

# Kaartlezen

**Gekend bij:**

Gilde der artiesten, Brouwers, Narren & Verwenners

Gilde der Vereffenaars

Hanze der Mercantilisten

De ridderorde van Halinus

**Effect:**

Personages die over deze techniek beschikken, kunnen zeer goed de ligging van een terrein inschatten. Reeds na een paar uur ter plekke hebben zij een goed beeld van de verschillende locaties. Speltechnisch krijgt men bij het begin van het epos een kaart van het terrein. Op deze kaart staan belangrijke plaatsen en gebouwen binnen het onmiddellijke spelterrein. Daarnaast bevat de kaart ook enkele locaties die zich op een afstandje bevinden. Bv een kampement of goudmijn. Deze techniek laat op zich niet toe naar deze afgelegen locaties te reizen. Daarvoor heb je techniek woudlopen nodig. Het is wel zo dat een woudloper, één iemand met een kaart met zich kan meenemen.

**Materiaal vereiste:** Geen

**Verbruikte ingrediënten:** Geen

**Wettelijke status:** Legaal

# 1-handige wapens

**Gekend bij:**

Gilde der ambachtlieden en arcanisten  
Gilde der vereffenaars  
Orde der Balsemers, Barbieren & Chirurgen  
Gilde der Bankiers en Innere  
Hanze der Mercantilisten  
Gilde der Spoorzoekers  
Het 1ste verbond der Oost-Kalten  
De ridderorde van Halinus

**Effect:**

Deze vaardigheid laat toe éénhandig te vechten met alle wapens met een lengte van 80 tot 120 centimeter.

Het langzwaard of de strijdnok (80 tot 110cm) is het wapen bij uitstek voor de echte krijger. Met zijn lengte van 110 cm is het het langste wapen dat nog samen met een strijdschild of een torenschild gebruikt kan worden. Het is door zijn groter gewicht moeilijker te hanteren en vergt meer fysieke kracht dan het kortzwaard.

Het bastaardzwaard (100 tot 120 cm) is een ideaal wapen voor wie een groter bereik wil hebben, maar een slagzwaard te onhandig vindt. Met zijn lengte van 120 cm is het bastaardzwaard immers het langste scherpe wapen dat nog eenhandig kan gebruikt worden. Het bastaardzwaard kan niet met een strijdschild gebruikt worden, maar wel met een beukelaar.

**Materiaal vereiste:** 1-handig wapen

**Verbruikte ingrediënten:** geen

**Wettelijke status:** legaal

# Luisterend oor

**Gekend bij:**

Gilde der artiesten, Brouwers, Narren & Verwenners

Gilde der vereffenaars

Gilde der herverdelers

Gilde der Bankiers en Innere

Hanze der Mercantilisten

**Effect:**

Een personage met deze techniek is altijd op de hoogte van de meest recente roddels en is daarnaast al snel op de hoogte omtrent de identiteit van de belangrijkste personen wanneer hij op een plaats aankomt. Voor aanvang van het spel krijgt men een document met de meest recente roddels en een lijst met enkele lokale belangrijke of opvallende personen.

**Materiaal vereiste:** geen

**Verbruikte ingrediënten:** geen

**Wettelijke status:** legaal

# Werpwapens

**Gekend bij:**

Gilde der artiesten, Brouwers, Narren & Verwenner

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

# 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

# Vaak voorkomende giffen

## **Gekend bij:**

Gilde der Farmacisten en Alchemisten

Gilde der vereffenaars

Gilde der spoorzoekers

## **Effect:**

Deze techniek laat jou toe een aantal vaak voorkomende giffen te herkennen, een anti-dotum te maken of een portie van het gif aan te maken. De identificatie doe je aan de hand van een bijhorend compendium. Die bevat een samenvatting van de meest gangbare symptomen. Het is de taak van de farmacist om vervolgens uit te puzzelen over welk gif het gaat. Mogelijks worden de symptomen niet herkend. Dit kan enerzijds te wijten zijn aan een ander niet gekend gif of de jammerlijke onkunde van de farmacist. Na een identificatie is de farmacist in staat een eenvoudig anti-dotum te ontwikkelen. Dit anti-dotum stopt de verdere werking van het gif.

## **De uitvoering:**

Het uitvoeren van deze procedure neemt minstens 5 minuten rollenspel in beslag. De farmacist gebruikt daarbij zijn laboratorium. Hij vizelt, kookt, destilleert, lost op, vermengt, etc. Het is daarbij niet noodzakelijk dat de farmacist werkelijk de volledige tijd handelingen stelt, wel dat het volledige procedé die tijd kost. Nadien bezit de farmacist 1 portie van het afgewerkte product. Voorzie zelf jouw flesje en de uitleg.

**Materiaal vereiste:** Preparatorium

**Vergankelijke componenten:** 1 x niv. 1 farmacie

**Wettelijke status:** Legaal

# Lichte pantserdracht

**Gekend bij:**

Gilde der Vereffenaars

Orde der Balsemers, Barbieren & Chirugijnen

**Effect:**

Deze vaardigheid laat toe lichte pantsers te dragen. Onder lichte pantsers vallen zacht bont, mals leer of gambesons. Licht pantser biedt 1 beschermingspunt. Dit punt wordt het eerst verwijderd wanneer het lichaam door een wapen getroffen wordt. Let wel. Wanneer een wapen enkel stof of vel raakt heeft de bescherming geen effect en gaat de schade rechtstreeks van de levenspunten af.

Beschermingspunten zijn ongelocaliseerd en herstellen zich automatisch na elk gevecht. Bij uitzondering kan het pantser door effecten vernietigd worden. In dat geval dient de drager zijn pantser uit te doen tot men een nieuw aangekocht heeft.

**Uitvoering:** Geen

**Incantatie:** Geen

**Blijvende componenten:** Licht pantser

**Vergankelijke componenten:** Geen

**Wettelijke status:** Legaal