

# Taatheid

**Gekend bij:**

Gilde der artiesten, Brouwers, Narren & Verwenner  
Het gilde der Spoorzoekers  
Het gilde der krijgers  
Het 1ste verbond der Oost-Kalten  
De ridderorde van Halinus

**Effect:**

Deze techniek drukt de uitzonderlijke taatheid en de hoge pijngrens uit die typerend is voor overlevers. Zij is meestal het resultaat van het jarenlange overleven in de wildernis.

Per niveau van deze techniek sterkt het lichaam 1 levenspunt. Deze techniek is cumuleerbaar tot een maximum van 5 stuks.

Let wel, deze techniek kan slechts 1x per evenement aangeleerd worden. Dus voor ieder niveau van taatheid, dient men stevig af te zien bij de leermeester.

**Materiaal vereiste:** Geen

**Verbruikte ingrediënten:** Geen

**Wettelijke status:** Legaal

# Krachtschot

**Gekend bij:**

Uniek gildeheim - gilde der Spoorzoekers

**Effect:**

Gebruikers van deze techniek kunnen hun tegenstanders zo hard raken dat ze er meters door achteruitgeslagen worden. Indien men deze techniek gebruikt, moet de tegenstander die een schot incasseert op zijn lichaam drie passen achteruit doen en op de grond gaan zitten. De techniek heeft geen effect indien een schild getroffen wordt.

Deze techniek werkt op maximum tien meter afstand. Bij het activeren van deze techniek dient men luidop de incantatie te roepen. Dit moet geroepen worden op het moment dat men de pijl afvuurt, en dus vooraleer men het doelwit raakt. Het activeren van deze techniek geldt voor 1 schot.

Deze techniek kan gebruikt worden met bogen, (dubbele) kruisbogen en katapulten.

**Aantal per gevecht:** 3

**Aankondiging:** "Krachtschot!"

**Materiaal vereiste:** Boog of kruisboog

**Verbruikte ingrediënten:** Geen

**Wettelijke status:** Legaal

# Gaswolk

## **Gekend bij:**

Uniek gildeheim - gilde der Spoorzoekers

## **Effect:**

De gebruiker verandert in een groenachtige, reukloze gaswolk zolang de spreuk werkt. Hij blijft makkelijk zichtbaar voor wezens binnen de tien meter. De gebruiker is niet meer lichamelijk aanwezig gedurende de tijd dat het wierookstaafje smeult. Hij kan waarnemen, maar kan niet spreken noch op enige andere wijze communiceren of voorwerpen manipuleren! Hij kan zich zo snel bewegen als hij kan lopen. Hij kan enkel gaan waar hij ook effectief kan lopen (dus niet onder deuren door etc ...). Wil de gebruiker terug zijn normale fysische vorm aannemen, dan wacht hij tot het wierookstaafje opgesmeuld is of breekt hij het en dooft het. Voortijdig stoppen van de spreuk vernietigt immers evengoed het component (dat hij dan aan een figurant of figurant afstaat -> geen halfgebruikte wierookstaafjes hergebruiken dus). De gebruiker is enkel vatbaar voor spreuken.

**Incantatie:** Vrije incantatie of gebruik volgende:

- Leg de camouflagestof op je hoofd en steek het wierookstaafje aan;
- Spreek de incantatie uit en blaas het staafje uit zodat het smeult.

## **Incantatie:**

*Als een dwalende wolk;  
Onkwetsbaar voor de dolk;  
Zo zal mijn Wezen zich houden.*

**Blijvende componenten:** 1 x Camouflagestof

**Vergankelijke componenten:** 1 x Wierookstaafje

**Wettelijke status:** Illegaal, behalve voor leden van het Spoorzoekersgilde vanaf de rang van gezet,

***Dit gildegeheim is een verbeterde gaswolk voor spoorzoekers. Enkel zij kunnen deze techniek uitzonderlijk in pantser gebruiken.***

# Spoorzoeken

**Gekend bij:**

Uniek gildeheim - gilde der Spoorzoekers

**Effect:**

Deze techniek onderscheidt de meest ervaren jagers en spoorzoekers. Een meesterlijk spoorzoeker kan de sporen van bosdieren (en mensen) herkennen en volgen (indien ze minder dan een uur oud zijn en er voldoende licht is). Let wel, meestal vraagt dit een interventie van spelleiding.

**Uitvoering:** Geen

**Materiaal vereiste:** Geen

**Verbruikte ingrediënten:** Geen

**Wettelijke status:** Legaal

# 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

# Assistentie

## **Gekend bij:**

De orde der Balsemers, Barbieren & Chirurgen  
Gilde der Spoorzoekers  
Het 1ste Verbond der Oost-Kaltiers

## **Effect:**

Deze procedure, die in de volksmond beter bekend staat als eerste hulp of verpleging, vormt de basis van elke chirurgische kennis. Ondanks zijn eenvoud heeft deze procedure reeds vele levens gered. Het is dan ook een procedure die onder avonturiers wijd verspreid is, en ze wordt door de chirurgen niet als een geheim, maar eerder als publieke kennis beschouwd. Het laat toe recente wonden te ontsmetten, indien nodig dicht te naaien en te verbinden.

De chirurg kan binnen de 15 minuten na het toebrengen van de verwonding maximum 1 levenspunt helen. Dit, op voorwaarde dat deze locatie op zijn minst nog 0 levenspunten bezit. Negatieve levenspunten kunnen hiermee niet behandeld worden. Een wonde kan nooit meer dan één keer met deze procedure behandeld worden.

Indien de procedure op een niet verdoofde patiënt wordt toegepast doet dit bijzonder veel pijn. De patiënt is nadien ontzet en dient te kalmeren.

Aangezien dit de basisprocedure van de chirurgie is, vindt je hieronder ter herhaling een samenvatting van de regels inzake levenspunten.

## **Torso**

- 0 = Bewusteloos. Zowel chirurgie, drankjes als magie kunnen toegepast worden.
- -1 of -2 = Dood. Enkel de toepassing van de chirurgische procedure "Reanimatie" binnen de 30 minuten mag nog baten. Daarna zijn enkel nog herrijzeniseffecten mogelijk.
- -3 of lager = Dood en te erg toegetakeld voor reanimatie. Enkel herrijzeniseffecten zijn nog mogelijk.

## **Uitvoering:**

De behandeling duurt minstens 5 minuten per persoon en dient gedurende deze ganse periode uitgespeeld te worden. Maak gebruik van je verbandkist om dit rollenspelsgewijs uit te beelden.

**Materiaal vereiste:** Verbandkist

**Verbruikte ingrediënten:** 1 x niv. 1 chirurgie

**Wettelijke status:** Legaal

# Gids

**Gekend bij:**

Uniek gildeheim - gilde der Spoorzoekers

**Effect:**

De voorwaarde tot gids is woudlopen.

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. In tegenstelling tot woudlopen mag een gids tot 5 personen (exclusief figuranten) meenemen.

**Materiaal vereiste:** Geen

**Verbruikte ingrediënten:** Geen

**Wettelijke status:** Legaal