens bewusteloos te vechten in de strijd. Nu komt hij een Trol tegen in een bos en moet weglopen door een Angst effect terwijl het monster hem schade toebrengt = +1 trauma. Hij geraakt weg maar is duidelijk getraumatiseerd met een totaal van 3 trauma tegen 2 wilskracht. De trauma wordt terug op 0 gezet en zijn **permanente** wilskracht daalt naar 1. Hij kan nu nog maar 2 trauma verdragen alvorens totaal gek te worden.*

Na elk verlies van permanente wilskracht verkrijgt men een toepassende (of willekeurige) psychose toegewezen door spelleiding. Deze moet men ten allen tijde uitspelen!  
In het voorbeeld hierboven zou Sven een trollen-fobie verkrijgen bijvoorbeeld.



## Resistenties

Personages kunnen allerhande resistentie opbouwen in de loop van hun avonturen.

Resistenties worden aangesterkt door de bijpassende vaardigheden aan te kopen.

Deze vaardigheden zijn:

**Angst Resistentie**

**Diefstal Resistentie**

**Trauma Resistentie**

Deze resistenties negeren 1 bijpassend effect per niveau per evenement.

Heeft men Angst Resistentie II dan kan men per evenement 2x een Angst effect negeren.

Heeft men Trauma Resistentie I dan kan men per evenement 1x een opgelopen Trauma punt negeren.

Heeft men Diefstal resistentie III dan kan men 3x per evenement een gelukke poging tot diefstal negeren.

**Gif Resistentie**

**Magie Resistentie**

**Ziekte Resistentie**

Deze resistenties werken anders: De waarde van je resistentie wordt vergeleken met het niveau van het opgelopen gif, ziekte of spreuk.

Een resistentie waarde van 1 betekent dat je het eerste toepasselijke Nv 1 effect mag negeren.

Een resistentie waarde van 2 betekent dat je het eerste toepasselijke Nv2 effect mag negeren

**OF** het eerste Nv1 effect. In dit geval schrap met dan 1 resistentie en heeft men nog 1 over wat betekent dat men volgende keer enkel nog maar een Nv1 effect kan negeren.

Indien men een effect binnenkrijgt dat hoger is dan je resistentie, dan heeft dit geen baat want het effect wordt niet verminderd.

Bv: Resistentie 1 zal een Nv2 effect **niet tegenhouden of verminderen**.

Men heeft **geen** keuze met resistenties, het eerst opgelopen effect activeert de resistentie en doet het teniet.

Er bestaan middelen en vaardigheden om resistenties terug aan te sterken.

## 2. Ervaring & Evolutie van een personage

Een personage koopt zijn vaardigheden met Ervaringspunten (EP).

Bij personage creatie ontvangt men 15 EP

+ 3 speciale afkomstpunten die men mag spenderen in een klasse naargelang het gekozen volk

+ eventueel 1 à 2 extra EP naargelang de ingestuurde background.

Zie het Personage Creatie handboek voor verdere details.

### Niveau van een Personage

In Omen zijn er 4 niveaus voor speler-personages. Deze niveaus zijn Debutant, Avonturier, Veteraan en Held. Het niveau van je personage bepaalt uit welke lijst van vaardigheden je kan kiezen.

*Per overleefd evenement verdient men 3 EP om te verdelen in je huidige lijst.*

Iedereen start als een **Debutant** en kan enkel uit de startvaardigheden kiezen.  
(bijgesloten in dit document.)

Na 3 overleefde evenementen word je een **Avonturier** en krijg je de Avonturierlijst van je klasse. Dit betekent dat de 3 EP verdiend na je derde evenement al in de volledige lijst mag gespendeerd worden (en eventueel opgespaarde EP ook).

Na 8 overleefde evenementen word je een **Veteraan** en krijg je de volledige lijst van je klasse. Dit betekent dat de 3 EP verdiend na je achtste evenement al in de volledige lijst mag gespendeerd worden (en eventueel opgespaarde EP ook).

Na 10 evenementen overleefd te hebben, word je een **Held** en krijg je een paar unieke vaardigheden per klasse om uit te kiezen. Dit betekent dat de 3 EP verdiend na je tiende evenement al in de unieke lijst mag gespendeerd worden (en eventueel opgespaarde EP ook).

Men mag ten allen tijde ook EP spenderen in de Algemene lijst.

### Aanleren van niet-klasse vaardigheden

Het is mogelijk om een vaardigheid aan te leren die niet in je klasse lijst staat. Hiervoor heeft men steeds een leermeester nodig die de vaardigheid al bezit en bereidwillig is deze jou te leren. Dit moet men een gans evenement **uitspelen** en beide spelers noteren dit op hun sheet.

Men betaald steeds **dubbele** EP voor een niet-klasse vaardigheid.

Een voorbeeld:

*Krijger Björn wilt zich verdiepen in de geschiedenis van z'n volk.*

*Hij spreekt de Priester Eyrik aan voor de vaardigheid: "Geschiedkennis: Mannheim (EP: 1)".*

*Dit gaat Björn x2 kosten aangezien deze niet in zijn klasse ligt dus = 2 EP.*

*Eryik stemt toe dit te leren aan Björn en beide noteren dit op de mentorkaart (bij spelleiding halen).*

*Björn: leerling Geschiedkennis; Mannheim met Eryik als Leermeester.*

*Eryik: leermeester Geschiedkennis; Mannheim met Björn als Leerling.*

*Noteer zeker ook de echte naam van de vragende / gevende partij.*

*Indien Björn het evenement overleefd en genoeg EP heeft, kan hij de vaardigheid aanleren.*

Dezelfde voorwaarden en uitzonderingen als "Mentor vereist" zijn van toepassing (zie hieronder).

**Per evenement kan men slechts 1 niet-klasse vaardigheid doorleren of aanleren. Sommige vaardigheden vereisen een Mentor om aan te leren!**

## Het aanleren van niet-vaardigheden: Technieken / recepten

Bepaalde vaardigheden geven je een selectie van enkele bijzondere technieken of recepten die je tijdens een evenement kan uitoefenen of door het vinden van de nodige ingrediënten.

Hieronder verstaan we:

- Alchemistische Formules
- Giffen
- Herbalistische Recepten
- Innovatie Blauwafdrukken
- Patronen
- Vallen

Men kan méér van deze handigheden bijleren **zonder** EP te spenderen maar dan moet men enkele richtlijnen respecteren:

- Je moet een leermeester vinden die de kennis alreeds bezit en hetzelfde niveau in vaardigheid heeft.
- Men moet dit minimaal **3x** op een evenement via rollenspel 'aanleren' van je leermeester en laten noteren op je sheet. Zowel de leermeester als de leerling moeten hiervoor de nodige vaardigheden of ingrediënten gebruiken.
- Dezelfde voorwaarden en uitzonderingen als "Mentor vereist" zijn van toepassing (zie hieronder).

**Per evenement kan men slechts 1 techniek / recept doorleren of aanleren.**

Dien zeker de ingevulde mentorkaart in (spelersdoos).

Indien men deze regels respecteert, ontvangt men het aangeleerde snuffje gratis tegen het volgende evenement.

Men kan geen spreuken bijleren: magie is te wispelturig en chaotisch.

Meer hierover in het hoofdstuk: Ontwaking!

*(Onder spreuken verstaan we Druidisme, Spiritisme, Occultisme & Riten.)*

## Mentor Vereist

Er zijn bepaalde vaardigheden/technieken/recepten die zo moeilijk of zeldzaam zijn dat men een mentor nodig heeft om het aan te leren (ook al zijn ze in dezelfde klasse).

Hier hanteren we hetzelfde principe van **3x 'aanleren'** via rollenspel op een evenement (of meerdere opeenvolgende evenementen).

### **Voorwaarden:**

- 1x aanleren gebeurt tijdens 1 periode (3x aanleren is dus verspreid over 3 periodes)
- Zowel de leerling als meester gebruiken het materiaal / focus om de vaardigheid door te leren.
- Per les noteer je altijd de naam van de leermeester (mentor) en leerling(en) op de mentorkaart.
- Gepast **rollenspel** is noodzakelijk

### **Uitzonderingen:**

- Hebben mentor en leerling dezelfde volkskennis, dan leer je de vaardigheid in **2x aanleren**.
- Heeft de leermeester en de leerling de vaardigheid Mentor, dan leer je de vaardigheid in **2x aanleren**.
- Je kan een vaardigheid aanleren van verschillende mentors (bv over evenementen heen)

**Per evenement kan men slechts 1 vaardigheid en/of techniek doorleren of aanleren.**

## Inkomsten

Omdat rijkdom toch ook afhangt van bepaalde inkomsten en investeringen krijgen de midden, welvarende & rijke klasse een inkomst per evenement.

De arme klasse krijgt niets per evenement.

De middenklasse ontvangt 1 Zilver bij aanvang van een evenement.

De welvarende klasse ontvangt 5 Zilver bij aanvang van een evenement.

De rijken ontvangen 5 goud bij aanvang van een evenement.

Deze inkomsten zijn cumulatief met ambachten en andere vaardigheden. Er is een hele lijst vaardigheden en ambachten die een inkomen opbrengen tussen evenementen door.

*Vaardigheden en ambachten zijn **niet cumulatief** tenzij specifiek vermeld.* Men kan dus slechts inkomen opeisen van één vaardigheid of ambacht tussen evenementen door. Indien je er meerdere beheerst en je geeft niets door aan spelleiding dan neemt spelleiding automatisch aan dat je doet wat het meeste geld opbrengt.

## 3. De Wereld Speltechnisch

### Buitenspel begrippen

Omen hanteert een aantal begrippen die essentieel zijn om het evenement goed en vlotjes te doen verlopen. Indien men deze hoort roepen, dient men onmiddellijk het juiste gevolg te geven:

**Time Stop** Het spel wordt stil gelegd, iedereen stopt meteen met zijn bezigheden en blijft ter plaatse staan. Dit kan geroepen worden om de schade en effecten tijdens een gevecht duidelijk bij te houden. (noteren op het combat sheet) OF omdat er een gevaarlijke situatie is opgetreden (een valpartij, een prikkeldraad etc..) waardoor het gevecht / rollenspel moet verplaatst worden.

**Time Freeze** Indien men dit hoort, dienen **ALLE SPELERS** de ogen dicht te houden en handen op / in de oren te houden en te neuriën. Spelleiding zal dan effecten, objecten of figuranten in het spel brengen die als verrassing dienen of iets verplaatsen wat niet gezien mag worden door spelers. Bij **Time In** moet men weer normaal verder doen alsof er niets is gebeurd en gepast reageren op plotse veranderingen.

**Time Hold** Indien men dit hoort, gebeurt er iets razendsnel wat normaal gezien niet 'echt' kan uitgespeeld worden. Iedereen dient dan alle bewegingen te stoppen en stil te blijven staan. Men **mag** de ogen en oren openhouden want men ziet wat er gebeurd, het is alleen te snel om op te reageren. In sommige gevallen is een Time Hold enkel nuttig voor een paar personages in de omgeving van het effect, het is dan niet nodig om iedereen te affecteren, enkel diegenen rondom zich.

**Time In** Na de effecten of uitkomsten van voorgaande begrippen zijn uitgewerkt wordt er terug Time In geroepen. Het spel gaat dan weer verder als normaal.

**Kiwiplantage** Je kan soms in een rollenspel situatie terecht komen waar je je zeer ongemakkelijk in kan voelen. (een verleiding, een foltering etc..) In dit geval zeg je het stopwoordje 'kiwiplantage' waardoor men weet dat ze je grens hebben bereikt en niet verder zullen gaan. Het rollenspel zal dan om een minder intensieve manier worden verder gezet. Gebruik dit woord dus niet als grap! Het klinkt grappig maar dat is een bewuste keuze omdat het niets met LARP heeft te maken.

## Tijdsindeling

Een Omen evenement is speltechnisch ingedeeld in 4 periodes. Bepaalde vaardigheden, spreuken en andere effecten hebben een periodieke waarde.

Periode 1 omvat de ganse vrijdagavond en nacht. Dit houdt in vanaf de start van het evenement tot zonsopgang de volgende dag.

Dit staat aangeduid als **VR** op het 'Combat Sheet'.

Periode 2 omvat de ganse zaterdag overdag. Dit houdt in vanaf zonsopgang tot zonsondergang. Dit staat aangeduid als **ZA1** op het 'Combat Sheet'.

Periode 3 omvat de ganse zaterdagnacht. Dit houdt in vanaf zonsondergang tot zonsopgang de volgende dag.

Dit staat aangeduid als **ZA2** op het 'Combat Sheet'.

Periode 4 omvat de zondag. Dit houdt in vanaf zonsopgang tot het einde van het evenement.

Dit staat aangeduid als **ZO** op het 'Combat Sheet'.

## Wie is Wie?

Er zijn verschillende soorten deelnemers aan een evenement; spelers, figuranten etc.. maar binnenspel maken we daar geen onderscheid tussen. Iedereen speelt een personage in de wereld van Omen, zelfs de keukenploeg en dat buitenspel gegeven heeft daar geen plaats in.

Een **spelleider** is lid van de crew en organisator van het evenement. Die enkelingen zorgen dat het gehele spel vlotjes verloopt en leuk blijft voor iedereen.

## **HUN WOORD IS WET!**

Ook al komt dit in conflict met regels, vaardigheden of geschreven effecten. Een spelleider heeft steeds gelijk. In discussie gaan met een spelleider zorgt voor vertragingen en frustraties bij iedereen. Houdt dit voor een privé gelegenheid of een buitenspel periode wanneer men het verdere spel niet stoort.

Nikki Peeters: Eindverantwoordelijke, Opperhoofd, The Final Call

Nicolas Braem / Robin peeters: Systeemrol

Spelleiders: Bard Neeus, Ken Van Loock, Sven Vanthillo, Anke Vangeel, Veerle Neeus, Robin Peeters, Nicolas Braem, Nils Peeters, Jochim Vandooren, Bart Havet, Tim Belmans

## Linten

Er worden linten gebruikt om bepaalde effecten en toestanden te simuleren:

Een **wit/rood** lint duidt op een persoon, voorwerp of locatie dat buitenspel is. Er wordt dus niet op gereageerd binnenspel, het bestaat gewoon niet.

Een **geel / zwart** lint duidt op een onzichtbare entiteit (geest) die men niet kan waarnemen. Enkel personen met de juiste vaardigheid kunnen dat. De rest moet doen alsof ze het niet zien. Let op, de 'onzichtbare' kan wel dingen aantasten of verplaatsen die wel zichtbaar zijn!

Een **wit lint** rond het voorhoofd duidt op een personage dat aan het 'sluipen' is. Een sluiper kan men eveneens niet waarnemen tenzij met de juiste vaardigheid. Een 'sluiper' moet ook aan strenge criteria voldoen om dit te doen slagen.

Hij moet zeer traag bewegen, dus rennen of vlugge handelingen verraden hem.

Hij kan niets zeggen of zelfs maar fluisteren.

Offensieve acties of schade ontvangen verraden hem.

Een **gekleurd** lint rond een boom (en enkele bomen daarrond waarschijnlijk) duidt op Moeras. Alles rond deze bomen is verraderlijke moerasgrond en niet te betreden op straffe van een gruwelijke dood. Enkel personages met de juiste vaardigheid kunnen erin lopen.

## Locaties

Elk evenement speel zich af op een plaats in de wereld van Omen. We hanteren hierbij een aantal regels:

**Slaapplaatsen** zijn heilig en buitenspel. Daar wordt niet ingespeeld of gevochten. Indien ze toch binnenspel zijn wordt dit vermeld bij de briefing voor aanvang en zal de rollenspel zich tot een minimum beperken. Men bergt geen binnenspel voorwerpen (zoals goudstukken) op in de slaapplaatsen zodat ze niet 'gestolen' kunnen worden. Dit is een vorm van vals spelen!

**Tentenkampen** zijn bangelijk en zeer sfeervol. Wij moedigen dit ten zeerste aan! Een tentenkamp is volledig binnenspel.

**Bossen en Paden** zijn essentieel op een evenement. Enkel woudlopers kunnen bossen zonder paden betreden. Spelleiding kan bij de briefing voor aanvang paden 'afsluiten' en enkel toegankelijk maken voor woudlopers.

Een pad wordt als zodoende beschouwd als twee mensen er langs mekaar kunnen wandelen.

**De keuken** is de allerheiligste plaats en zit vol met hardwerkende mensen. Deze zijn er binnenspel ook maar beperk de rollenspel tot een minimum tenzij ze er zelf naar streven.

**Het spelkot** bestaat niet binnenspel!

Er is altijd ergens een spelkot aanwezig waar die nare spelleiders zitten. Bepaalde vaardigheden vereisen dat je daar dingen moet gaan checken of vragen. We pogen altijd het spelkot bemand te



houden om iedereen bij te staan. Indien er niemand is, ben je waarschijnlijk iets belangrijks aan het missen.

### **Gewijde Grond**

Priesters hebben de mogelijkheid om grond te wijden aan hun Godheid, dit is essentieel voor hun gaven (zie Hoofdstuk 4: Ontwaking). De heilige grond moet de regels volgen van de godheid en voldoende zijn aangeduid met props te voorzien door de spelers.

Contacteer spelleiding alvorens te wijden zodat ze op de hoogte zijn van alle gewijde gronden. Spelleiding zal ook de grootte van de gewijde grond bepalen.

### **Seance ruimte**

Spiritisten kunnen een speciale kamer inrichten om geesten in op te roepen. Dit moet steeds een binnenruimte (of tent) zijn en voorzien zijn van de nodige props (spiegels, schedels, wierook etc..) Contacteer spelleiding alvorens een Seance ruimte in te richten zodat zij op de hoogte zijn van alle spiegelkamers.

### **Territoria**

Druïden kunnen een territorium afbakenen om hun krachten van het Land op te roepen. De 'grens' moet steeds aangeduid zijn door markeringen of props voorzien door de speler. Contacteer spelleiding alvorens af te bakenen zodat ze op de hoogte zijn van alle territoria. Spelleiding zal ook de grootte van het territorium bepalen aan de hand van 'Afbakening.'

### **Ziekenboeg**

Helers kunnen een ruimte inrichten tot ziekenboeg. Dit moet steeds een binnenruimte (of tent) zijn die aan alle eisen voldoet (minstens **1 bed of brancard**, heling props etc..) voorzien door de speler. Contacteer spelleiding alvorens één in te richten zodat zij op de hoogte zijn van alle ziekenboegen in het spel.

### **Werkplaats**

Ambachtslui kunnen een ruimte inrichten tot werkplaats. Dit moet steeds een aangepaste ruimte zijn maar mag ook een kar / kraam zijn die aan alle eisen voldoet zoals werktuigen, materiaal props etc.. door de speler te voorzien. Contacteer spelleiding alvorens één in te richten zodat zij op de hoogte zijn van alle werkplaatsen in het spel.

Er zullen nog vaardigheden zijn die spelers toelaten om een bepaalde ruimte of oppervlakte te benutten in hun voordeel. Zoals steeds dient men eerst spelleiding te contacteren zodat zij op de hoogte zijn dat die oppervlakte benut is.

### **Kerkers / Tunnels**

Soms (niet altijd) zijn er kerkers/tunnels op een evenement; gevaarlijke ondergrondse plaatsen waar iets te ontdekken of rapen valt. Hier geldt één algemene regel:

**Men kan nooit met meer dan 5 personages in een kerker!**

Indien men dit toch probeert, zal de kerker/tunnel instorten en iedereen doden die het waagt. Indien er een 2<sup>de</sup> groep de kerker/tunnel probeert te betreden terwijl een andere groep nog beneden is, zal de kerker ook instorten en iedereen doden!

(het is dus raadzaam om een 6<sup>de</sup> personage op uitkijk te hebben staan...)

## Geloof

De keuze van je geloof speelt een belangrijke rol op Omen. Kies voor het staatsgeloof De Alfar of één van de zes specifieke goden en je telt als een Gelovige voor die godheid.

Een Agnost telt als geen gelovige voor geen enkele god.

Niet alleen hangen priesters af van het aantal aanwezige gelovigen tijdens een viering voor hun gaven, het bepaalt ook of een priester zijn gaven op jou kan gebruiken.

Bv; Een gelovige van Hymir kan **enkel** Zegens ontvangen van Hymir.

Een gelovige van de Alfar kan een zegen ontvangen van alle drie de Alfar goden.

Men kan ten allen tijde van Geloof veranderen. Dit is geen lichte keuze maar een zware verandering in iemands leven. Na het afzweren van je geloof, moet je **één** heel evenement uitdoen **zonder geloof** (dit stelt je overgangperiode voor). Vervolgens mag je op het volgende evenement ingezworen of 'gedoopt' worden door een priester van je nieuwe geloof.

Dit heeft verder geen speltechnische gevolgen maar kan voor wel intens rollenspel zorgen.

Ook kan spelleiding beslissen dat je omwille van bepaalde acties in het spel je geloof verandert. Indien je echt het varken uithangt en vrijwillig van de één ketterse viering in de andere sukkelst dan zal je je geloof ook verliezen.

Een Priester die van geloof verandert is een ander paar mouwen. Een Verkorene is namelijk gekozen als gids op aarde door zijn Godheid. Om dit af te zweren en elders aan te kloppen is bijna letterlijk die God in het gezicht spuwen... maar het is mogelijk.

Ten eerst krijgt de priester een loeiharde goddelijke straf die, in het geval van sommige goden, best wel eens dodelijk zou kunnen zijn.

Ten tweede worden alle vaardigheden met betrekking tot gaven en ritens geschrapt! De gespendeerde EP is men niet kwijt maar deze wordt terug opgepot.

Vervolgens mag men op een evenement de gunst van de nieuwe god proberen te winnen en geleidelijk aan kan men daarna terug vaardigheden kopen. Dit mag niet in één keer door alle open EP erin blazen maar spelleiding zal dit proces begeleiden.

## 4. Gevechten

Een gevecht is een situatie waarin schade wordt toegebracht: met wapens, spreuken of andere effecten. Een gevecht is pas ten einde als één partij als overwinnaar eruit komt (of als buitenspel het gevecht wordt gestaakt.) en de andere partij duidelijk verslagen of weggevlucht is.

### Wapens

Men kan een wapen pas hanteren indien men de gepaste vaardigheid heeft. Deze vaardigheid duidt aan hoeveel schade je met het wapen zal doen.

In Omen erkent men de volgende wapens, deze wapens moeten aan de juiste afmetingen en vereisten voldoen. Indien niet direct duidelijk wat voor wapen iets is (er zijn nogal wat knutselaars onder ons) zal speleiding daar een rulling over maken.

#### **Overzicht Wapens**

<b>Wapen</b>	<b>Soort</b>	<b>Formaat</b>	<b>Basisschade</b>
1handig Slagwapen	Stomp	40cm -90cm	1
1handig zwaard	Scherp	40cm – 90cm	1
1handige bijl	/	40cm – 90cm	1
2handig Slagwapen	Stomp	100cm – 150cm	2
2handig zwaard	Scherp	120cm – 150cm	2
2handige bijl	/	100cm – 150cm	2
Bastaardzwaard	Scherp	95m – 120cm	1 of 2
Blaaspijp	Scherp	20cm – 100cm	0*
Dolk	Scherp	< 30cm	0*
Handboog	Scherp	Tot 30 pond	2
Kruisboog	/	Tot 30 pond	2
Paalwapen	/	180cm – 240cm	2
Staf	Stomp	150cm – 180cm	0*
Werpwapen	/	Kernloos	1

Staar je niet blind op de afmetingen van wapens en schilden, er zijn zoveel producten op de markt dat een standaard regel moeilijk te vinden is. Ga op je logisch verstand af maar respecteer de beslissing van de speltechnische check. Om misverstanden te vermijden, contacteer ons liever eerst.

Bepaalde wapens doen standaard geen schade zoals de dolk en de staf (enkel met specialisatie doet men hiermee schade.) Men kan wel pareren met deze wapens ook al doen ze geen schade. **Indien men de vaardigheid niet heeft, kan men het wapen niet hanteren en er dus ook niet met pareren.**

Om schade te doen op een ander personage moet je een geldige treffer scoren: Dit betekent dat je arm minstens een hoek van 90° graden moet maken tussen elke slag. We vragen ook om met eenhandige wapens **twee tellen** tussen elke slag te laten en bij tweehandige wapens **vier tellen** tussen elke slag te laten. Uitzonderingen op deze regel zijn dolken.

Alle eenhandige wapens doen 1 schade, alle tweehandige wapens doen 2 schade. Men hoeft dit niet telkens te roepen, pas wanneer je meer of een andere soort schade doet met een slag moet je dit roepen per rake treffer.

Personages met de 'Combinatie' krijgskunst mogen niet tegelijkertijd met de twee wapens slaan, maar mogen wel één tel tussen beide slagen laten in plaats van twee. Paalwapens en staven dienen één hand in het midden van het wapen te houden.

Er wordt niet geslagen met schilden (of andere niet-larpwapens).

***Er wordt realistisch en cinematografisch gevochten, geen geroffel. We hameren dit erin bij onze figuranten en verwachten van de spelers dezelfde mooie gevechten.***

Tijdens de onvermijdelijke time-stop laat je noteren hoeveel schade je waar ontvangen hebt.

Zowel jij als de figuranten hebben de taak dit fair in het oog te houden.

We gaan pogen het aantal time-stops tot een minimum te beperken, zelfs streven om er **geen** te roepen in een gevecht om de immersie te bevorderen.

Schade laat je noteren op je Levenspunten op de getroffen locatie tenzij je in het bezit bent van:

## Pantsers

Er zijn vele verschillende soorten pantsers in Omen, elk met een eigen pantserwaarde.

Sommigen van de zwaardere pantsers vereisen een gepaste vaardigheid. Als men effectief, fysiek pantser draagt, wordt dit **eerst getroffen in plaats van je levenspunten**.

De schade wordt dus eerst van je pantserpunten afgetrokken. Indien je pantserpunten op 0 vallen, is je pantser kapot op die locatie en kan de volgende treffer op je levenspunten komen.

Schade geroepen met de term 'Door pantser' negeert je pantser en komt toch door op je levenspunten! Bogen en kruisbogen doen *automatisch* schade door pantser!

In Omen bestaan er **lichte** pantser en **zware** pantsers;

Lichte pantsers zijn van licht en flexibel materiaal vervaardigd en kan **iedereen** dragen, er is geen vaardigheid voor nodig.

Zware pantsers zijn (meestal) van metaal en wegen een stuk meer. Het dragen van zo'n pantser vergt training en moet men een vaardigheid voor aankopen.

## Schilden

Zelfde als met pantsers: schilden hebben elk een eigen waarde in schildpunten waarbij je schade kunt vermijden door je schild de slag te laten opvangen.

Het gebruik van schilden vereist een gepaste vaardigheid.

Schilden die naar '0' herleid worden zijn kapot en moeten worden neergelegd van zodra het schild op 0 komt.

## **Afmeting**

Schild	Diameter
Beukelaar	< 40 cm
Strijdschild	40-80cm
Torenschild	100+cm

## Bufferpunten

Er bestaan enkele vaardigheden en effecten (voornamelijk van spreuken) die bufferpunten creëren. Bufferpunten zijn een speciale term om een extra bescherming of 'hardheid' van een personage voor te stellen. Een aparte pool die **eerst** wordt aangesproken indien men schade ontvangt, zelfs **vóór** pantser.

Dit is **niet** een soort van onzichtbaar magisch schild (alhoewel bij sommige spreuken...) maar symboliseert eerder een soort geluk, vaardigheid in vechten of hardheid van het personage.

### **Bufferpunten zijn ENKEL effectief tegen schade, niet tegen roep termen.**

Roep termen zoals Duw, Coma of Keelsnijder doen geen actuele schade en brengen een speciaal effect teweeg. Deze **negeren** dus bufferpunten.

Roep termen zoals Krachtslag, Bloeding, Verdoving & Impact gaan gepaard met schade dus de schade komt op de bufferpunten maar men heeft **WEL** nog last van het Effect.

*Bv1: Sven de Berserker is lekker los aan het gaan en benut ten volle zijn 10 bufferpunten van de Berserk vaardigheid. In stapt een grote Bhandu Korr die een geldige treffer scoort met "2 IMPACT" als roep term. Sven trekt de 2 schade op zijn bufferpunten maar speelt wel het Impact effect uit en vlieg 3 passen achteruit op z'n achterste.*

Men moet vaak aan bepaalde eisen voldoen om deze punten te kunnen activeren, dit staat steeds uitgelegd in de bijhorende vaardigheid. (zoals 'Berserk' of 'Afbakening'.)

Bufferpunten staan apart genoteerd om het combat sheet.

Je ontvangt schade in deze volgorde:

Eerst op **Bufferpunten**

Dan op **Pantser en/of Schildpunten**

Dan **Levenspunten**

*Bufferpunten hebben **NOOIT** voordeel van pantser bonussen of regels. Alle schade komt gewoon door op de bufferpunten en wordt niet aangepast door eventuele pantser-regels!!*

Bufferpunten zijn **NIET** cumulatief. Men kan slechts uit 1 bron bufferpunten verkrijgen *tenzij specifiek vermeld bij de vaardigheid / spreuk.*

## **MAGISCHE schade negeert bufferpunten!**

Magische schade komt niet veel voor maar de magie zorgt er wel voor dat treffers, schoten of spreuken het geluk of de kunde van bufferpunten negeren.

Dus Magische schade negeert bufferpunten en komt direct op pantser.

Indien men Magische schade DOOR Pantser doet, komt dat direct op levenspunten!

## Soorten Schade

Er bestaan slechts 3 soorten schade in Omen. De meest voorkomende en alledaagse is normale schade die door iedereen op de wereld kan gedaan worden. Indien niet specifiek vermeld doet een techniek / wapen / vaardigheid normale schade.

**Magische Schade** is een speciaal effect verkregen door een spreuk, gave of 'iets anders' dat het wapen oplaadt met magische energie.

Deze schade **NEGEERT** bufferpunten compleet en gaat direct over op pantser / levenspunten. Dit doet verder niets speciaal maar stelt je in staat om bepaalde monstersoorten **wel** te raken die immuun zijn tegen normale schade zoals geesten.

Indien men Magische schade doet, dient men steeds bij een rake treffer 'Magisch' te roepen.

**Vuur Schade** brengt pijnlijke brandwonden teweeg die moeilijker te genezen zijn.

Indien met Vuur schade doet, dient men steeds na een rake treffer er 'Vuur' bij te roepen.

Indien geraakt op een 'ontblote' locatie (geen bufferpunten, pantser of schild) verbrandt dit de huid gruwelijk en maakt de getroffen locatie nog gevoeliger.

Men noteert dit met 'V' op je sheet. ***Zolang je vuurschade niet genezen wordt, kun je geen enkele vorm van pantser dragen op die getroffen locatie.***

Het is perfect mogelijk om Magische Vuurschade te roepen. In dat geval is dit hetzelfde als Vuurschade maar negeert bufferpunten en kan sommige monsters wel kwetsen.


## Het Combat Sheet

Bij aanvang van het evenement krijg je je enveloppe met daarin al zeker:

- Een overzicht van je vaardigheden
- Een Combat Sheet

Als speler wordt je **altijd** geacht je Combat Sheet op zak te hebben, zeker tijdens gevechten. Het niet naleven hiervan kan resulteren in nadelige (en grappige) gevolgen voor je personage. Hier volgt een uitleg van hoe het Combat Sheet te gebruiken.

Het voorblad bevat je belangrijkste informatie en gegevens over je personage:

		
Speler		
Naam personage		
Niveau		
Afkomst		
Klasse		
Geloof		
Rijkdom		
Titel		
<b>Levenspunten</b>	<b>Wilskracht</b>	<b>Status</b>
<b>Focus</b>	<b>Trauma</b>	<b>Totaal EP</b>
<b>Resistenties</b>		
Angst		
Diefstal		
Gif		
Maje		
Trauma		
Ziekte		

Persoonlijke informatie van je personage. Dit staat ook vermeld op je overzicht

De meest belangrijke statistieken staan hier ingevuld. Enkel Trauma moet je hierop noteren. De rest heeft elders een plaats om te laten noteren.

De resistenties van je personage. Dit wordt aangeduid door een **X** per niveau. Doorschrap ze wanneer gebruikt en teken terug een bolletje in geval van herwinning. 0









## Massagevechten

Het kan vaak gebeuren dat er grootschalige gevechten uitbreken tussen tientallen personages. We drukken er nogmaals op dat men vooral voorzichtig maar ook eerlijk is in grote gevechten waar alles snel onoverzichtelijk kan worden.

### **Linie**

Bepaalde vaardigheden vereisen het vormen van een linie. Om dit te verduidelijken telt een formatie pas als linie indien:

- Er een duidelijk aangewezen leider is (deze hoeft niet in de linie te staan)
- Er minstens 5 'strijders' op één lijn staan en een linie vormen.

### **Slagveld**

Bepaalde vaardigheden werken pas als er een slagveld is 'afgesproken' tussen twee legers. Dit heeft vooral met tactiek en verkenning te maken dus niet elk gevecht telt als zijnde een slagveld. Onder slagveld verstaan we het gewelddadig samenkomen van twee strijdmachten met duidelijke planning en tactiek in gedachten.

## Krijgstechnieken

Er bestaan een massa krijgstechnieken die men tijdens een gevecht kan uitvoeren. Allen vereisen ze het spenderen van Focus. Wanneer deze gebruikt worden en effectief raken, staan we erop dat ze goed worden uitgespeeld! Er is niets zo frustrerender dan punten spenderen en zien dat niemand je coole techniek wilt uitspelen.

Bij gebruik van een techniek (zeker een complexe) moet men dus duidelijk uitleggen aan de tegenstander(s) wat er precies moet gebeuren. De vaardigheid zal specificeren of er een Time Hold wordt uitgeroepen of niet.

Van de tegenstander(s) verwachten we dan dit mooi wordt uitgespeeld.

***Men activeert een krijgstechniek door de roepterm te roepen alvorens men raakt, indien men toch mist is men de vereiste focus kwijt!***

Krijgstechnieken mogen **NIET** gecombineerd worden. Elke krijgstechniek moet apart geactiveerd worden met een roepterm.

## Roeptermen

Er bestaan een hoop roepstermen, de meesten zullen met een korte verduidelijking vergezeld worden maar de volgende dient men echte te kennen aan slechts dit ene woord:

**Angst:** Een bloedstollende techniek of een monsterachtig creatuur kan terreur zaaien en personages in blinde paniek doen weglopen. Indien men deze roep-term hoort, ren je zo snel mogelijk weg van de bron en val je het zeker niet aan **voor de rest van het gevecht** tenzij je over de juiste vaardigheid beschikt.(Angst Resistentie, Berserk, etc..). Als je wordt aangevallen door iets dat jouw Angst heeft veroorzaakt **EN** je ontvangt schade, dan krijg je ook 1 trauma punt!

**Bevel:** Een speciale krachtterm die de Adel (of anderen in een positie van status) kan roepen. Men **moet** een bevel opvolgen tenzij men 1 wilskracht spendeert om dit te negeren maar dan moet men de wereldlijke gevolgen dragen. (zie Status)

**Bloeding:** een effect geroepen na een slag met een zeer scherp of puntig wapen, of een krijgstechniek die een belangrijke ader geraakt heeft. Deze slag dient steeds op een 'ontblote' locatie gedaan te worden (geen pantser of schild.) Na het gevecht verliest het slachtoffer 1 LP tot een max. van -1 op de getroffen locatie. Indien een ledemaat op -1 valt, begint men verder af te tellen op Torso. De tijdsduur hiervan hangt af van het niveau vaardigheid van de aanvaller. Een figurant zal deze bijhouden tot genezing of dood. Bepaalde vaardigheden kunnen dit verhelpen. Bloedingen zijn vooral gevaarlijk bij afstandswapens aangezien deze automatisch door pantser schieten.

**Bottenbreker:** een effect geroepen na een slag met een zeer zwaar wapen of een techniek bedoelt om beenderen te breken. Indien raak op levenspunten van een ledemaat (niet op pantser of schild)wordt de getroffen locatie automatisch op 0 gezet ongeacht de overgebleven levenspunten. Dit wordt genoteerd met een 'B' op je sheet en indien niet genezen met de juiste vaardigheid, ervaar je permanent -1 Levenspunt op die locatie.

**Door Pantser:** een effect geroepen door precisie slag die meestal met scherpe wapens gedaan worden. De slag negeert dan het pantser van de vijand. Sommige krijgstechnieken laten toe om enkel bepaalde pantsers te negeren dus lees je krijgstechnieken goed alvorens ze te gebruiken op een tegenstander!

**Gif:** Dit betekent dat het wapen ingesmeerd is met gif. Indien men dit hoort roepen voelt of ruikt men meteen dat er gif aanhangt. Na het gevecht (of tijdens een time-stop) informeert men het effect en niveau van het gif. Giffen die meteen effect hebben worden direct na de slag uitgevoerd.

**Impact:** een effect geroepen na een zeer krachtige slag. Indien raak (zelfs op pantser of schild) moet het slachtoffer 3 passen achteruit nemen en gaan liggen zodat zijn schouders de grond raken (of hurken voor 3 tellen indien de ondergrond niet geschikt is).

**Infectie:** bepaalde creaturen of besmette wapens laten gruwelijke infecties na. Indien men geraakt is op een 'ontblote' locatie (geen pantser of schild) wordt dit genoteerd met een 'I' op je sheet. Je kan nadien niet genezen worden op die locatie tenzij eerst de infectie verwijderd is door de juiste vaardigheid.

**Klief:** Een speciale, krachtige slag bedoeld om een schild in 1 keer te verpulveren. Indien raak op een schild moet men direct het schild neerleggen, het is kapot.

**Krachtslag:** Dit simuleert een ongewoon harde en krachtige slag, meestal gedaan met een 2handig wapen. IN GEEN GEVAL betekent dit dat men effectief harder moet gaan slagen!

Deze slag doet gewoon meer schade dan andere slagen en *dient ook zo uitgespeeld te worden!*

**Magisch:** Ongekende krachten zijn gemoeid bij deze aanval of effect. **Iedereen** in de buurt die deze roepterm hoort, reageert gepast met angst, ontzag of verwarring!

Magie is zeldzaam, krachtig en onbekend!!

**Pareer:** Dit simuleert een bliksemsnelle en kundige pareer van het personage. Indien men dit roept, negeert het personage een niet-magische slag zonder roep-term. Hij heeft deze 'zagezegd' pijlsnel gepareerd ook al was het raak. Men kan geen afstandswapens pareren.

**Ontwapen:** Een speciale techniek om iemand te ontwapenen. Men dient het wapen van de tegenstander te raken en 'ontwapen' te roepen. De tegenstander moet **direct** zijn wapen laten vallen op de grond. Hij mag dit ook direct proberen weer op te rapen.

**Ontwijk:** Dit simuleert een bliksemsnelle sprong of manoeuvre om een slag te ontwijken. Indien men dit roept, negeert het personage een niet-magische slag of schot zonder roep-term. Hij heeft deze zagezegd ontweken ook al was het raak.

**Resist:** Een algemene term voor als men een verdediging activeert tegen een bepaald effect.

**Poltergeist:** Deze term probeert in één woord een heel gamma van bovennatuurlijke activiteiten te simuleren waarop spelers gepast (met angst en horror) dienen op te reageren. Objecten vliegen door de kamer, onzichtbare handen grijpen of klauwen naar personages, muren bloeden en angtaanjagende schaduwen vormen zich overal in je ooghoek.

Deze term heeft uiteraard veel te maken met Spiritisme en is vaak IN COMBINATIE met andere effecten afhandelbaar van de spreuk of vaardigheid.

## 5. Ontwaking

Onder ontwaakte personages verstaan we zij die in staat zijn om via Wilskracht spreuken te bekomen. Elk van de klassen ontvangt magische krachten op een eigen manier en heeft een aparte manier om deze te activeren. *Let wel: je kan je vaardigheden zo kiezen dat je wel ontwaakt bent maar nog geen ervaring hebt in het gebruiken van deze krachten.*

**Men kan slechts 1 van volgende magie-strekkingen kiezen:**

- **Druïdisme**
- **Occultisme**
- **Riten**
- **Spiritisme**

Hoe dan ook, al deze magie is redelijk zeldzaam in Omen en wordt ontvangen met angst, ontzag of zelfs agressie. ***Dit moet zeker uitgespeeld worden!*** Enkel de klassen Ontwaakte en Priester kunnen magie gebruiken.

Een priester die heilige krachten hanteert, moet men met ontzag behandelen en 'aangapen'. Een magiër die telekinetisch iemands been verbrijzelt is angstaanjagend als de duivel zelve en verwacht een gepaste reactie.

We hameren dit bij onze figuranten erin en hopen van de spelers hetzelfde.

***Indien het niet duidelijk is wat men doet, kan men altijd 'MAGIE' bij de incantatie roepen, zodat iedereen goed weet dat er iets bovennatuurlijks staat te gebeuren.***

Magie is chaotisch en wispelturig, vluchtig als water. Men kan het nooit lang vasthouden in gedachten of kennis. Alle spreuken in Omen worden willekeurig gegeven **per evenement!** Dit wil zeggen dat men zijn spreuken nooit kan onthouden en niet worden overgedragen tussen evenementen door tenzij met speciale voorwerpen waar men spreuken kan inbinden en zodoende de handigste kan selecteren voor verder gebruik.

Alle magie heeft een bron waarin de ontwaakte kan tappen maar eerst moet de gebruiker zich binden aan deze bron via de gepaste vaardigheden, ze doen dit elk op hun eigen manier.

Een spreuk casten is niet zomaar de woorden over zijn tong laten rollen, we hameren er op om hierbij de nodige handelingen, korte rituelen, eventuele andere componenten en voldoende rollenspel te gebruiken. ***We hanteren een minimum van 10 seconden per spreuk!!***

**Hier laten we jouw fantasie vrij in!!**

Onze figuranten gaan hier ook om gebriefd worden en zullen spreuken met ontzag, vrees of agressie onthalen.

(Dus geen "speed-casting" of nonchalant met een wijsvinger iemand opblazen..)

Door recente binnenspel gebeurtenissen is er vanalles gebeurd met de magie in de wereld.

**Ontwaakten en Priesters kunnen elke verkregen spreuk slechts 1x casten.**

Na gebruik geeft men het spreukbriefje aan een figurant of spelleider.

## Druïde

Een **Druïde** is een Ontwaakte die zijn magische krachten van het land krijgt waar hij rechtstreeks mee in verbinding staat. Men kan een Druïde spelen door in de Ontwaakte klasse de vaardigheid: 'Roep der Natuur' te selecteren.

Druïden zijn eenzaten en solitaire dwalers, hun krachten beperken zich tot zichzelf of de natuur rondom zich.

Hij ontvangt spreuken nadat hij succesvol een **Territorium** heeft afgebakend. Daarna verleent het land hem de verborgen krachten die in dat stuk natuur verscholen zitten.

De Druïde hoort dit territorium te beschermen tegen alles wat de natuur kan schaden en de balans kan verstoren. Een druïde kan slechts 1x per evenement een Territorium afbakenen.

Je vaardigheid in Druïdisme bepaalt welk Niveau je spreuken zullen zijn.

Je Wilskracht bepaalt hoeveel spreuken je maximaal **kan** ontvangen van spelleiding.

Allerhande binnenspel factoren kunnen dit laten variëren.

Een spreuk staat vermeld op een spreukbriefje. **Elke spreuk kan men slechts 1x gebruiken.**

Na gebruik geeft men het spreukbriefje af aan een figurant / spelleider.

*(zie "verkrijgen van spreuken" voor meer info)*

Op je Territorium kan je de spreuk vrij (gratis) casten. Buiten je territorium heb je de beruchte kanalisatiekristallen nodig en de juiste vaardigheid – **Kristalgift** - om een spreuk te casten.

Je moet steeds X aantal kanalisatie kristallen gebruiken gelijk aan het niveau van de spreuk.

### **Talisman**

Druïden maken gebruik van Talismans om spreuken mee te kunnen onthouden en de magie langer vast te houden voor later gebruik. Een spreuk die is gebonden in een talisman vervalt NIET tussen evenementen door. Het is een feite een soort opslag om een spreuk in te bewaren.

De Druïde kan zodoende de nuttigste spreuken die hij ontvangt, 'opslagen' in een gewijd voorwerp of icoon dat met zijn land of affiniteit heeft te maken.

Om een talisman te creëren of op te laden dient men steeds een kort ritueel te doen en kanalisatie kristallen te gebruiken. *(zie vaardigheid Talisman)* Men vouwt het spreukbriefje dat men wenst te binden rond de hand-out van de Talisman.

Dezelfde criteria worden gehanteerd om een spreuk uit een Talisman te casten, men kan dit ook maar 1x per gebonden spreukbriefje. Na gebruikt geeft men steeds 1 spreukbriefje af.

IN je Territorium kan je dit 'gratis' doen, buiten je Territorium kost dit Kanalisatiekristallen.

Een Talisman kan men **NIET** binden aan andere personen tenzij de druïde de juiste Affiniteit heeft dat hem in staat stelt om 'roedels' of 'kudden' te vormen.

*Een Druïde is redelijk zeldzaam, contacteer spelleiding om te zien of het mogelijk is om er één te kunnen spelen.*

## Spiritist

Een **Spiritist** is een Ontwaakte die zijn magische krachten ontvangt van het dodenrijk en de geesten die daarin rondwaren. Op plaatsen waar de grens tussen werelden dun genoeg is, kan hij een seance leiden en tappen van de krachten of kennis die tot de geesten toebehoren.

Dit gaat niet zonder gevaar uiteraard, er bestaan kwade geesten en meer die zich willen wreken op de levenden. Spiritisten zijn zonderlingen en griezelige figuren die een omstreden rol in de maatschappij vervullen. Ze zijn vervloekt/gezegend met het kunnen zien en contacteren van de doden die in de geestenwereld ronddwalen.

Men kan een spiritist spelen door in de Ontwaakte klasse de vaardigheid: 'Geestesoog' te selecteren.

Hij ontvangt spreuken nadat hij succesvol een **Seance** heeft geleid in een daarvoor speciaal ingerichte seance-ruimte. Hij roept hierbij een geest op, contact met deze geest zorgt ervoor dat hij wordt blootgesteld aan de Geestenwereld en diens magie kan gebruiken.

### **Het verkrijgen van spreuken hangt voor een Spiritist dus grotendeels af van ROLLENSPEL met de opgeroepen geest.**

Je vaardigheid in Spiritisme bepaalt welk Niveau je spreuken kunnen zijn **MAAR** dit hangt ook af van de kracht en ervaring van de geest. Een jonge dwaler zal geen hoge Nv spreuken kunnen geven simpel omdat deze de kracht er niet voor heeft.

Je Wilskracht bepaalt hoeveel spreuken je maximaal **kan** ontvangen van de geest (*zie "verkrijgen van spreuken" voor meer info*). Allerhande binnenspel factoren kunnen dit laten variëren.

Een spreuk staat vermeld op een spreukbriefje. **Elke spreuk kan men slechts 1x gebruiken.**

Na gebruik geeft men het spreukbriefje af aan een figurant / spelleider.

In je Seance-ruimte kan je de spreuk vrij (gratis) casten. Buiten je seance-ruimte heb je de beruchte kanalisatiekristallen nodig en de juiste vaardigheid – **Zielensteen** - om een spreuk te casten. Je moet steeds X aantal kanalisatie kristallen gebruiken gelijk aan het niveau van de spreuk.

Een spiritist kan zoveel seances doen als hij wil, maar riskeert telkens de grens met de spiegelwereld te verstoren wanneer hij dit doet.

### **Ankers**

Spiritisten gebruiken Ankers om geesten in te binden en zodoende hun krachten te kunnen onthouden en aanwenden buiten hun seance ruimten. Een Anker stelt de Spiritist in staat om een spreuk tussen evenementen door te 'onthouden' en op te slaan voor later gebruik.

Een spreuk die is gebonden in een Anker vervalt dus NIET tussen evenementen door. De Spiritist kan zodoende de nuttigste spreuken die hij ontvangt, 'opgeslagen' in een voorwerp of icoon dat met de geest of spreuk in kwestie iets te maken heeft. (iets dat ooit van de geest is geweest of daarmee te maken heeft)

Om een Anker te creëren of op te laden dient men steeds een kort ritueel te doen en kanalisatie kristallen te gebruiken. (*zie vaardigheid Anker*) Men vouwt het spreukbriefje dat men wenst te binden rond de hand-out van het Anker.



Dezelfde criteria worden gehanteerd om een spreuk uit een Anker te casten, men kan dit ook maar 1x per gebonden spreukbriefje. Na gebruik geeft men steeds 1 spreukbriefje af. IN je Seance-Ruimte kan je dit 'gratis' doen, buiten je seance-ruimte is dit ook gratis.

Een Anker kan men binden aan een ander personage maar enkel als dat personage een **persoonlijke link** heeft met de geest waarvan de kracht komt. Meestal moet dat personage dan aanwezig zijn op de seance en trauma riskeren! Om de Anker te binden betaalt de spiritist X kanalisatiekristallen (X= nv Anker). De persoon hoeft geen ontwaakte te zijn, het kan een 'normaal' iemand zijn waarover de geest dan waakt. Net als de Spiritist kan hij deze spreuk slechts 1x casten en daarna het spreukbriefje afgeven na gebruik.

*Een Spiritist is redelijk zeldzaam, contacteer spelleiding om te zien of het mogelijk is om er één te kunnen spelen.*

## Priester

Geestelijken zijn een aparte klasse en belangrijke niche in de maatschappij. Priesters hebben status en horen met respect behandeld te worden!

Niet alle geestelijken kunnen magische krachten ontketenen maar zij die dat wel kunnen zijn de Priesters. Een Priester ontvangt zijn gaven rechtstreeks van de Goden want hij is de gekozen connectie met de hemelse machten.

Een priester kan **1x per evenement** een stuk terrein zegenen via de vaardigheid – Wijden – dit telt vanaf dan als zijnde **Gewijde Grond** van zijn godheid.

Een priester ontvangt zijn krachten na een geslaagde mis of viering **op** gewijde grond van de juiste godheid. Indien hij een viering doet op de verkeerde gewijde grond of de mis niet de goedkeuring van de goden draagt kan de priester (en/of sommige/alle aanwezigen) een goddelijke straf ontvangen.

Een priester kan zoveel vieringen doen als hij wilt maar kan slechts **1x per periode** spreuken ontvangen tijdens een viering. (hiervoor MOET spelleiding gewaarschuwd EN aanwezig zijn om de viering te beoordelen.) Bij een nieuwe misviering dien je de oude spreuken in. Je verkrijgt een gelijkaardig aantal nieuwe spreuken.

### **Het verkrijgen van spreuken hangt voor een Priester dus grotendeels af van ROLLENSPEL en opkomst tijdens een viering OP gewijde grond.**

Je vaardigheid in Riten bepaalt welk Niveau je spreuken kunnen zijn.

Je Wilskracht bepaalt hoeveel spreuken je maximaal **kan** ontvangen van je god (*zie "verkrijgen van spreuken" voor meer info*).

Allerhande binnenspel factoren kunnen dit laten variëren.

Een spreuk staat vermeld op een spreukbriefje. **Elke spreuk kan men slechts 1x gebruiken.**

Na gebruik geeft men het spreukbriefje af aan een figurant / spelleider.

De priester kan tijdens een misviering ook status gebruiken om meer spreuken te bekomen (zie vaardigheid Aanbidden).

Een priester kan zelf grond wijden en kiezen waar hij dit doet, zolang hij maar de regels van zijn godheid respecteert. Een gewijde grond is essentieel want enkel daarop kan de priester zijn

gaven zonder kanalisatiekristallen (aka 'gratis') aanwenden. Indien hij een gave wilt aanwenden buiten zijn gewijde grond dient hij Kanalisatiekristallen te gebruiken via de vaardigheid – **Godentraan** - Je moet steeds X aantal kanalisatie kristallen gebruiken gelijk aan het niveau van de spreuk.

### **Relieken**

Priesters maken gebruik van Relieken om goddelijke macht in te bewaren zodat ze de gave langer kunnen bijhouden. Een Reliek stelt de Priester in staat om een spreuk tussen evenementen door te 'onthouden' en op te slaan voor later gebruik.

Een spreuk die is gebonden in een Reliek vervalt dus NIET tussen evenementen door. De Priester kan zodoende de nuttigste gaven die hij ontvangt, 'opslagen' in een voorwerp of icoon dat met de aanbeden god te maken heeft.

Om een Reliek te creëren of op te laden dient men steeds een kort ritueelje te doen en kanalisatie kristallen te gebruiken. (zie vaardigheid *Reliek*) Men vouwt het spreukbriefje dat men wenst te binden rond de hand-out van het Reliek.

Dezelfde criteria worden gehanteerd om een spreuk uit een Reliek te casten, men kan dit ook maar 1x per gebonden spreukbriefje. Na gebruik geeft men steeds 1 spreukbriefje af. OP je gewijde grond kan je dit 'gratis' doen, buiten je gewijde grond is dit ook gratis..

Een Reliek kan men binden aan een ander personage maar enkel als dat personage HETZELFDE geloof aanhangt (zie vaardigheid Binden Reliek). Het te binden personage moet aanwezig zijn op de binding. Om de reliek te binden betaalt de priester X kanalisatiekristallen (X= nv Reliek). De persoon hoeft geen ontwaakte te zijn, het kan een 'normaal' iemand zijn waarover de zegen van het reliek en de goddelijke macht over waakt. Een persoon kan maar één reliek dragen, ongeacht het niveau van het reliek. Net als de Priester kan hij deze spreuk slechts 1x casten en daarna het spreukbriefje afgeven na gebruik (om te casten betaal je geen kanalisatiekristallen, ongeacht de locatie)..

*Een Priester is redelijk zeldzaam, contacteer spelleiding om te zien of het mogelijk is om er één te kunnen spelen.*

### Magiër

Men kan een Magiër spelen door in de Ontwaakte klasse de vaardigheid: 'Primaire Gave' te selecteren. Magiërs, heksen of occultisten zijn vervloekt gezelschap. Niemand weet waar hun krachten vandaan komen, zij hebben geen bron om uit te tappen. Veel magiërs geloven dan ook de populaire strekking, dat zij zelf de bron zijn en dus de volgende stap in menselijke evolutie. Dit soort ketterij wordt niet geduld en in sommige streken wordt er verwoed jacht gemaakt op heksen. Een magiër hoeft geen grond of ruimte af te bakenen om zijn krachten te gebruiken. Hij kan dit eender waar en wanneer!

Een magiër ontvangt krachten van zijn Primaire Gave maar ook van zijn niveau in Occultisme. Occultisme is zijn connectie met de wispelturige stromingen der magie en verschillen sterk van evenement tot evenement terwijl zijn Primaire gave eerder statisch is.

Een Primaire Gave wordt gekozen in overeenstemming met spelleiding tijdens personage creatie. Sommige van deze krachten zijn permanent terwijl anderen dan weer gelimiteerd gebruikt kunnen worden en zullen tellen als 'spreukbriefjes' die je moet afgeven na gebruik. Spreuken via Occultisme ontvangt men willekeurig bij aanvang van een evenement.

Je vaardigheid in Occultisme bepaalt welk Niveau je spreuken kunnen zijn.

Je Wilskracht bepaalt hoeveel spreuken je maximaal **kan** ontvangen.

Allerhande binnenspel factoren kunnen dit laten variëren (zie "verkrijgen van spreuken" voor meer info).

Een spreuk staat vermeld op een spreukbriefje. **Elke spreuk kan men slechts 1x gebruiken.**

Na gebruik geeft men het spreukbriefje af aan een figurant / spel leider.

Occultisme is krachtige magie waarvoor men NOOIT kanalisatiekristallen voor nodig heeft en dus overal kan aanwenden maar soms is het ook gevaarlijk voor de gebruiker. De magiër staat in directe verbinding met de magische flux van de wereld, teveel daarvan gebruiken kan nadelige gevolgen hebben op diens persoon.

**Op sommige (niet allemaal) spreukbriefjes zal een nadelig effect staan. Deze Handicap gaat tegelijk in effect wanneer de magiër de spreuk gebruikt!**

### **Grimoire**

Een duivels en duister boek beschreven met bloed dat toebehoort aan een Magiër. Heksen gebruiken Grimoires om spreuken in te bewaren en op te slaan voor later gebruik.

(zie de vaardigheid – *Grimoire*)

Een Grimoire is gelijkaardig aan maar werkt anders dan een Anker, Reliek of Talisman.

De Magiër kan een verkregen spreuk neerschrijven in bloed (dit kost 1 levenspunt PER spreuk) in het boek. De speler moet ZELF een boek (of iets gelijkaardigs voorzien). De Spreukbriefjes worden ook in het boek bewaard, gevouwen over de pagina.

Iedereen met kennis van *Arcane Taal* kan het boek lezen maar enkel diegenen met het juiste niveau in Occultisme kunnen de spreuk casten.

**Elke spreuk kan men slechts 1x gebruiken.**

Na gebruik geeft men het spreukbriefje af aan een figurant / spel leider.

## Verkrijgen van Spreuken

Spreuken krijg je niet vanzelf. Elke klasse verkrijgt op zijn eigen manier spreuken, mits correct rollenspel, zoals beschreven bij jouw klasse (zie verder).

De berekening van je potentieel maximaal aantal spreuken gebeurt via het niveau van je ontwaakte vaardigheid (vb.: Spiritisme 2) en de totale wilskracht van je personage.

Je **Wilskracht X** bepaalt het **maximum** aantal spreuken naargelang niveau.

Je krijgt maximaal X aantal spreuken van je maximum niveau. Per lager niveau word je wilskracht nog eens extra geteld.

Algemeen:

Ontwaakte heeft Wilskracht X en Niveau 4 (Druidisme 4/ Occultisme 4/ Riten 4/ Spiritisme 4).

Hij ontvangt maximaal X spreuken van zijn maximaal niveau 4.

Hij ontvangt maximaal 2 keer X spreuken van zijn lager niveau 3.

Hij ontvangt maximaal 3 keer X spreuken van een lagere niveau 2.

Hij ontvangt maximaal 4 keer X spreuken van de laagste niveau 1.

### **Belangrijk! Een ontwaakte zal zelden zijn maximum aantal spreuken krijgen!**

Voorbeeld:

- *Een druïde met Wilskracht 2 en Druidisme 2 heeft maximaal 2 Nv2 spreuken en 4 Nv1 spreuken.*
- *Een spiritist met Wilskracht 6 en Spiritisme 3 heeft maximaal 6 Nv3 spreuken, 12 Nv2 spreuken en 18 Nv1 spreuken*
- *Een priester met Wilskracht 4 en Riten 2 heeft maximaal 4 Nv2 spreuken en 8 Nv1 spreuken.*

### **Druïde**

Na een succesvolle afbakening (zie vaardigheid Afbakening) contacteert de Druïde spelleiding die het Territorium komt keuren. Pas dan verkrijgt hij zijn spreuken naargelang waar hij zich heeft gevestigd. Dit kan verschillen qua terrein; moerasgrond geeft andere spreuken dan bv. een zandvlakte.

Spelleiding hanteert per evenement verschillende effecten die hierin invloed kunnen hebben, de aard van het Land, de wispelturigheid der natuur, ecologische gezondheid etc..

Spreuken worden voorgesteld door spreukbriefjes die men MOET afgeven na gebruik.

### ***Een Druïde kan maar 1x afbakenen per evenement.***

Druïden zijn eenzaten en zonderlingen die zich afstandelijk houden van de menselijke maatschappij en de wildernis prefereren. Om dit rollenspelmatig over te brengen en een correcte weergave te geven van de wereld hanteert spelleiding parameters. Bij transgressie van deze parameters verzwakt je verbinding met de natuur. Je ontvangt bijgevolg minder spreuken.

Enkele voorbeelden van parameters:

- De druïde mag geen voorwerpen bezitten die niets te maken hebben met dagdagelijkse overleving in de wildernis.
- De druïde mag geen deel uitmaken van een groepering / bende / clan / familie / stam
- De druïde mag geen geld bezitten, geld is een icoon van moderne samenleving.

Er zijn verschillende vaardigheden die je aantal spreuken beïnvloeden zoals: Affiniteit, Harmonisatie en Natuurkracht (zie vaardigheidslijst voor meer info).

Sommige wezens verstoren de balans van de natuur en de harmonie van het Land. (Trollen zijn een iconisch voorbeeld). Deze geven ook malussen op spreuken maar indien deze tijdens een evenement verslagen worden dan herstelt de natuur zich en kan de druïde als beloning de 'vrijgevochten' spreuken toch nog bemachtigen.

Indien een druïde zijn Afbakening kwijt geraakt verliest hij ook zijn connectie met het Land en verliest hij ALLE spreuken. Enkel spreuken bewaard in Talismans kan men behouden.

Trollen zijn in staat om Territoria te 'bezoedelen' en zodoende Druïden te verdrijven.

Heksen zijn ook notoir om via - *Disruptie* - Territoria te doen verliezen.

### **Spiritist**

Een spiritist heeft een meer rollenspel-intensieve manier om spreuken te bekomen.

Hij moet een seance leiden waarin hij een geest contacteert, dit moet gebeuren op een ingewijde 'Seance ruimte'. Hij kan spreuken bekomen **door rollenspel** met de geest, dit kan goed of slecht gaan naargelang wat de Spiritist vraagt of eist. Spreuken kunnen verschillen van geest tot geest.

**Bij elke seance moet er een verantwoordelijke van spelleiding aanwezig zijn die de seance zal beoordelen.**

Na de seance ontvangt de spiritist zijn spreuken van de geest. Dit hangt ook af van de kracht en ervaring van de geest. Een jonge dwaler zal geen hoge Nv spreuken kunnen geven simpel omdat deze de kracht er niet voor heeft! Dus als je Nv4 spiritisme hebt en een jonge geest oproept, kan het zijn dat je enkel een paar nv1 spreukjes ontvangt.

Enkele tips:

- We wensen graag een element van horror te behouden voor geesten en spoken, vandaar dat een spiritist die er nogal nochalant mee omgaat en een geest benadert als eender welke boer veel minder spreuken zal ontvangen dan een spiritist die er deftig naar rollenspeelt.
- Een groot deel van deze beleving hangt af van sfeer. Als een spiritist in vol daglicht met veel spelers erbij een seance gaat leiden, zal die aanzienlijk MINDER krachtig zijn dan snachts in een cool ingerichte ruimte met slechts een paar griezelfans.
- Zoek op de locatie naar informatie van een gekwelde geest zodat je die krachtere geest kan oproepen. Een persoonlijk voorwerp van die persoon helpt zeker om de geest te kanaliseren.

Een spiritist kan zoveel seances doen als hij wil, maar riskeert telkens de grens met de spiegelwereld te verstoren wanneer hij dit doet. Dit kan resulteren in minder verkregen spreuken of traumatische schade in de vorm van fantasmen en nachtmerries.

Bij verkrijgen van nieuwe spreuken moet je de oude spreuken inleveren (m.u.v. de spreuken verkregen door de vaardigheid Ijzeren Wil). Je verkrijgt na een nieuwe seance minder spreuken, tenzij je een sterkere geest oproept. Je kan als spiritist ook een seance doen en geen spreuken aanvragen. Hiermee kan je contact leggen met geesten.

Een spiritist kan zijn aantal spreuken beïnvloeden met de vaardigheid Ijzeren Wil (zie vaardigheidslijst voor meer info).

Indien een Spiritist zijn Seanceruimte kwijtraakt, verliest hij ook zijn connectie met de geestenwereld en verliest hij ALLE gekende spreuken. Enkel spreuken bewaard in Ankers kan men behouden. Een spiritist is wel vrij om nadien een nieuwe seance-ruimte in te richten en opnieuw een seance te leiden (op eigen risico).

### **Magiër**

Een magiër ontvangt zowel zijn Primaire Gave als Occultisme briefjes bij aanvang van het evenement IN zijn spelersdoos. Een magiër zal zo goed als altijd zijn maximale berekening hebben qua hoeveelheid spreuken tenzij er binnenspel effecten zijn die dit kunnen veranderen. Een magiër zal steeds MEER spreukbriefjes hebben afhankelijk van zijn Primaire Gave. Dit is steeds compleet willekeurig, magiërs volgen dus NIET de totale berekening wilskracht / niveau zoals hierboven.

### **Priester**

Een priester moet een viering leiden OP gewijde grond om zijn spreuken te verkrijgen. Hij heeft hiervoor telkens Gelovigen nodig en moet ernaar streven om zoveel mogelijk gelovigen van zijn god bijeen te krijgen. Een priester kan **1x per periode** spreuken ontvangen door een viering te leiden. Nieuw verkregen spreuken vervangen oudere spreuken. Bij een betere misviering (zie criteria hieronder) kan je extra spreuken bekomen.

Een viering moet voldoende rollenspel inhouden en zoveel mogelijk eisen van de god inwilligen, elke God heeft zo zijn eigen set parameters die voldaan moeten worden of de priester ontvangt minder spreuken (of zelfs een Goddelijke Straf).

**Bij elke viering moet er een verantwoordelijke van spelleiding bij zijn die de viering zal beoordelen.** Spelleiding hanteert een aantal basis parameters om het aantal spreuken te berekenen. Dit om een meer correctere versie van vieringen weer te geven in de Omen wereld. Elke inbreuk betekent minder aantal spreuken. Voorbeeld van enkele inbreuken:

- Per aanwezige niet-gelovige
- Per niet gerespecteerd dogma (zie de hand-out - *Geloofskennis*)
- Per aanwezige Magiër

Een grote hoeveelheid gelovigen kan echter een positief effect hebben op de viering van de priester. Hoe meer gelovigen (van **hetzelfde** Geloof) hoe groter het positief effect op je aantal spreuken.

Via de vaardigheid *Aanbidding* kan een priester status aanwenden (schrappen) om extra spreuken te bekomen (zie de vaardigheidlijst voor meer informatie).

Het is mogelijk dat meerdere priesters één grote viering wensen te doen. Hiervoor wordt de priester met de MEEESTE status aanzien als de ritemeester. Andere priesters tellen mee als aanwezige gelovige. Elke priester die **actief** meedoet aan de viering telt zijn wilskracht bij de maximale berekening MAAR de Ritemeester krijgt voorrang bij het kiezen / verdelen van de spreuken.

Een priester kan 1x per evenement Gewijde Grond inwijden. Indien hij deze gewijde grond kwijt geraakt, ontvangt hij een **goddelijke straf** (bv.: verlies van spreuken).

Trollen zijn in staat om Gewijde Grond te 'bezoedelen' en zodoende Priesters te verzwakken.

Heksen zijn ook notoir om via – *Disruptie* – Gewijde Grond te doen verliezen.

Priesters zijn dus bij deze ook in staat om op Gewijde Grond van een andere priester spreuken te gebruiken INDIEN het geloof overeenkomt!

Een Hymir priester kan op Gewijde Grond van Hymir of de Alfar zijn spreuken gebruiken.

Een Melanthios priester kan ENKEL op Gewijde grond van Melanthios spreuken gebruiken.

Een Alfar priester kan op Gewijde Grond van de Alfar spreuken gebruiken.

Een Alfar priester KAN op Gewijde Grond van Hymir, Alhénia of Tallathan spreuken gebruiken maar ENKEL die van de specifiek ingewijde godheid.

## Incanteren

Vooraleer een spreuk effect heeft, dient de caster eerst een INCANTATIE te doen. Deze zin of rituele handeling duurt een tiental seconden. Dit om te voorkomen dat de caster teveel spreuken teveel na elkaar doet en brengt ook meer belang aan de spreuk. Om maximaal effect te behalen in de wereld van Omen roept men na de incantatie nog eens 'MAGIE' om iedereen duidelijk te maken dat er iets bovennatuurlijks staat te gebeuren.

Elke klasse laten we vrij in de keuze van zijn incantatie, dit om maximale immersie en rollenspel te bevorderen. De incantaties die bij de spreuken staan van Druïden, Priesters en spiritisten zijn slechts voorbeelden.

- Druïden aanroepen de natuurgeesten, de elementen en het Land zelf.
- Spiritisten aanroepen hun voorouders, gestorven geliefden of oude wraakgeesten
- Priesters laten machtige gaven neerdalen in naam van hun godheid.

Enkel een Magiër is gebonden aan zijn Arcane Taal, deze taal laat hem toe om controle te krijgen over de vluchtige magische flux in de wereld.

Een Magiër MOET de incantatie op het spreukbriefje uitspreken.

## Soorten Spreuken

Een woordje uitleg bij de spreukbriefjes.

<b><u>Effect</u></b>	Dit geeft kort weer over welke soort spreuk het gaat.
<b>Aanval</b>	Bedoeling om schade of last te veroorzaken op een doelwit
<b>Boost</b>	Bedoeling om <b>Jezelf</b> te beschermen of te genezen.
<b>Zegen</b>	Bedoeling om een <b>ander</b> te beschermen of te genezen.
<b>Vloek</b>	Bedoeling om een doelwit op langere termijn last te berokkenen.

**Een personage kan slechts 1 Boost of zegen tegelijk dragen.**

Sterkere vloeken, boosts en zegens hebben voorrang op zwakkere in het geval dat iemand dit op hem gecast krijgt. Men vergelijkt dan het niveau van de caster. In geval van gelijk niveau bij een Zegen of Boost kiest het doelwit. In geval van gelijk niveau van een vloek kiest spelleiding.

<b><u>Tijdsduur</u></b>	Dit geeft weer hoelang een spreuk binnenspel effect heeft.
<b>Direct</b>	De spreuk doet eenmalig het beschreven effect direct na incantatie. Men legt kort en duidelijk het effect uit aan het doelwit.
<b>X seconden</b>	Het doelwit telt luidop hoelang de spreuk effect heeft.
<b>1 gevecht</b>	de spreuk duurt 1 heel gevecht, in geval van onduidelijkheid beslist spelleiding wanneer 1 gevecht eindigt en het volgende begint.
<b>1 periode</b>	zie pagina 15 – tijdsindeling

<b><u>Bereik</u></b>	Dit geeft weer tot welke afstand de spreuk effect heeft.
<b>Zelf</b>	Geen afstand vereiste, de spreuk kan ENKEL op jezelf gedaan worden
<b>Handaanraking</b>	Je moet het doelwit aanraken zodat de spreuk effect heeft.
<b>X meter</b>	De spreuk heeft een MAXIMUM bereik van deze afstand
<b>X Radius</b>	De spreuk treft iedereen RONDOM de caster

**Doelwit** Dit is een specificatie op welk soort doelwit de spreuk kan gedaan worden. Sommigen spreuken hebben enkel vat op dieren en Beesten, andere zegens kan men dan weer enkel uitspreken over gelovigen.

**LEES AANDACHTIG je spreuk vooraleer je ze gebruikt.**



## 6. Uitrusting

Uitrusting is essentieel voor elk personage in Omen. Van wapens voor krijgers tot schrijfgerei voor geleerden en verband voor helers.

Alle belangrijks en waardevolle stukken uitrusting krijgen in Omen een kaartje met daarop de naam van het voorwerp. Indien er verkocht, gemaakt, geruild of gestolen wordt dient men steeds deze kaartjes te verhandelen.

### Soorten kwaliteit

Er bestaan 4 soorten 'kwaliteit' in voorwerpen in Omen. Lang niet alles is onderverdeeld in kwaliteit, meestal enkel wapens, pantsers, schilden en juwelen.

**Normale** kwaliteit is standaard, overal beschikbaar en niets speciaal aan. Deze soort uitrusting gaat redelijk snel stuk, vooral pantsers en schilden die vaak klappen krijgen.

***Een voorwerp van gewone kwaliteit kan geen magisch effect dragen.***

*Indien pantser of schildpunten tot 0 worden herleid is het onherroepelijk kapot!*

**Goede** kwaliteit is een stuk beter en vooral duurzamer. Pantsers en schilden hebben structuurpunten wat helpt om ze veel langer te blijven gebruiken. Goede kwaliteit is niet zo maar beschikbaar en weggelegd voor de hogere kringen.

**Meesterlijke** kwaliteit is de crème de la crème van uitrusting. Vele malen beter dan goede kwaliteit en veel duurzamer. Meesterlijke wapens en pantsers worden bewaard in schatkamers door edelen die ze al generaties in de familie hebben. Deze uitrustingen zijn gemaakt door de beste ambachtsslui in de geschiedenis.

***Het dragen van een Meesterlijk stuk uitrusting geeft altijd +1 status.***

**Legendarische** voorwerpen zijn die dingen waar mythen en legenden rond ontstaan. Uitrusting niet gemaakt door mensenhanden maar die toch nog blijken te bestaan. De meeste mensen hebben enkel maar gehoord van zulk een voorwerp (bv de Kroon van de Koning), laat staan één gezien.

## Pantsers

Er zijn verschillende soorten pantsers in Heimar. Men kan slechts 1 soort pantser per locatie dragen (tenzij met de juiste vaardigheid.)

### Versterkte Kledij

Enkel verkrijgbaar vanaf goede kwaliteit, versterkte kledij wordt gedragen door bijna iedereen van goede standing in Heimar, vooral tijdens diens vrije tijd of in formele kringen waar pantserdracht wordt afgekeurd.

Speltechnisch: Hieronder verstaan we gambezons, sterke zijde, kortom alle kledij van normale stoffen kan aanzien worden als 'versterkte kledij'.

### Lederen Pantser

Het meest voorkomende 'pantser' in Heimar biedt geringe bescherming, maar volle vrijheid en wordt als niet-agressief gezien door de meerderheid van de bevolking.

Lederen pantsers zijn favoriet bij vagebonden en verkenners, klassen waar lenigheid een troef is.

Speltechnisch: Hieronder verstaan we alle 'zachte' lederen pantsers en klederdracht. (vesten, broeken, etc..)

*Er zijn in Heimar verschillende soorten leder die men enkel bij een bepaalde afkomst kan verkrijgen:*

### Khalisch Hertenleder

Gelooid van het Arduynse hert, dit leder is zo stevig en robuust dat het bijna niet te snijden of doorboren is. Zeer gegeerd omwille van die eigenschap.

Speltechnisch: Hieronder verstaan we 'harde' lederen pantsers.

***Dit pantser is immuun aan de 'door pantser' regel van afstandswapens.***

Er wordt dus wel degelijk schade gedaan maar niet door pantser.

*\*Enkel Khaliërs mogen Khalisch hertenleder aankopen bij personage creatie.*

### Robbenleder

Verworven van de woeste robben (of zeewolven genaamd) bij de kusten van de Westerlanden. Dit leder biedt een uitzonderlijke weerstand tegen de elementen.

Speltechnisch: Dit geheel **zwarte** leder is daarom fel begeerd bij allen die veel reizen. Dit soort pantser negeert effecten geroepen met 'Vuur', men ontvangt wel schade maar de 'V' wordt niet op je sheet gezet.

*\*Enkel Goliad of Mannheimers met achtergrond in de Westerlanden mogen Robbenleder aankopen bij personage creatie.*

### Glashtyn Leder

De glashtyn zijn een plaag in sommige streken. Handige leerbewerkers hebben hun reptielachtige huid kunnen verwerken in lederen pantsers die vooral te vinden zijn rond de Vymur rivier of op het eiland Skail.

Speltechnisch: Dit leder heeft meestal een felle kleur (niet bruin of zwart!) en negeert alle effecten geroepen met 'Zuur'! Het is vaak ook dikker dan normaal leder.

### **Bontpantser**

Veel voorkomend in de noordelijke streken en vooral gedragen door Mannheimers en Bhanda Korr. Bont pantser kan meer schade absorberen dan leder.

Speltechnisch: Alles wat vacht of bont is, kan tellen als bontpantser.

### **Berenbont**

Alle soorten beren hebben een zeer dikke vacht in Heimar. Berenbont is zowat het stevigste bont dat men kan verkrijgen en zeer bestand tegen slagen met veel impact.

Speltechnisch: Het gedragen bont moet zeer dik zijn.

***Berenbont is immuun aan de 'Impact' regel.***

Men ontvangt nog wel degelijk schade maar moet het 'Impact' effect niet uitspelen.

### **Gemengd Pantser**

Gemengde pantsers zijn gemaakt van leer en versterkt met ijzeren 'studs' of metalen repen voor meer bescherming. Voornamelijk Goliad voetsoldaten dragen gemengd pantser.

Speltechnisch: Alle lederen pantsers met voldoende (+- 25%) ijzer of metaal mogen tellen als Gemengde pantsers.

### **Beenderpantser**

De Bhanda Korr hebben een lugubere en angstaanjagende traditie, namelijk het dragen van beenderen en botten als pantser. Bij bepaalde grafriten van belangrijke stamleden of machtige prooidieren verwerken de primitieve sjamanen de beenderen van de gestorvene in een soort pantser dat naar het schijnt de geest met zich meedraagt.

Beenderpantser heeft inderdaad een bepaalde weerstand, maar is moeilijker in te schatten dan alledaagse pantsers.

Speltechnisch: ongeacht het materiaal moet beenderpantser er uitzien als botten en beenderen.

***Een Beenderpantser telt de schade niet in punten maar in slagen, ongeacht de geroepen schade telt men alleen maar het aantal rake slagen.***

*Deze bonus geldt enkel zolang men pantserpunten heeft!*

Bv: Een krachtslag 4 zal tellen als 1 schade op het beenderpantser en niet als 4.

*\*Enkel Bhanda Korr mogen Beenderpantser aankopen bij personage creatie.*

*Andere volkeren die Beenderpantser dragen krijgen een zware malus op hun status.*

### **Maliënkolder**

Een zware beschermingsvest van aaneengeregen metalen ringen. Goliad smeden hebben eeuwen erover gedaan om het pantser zo licht en draagbaar mogelijk te maken.

Speltechnisch: Onder 'gewone' maliënkolder verstaan we alles wat geen 'echte' maliënkolder is zoals touwmaliën, aluminium etc... Alles wat licht en comfortabel is om te dragen.

*\*Maliënkolder telt als een zwaar pantser en vereist de vaardigheid: 'Pantserdracht I'.*

### **Mann-Maliënkolder**

Mannheim heeft zich nooit zorgen gemaakt over het gewicht van hun pantsers dus de maliënkolders gedragen door de Noormannen zijn aanzienlijk zwaarder maar bieden meer bescherming. Mannheimers schertsen vaak over de 'vrouwen-malië' van de andere volkeren.

Speltechnisch: Hieronder verstaan we alle 'echte' metalen maliënkolders van een aanzienlijk gewicht

*\*Mann-Maliënkolder telt als een zwaar pantser en vereist de vaardigheid: 'Pantserdracht I'.*

### **Plaatpantser**

Het plaatpantser is het stevigste pantser tot nu toe, gemaakt van dikke metalen platen dat de ultieme bescherming biedt voor een krijger. Ook hier hebben de Golyndische smeden hun best gedaan om dit pantser zo licht mogelijk te maken voor het comfort van de drager.

Speltechnisch: Aanzienlijk dikke, vlakke platen. Onder 'gewone' plaat verstaan we alles wat geen 'echte' plaat is (plastic, pvc, etc..)

*\*Plaatpantser telt als een zwaar pantser en vereist de vaardigheid: 'Pantserdracht II'.*

### **Mann-Plaat**

ook hier bekommeren de Mannheimers zich niet over de 'lichtere' versies van de zwakkere naties. Echte mannen dragen Mann-plaat, bij Hymir!

Speltechnisch: Onder Mann-Plaat verstaan we alle 'echte' plaatpantsers van een aanzienlijk gewicht.

*\*Mann-Plaat telt als een zwaar pantser en vereist de vaardigheid: 'Pantserdracht II'.*

### **Hoofdbescherming**

Sommige pantsersoorten vindt men ook als hoofddekseel. *Deze worden in een speciale plaats op je sheet vermeldt en worden bijgeteld bij je Torso punten.*

Gezien de geringe oppervlakte maken we geen onderscheid tussen Mann-pantsers en gewone niet-metalen hoofdtrusting.

Je moet de hoofdbescherming (prop) INGAME aanhebben, anders telt de bescherming niet. Dit vragen we om discussies te vermijden i.v.m. vaardigheden.

<i>Hoeden</i>	Hieronder verstaan we alle stoffen, van vilt tot bont of leder.
<i>Beenderhelm</i>	Een helm gemaakt van bot of een uitgeholde schedel
<i>Maliënkop</i>	Een kop van de Maliënkolder
<i>Helm</i>	Een helm van plaat..

<b>Pantserpunten</b>	<b>Normaal</b>		<b>Goed</b>		<b>Meesterlijk</b>	
	<b>Punten</b>	<b>Structuur</b>	<b>Punten</b>	<b>Structuur</b>	<b>Punten</b>	<b>Structuur</b>
Kledij	/	/	1	1	1	2
Hoed	/	/	1	1	1	2
Beenderhelm	1	/	2	2	2	4
Maliën-kap	1	/	2	2	2	4
Leder	2	/	2	2	3	6
Khalisch Leer	2	/	2	2	3	6
Robbenleer	2	/	2	2	3	6
Helm	2	/	3	3	3	6
Glashtyn Leder	3	/	3	3	4	8
Bont	3	/	3	3	4	8
Berenbont	3	/	3	3	4	8
Beender	4	/	4	4	5	10
Gemengd	4	/	4	4	5	10
Maliënkolder	6	/	6	6	7	14
Mann-maliën	7	/	7	7	9	18
Plaat	8	/	8	8	12	24
Mann-Plaat	10	/	10	10	15	30

## Schilden

Er zijn ruwweg 4 soorten schilden in Heimar:

### Beukelaar

Deze kleine schilden ziet men vooral in de zuidelijke gebieden en zijn vermoedelijk het eerst gebruikt door Ranae schermers. Het vergt snelheid en precisie om met dit lichte schild te blokkeren en biedt vanwege zijn geringe massa ook weinig bescherming tegenover de grotere schilden, maar met de juiste vaardigheid kan men de lichte beukelaar zelfs combineren met een tweehander of afstandswapen.

### Strijdschild

De meeste schilden vallen onder deze categorie en men kan ze vinden bij elke afkomst.

### Beenderschild

Zelfs voor de Bhandu Korr is dit zeldzaam, schildgebruik ligt nu eenmaal niet in hun barbaarse aard maar er zijn enkelen die verdediging opteren en rijgen hun beruchte beendertechnieken aaneen om een schild te maken.

### Torenschild

Deze immense zware schilden waren de laatste jaren van de oorlog in gebruik door de Goliad en lijken letterlijk op een kleine muur dat men met zich meedraagt. Het vergt een grotere vaardigheid om een torenschild effectief te kunnen hanteren.

<b>Schildpunten</b>	<b>Normaal</b>		<b>Goed</b>		<b>Meesterlijk</b>	
	<b>PP</b>	<b>SP</b>	<b>PP</b>	<b>SP</b>	<b>PP</b>	<b>SP</b>
Beukelaar	7	/	10	10	12	24
Beenderschild	10	/	12	12	15	30
Strijdschild	12	/	15	15	20	40
Torenschild	25	/	30	30	50	100

## Wapens

Er zijn verschillende typen wapens die elk ook onderverdeeld worden in de soorten kwaliteit. Normale wapens zijn nu eenmaal makkelijker te breken dan goede of meesterlijke wapens. Er wordt een onderscheid gemaakt tussen *scherpe* en *stompe* wapens. Bepaalde wapens werken beter tegen bepaalde monstersoorten en beesten en bepaalde krijgstechnieken kan men enkel uitvoeren met bepaalde wapens. Wapens zoals bijlen en paalwapens horen bij geen van de twee soorten.

### Zwaarden

Het meest verfijnde en nobele wapen, gedragen door alle volkeren maar minder voorkomend bij de Bhandu Korr. Je hebt eenhandige zwaarden die vrij standaard zijn in Heimar maar ook tweehandige zwaarden die enkel door ervaren, sterke krijgers gehanteerd worden. Bastaardzwaarden bestaan ook, maar komen veel minder voor. Dit wapen heeft de balans en het formaat om ofwel eenhandig als tweehandig gehanteerd te worden.

Speltechnisch: Alle zwaarden tellen als **scherpe** wapens.

*\*Men heeft minstens de vaardigheid: 'Wapengebruik: 1handig zwaard nodig.*

### Slagwapens

Een slagwapen is zoals de naam aangeeft, bedoelt om mee te slagen en niet te steken. Hieronder verstaan we alles van knotsen, knuppels en hamers. Hoe primitief of decoratief ook afgewerkt. 1handige versies zijn vrij standaard in Heimar en het goedkoopste wat men kan bekomen, tweehandige versies bestaan ook maar worden doorgaans door enkel sterke lieden gehanteerd.

Speltechnisch: Alle slagwapens tellen als **stompe** wapens.

*\*Men heeft minstens de vaardigheid: 'Wapengebruik: 1handig slagwapen' nodig.*

### Bijlen

Het traditionele oorlogswapen van Mannheim; een bijl is favoriet bij vele krijgers omwille van de dodelijke impact in combinatie met een gescherpt blad. 1handige versies zijn vrij standaard, zeker onder Mannheimers en tweehandige versies zijn terecht gevreesd op elk slagveld.

Speltechnisch: Alle bijlen tellen **scherp noch stomp!**

*\*Men heeft minstens de vaardigheid: "Wapengebruik: 1handige bijl' nodig.*

### Dolken

Een dolk of mes ziet men overal maar het vergt kunde om ermee te kunnen omgaan. Enkel geoefende personen kunnen zich meten tegen andere wapens met een dolk in de hand. Dolken doen in Omen standaard weinig schade tenzij men zich daarin specialiseert, dan wordt men pas gevaarlijk.

Speltechnisch: Een dolk telt als een **scherp** wapen.

*\*Men heeft minstens de vaardigheid: "Wapengebruik: Dolk' nodig.*

### Paalwapens

Alle volkeren gebruiken speren en andere gescherpte bladen op een lange paal. Vooral de Goliad voetsoldaten zijn geoefend met hellebaarden en de woeste Bhandu Korr jagen nog altijd met de zware speren getipt met scherpe stenen punten.

Speltechnisch: Alle Paalwapens tellen **scherp noch stomp!**

*\*Men heeft minstens de vaardigheid: "Wapengebruik: Paalwapen' nodig.*

### **Staven**

Een staf is gewoonweg een lange stok, vaak gezien bij reizigers doorheen het ganse land. In Omen doen staven weinig tot geen schade tenzij men zich daarin specialiseert.

Speltechnisch: Een staf telt als een **stomp** wapen.

*\*Men heeft minstens de vaardigheid: 'Wapengebruik: Staf' nodig.*

### **Bogen**

Een traditionele handboog vindt men bij alle volkeren maar vooral de Khaliërs zijn experts met deze afstandwapens. In Omen heeft men een ongelimiteerde voorraad aan gewone pijlen maar tijdens een Time-stop mag men **GEEN** afgeschoten pijlen oprapen om opnieuw te gebruiken. Dat moet men doen **nadat** het gevecht is afgelopen.

Speltechnisch: Een pijl telt als een **scherp** wapen.

*\*Men heeft minstens de vaardigheid: 'Wapengebruik: Boog' nodig.*

### **Kruisbogen**

Een vroege uitvinding van de Goliad, één waarvan werd gehoopt dat ze de Mannheimers kon doen verslagen tijdens de grote oorlogen.

Tijdens een Time-stop mag **GEEN** afgeschoten pijlen oprapen om opnieuw te gebruiken. Dat moet men doen **nadat** het gevecht is afgelopen.

Speltechnisch: Een kruisboogpijl (bolt) telt **scherp noch stomp** wapen.

*\*Men heeft minstens de vaardigheid: 'Wapengebruik: Kruisboog' nodig.*

### **Werpwapens**

Verscheidene krijgers, vagebonden en zelfs artiesten zijn getraind in het gooien van allerlei wapentuig; werpmessen, stenen en zelfs gebalanceerde bijlen.

Speltechnisch: Werpmessen tellen als **scherpe** wapens.

Werpstenen tellen als **stompe** wapens.

Werpbijlen tellen **scherp noch stomp**.

*\*Men heeft minstens de vaardigheid: 'Wapengebruik: Werpwapens' nodig.*

### **Blaaspijpen**

De blaaspijp is een welgekend wapen bij de meer primitievere volkeren. Zowel de Khaliërs als Bhandu Korr gebruiken ze uitvoerig, sommigen kennen zelfs enkele speciale trucks met dit zwaar onderschatte wapen.

Tijdens een Time-stop mag men **GEEN** afgeschoten pijltjes oprapen om opnieuw te gebruiken. Dat moet men doen **nadat** het gevecht is afgelopen.

Speltechnisch: Deze pijltjes tellen als **scherpe** wapens.

Voor pijltjes gebruikt men het beste Nerf-pijltjes, altijd zonder kern!

Het is best om op voorhand met spelleiding af te spreken welke kleur jouw pijltjes gaan krijgen zodat verschillende personages niet dezelfde kleur hebben en met elkanders pijltjes gaan lopen.

*\*Men heeft minstens de vaardigheid 'Wapengebruik: Blaaspijp' nodig.*



## Juwelen

Juwelen zijn een symbool van welvaart en macht in Omen. Gedragen sieraden leveren meer tijdelijke status op en zijn een krachtig wapen in het arsenaal van een politiek gerichte edele. Een juweel is altijd van een edelmetaal gemaakt (zilver of goud) en kan een edelsteen bevatten. Omwille van speltechnische redenen kan een juweel maar 1 soort edelsteen bevatten.

We erkennen volgende juwelen:

- Oorbellen (set)
- Ring
- Halsketting
- Armband

Het is aangeraden om steeds de lokale **Etiquette** (zie vaardigheid) te volgen omtrent sierraden anders kan het wel eens een averechts effect hebben.

*Spelers worden geacht zelf hun juwelen te voorzien, let op dat men **geen** echte of dure juwelen draagt met risico op verlies!*

## Kunstwerken

Er zijn een aantal vaardigheden die toelaten om kunst te maken in Omen. Kunst beroert de ziel en spreekt de geest en emoties van mensen aan, daarom kan het een krachtig medium zijn voor inspiratie, vermaak en standing.

### **Beeldende kunsten**

Beeldhouwwerken en schilderijen zijn zeldzaam in Omen en getuigen van een zekere macht wanneer in het bezit van iemand. De kunstenaar kan kiezen welk effect zijn kunstwerk gaat hebben, dit is meestal het beïnvloeden van focus of status.

Een kunstwerk staat (of hangt) op een vaste plaats. Zodra dit gekozen is, geeft het kunstwerk het gewenste effect aan ieder die het voor de eerste keer aanschouwt. Indien het verplaatst wordt, vervalt het effect gedurende de rest van het evenement.

### **Literaire kunsten**

Het geschreven woord is een krachtig instrument in het arsenaal van een Bard. Met poëzie en verhalen kan hij reputaties maken of kraken.

De kunstenaar kan kiezen uit volgende werken:

- Een Epos is een heldhaftig verhaal dat Focus doet bijwinnen.
- Een Ode is een bewieroking van een persoon met Status.
- Een Satire is een sociale aanval op een persoon met Status.

Literaire werken zijn steeds geschreven werkjes (hand-outs) die rondgegeven kunnen worden. Men noteert zijn naam (buitenspel) op de achterkant indien men akkoord is en het gewenste effect wil krijgen / bevorderen.

## Grondstoffen

Veel vaardigheden hebben grondstoffen nodig om ze tot uitvoering te brengen. De grondstoffen in Omen worden voorgesteld door **kaartjes** die men kan inruilen bij spelleiding voor de gewenste producten die men wenst te vervaardigen met ambachtsvaardigheden.

De meeste grondstoffen zijn onderverdeeld in de 4 soorten kwaliteit, men heeft dus altijd de ***juiste kwaliteit grondstof nodig om het juiste kwaliteit product te maken.***

Bv: Met de vaardigheid **Ontginning** kan men ruw ijzererts delven. Met dat ruwe ijzererts kan een smid metalen wapens, pantsers of schilden maken en herstellen van normale kwaliteit. Indien de smid een Goede kwaliteit voorwerp wilt maken of herstellen, heeft hij gezuiverd ijzererts nodig.

## Ankers, Relieken en Talismans

Dit zijn voorwerpen waar magie is ingebonden door middel van de vaardigheid '**Binden**'. Net als magie zijn deze voorwerpen zeldzaam en worden met angst en ontzag onthaald door de meerderheid van de bevolking.

Een **Anker** duidt op een voorwerp waaraan een geest nog gebonden zit. Dit maakt Ankers het angstaanjagends van allen en worden het minst getolereerd door autoriteiten. Vaak worden ze zelfs als ketters of duivels bestempeld!

Een **Reliek** duidt op een voorwerp gezegend door een priester in naam van een bepaalde godheid. Relieken van het Alfar pantheon worden uiteraard aanvaard en zijn zeer gegeerd bij de bevolking die er natuurlijk veel waarde aan hechten. Handel in relieken is echter vaak verboden aangezien deze zegens niet zo maar worden rond gestrooid.

Relieken van de ketterse goden zijn vaak even erg als spirituele ankers.

Een **Talisman** is meestal een natuurlijk voorwerp gedragen door een Druïde. Het is meestal niet te onderscheiden van de rest van hun 'garderobe' dus de bevolking weet nauwelijks dat zulke dingen bestaan.

Enkel magisch ontwaakten en priesters kunnen magie binden in voorwerpen, **hier geldt de algemene regel dat men nooit meer bindingen kan hebben dan de som van de niveaus tegenover de wilskracht van de binder.**

Bv; een Spiritist met Wilskracht 3 kan 3 Nv1 Ankers gebonden hebben of 1 Nv3 Anker, of alle combinaties daar tussen.

Deze voorwerpen kunnen gebonden worden aan andere niet-Ontwaakten maar slechts 1 binding per persoon ongeacht hun wilskracht!

Spreuken gebonden in Ankers, Relieken of Talismans vervallen NIET tussen evenementen door.

Men kan deze nog steeds slechts 1x casten en daarna moet men het spreukbriefje afgeven, dus gebruik ze tactisch! OP 'je grond' kost dit niets, buiten 'je grond' kost dit **ook geen** kanalisatie kristallen.

## 7. Extra uitleg bij Vaardigheden

### Ambachtsvaardigheden

Indien men beschikt over ambachtsvaardigen verkrijgt men een extra hand-out met daarop wat men allemaal kan maken en hoeveel dit gaat kosten in grondstoffen.

De tijd die men erin moet steken om iets te maken of te herstellen staat ook vermeld op die hand-out.

### **Herstellen van pantsers & schilden**

Alle pantsers en schilden hebben een bepaalde pantserwaarde uitgedrukt in punten. Indien deze punten naar 0 herleid worden, is het pantser 'kapot' en ontvangt men schade op de levenspunten.

Het herstellen van het pantser of schild hangt af van de kwaliteit van het pantser:

**Normale kwaliteit** is redelijk snel kapot. Zij kunnen hersteld worden zolang ze niet op 0 staan door de juiste vaardigheid maar vereisen grondstoffen om dit te doen! Indien ze tot 0 herleid worden is **Herwinning** (zie gepaste vaardigheid) de enige optie hier is dus afbreken of omsmelten, hierdoor krijgt men een aantal grondstoffen terug.

Hoeveel men terugkrijgt van herwinning staat op de hand-out van je ambacht.

**Goede en Meesterlijke kwaliteit** hebben structuurpunten wat hun duurzaamheid voorstelt. Indien hun pantserwaarde vermindert wordt, kan een smid (of iemand met de juiste vaardigheid) deze terug aanvullen met structuurpunten door ze gewoon over te zetten via een snelle reparatie. (*ongeveer 1 minuut rollenspel per locatie.*) Dit vereist **geen** grondstoffen en we spreken van een **herschikking**.

Indien de structuurpunten tot 0 herleid zijn of men wilt deze aanvullen dan pas spreken we van een herstelling waar grondstoffen aan de pas moeten komen. Een herstelling duurt aanzienlijk langer, de tijd die je er in moet steken staat vermeld op je ambacht hand-out.

### **Herstellen van Wapens**

Het kan soms gebeuren dat je wapens ook kapot gaat (ook al hebben deze geen 'punten'). Dit is meestal het gevolg van een effect of spreuk.

We hanteren hier hetzelfde principe; normale kwaliteit kan niet meer hersteld worden enkel herwonnen. Betere kwaliteit kunnen wel hersteld worden, raadpleeg je ambacht hand-out.

Na het uitspelen van de herstellingswerken brengt men een figurant of spelleider op de hoogte die vervolgens de punten terug zal bijzetten op het combat sheet.

Het **vervaardigen** van voorwerpen (wapens, schilden, pantsers etc..) duurt veel langer dan herstellen en daar heeft men **Focus** voor nodig.

## Heling

We hanteren een zekere graad van grimmig realisme in Omen dus iedereen zal dan ook zijn verwondingen uitspelen. Het systeem zorgt ervoor dat men snel terug op maximum Levenspunten staat maar dit is er om het spelplezier er in te houden. Niemand herstelt volledig van een zwaardhouw na enkele minuten chirurgie in het echte leven.

Ben je gewond geraakt op een locatie op je levenspunten? Draag daar dan verband voor de rest van het evenement. Gebruik nep bloed als je wilt.

Er zijn bepaalde effecten die speciale helingvaardigheden vereisen:

## **Bloeding**

Er is een belangrijke ader geraakt en het slachtoffer dreigt dood te bloeden.

Bloedingen werken in niveaus en worden bijgehouden door een figurant ter plekke die aftelt.

Per X tijd verliest het slachtoffer 1 levenspunt op de getroffen locatie. Indien getroffen op een ledemaat telt men tot 0 en daarna gaat men verder op torso tot de dood erop volgt. (Torso -1).

Er zijn verschillende manieren om een Bloeding te verhelpen.

Niveau 1	Om de 1 minuut -1 LP
Niveau 2	Om de 30 seconden -1 LP
Niveau 3	Om de 10 seconden -1 LP
Niveau 4	Om de 1 seconde -1 LP

## **Breuk**

De roepterm 'Bottenbreker' zorgt voor een gebroken bot in het lichaam. Indien raak op de levenspunten van een ledemaat (dus niet op buffer of pantserpunten) wordt de getroffen locatie **automatisch op 0 gezet ongeacht de overgebleven levenspunten**.

Dit wordt genoteerd met een 'B' op je sheet en indien niet genezen met de juiste vaardigheid (Botten Zetten) tijdens dit evenement ervaar je permanent -1 Levenspunt op die locatie. Het slachtoffer moet voor de rest van het evenement in een windel of met een kruk lopen.

## **Gif**

Er zijn verschillende soorten giften in Omen. Diegenen aangebracht door een wapen of beet kan men er nog uitzuigen met de juiste vaardigheid indien je er snel genoeg bij bent met de juiste vaardigheid (Gif Zuigen) of een antigif.

Het is aangeraden om Gif Resistentie te hebben in zulke gevallen.

## **Infectie**

Bepaalde creaturen of besmette wapens laten gruwelijke infecties na. Indien men geraakt is op een 'ontblote' locatie (geen pantser of schild) wordt dit genoteerd met een 'I' op je sheet. Je kan nadien niet genezen worden op die locatie tenzij eerst de infectie verwijderd is door de juiste vaardigheid: Brand Infectie Weg

## **Ziekten**

Er zijn helaas een hoop nare ziekten op Omen. Wanneer iemand besmet is, geraakt hij daar niet vanaf tenzij via Menden (zie vaardigheid). Sommigen lagere ziekten zijn gewoon lastig en hebben nauwelijks speltechnisch effect maar kunnen evolueren naar ergere ziekten indien niet behandeld voor het evenement om is.

Dan start men zijn volgende evenement met een hogere ziekte.

## **Domein**

De adelstand in Omen heeft als optie om een Domein te kunnen beheren in de wereld. Dit domein wordt samen afgesproken met spelleiding en hangt af van de keuzes die men maakt tijdens personage creatie en je background.

Je krijgt vervolgens een hand-out met een kaart van je domein en diens ligging in de wereld. Tussen evenementen door kun je acties ondernemen en je domein beheren, doen groeien of zelfs ten oorlog trekken. De antwoorden en brieven op die acties worden bezorgt op het volgende evenement.

Raadpleeg de hand-out 'Domeinen' voor meer info.

Indien je een evenement niet kunt meegaan, gaat alles z'n normale gangetje in het domein en brengt spelleiding niets extra of schokkends teweeg.

## **Mentor**

Een hele hoop vaardigheden kun je niet zomaar leren of aankopen. We nemen aan dat je zelf veel kunt oefenen tussen evenementen door maar sommige vaardigheden vereisen echt wel iemand die het je aanleert. Voor deze vaardigheden heb je een Mentor nodig met de vaardigheid die je zou willen leren.

Dit staat aangeduid met 'MENTOR VEREIST' bij de vaardigheidslijsten.

Zie "Mentor vereist" op pg 11 voor meer info.

Als Mentor kan je meerdere leerlingen hebben, zolang de les doorgaat op hetzelfde moment/plaats en alle voorgaande voorwaarden worden voldaan. Jij en alle leerlingen betalen de materialen / focus in die les.

Noteer duidelijk op de mentorkaart de naam van de meester, leerlingen, de periode en handtekening mentor.

Je kunt zelf de vaardigheid Mentor kopen, dit stelt je in staat om alles wat jij kent door te leren aan anderen met gepast rollenspel.

## Handelen

De meest succesvolle handelaars zijn aangesloten bij een gilde (de vaardigheid: Gildelidmaatschap) en krijgen vervolgens een overzicht wat hun gekozen gilde allemaal kan verhandelen. Indien hij iets wilt verkopen dient hij naar het spelkot te gaan MET het geld om vervolgens de goederen te krijgen. We hanteren hierbij strikte binnenspel normen naargelang de setting!

Met de vaardigheid **Goederenstroom** kunnen ze Status aanwenden om producten of grondstoffen te bestellen naargelang de vraag van hun klanten. Zodoende heeft de handelaar al een hele voorraad goederen die hij vrij kan verhandelen en hoeft niets steeds spelkot te bezoeken. (aanrader!)

- Een handelaar bepaalt zelf zijn eigen prijs. Het gilde verwacht wel hun geld van de goederen die je hebt besteld dus aan jou om je eigen winstmarge te voorzien.
- De prijzen staan steeds vermeld IN BRONS.
- Voor een volledig pantser dient men steeds x3 te rekenen, de voorgestelde prijzen zijn *per locatie*: (armen, benen, torso, hoofd in geval van helmen)

## Periodieke Vaardigheden

Dit zijn vaardigheden en effecten die men slechts 1x per periode kan gebruiken / activeren. Dit staat apart aangegeven op het combat sheet waar men moet aankruisen wanneer ze je gebruikt.

De 4 periodes zijn: Vrijdag / Zaterdag (overdag) / Zaterdag (nacht) / Zondag