

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 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

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

Heling van goederen

Gekend bij:

Het gilde der Herverdelers

Het gilde der Bankiers & Inners

Effect:

Met deze techniek doe je beroep op Handelscontacten binnen het gilde der herverdelers of vergelijkbaar. Je kan hen waar aanbieden zonder dat er vragen gesteld worden bij hun oorsprong, bovendien volgen er beloftes dat deze ook nooit zullen volgen.

De prijs die je daarvoor krijgt is echter niet afgewogen aan de marktwaarde. Deze is te nemen of te laten of kan mogelijks (indien het contact binnenspel verloopt) onderhandeld worden. Het is de ideale manier om snel van bepaalde waar af te geraken.

Uitvoering: De vraag tot heling van goederen wordt gedaan aan het spellokaal of via een figurant. Het spellokaal zal er vervolgens voor kiezen de “Heling van goederen” binnenspel te laten doorgaan of via het spellokaal.

Materiaal vereiste: geen

Vergankelijke componenten: Geld

Wettelijke status: Illegaal

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

Evaluatie Illegale goederen

Gekend bij:

Gilde der herverdelers

Gilde der Bankiers en Inners

Het Hanze der Mercantilisten

Effect:

Deze techniek omvat de basis kennis van een Mercantilist in het evalueren van illegale goederen. Je verkrijgt hiervoor een prijslijst die de gangbare prijzen aanduidt op de zwarte markten van Eternica.

Materiaal vereiste: geen

Verbruikte ingrediënten: geen

Wettelijke status: Illegaal

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.

Blijvende componenten: licht of gemengd pantser

Vergankelijke componenten: Geen

Wettelijke status: Legaal

Zakkenrollen

Gekend bij:

Gilde der artiesten, Brouwers, Narren & Verwenner

Gilde der herverdelers

Effect:

Dit is de basisvaardigheid van elke dief. Deze vaardigheid laat toe om te proberen beurzen te snijden of kleine voorwerpen (niet groter dan een vuist) te ontvreemden.

Speltechnisch wordt dit uitgespeeld door onopgemerkt een dievensticker op de beurs te plakken. Deze dievenstickers worden voorzien door de spelleiding. Eenmaal hij de dievensticker geplakt heeft, verwittigt de dief een scheidsrechter die zich naar de bestolen speler begeeft. De scheidsrechter graait blindelings een handvol uit de beurs en geeft deze goederen daarna (op een discrete wijze) aan de dief. Indien de bestolen persoon de dievensticker opmerkt vooraleer een scheidsrechter zijn bezit komt opeisen, wordt de diefstal als mislukt beschouwd. Let wel, sommige technieken laten toe om zichzelf tegen beurzensnijden te beschermen. In vroegere tijden leidde dit al eens tot het betrappen van de dief. De tijden zijn echter veranderd en nu zal een bescherming schaarser zijn en slechts 1x kunnen verhinderen dat er iets gestolen wordt en niet de dief verraden.

Materiaal vereiste: Geen

Verbruikte ingrediënten: Geen

Wettelijke status: Illegaal