

Werpwapens

Gekend bij:

Gilde der Artiësten, Brouwers, Narren & Verwenners

Gilde der Vereffenaars

Gilde der Herverdelers

Gilde der krijgers

Effect:

Deze vaardigheid laat toe om kleine (kernloze) werpwapens, zoals bijvoorbeeld werpdolken of stenen, te gebruiken.

Deze afstandswapens zijn vooral populair bij struikrovers en moordenaars, aangezien ze makkelijk te verbergen zijn en (in het geval van werpmessen en -dolken) uitermate geschikt zijn om giffen op aan te brengen. Werpwapens moeten één per één geworpen worden, en tellen als scherp of bot naargelang hun uiterlijke vorm (een werpdolk is bijvoorbeeld scherp, een steen is bot).

Materiaal vereiste: Werpwapen

Verbruikte ingrediënten: Geen

Wettelijke status: Legaal

Bogen en kruisbogen

Gekend bij:

Gilde der herverdelers

Gilde der Krijgers

Gilde der spoorzoekers

Het 1ste Verbond der Oost-Kaltiers

De ridderorde van Halinus

Effect:

Deze vaardigheid laat toe om bogen en kruisbogen te gebruiken.

In de handen van een bekwame schutter kan een boog of kruisboog een erg dodelijk afstandswapen zijn. Door de kracht waarmee de pijlen afgeschoten worden, doorboren ze elke wapenrusting. Wapenrusting beschermt dus niet, de schade wordt onmiddellijk van het lichaam afgetrokken. Pijlen van bogen tellen als scherpe wapens.

Materiaal vereiste: Boog of kruisboog

Verbruikte ingrediënten: Geen

Wettelijke status: Legaal

Stadssluipen

Gekend bij:

Gilde der Vereffenaars

Gilde der Herverdelers

Effect:

Personen die deze techniek beheersen, verstaan de kunst om volledig op te gaan in een donkere omgeving. De gebruiker is als het ware onzichtbaar wanneer hij zich stil in de schaduwen verbergt. Dit kan enorm behulpzaam zijn indien men aan het sluipen is. Let wel, deze techniek is bijzonder moeilijk om te spelen. Zowel voor de gebruiker als degene die hem toch zou zien. Vandaar werkt stadssluipen enkel in echt donkere hoeken. Wanneer een stadswachter de donkere hoek toch doorzoekt en een onverlaat zou ontdekken, kijkt hij er in dit geval over. Jezelf in een met kaarsverlichte donkere hoek van een kamer verbergen, zal niet werken. Iemand over een marktplein besluipen ook niet.

Uitvoering: De verborgene houdt de vinger voor de mond, alsof hij zijn ontdekker tot zwijgzaamheid aanmaant.

Materiaal vereiste: Geen

Verbruikte ingrediënten: Geen

Wettelijke status: Illegaal

Shhhht! Gij hebt echt wel niks gezien.

Folterpraktijken

Gekend bij:

Gilde der Herverdelers

Gilde der Balsemers, Barbieren & Chirurgen

Effect:

Deze procedure laat toe om een gevangene te ondervragen en hem te dwingen om de waarheid (zoals de gevangene die kent) te spreken. De folteraar mag vragen aan het slachtoffer stellen die hij allen naar waarheid moet beantwoorden (behalve indien hij technieken bezit die hem expliciet toelaten te liegen of weigeren te antwoorden bij foltering). Elke vraag moet een kort antwoord bezitten. De vraag: "Wie is uw opdrachtgever?", is bijvoorbeeld toegelaten, maar: "Wat heb je de afgelopen twee maanden zoal gedaan?" is niet toegelaten. Om het slachtoffer te dwingen de waarheid te zeggen moet de folteraar hem wel 1 punt schade toebrengen. Wanneer de gevangene op 0 komt, verliest hij het bewustzijn en zijn verdere vragen onmogelijk. De gevangene mag geheeld worden om extra vragen te kunnen stellen.

Uitvoering: De hele foltering dient uitgespeeld te worden en dit kan alleen in aanwezigheid van een scheidsrechter.

Materiaal vereiste: Marteltuigen, creativiteit wordt toegelaten.

Wettelijke status: Illegaal; tenzij uitgevoerd door de eternicaanse autoriteiten

Inbreken

Gekend bij:

Gilde der Vereffenaars

Gilde der Herverdelers

Gilde der Bankiers & Inners

Effect:

Deze techniek laat toe sloten te openen. Ieder slot kan door een inbreker geopend worden. Deze zijn eenvoudige cijfersloten. Wanneer de juiste combinatie gevonden wordt, opent het slot zich. De nauwlettende dief kan weliswaar aanwijzingen vinden op het slot zelf. Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad van het slot staan er al reeds 1,2 of 3 cijfers aangegeven.

Uitvoering: Zie effect inbreken

Materiaal vereiste: Voor het openen een set lopers

Wettelijke status: Illegaal

Ploertendoder

Gekend bij:

Gilde der Artiesten, Brouwers, Narren & Verwenners

Gilde der Vereffenaars

Gilde der Herverdelers

Gilde der Bankiers en Innere

Effect:

Deze techniek laat toe om met behulp van een ploertendoder een persoon met één tik op het hoofd bewusteloos te slaan.

Het slachtoffer blijft vijf minuten lang bewusteloos. Indien het slachtoffer tijdens deze periode verwond wordt, komt hij onmiddellijk terug bij bewustzijn.

Als het slachtoffer zich bewust is van de aanval of een helm draagt, heeft deze aanval geen effect. Men kan dus niemand uitschakelen door tijdens een gevecht naar zijn hoofd te slaan. Men zou daarentegen wel iemand langs achteren onzichtbaar kunnen benaderen terwijl hij vecht en hem dan neerknuppelen. Merk op dat iemand die de techniek meesterlijke waakzaamheid of de krijgstechniek blindvechten geactiveerd heeft niet kan neergeknuppeld worden, hij voelt immers instinctief de aanwezigheid van zijn belager.

Deze techniek heeft enkel effect op humanoïden.

Materiaal vereiste: Ploertendoder

Verbruikte ingrediënten: Geen

Wettelijke status: Illegaal

Gladde tong

Gekend bij:

Gilde der Herverdelers

Hanze der Mercantillisten

Effect:

Dit personage verstaat de kunst om zelfs onder hoge druk waarheid met leugens te vermengen. Indien ondervraagd magisch of via foltering, mag men één leugen vertellen per drie vragen men krijgt. Wanneer men herhaalde vragen krijgt, mag men opnieuw dezelfde leugen vertellen. Deze techniek vraagt dus wat aandacht en gegoochel. Ze is op zijn best wanneer een ondervrager werkelijk merkt dat sommige vragen waarheid bevatten en andere niet. Dus laat je beetje doen, maar op het cruciale moment los je niks!

Uitvoering: Geen

Materiaal vereiste: Geen

Verbruikte ingrediënten: Geen

Wettelijke status: Legaal