

# 1-handige wapens

## **Gekend bij:**

Gilde der ambachtlieden en arcanisten  
Kerk van de Al-Grote-vernietiger  
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 strijdknops (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 Inners

Het 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:** licht of gemengd pantser

**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

# Woudlopen

**Gekend bij:**

Kring der Heksen,  
Gilde der Spoorzoekers

**Effect:**

Een personage met deze vaardigheid kent het bos op zijn duimpje en geen van de gevaren is hem vreemd. Men kan feilloos zijn weg terugvinden in om het even welk bos. De woudloper maakt hiervoor gebruik van de hem door de natuur gegeven aanwijzingen zoals wildpaden of de kant van de bomen waarop het mos groeit.

Speltechnisch betekent dit dat men zich buiten het onmiddellijke spelterrein kan begeven zonder te verdwalen. Bv een orkenkamp of goudmijn aangegeven op een kaart. Men mag hierbij vergezeld worden door maximaal één andere persoon die bovendien de techniek kaartlezen moet bezitten.

**Materiaal vereiste:** geen

**Verbruikte ingrediënten:** geen

**Wettelijke status:** legaal

# Woudvriend

**gekend bij:**

Kerk van de Maanwolvlin,  
Kring der Heksen,  
Gilde der Spoorzoekers

**Effect:**

Gedurende 10 minuten kan de gebruiker met dieren communiceren. Omstaanders kunnen deze communicatie niet volgen, aangezien zij grotendeels uit grommende geluiden bestaat. Merk op dat de dieren de gebruiker niet automatisch goed gezind zijn en ze zijn bevelen niet hoeven op te volgen.

**Uitvoering:**

- Giet de wolvenurine over je voeten;
- Spreek de incantatie uit.

**Incantatie:**

Vrije incantatie of gebruik volgende:

*Bij de macht van de Meesteres van de jacht;  
Aanhoor mij!*

**Blijvende componenten:** Geen

**Vergankelijke componenten:** 1 x Wolvenurine

**Wettelijke status:** Legaal

# Grootmoeder Zwane's balsem

**Gekend bij:**

De orde der Balsemers, Barbieren en Chirurgen  
Gilde der Spoorzoekers

**Effect:**

Deze bijzondere wondzalf heelt 1 levenspunt indien ze op een lichte wonde (slechts 1 schade) wordt uitgesmeerd. Indien iemand zich waagt de balsem uit te drinken, veroorzaakt zijn minder aangename brandblaren in de mond en is er geen genezend effect.

**De uitvoering:**

Het uitvoeren van deze procedure neemt minstens 5 minuten rollenspel in beslag. De farmacist gebruikt daarbij zijn Preparatorium. Hij vijzelt, 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 3 porties met het afgewerkte product. Voorzie zelf jouw flesje en de uitleg.

**Materiaal vereiste:** Preparatorium

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

**Wettelijke status:** Legaal

*Jeetje, das verrassend efficiënt. Had mijn grootmoeder maar zo'n erfenis.*

# Herbalist

**Gekend bij:**

Gilde der Alchemisten & Farmacisten  
Gilde der artiesten, Brouwers, Narren & Verwenners  
Orde der Balsemers, Barbieren & Chirurijnen  
Het gilde der Spoorzoekers

**Effect:**

Laat toe om bruikbare ingrediënten voor de gekende wetenschappen te verzamelen. arcanie, farmacie, chirurgie, alchemie, etc. Het personage doet dit door zich naar het bos te begeven en daar in het struikgewas of tussen de paddenstoelen te snuffelen.

**Uitvoering:**

Het uitvoeren van deze procedure is echter bijzonder. Men kan ervoor kiezen om werkelijk 5 minuten in het bos allerlei op te rapen en vervolgens naar het spellokaal te gaan. Daar zal men jou dan een willekeurig ingrediënt overhandigen. Of je kan er voor kiezen om naar het spellokaal te gaan en een 'dienaer' te spelen. Zij zijn het levensbloed van onze maatschappij. Zij vegen, rapen rommel op, vullen de ijskasten aan, zetten flesjes opzij,... gewoonweg alles van huishoudelijke taken die je kan bedenken. 15 minuten arbeid fleurt het spel op en levert jou 3 willekeurige ingrediënten.

**Materiaal vereiste:** Geen

**Verbruikte ingrediënten:** Geen

**Wettelijke status:** Legaal

*Den Dienaer is de betere keuze van de twee. Vroeg of laat komen we allemaal aan de beurt. Is het niet vandaag, dan is het morgen. Het is slechts een kwestie van tijd.*