

# 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

# Narcoticum Anaestheticum

**Gekend bij:**

Uniek gildegeheim - De orde der Balsemers, Barbieren en Chirurgen

**Effect:**

Met deze procedure kan de farmacist een narcoticum maken dat een verdovende werking heeft.

Deze wordt bijna altijd gebruikt wanneer er chirurgische procedures toegepast worden. Het is bekend dat een chirurg bij het genezen van een wonde vaak ingrijpend moet optreden. Een dergelijke behandeling is niet pijnloos. Om de patiënt pijn te sparen en de chirurg toe te laten op een rustige manier zijn werk te volbrengen wordt er dan een anaestheticum toegediend. Indien anaestheticum niet toegediend wordt tijdens de behandeling van om het even welke chirurgische procedure, schreeuwt die het uit van de pijn en is men achteraf bijzonder ontzet.

**Uitvoering:**

Het aanmaken van dit narcoticum duurt 5 minuten en dient gedurende die periode uitgespeeld te worden. De farmacist maakt hiervoor gebruik van zijn herbarium. Voorzie zelf een manier om anaestheticum uit te beelden (poedertjesn snoepjes, drankjes etc.) Levert 5 Aenestheticums op.

**Materiaal vereiste:** Preparatorium

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

**Wettelijke status:** Legaal

# Herbalist

**Gekend bij:**

Gilde der Alchemisten & Farmacisten  
Gilde der artiesten, Brouwers, Narren & Verwenners  
De orde der Balsemers, Barbieren & Chirurijnen  
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.*

# 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

# Balsemen

**Gekend bij:**

Uniek gildegeheim - De orde der Balsemers, Barbieren en Chirurgen

**Effect:**

Deze procedure laat toe om een lijk of deel ervan zodanig te behandelen dat het decomposeren ervan gestopt wordt voor langere tijd. Hoewel deze procedure ook gebruik maakt van farmaceutische producten is het volledige balsemingsproces in deze procedure begrepen.

**Uitvoering:**

De behandeling duurt minstens 5 minuten 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

# Villen

**Gekend bij:**

De Orde der Balsemers, Barbieren & Chirurgen

Het gilde der ambachtslieden en arcanisten

**Effect:**

Deze techniek laat toe grondstoffen te verzamelen voor ambachtelijk werk.

**Uitvoering:** Het uitvoeren van deze techniek is echter bijzonder. Men kan ervoor kiezen om werkelijk 5 minuten naar het bos/beest te gaan en vervolgens naar het spellokaal. Daar zal men jou dan 3 grondstoffen 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. Per 5 minuten arbeid levert jou dat 3 grondstoffen op.

**Materiaal vereiste:** Vilmes

**Verbruikte ingrediënten:** geen

**Wettelijke status:** Legaal

# Lichte pantserdracht

**Gekend bij:**

Het gilde der Vereffenaars

De 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.

**Materiaal vereiste:** Licht pantser

**Verbruikte ingrediënten:** geen

**Wettelijke status:** Legaal