

1-handige wapens

Gekend bij:

Gilde der ambachtlieden en arcanisten
Gilde der vereffenaars
Orde der Balsemers, Barbieren & Chirurijnen
Gilde der Bankiers en Inners
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

Lichte en gemengde pantserdracht

Gekend bij:

Gilde der herverdelers
Gilde der Bankiers en Innere
Hanze der Mercantilisten

Effect:

Deze vaardigheid laat toe lichte en gemengde pantsers te dragen. Onder lichte pantsers vallen zacht bont, mals leer of gambesons. Onder gemengde pantsers rekenen we hard leer vervolgens verstevigd met metalen stukken. Licht pantser biedt 1 beschermingspunt, gemengd pantser 3 punten. Deze punten worden 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.

Materiaal vereiste: Gemengd pantser

Verbruikte ingrediënten: geen

Wettelijke status: legaal

Evaluatie legale goederen

Gekend bij:

Gilde der ambachtlieden en arcanisten
Gilde der artiesten, Brouwers, Narren & Verwenner
Gilde der herverdelers
Gilde der Bankiers en Inners
Hanze der Mercantilisten

Effect:

Deze techniek omvat de basiskennis van een Mercantilist in het evalueren van legale goederen. Je verkrijgt hiervoor een prijslijst die de gangbare prijzen aanduidt in Eternica.

Materiaal vereiste: geen

Verbruikte ingrediënten: geen

Wettelijke status: Legaal

Lokale connectie

Gekend bij:

Gilde der Bankiers & Inners
Het Hanze der Mercantillisten
Gilde Ambachtlieden en Arcanisten
Gilde der Artiesten, Brouwers, Narren en Verwenners

Effect:

Deze techniek geeft jou de mogelijkheid om beroep te doen op lokale aanspreekpunten om waar te voorzien tegenover betaling. Hij staat symbool voor een netwerk van kleine handelaren en lokale ambachtslui. Deze techniek laat jou toe om tussen Epossen een ingevulde bestelbon af te leveren. Jouw waar krijg je dan bij het begin van het Epos.

Met dat formulier kan je 10 bestellingen plaatsen. Iedere bestelling kent zijn eigen product, prijs en handelscontact. De keuzes qua product of handelscontacten zijn daarbij volledig vrij. Eén aankoopformulier kan dus verschillende handelscontacten bevatten. De prijs en aantal eenheden per product dient overeen te komen met het respectievelijke handelscontact.

Materiaal vereiste: Geld

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

Talenknobbel

Gekend bij:

Gilde der Bankiers en Inners
Het Hanze der Mercantilisten
De ridderorde van Halinus

Effect:

De bezitter van deze techniek mag één taal kiezen die men kan spreken en schrijven. Dit simuleren we dan doorgaans in het engels. Let wel. In een actierollenspel is het altijd moeilijk om verschillende talen te simuleren. Bij voorkeur spreken we niet te luid. Indien je zelf andere een andere taal hoort spreken, vraag hen dan even buiten het spel over welke taal dat gaat. Aangezien de meeste mensen een aardig mondje Engels spreken, wordt deze taal vaak gebruikt om andere talen te simuleren, maar op voorwaarde dat alle betrokkenen deze beheersen kunnen soms andere talen gebruikt worden.

De meest courante vreemde talen: Elfs, Orks, Dwergs, Xiamees, Medinees, Portiliaans.

Je kan deze techniek meermaals bezitten.

Materiaal vereiste: geen

Verbruikte ingrediënten: geen

Wettelijke status: legaal

Kaartlezen

Gekend bij:

Gilde der Artiësten, Brouwers, Narren & Verwenners

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