

Blaaspijp

Gekend bij:

Uniek gildegeheim- Gilde der Vereffenaars

Effect:

Deze vaardigheid laat toe om blaaspijpen te gebruiken.

De blaaspijp – een afstandswapen – wordt bijna uitsluitend gebruikt door moordenaars. Het projectiel doet immers geen schade maar kan wel de drager zijn van gif. Een pijl van een blaaspijp doorboort geen wapenuitrusting. Voorzie wel een systeem werkelijk een pijltje af te schieten. Louter lucht blazen is niet voldoende en ook niet erg immersief.

Uitvoering: Geen

Incantatie: Geen

Blijvende componenten: Blaaspijp

Vergankelijke componenten: Geen

Wettelijke status: Illegaal

Dubbele voering

Gekend bij:

Uniek gildegeheim- Gilde der Vereffenaars

Effect:

De gebruiker verstaat de kunst om kleine voorwerpen op zijn persoon te verstoppen zodanig dat ze zelfs bij het fouilleren over het hoofd gezien worden. Kleine voorwerpen zijn bvb werpdolken, moordwapens, edelstenen, geldstukken, perkamenten, Zowel smokkelaars, spionnen als boodschappers gebruiken deze techniek veelvuldig.

De gebruiker kiest welke voorwerpen hij dusdanig verstopt. Eénmaal verstopt blijven ze verstopt voor het volledige evenement of totdat de gebruiker ze terug tevoorschijn haalt.

Wanneer de gebruiker gecontroleerd wordt, moet hij de zo verborgen voorwerpen niet tonen. Hij kan er eventueel een figurant discreet op wijzen dat hij deze techniek gebruik heeft. Zelfs al wordt de gebruiker gedood en geplunderd, dan nog worden de voorwerpen niet gevonden.

Uitvoering: Geen

Incantatie: Geen

Blijvende componenten: Geen

Vergankelijke componenten: Geen

Wettelijke status: Legaal

Wurgkoord

Gekend bij:

Uniek gildegeheim- Gilde der Vereffenaars

Effect:

Deze techniek laat toe om met behulp van een wurgkoord een persoon te doen verstikken.

Speltechnisch dient men de wurgkoord over de keel van het slachtoffer in tweeën te trekken (de wurgkoord wordt binnenspel voorgesteld door een opgerold stuk toiletpapier). Van zodra het touw breekt, is het slachtoffer weerloos. Hij kan geen acties meer ondernemen en geen geluid meer voortbrengen. Vanaf nu begint het slachtoffer langzaam te stikken. De aanvaller telt langzaam (ongeveer 1 tel per seconde), per 5 tellen verliest het slachtoffer 1 LP op torso, en dit tot het torso op -1 LP komt te staan. Wapenrusting heeft geen enkel effect tegen deze techniek (met uitzondering van een helm of maliënkap die de keel bedekt).

Als het slachtoffer zich bewust is van de aanval, heeft deze aanval geen effect. Men kan dus niemand uitschakelen door hem tijdens een gevecht te wurgen. Men zou daarentegen wel iemand langs achteren onzichtbaar kunnen benaderen terwijl hij vecht en hem dan wurgen. Deze techniek heeft enkel effect op humanoïden.

Uitvoering: Geen

Incantatie: Geen

Blijvende componenten: Wurgkoord

Vergankelijke componenten: Geen

Krachtige giffen

Gekend bij:

Gilde der Farmacisten en Alchemisten

Gilde der Vereffenaars

Gilde der Spoorzoekers

Effect:

Deze techniek laat jou toe een aantal krachtige giffen te herkennen, een antidotum 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 antidotum stopt de verdere werking van het gif.

De uitvoering:

Het aanmaken van een antidotum of de destillatie van het gif neemt minstens 15 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. 2 farmacie

Wettelijke status: legaal

Tweewapendracht

Gekend bij:

Gilde der Vereffenaars
Gilde der krijgers

Effect:

Deze vaardigheid laat toe om met twee wapens tegelijk te vechten, op voorwaarde dat men over de nodige vaardigheden beschikt om éénhandig met beide wapens te vechten. Het is niet toegelaten om met beide wapens tegelijkertijd te slaan (en aldus twee punten schade te doen), de slagen moeten afwisselend gegeven worden.

Deze twee wapens mogen samen maximaal een lengte van 170 cm hebben. Men kan geen beukelaar, strijdschild of torenschild gebruiken.

Uitvoering: Geen

Incantatie: Geen

Blijvende componenten: 2 wapens (max. 170 cm lengte samen)

Vergankelijke componenten: 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 aanmaand.

Incantatie: Geen

Blijvende componenten: Geen

Vergankelijke componenten: Geen

Wettelijke status: Illegaal

Shhhht! Gij hebt echt wel niks gezien.

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

Incantatie: Geen

Blijvende componenten: Voor het openen een set lopers

Vergankelijke componenten: variabel,

Wettelijke status: Illegaal