

Vaardigheden V17.1 Avonturier - Vagebond

Acrobatie I

Avonturier

EP: 2

De artiest is een vaardig acrobaat, het vergt al een kundig tegenstander om een slag te kunnen raken. Deze vaardigheid laat toe om 1 **niet-magische rake slag (zonder roepterm)** te negeren door 'Ontwijk' te roepen. Men moet wel uitspelen dat men uit de weg springt. Dit werkt **NIET** op afstandswapens. Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Podiumkunsten I

Klassen: Vagebond

Acrobatie II

Avonturier

EP: 2

De artiest is een vaardig acrobaat, het vergt al een kundig tegenstander om een slag te kunnen raken. Deze vaardigheid laat toe om 1 **niet-magische rake slag of schot (zonder roepterm)** te negeren door 'Ontwijk' te roepen. Men moet wel uitspelen dat men uit de weg springt. Dit werkt dus ook op afstandswapens.

Dit kost 2 Focus.

Voorvereiste: Acrobatie I

Klassen: Vagebond

Acrobatie III

Avonturier

EP: 2

De artiest is een vaardig acrobaat, het vergt al een kundig tegenstander om een slag te kunnen raken. Deze vaardigheid laat toe om 1 **magische rake slag of schot (met roepterm)** te negeren door 'Ontwijk' te roepen. Men moet wel uitspelen dat men uit de weg springt. Dit werkt **ook** op afstandswapens.

Dit kost 3 Focus.

Voorvereiste: Acrobatie II

Klassen: Vagebond

Beeldende kunsten III

Avonturier

EP: 3

Het personage is een ware kunstenaar en kan kunstwerken maken (beeldhouwen of schilderen) die elk een bepaald effect weergeven. Het kunstwerk moet eerst goedgekeurd worden door spelleiding.

Dit vergt 3 Status om te maken. Het kunstwerk krijgt vervolgens een document toegewezen waarop elke aanschouwer zijn naam dient op te schrijven alvorens het effect te krijgen, aangezien dit slechts **eenmalig** telt. Het kunstwerk kan elk evenement gebruikt worden. Kies uit volgende effecten:

- Elke aanschouwer herwint 3 Focus.
- Indien het kunstwerk een bepaalde persoon uitbeeldt, krijgt deze persoon eenmalig +3/-3 status (dit hangt van het kunstwerk af). Dit kan **bovenop** maximum Status

Dit telt als een beroep.

Voorvereiste: Beeldende Kunsten II

Werktuigen: Hamer en beitel of Penselen + verf

Inkomsten: 3 zilver

Klassen: Vagebond

Beeldende kunsten IV

Avonturier

EP: 4

Het personage is een ware kunstenaar en kan kunstwerken maken (beeldhouwen of schilderen) die elk een bepaald effect weergeven. Het kunstwerk moet eerst goedgekeurd worden door spelleiding.

Dit vergt 4 Status om te maken. Het kunstwerk krijgt vervolgens een document toegewezen waarop elke aanschouwer zijn naam dient op te schrijven alvorens het effect te krijgen, aangezien dit slechts **eenmalig** telt. Het kunstwerk kan per evenement gebruikt worden. Kies uit volgende effecten:

- Elke aanschouwer herwint 4 Focus.
- Indien het kunstwerk een bepaalde persoon uitbeeldt, krijgt deze persoon eenmalig +4/-4 status (dit hangt van het kunstwerk af.) Dit kan **bovenop** maximum Status

Voorvereiste: Beeldende kunsten III

Werktuigen: Hamer en beitel of penselen + verf

Inkomsten: 4 zilver

Klassen: Vagebond

Beendersmid III*

Avonturier

EP: 6

Het personage is een uitzonderlijke Beendersmid en kan op dit niveau *Meesterlijke* Beenderpantser en wapens maken. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (beenderen).

Het herstellen van een betere kwaliteit herleidt het beenderpantser naar dit niveau.

*Het vervaardigen van een nieuwe stuk kwaliteit Beender Uitrusting vergt **3 Focus & 1 Wilskracht**. Je kan maar **1 meesterlijk** voorwerp maken **per evenement**.*

Deze vaardigheid geeft recht op de ambachtelijke hand-out: Beendersmid III

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Beendersmid II

Werktuigen: Dolk + naaigerief + lijm

Inkomsten: 3 Zilver

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

*Afkomst: Bhanda Korr

Botversteving III*

Avonturier

EP: 2

De Beendersmid kan door middel van verschillende verstevingstechnieken beenderen duurzamer maken, zodoende kan hij verstevede beenderen maken die nodig zijn voor kwaliteitsvoorwerpen.

Deze vaardigheid laat de smid toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 verstevede beenderen per periode te maken door middel van rollenspel. (in totaal 6 per periode.)

Voorvereiste: Botversteving II

Werktuigen: Dolk + naaigerief + lijm

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

*Afkomst: Bhanda Korr

Botversteving IV*

Avonturier

EP: 2

De Beendersmid kan door middel van verschillende verstevingstechnieken beenderen duurzamer maken, zodoende kan hij verstevede beenderen maken die nodig zijn voor kwaliteitsvoorwerpen.

Deze vaardigheid laat de smid toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 verstevede beenderen per periode te maken door middel van rollenspel. (in totaal 8 per periode.)

Voorvereiste: Botversteving III

Werktuigen: Dolk + naaigerief + lijm

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

*Afkomst: Bhanda Korr

Botversteving V*

Avonturier

EP: 2

De Beendersmid kan door middel van verschillende verstevingstechnieken beenderen duurzamer maken, zodoende kan hij verstevede beenderen maken die nodig zijn voor kwaliteitsvoorwerpen.

Deze vaardigheid laat de smid toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 verstevede beenderen per periode te maken door middel van rollenspel. (in totaal 10 per periode.)

Voorvereiste: Botversteving IV

Werktuigen: Dolk + naaigerief + lijm

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

*Afkomst: Bhanda Korr

Diefstal Resistentie III*

Avonturier

EP: 1

Het personage is maar al te bekend met de kundigheid van gauwdieven en heeft een zintuig ontwikkeld om z'n beurs van gretige handen te beschermen.

Deze vaardigheid resisteert +1x per evenement (in totaal dus 3) een gelukke poging tot gauwdieverij resisteren.

Voorvereiste: Diefstal Resistentie II

Klassen: Handelaar - Vagebond

*Afkomst: Ranae

Diefstal Resistentie IV*

Avonturier

EP: 1

Het personage is maar al te bekend met de kundigheid van gauwdieven en heeft een zintuig ontwikkeld om z'n beurs van gretige handen te beschermen.

Deze vaardigheid resisteert +1x per evenement (in totaal dus 4) een gelukke poging tot gauwdieverij resisteren.

Voorvereiste: Diefstal Resistentie III

Klassen: Handelaar - Vagebond

*Afkomst: Ranae

Diefstal Resistentie V*

Avonturier

EP: 1

Het personage is maar al te bekend met de kundigheid van gauwdieven en heeft een zintuig ontwikkeld om z'n beurs van gretige handen te beschermen.

Deze vaardigheid resisteert +1x per evenement (in totaal dus 5) een gelukke poging tot gauwdieverij resisteren.

Voorvereiste: Diefstal Resistentie IV

Klassen: Handelaar - Vagebond

*Afkomst: Ranae

Faam III

Avonturier

EP: 2

Het personage is befaamd als kunstenaar in een grote streek. Het personage ontvangt +1 Status.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Faam II

Klassen: Vagebond

Faam IV

Avonturier

EP: 2

Het personage is befaamd als kunstenaar over heel de provincie. Het personage ontvangt +1 Status.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Faam III

Klassen: Vagebond

Faam V

Avonturier

EP: 2

Het personage is befaamd als kunstenaar in het gehele land. Het personage ontvangt +1 Status.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Faam IV

Klassen: Vagebond

Fans III

Avonturier

EP: 1

De bard heeft een aantal trouwe volgelingen die hem elke dag prijzen en loven.

*Deze vaardigheid laat de Bard toe om 1x per evenement 3 status te herwinnen indien hij **10 (of meer)** toegewijde fans kan voortbrengen. Men kan slechts fan zijn van 1 Bard! Een 'echte' fan betaalt zijn idool voor elke kunst die hij voortbrengt!*

Voorvereiste: Faam II + Fans II

Klassen: Vagebond

Fans IV

Avonturier

EP: 1

De bard heeft een aantal trouwe volgelingen die hem elke dag prijzen en loven.

*Deze vaardigheid laat de Bard toe om 1x per evenement 4 status te herwinnen indien hij **10 (of meer)** toegewijde fans kan voortbrengen. Men kan slechts fan zijn van 1 Bard! Een fan betaalt zijn idool voor elke kunst die hij voortbrengt!*

Voorvereiste: Fans III

Klassen: Vagebond

Fans V

Avonturier

EP: 1

De bard heeft een aantal trouwe volgelingen die hem elke dag prijzen en loven.

*Deze vaardigheid laat de Bard toe om 1x per evenement 5 status te herwinnen indien hij **10(of meer)** toegewijde fans kan voortbrengen. Men kan slechts fan zijn van 1 Bard! Een 'echte' fan betaalt zijn idool voor elke kunst die hij voortbrengt!*

Voorvereiste: Faam III + Fans IV

Klassen: Vagebond

Gauwdieverij III

Avonturier

EP: 2

Het personage is een kundige gauwdief. Het ontvangt per evenement een vel stickers (grootte 3) die hij ongezien op een container object (zoals een beurs of kist) mag proberen te plakken. Daarna informeert hij discreet een figurant die gaat kijken (ook discreet!) en een willekeurige object of enkele munten uit de container pakt waarna hij ze later (nooit direct) aan de gauwdief bezorgt. Opletten want de container kan een slot of val bevatten. De dief mag in één woord omschrijven wat hij probeert te stelen.

Voorvereiste: Gauwdieverij II

Klassen: Vagebond

Gauwdieverij IV

Avonturier

EP: 2

Het personage is een kundige gauwdief. Het ontvangt per evenement een vel stickers (grootte 4) die hij ongezien op een container object (zoals een beurs of kist) mag proberen te plakken. Daarna informeert hij discreet een figurant die gaat kijken (ook discreet!) en een willekeurige object of enkele munten uit de container pakt waarna hij ze later (nooit direct) aan de gauwdief bezorgt. Opletten want de container kan een slot of val bevatten. De dief mag in één woord omschrijven wat hij probeert te stelen.

Voorvereiste: Gauwdieverij III

Klassen: Vagebond

Gidsen III

Avonturier

EP: 1

Het personage is thuis in het bos en kan anderen zonder gevaar met zich meenemen.

*Het personage is in staat om **+3** ander personage zonder passende vaardigheden mee te laten afwijken van paden in het bos (in **totaal 6**). De begeleide personages moeten binnen 3 meter van de gids blijven.*

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Gidsen II

Inkomsten: 2 Zilver

Klassen: Vagebond

Gidsen IV

Avonturier

EP: 1

Het personage is thuis in het bos en kan anderen zonder gevaar met zich meenemen.

*Het personage is in staat om **+4** ander personages zonder passende vaardigheden mee te laten afwijken van paden in het bos (in totaal **10**). De begeleide personages moeten binnen 5 meter van de gids blijven.*

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Gidsen III

Inkomsten: 2 Zilver

Klassen: Vagebond

Gidsen V

Avonturier

EP: 1

Het personage is thuis in het bos en kan anderen zonder gevaar met zich meenemen.

Het personage is in staat om +5 ander personages zonder passende vaardigheden mee te laten afwijken van paden in het bos (in totaal 15). De begeleide personages moeten binnen 5 meter van de gids blijven.

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Woudlopen

Inkomsten: 3 Zilver

Klassen: Vagebond

Gokken I

Avonturier

EP: 1

Sommigen lijken gewoon geboren voor het geluk maar of geluk er echt iets mee te maken heeft is nog maar de vraag..

Deze vaardigheid kan men 1x per evenement 'spenderen'. Dit stelt je in staat om 1x bij een gokspel een Time Stop te roepen en 1 kaart/dobbelsteen (of ander element van het spel) te veranderen naar keuze.

Voorvereiste: Gauwdieverij I

Klassen: Vagebond

Gokken II

Avonturier

EP: 1

Sommigen lijken gewoon geboren voor het geluk maar of geluk er echt iets mee te maken heeft is nog maar de vraag..

Deze vaardigheid laat toe om +1 keer per evenement een Time stop te roepen en 1 element naar diens voorkeur te wijzigen van een gokspel (max 2 keer).

Voorvereiste: Gokken I

Klassen: Vagebond

Gokken III

Avonturier

EP: 1

Sommigen lijken gewoon geboren voor het geluk maar of geluk er echt iets mee te maken heeft is nog maar de vraag..

Deze vaardigheid laat toe om +1 keer per evenement een Time stop te roepen en 1 element naar diens voorkeur te wijzigen van een gokspel (max 3 keer).

Voorvereiste: Gokken II

Klassen: Vagebond

Gokken IV

Avonturier

EP: 1

Sommigen lijken gewoon geboren voor het geluk maar of geluk er echt iets mee te maken heeft is nog maar de vraag..

Deze vaardigheid laat toe om +1 keer per evenement een Time stop te roepen en 1 element naar diens voorkeur te wijzigen van een gokspel (max 4 keer).

Voorvereiste: Gokken III

Klassen: Vagebond

Gokken V

Avonturier

EP: 1

Sommigen lijken gewoon geboren voor het geluk maar of geluk er echt iets mee te maken heeft is nog maar de vraag..

Deze vaardigheid laat toe om +1 keer per evenement een Time stop te roepen en 1 element naar diens voorkeur te wijzigen van een gokspel (max 5 keer).

Voorvereiste: Gokken IV

Klassen: Vagebond

Instrument: Fluit

Avonturier

EP: 2

De vrolijke of mesmerizerende tonen van een fluit kunnen zelfs het meest woeste beest temmen.

De tonen van de fluit kunnen 1 Beest, Glathyn of Trol doen ophouden met aanvallen en zich passief en gedwee focussen op de fluitspeler zonder aan te vallen of agressieve acties te ondernemen zolang de speler blijft spelen op zijn instrument. Het monster zal de speler ook volgen maar elke schade dat het ontvangt doet het 'ontwaken' uit zijn roes en terug aanvallen.

Dit vergt 1 status van de fluitspeler. Hij mag meerdere monsters proberen te beïnvloeden, dit kost 1 extra status per monster.

Voorvereiste: Podiumkunsten IV

Werktuigen: Fluit

Klassen: Vagebond

Instrument: Snaar

Avonturier

EP: 2

Snaarinstrumenten zijn graag gezien in elke herberg en de meer geoefende artiesten kunnen zo'n scherpe klanken doen weerklinken dat glazen en flessen springen van het geluid!

*De snaarspeler kiest 1 doelwit binnen 5 passen en speelt een harde klank op zijn instrument. **Alle** glazen flesjes, glazen of containers op diens persoon springen uiteen met alle nodige effecten vandien.*

Dit vergt 1 status van de artiest.

Voorvereiste: Podiumkunsten III

Werktuigen: Snaarinstrument

Klassen: Vagebond

Instrument: Strijddrum

Avonturier

EP: 2

Een strijddrum aanwezig op het slagveld of militaire trainingen zorgt voor meer discipline en ritme voor tactiek of net voor meer opzweping en felheid bij de troepen.

Tijdens een militaire training voor strategie of oorlogspad moet de strijddrummer aanwezig zijn.

***Per** status dat de strijddrummer spendeert, ontvangt men +1 tactiekpunt dat men kan toewijzen.*

Voorvereiste: Podiumkunsten II

Werktuigen: Drum of trommel

Klassen: Vagebond

Instrument: Strijdhorn

Avonturier

EP: 2

Een hoorn tijdens de strijd inspireert de troepen en geeft belangrijke signalen door vanwaar de nood het hoogst is.

Het blazen op een strijdhorn kan het tij doen keren, wanneer de hoornblazer blaast mag iedereen van dezelfde kant die op dat moment last heeft van een Angst effect dit afschudden en terug normaal vechten en hoeven niet meer weg te lopen.

Het is aan te raden dit op voorhand af te spreken.

Dit vergt 1 status van de hoornblazer.

Voorvereiste: Podiumkunsten I

Werktuigen: Hoorn

Klassen: Vagebond

Krijgstechniek: Bloedpijl II

Avonturier

EP: 1

De schutter weet zijn pijl perfect te plaatsen zodat het doelwit nog kan doodbloeden.

*Indien raak, brengt deze pijl een Nv2 Bloeding teweeg. Direct na het gevecht begint de bloeding te werken. Een figurant noteert 1 schade **om de 30 seconden** op de getroffen locatie.*

Dit kost 1 Focus

Voorvereiste: Krijgstechniek: Bloedpijl I

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Bloedpijl III Avonturier EP: 2

De schutter weet zijn pijl perfect te plaatsen zodat het doelwit nog kan doodbloeden.

Indien raak, brengt deze pijl een Nv3 Bloeding teweeg. Direct na het gevecht begint de bloeding te werken.

*Een figurant noteert 1 schade **om de 10 seconden** op de getroffen locatie.*

Dit kost 2 Focus

Voorvereiste: Krijgstechniek: Bloedpijl II

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Bloedpijl IV Avonturier EP: 2

De schutter weet zijn pijl perfect te plaatsen zodat het doelwit nog kan doodbloeden.

Indien raak, brengt deze pijl een Nv4 Bloeding teweeg. Direct na het gevecht begint de bloeding te werken.

*Een figurant noteert 1 schade **om de 1 seconde** op de getroffen locatie.*

Dit kost 2 Focus

Voorvereiste: Krijgstechniek: Bloedpijl II

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Dolksteek II Avonturier EP: 1

De strijder weet op welke plek hij moet steken, met een dolk, om het slachtoffer te laten doodbloeden.

*Indien raak op een **ontblote** locatie, brengt de volgende slag een Nv2 bloeding teweeg. Direct na het gevecht begint de bloeding te werken. Een figurant noteert 1 schade **om de 30 seconden** op de getroffen locatie.*

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Krijgstechniek: Dolksteek I

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Dolksteek III Avonturier EP: 2

De strijder weet op welke plek hij moet steken, met een dolk, om het slachtoffer te laten doodbloeden.

*Indien raak op een **ontblote** locatie, brengt de volgende slag een Nv3 bloeding teweeg. Direct na het gevecht begint de bloeding te werken. Een figurant noteert 1 schade **om de 10 seconden** op de getroffen locatie.*

Dit kost 2 Focus.

Voorvereiste: Krijgstechniek: Dolksteek II

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Hinderlaag I Avonturier EP: 2

De strijder doet het meeste schade uit een onverwachte hoek.

*Deze techniek laat toe om **+2 schade** te doen met 1 slag indien men de tegenstander in de rug op torso kan treffen. Dit mag met afstandswapens! Je kan deze skill maar 1x per gevecht gebruiken.*

Dit kost 1 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Wapengebruik 'X'

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Hinderlaag II Avonturier EP: 2

De strijder doet het meeste schade uit een onverwachte hoek.

Deze techniek laat toe om **+4 schade** te doen met 1 slag indien men de tegenstander in de rug op torso kan treffen. Dit mag met afstandswapens! Je kan deze skill maar 1x per gevecht gebruiken.

Dit kost 2 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgstechniek: Hinderlaag I

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Impact Schot Avonturier EP: 1

De boogschutter kan met een krachtig schot een tegenstander uit balans schieten.

Deze techniek laat toe om 'Impact' te roepen na een raak schot. Het slachtoffer moet 3 passen achteruit nemen en gaan liggen (of hurken voor 3 tellen indien de ondergrond te nat of vuil is.)

Deze techniek heeft geen effect indien de pijl een schild raakt.

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Wapengebruik: Boog

Klassen: Krijger - Vagebond

Krijgstechniek: Keelsnijder Avonturier EP: 3

Iemand ongezien snel de keel oversnijden is een ware kunstvorm geworden in Prinshaven.

Indien men iemand ongezien in de rug kan naderen en een slag op torso kan raken, mag men deze persoon onmiddellijk op 0 torso brengen. Het doelwit mag geen pantserpunten hebben op de hoofdlocatie!

Dit kost 2 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgstechniek: Hinderlaag I + Krijgstechniek: Sluipaanval

Klassen: Vagebond

Krijgstechniek: Knieschot Avonturier EP: 2

De schutter mikt zijn pijl op een zeer hinderlijke locatie waar de tegenstander veel last van heeft.

Het volgende rake schot zorgt ervoor dat de tegenstander gehinderd wordt in zijn eigen bewegingen.

Hij moet **dubbele Focus** betalen voor elke krijgstechniek die hij wenst te gebruiken tot hij genezing heeft ontvangen.

Dit kost 1 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Wapengebruik: Boog of Wapengebruik: Kruisboog

Klassen: Krijger - Vagebond

Krijgstechniek: Krachtschot II Avonturier EP: 2

De schutter is een staat een zeer krachtig schot af te vuren.

Men doet +2 schade met het volgende schot (indien raak.)

Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtschot X!'. (X= is totale schade)

Dit kost 2 Focus.

Voorvereiste: Krijgstechniek: Krachtschot I

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Krachtschot III Avonturier EP: 2

De schutter is een staat een zeer krachtig schot af te vuren.

Men doet +3 schade met het volgende schot (indien raak.)

Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtschot X!'. (X= is totale schade)

Dit kost 3 Focus.

Voorvereiste: Krijgstechniek: Krachtschot II

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Krachtworp II Avonturier EP: 2

Geoefende strijders of kunstenaars met werpwapens kunnen veel schade doen met een krachtige worp. *De volgende rake worp van het personage doet +2 schade. Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtworp X!' (X= is totale schade)*

Dit kost 2 Focus.

Voorvereiste: Krijgstechniek: Krachtworp I

Klassen: Krijger - Vagebond

Krijgstechniek: Krachtworp III Avonturier EP: 2

Geoefende strijders of kunstenaars met werpwapens kunnen veel schade doen met een krachtige worp. *De volgende rake worp van het personage doet +3 schade. Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtworp X!' (X= is totale schade)*

Dit kost 3 Focus.

Voorvereiste: Krijgstechniek: Krachtworp I

Klassen: Krijger - Vagebond

Krijgstechniek: Precisie I Avonturier EP: 2

Het personage is goed in het vinden van de zwakke plek in elk pantser.

*De volgende rake slag van het personage negeert alle **lichte pantsers**.*

Men roept de schade gevolgd door 'precisie' of door 'pantser'.

Dit kost 1 Focus per slag.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Wapengebruik: 'Scherpe wapens'

Klassen: Krijger - Vagebond

Krijgstechniek: Precisie II Avonturier EP: 3

Het personage is goed in het vinden van de zwakke plek in elk pantser.

*De volgende rake slag van het personage negeert **alle zware pantsers**.*

Men roept de schade gevolgd door 'precisie' of door 'pantser'.

Dit kost 1 Focus per slag.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgstechniek; Precisie I

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Sluipmoord Avonturier EP: 5

Iemand ongezien snel de keel oversnijden is een ware kunstvorm geworden in Prinshaven.

Indien men iemand ongezien in de rug kan naderen en een slag op torso kan raken, mag men deze persoon onmiddellijk op -1 torso brengen. Het doelwit mag geen pantserpunten hebben op de hoofdlocatie!

Dit kost 3 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgstechniek: Keelsnijder

Klassen: Vagebond

Krijgstechniek: Uitputting II Avonturier EP: 2

Het personage kan z'n tegenstander met een reeks slagen uitputten zodat hij minder energie heeft om tegen te werken.

Het personage moet in een gevecht verwickeld zijn met z'n tegenstander, per 3 slagen (raak of niet) mag je 'uitputting, -3 Focus' roepen waardoor je tegenstander dit dan verliest.

*Deze techniek is **niet** uitvoerbaar indien men een zwaar pantser draagt.*

Dit kost 2 Focus.

Voorvereiste: Krijgstechniek; Uitputting I

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Uitputting III

Avonturier

EP: 2

Het personage kan z'n tegenstander met een reeks slagen uitputten zodat hij minder energie heeft om tegen te werken.

Het personage moet in een gevecht verwikkeld zijn met z'n tegenstander, per 3 slagen (raak of niet) mag je 'uitputting, -5 Focus' roepen waardoor je tegenstander dit dan verliest.

*Deze techniek is **niet** uitvoerbaar indien men een zwaar pantser draagt.*

Dit kost 3 Focus.

Voorvereiste: Krijgstechniek; Uitputting II

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Verblinding

Avonturier

EP: 2

Het personage blaast een wolk zand en vuil voor zich om aanstormende vijanden of jagers mee te verblinden.

Je vuurt geen pijltje af maar blaast naar 1 doelwit binnen 3 passen. Deze is verblind voor 10 tellen met de roep-term 'verblind 10 tellen'. Je moet opnieuw een pijltje herladen na deze techniek.

*Deze techniek werkt **niet** op doelwitten met hoofdbescherming. (Hoed, Maliënkap of Helm)*

Dit kost 1 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Wapengebruik: Blaaspijp

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Verdoving II

Avonturier

EP: 2

Het personage gebruikt zijn stomp wapen voornamelijk om de vijand murw te slagen.

*Na een rake slag **op een ledemaat** en gebruik van de roep-term 'Verdoof 20 tellen' mag het doelwit dit ledemaat niet gebruiken voor de tijdsspanne, wapens mogen vastgehouden worden maar de arm moet 'slap' naar beneden hangen. Personages met geraakte benen moeten strompelen of op 1 knie neervallen.*

Dit doet ook schade!

*Deze techniek werkt **niet op Plaat pantsers!***

Dit kost 2 Focus.

Voorvereiste: Krijgstechniek: Verdoving I

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Verdoving III

Avonturier

EP: 2

Het personage gebruikt zijn stomp wapen voornamelijk om de vijand murw te slagen.

*Na een rake slag **op een ledemaat** en gebruik van de roep-term 'Verdoof 30 tellen' mag het doelwit dit ledemaat niet gebruiken voor de tijdsspanne, wapens mogen vastgehouden worden maar de arm moet 'slap' naar beneden hangen. Personages met geraakte benen moeten strompelen of op 1 knie neervallen.*

Dit doet ook schade!

*Deze techniek werkt **niet op Plaat pantsers!***

Dit kost 3 Focus.

Voorvereiste: Krijgstechniek: Verdoving II

Klassen: Krijger – Vagebond

Legendekunde

Avonturier

EP: 2

Het personage is zeer vertrouwd met de oude sagen en legenden van zijn afkomst.

Deze vaardigheid stelt je in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over verkregen legenden aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.

Voorvereiste: Legendekennis + Faam IV

Klassen: Vagebond

Literaire Kunsten III

Avonturier

EP: 3

De bard is in staat om literaire kunstwerken te schrijven die elk een bepaald effect weergeven. Om het geschreven document te activeren moet het eerst goedgekeurd worden door spelleiding.

Dit vergt 2 Status om te maken. Al wie het leest, krijgt het effect maar dient daarna zijn naam op het document (of de achterkant) te zetten, aangezien dit slechts eenmalig telt. Het document kan slechts 1 evenement gebruikt worden. De soorten:

- Een Epos beroert het hart van elke krijger en herwint 3 Focus
- Een Ode is gericht aan een bepaald persoon van hoge aanzien en herstelt 3 Status.
- Een Satire is gericht aan een bepaald persoon en bedoelt om zwart te maken, indien 10+ personages het document ondertekenen ter goedkeuring verliest die persoon 3 Status.

Dit telt als een beroep.

Voorvereiste: Literaire Kunsten II

Werktuigen: Papier of perkament / schrijfgerief

Inkomsten: 3 zilver

Klassen: Vagebond

Literaire Kunsten IV

Avonturier

EP: 4

De bard is in staat om literaire kunstwerken te schrijven die elk een bepaald effect weergeven. Om het geschreven document te activeren moet het eerst goedgekeurd worden door spelleiding.

Dit vergt 2 Status om te maken. Al wie het leest, krijgt het effect maar dient daarna zijn naam op het document (of de achterkant) te zetten, aangezien dit slechts eenmalig telt. Het document kan slechts 1 evenement gebruikt worden. De soorten:

- Een Epos beroert het hart van elke krijger en herwint 4 Focus
- Een Ode is gericht aan een bepaald persoon van hoge aanzien en herstelt 4 Status.
- Een Satire is gericht aan een bepaald persoon en bedoelt om zwart te maken, indien 10+ personages het document ondertekenen ter goedkeuring verliest die persoon 4 Status.

Voorvereiste: Literaire Kunsten III

Inkomsten: 4 zilver

Werktuigen: Papier of perkament / schrijfgerief

Klassen: Vagebond

Messenwerper

Avonturier

EP: 1

De artiest is een vaardig messenwerper en kan gegooid projectielen perfect ontwijken. *Men spendeert 1 Focus en voor de rest van het gevecht is men **immuun aan alle niet-magische werpwapens zonder roep-term**. Het personage moet zich bewust zijn dat hij het doelwit is van een aanval. Men simuleert dat men de werpwapens kundig ontwijkt maar men mag ze niet oprapen.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Acrobatie II + Wapengebruik: Werpwapens

Klassen: Vagebond

Moerasgids

Avonturier

EP: 2

Het personage kan zonder problemen navigeren door verraderlijke moerassen en zelfs groepen mensen veilig met zich meenemen.

Een moerasgids kan groepen andere personages begeleiden over de gespannen koorden die veilige paadjes voorstellen. Elk personage (buiten de moerasgids) MOET 1 hand aan het touw houden of anders zakt het

weg in het moeras (contacteer spelleiding). Het aantal personages dat men kan begeleiden hangt af van het "niveau Gidsen" van de moerasgids.

Voorvereiste: Gidsen I + Moeraslopen

Klassen: Vagebond

Moerassluipen

Avonturier

EP: 2

Het personage kan zich zonder problemen verstoppen / sluipen in moerassen.

Het personage kan nu ook een sluiplint gebruiken in moerassen. Dezelfde voorwaarden gelden met betrekking tot Moeraslopen en Wildsluipen.

Voorvereiste: Moeraslopen + Wildsluipen

Klassen: Vagebond

Monsterkunde: Beesten

Avonturier

EP: 2

Het personage is een expert op het gebied van de verschillende beesten die in Heimar voorkomen.

Deze vaardigheid stelt je in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Beesten aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Monsterkennis: Beesten + Spoorzoeken III

Klassen: Vagebond

Monsterkunde: Glashtyn

Avonturier

EP: 2

Het personage is een expert op het gebied van de gevaarlijke Glashtyn.

Deze vaardigheid stelt je in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Glashtyn aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Gif Resistentie V + Monsterkennis: Glashtyn

Klassen: Vagebond

Monsterkunde: Trollen

Avonturier

EP: 2

Het personage is een expert op het gebied van de gevaarlijke Trollen.

Deze vaardigheid stelt je in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Trollen aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Monsterkennis: Trollen + Spoorzoeken III

Klassen: Vagebond

Nachtraaf I

Avonturier

EP: 3

Duisternis is de bondgenoot van dit personage, wanneer de zon ondergaat kent de vagebond géén angst meer, anderen vrezen hem echter wel.

Na zonsondergang ontvangt dit personage + WK aan Angst Resistentie. Deze bonus vervalt terug bij zonsopgang.

Voorvereiste: 'X' -Sluipen

Klassen: Vagebond

Nachtraaf II

Avonturier

EP: 3

Duisternis is de bondgenoot van dit personage, in het duister is er meer ruimte voor snelle & stiekeme krijgstechnieken.

Na zonsondergang ontvangt dit personage +WK aan extra Focus. Deze bonus vervalt terug bij zonsopgang.

Voorvereiste: Nachtraaf I

Klassen: Vagebond

Nachtraaf III

Avonturier

EP: 3

Duisternis is de bondgenoot van dit personage, in het duister gebruikt hij zijn omgeving om klappen op te vangen of te ontwijken.

Na zonsondergang ontvangt dit personage +WK aan extra Bufferpunten. Deze bonus vervalt terug bij zonsopgang.

Voorvereiste: Nachtraaf II

Klassen: Vagebond

Narrendans III

Avonturier

EP: 2

De nar heeft dezelfde effecten en richtlijnen als de voorgaande vaardigheid met volgende bonussen:

*De Nar moet wel **2 status** schrappen op dit niveau.*

- **Alle** vijanden verliezen 1 Focus OF
- 10 vijanden verliezen 2 Focus OF
- 5 vijanden verliezen 3 Focus

Voorvereiste: Narrendans II + Podiumkunsten II

Klassen: Vagebond

Narrendans IV

Avonturier

EP: 2

De nar heeft dezelfde effecten en richtlijnen als de voorgaande vaardigheid met volgende bonussen:

*De Nar moet wel **3 status** schrappen op dit niveau.*

- **Alle** vijanden verliezen 2 Focus OF
- 10 vijanden verliezen 3 Focus OF
- 5 vijanden verliezen 5 Focus

Voorvereiste: Narrendans III + Podiumkunsten III

Klassen: Vagebond

Ontsnapping II

Avonturier

EP: 1

Het personage is kundig in het zelf ontdoen van een kneveling **met touw en/of boeien**.

Na enkele minuten rollenspel mag hij zichzelf bevrijden van de effecten van de vaardigheid Knevelen.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Ontsnapping I + Slotenkraker I

Klassen: Vagebond

Oorlogsverf III*

Avonturier

EP: 2

*De Bard heeft dezelfde effecten en richtlijnen als de voorgaande vaardigheid, maar alle effecten verhogen hun bonus : De Bard moet **3 status** schrappen per 10 personen*

- *Moed: Immuun aan Angst.*
- *Afwerking: Geeft +3 Gif & Ziekte Resistentie*
- *Vitaliteit: Geeft +3 Focus (bovenop Maximum.)*
- *Bescherming: Geeft +6 Bufferpunten*

Voorvereiste: Oorlogsverf II

Werktuigen: Verf

Klassen: Vagebond

*Afkomst: Bhandia Korr

Oorlogsverf IV*

Avonturier

EP: 2

*De Bard heeft dezelfde effecten en richtlijnen als de voorgaande vaardigheid, maar alle effecten verhogen hun bonus : De Bard moet **4 status** schrappen per 10 personen*

- *Moed: Immuun aan Angst.*

- *Afwerking: Geeft +4 Gif & Ziekte Resistentie*
- *Vitaliteit: Geeft +4 Focus (bovenop Maximum.)*
- *Bescherming: Geeft +8 Bufferpunten*

Voorvereiste: Oorlogsverf III

Werktuigen: Verf

Klassen: Vagebond

*Afkomst: Bhanda Korr

Podiumkunsten III

Avonturier

EP: 3

De bard kan met deze vaardigheid een kleine voorstelling van zijn talent geven voor een publiek. De voorstelling zelf moet een tiental minuten in beslag nemen van zang, muziek, dans, goochelen etc..

*Dit vergt 2 Status van de artiest waarna allen aanwezig 3 Focus mogen **herwinnen**. Dit kan slechts 1x per periode. Indien de voorstelling over een voornaam persoon gaat (in goede of kwade zin) wint of verliest deze persoon 3 Status per 10 aanwezigen die de act applaudisseren of afkeuren. Een éézelfde persoon kan maar 1x per periode het doelwit zijn podiumkunsten.*

Dit geldt als een beroep

Voorvereiste: Podiumkunsten II

Inkomsten: 3 zilver

Klassen: Vagebond

Podiumkunsten IV

Avonturier

EP: 4

De bard kan met deze vaardigheid een kleine voorstelling van zijn talent geven voor een publiek. De voorstelling zelf moet een tiental minuten in beslag nemen van zang, muziek, dans, goochelen etc..

*Dit vergt 2 Status van de artiest waarna allen aanwezig 4 Focus mogen **herwinnen**. Dit kan slechts 1x per periode. Indien de voorstelling over een voornaam persoon gaat (in goede of kwade zin) wint of verliest deze persoon 4 Status per 10 aanwezigen die de act applaudisseren of afkeuren.*

Een éézelfde persoon kan maar 1x per periode het doelwit zijn podiumkunsten.

Voorvereiste: Podiumkunsten III

Inkomsten: 4 zilver

Klassen: Vagebond

Slotenkraker III

Avonturier

EP: 5

Bepaalde onpure elementen uit de onderwereld zijn maar al te gretig om te achterhalen wat er in de kist of achter de deur zit, zeker als het kostbaar is.

*Het personage is in staat om mits enige tijd, rollenspel en de nodige werktuigen een slot van **meesterlijke** kwaliteit stilletjes te kraken zonder sporen achter te laten.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Slotenkraker II

Werktuigen: Kraker set

Klassen: Vagebond

Spoorzoeken II

Avonturier

EP: 1

Het personage is een uitmuntend spoorzoeker en kan zelfs de best verscholen sporen beginnen volgen.

De spoorzoeker is nu ook in staat om sporen van Wildsluipers te zien en te volgen.

Hij mag dezelfde voorgaande vragen stellen aan spelleiding en zelfs een paar details kunnen ontwaren als hij de juiste vragen stelt.

Dit laat **niet** toe om Wildsluipers te **zien**, enkel om hun sporen te volgen.

Voorvereiste: Spoorzoeken I + Wildsluipen

Klassen: Vagebond

Spoorzoeken III

Avonturier

EP: 1

Het personage is een uitstekend spoorzoeker en kan zelfs door het meeste verraderlijke terrein zijn prooi volgen.

*Deze vaardigheid stelt de spoorzoeker in staat om alle voorgaande spoorzoeker vaardigheden in het een **Moeras** te gebruiken.*

Voorvereiste: Moeraslopen + Spoorzoeken II

Klassen: Vagebond

Tatoeage II*

Avonturier

EP: 3

Deze vaardigheid hanteert dezelfde regels als de voorgaande maar de artiest is nu in staat om goed kwaliteits-tatoeages te zetten. Deze tatoeages vergaan niet na 1 evenement maar moeten wel minstens 1x per toekomstig evenement onderhouden worden. Onderhoud vergt geen status!

Het vervaardigen van een goed kwaliteit tatoeage vergt 3 Status.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Beeldende Kunsten II + Tatoeage I

Inkomsten: 2 Zilver

Werktuigen: Naald & Inkt

Klassen: Vagebond

*Afkomst: Goliad – Mannheim (Westerlanden)

Tatoeage III*

Avonturier

EP: 4

Deze vaardigheid hanteert dezelfde regels als de voorgaande maar de artiest is nu in staat om Meesterlijke tatoeages te zetten. Deze tatoeages vergaan niet na 1 evenement maar moeten wel minstens 1x per toekomstig evenement onderhouden worden. Onderhoud vergt geen status!

Het vervaardigen van een Meesterlijke tatoeage vergt 5 Status.

De artiest schrapt 5 status en kan kiezen uit volgende effecten:

- +2 Status
- +2 Trauma Resistentie
- +2 Focus

(Elk effect komt bovenop het maximum profiel van een personage.)

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Beeldende Kunsten III + Tatoeage II

Inkomsten: 5 Zilver

Werktuigen: Naald & Inkt

Klassen: Vagebond

*Afkomst: Goliad – Mannheim (Westerlanden)

Vallen Ontmantelen III

Avonturier

EP: 2

Het personage kan Nv3 vallen detecteren en ontwapenen mits enig rollenspel. De val kan nadien niet meer geactiveerd worden. Men dient steeds OP VOORHAND te vermelden dat men naar vallen zoekt.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Vallen Ontwapenen II + Vallen Zetten III

Werktuigen: dolk en kraker set

Klassen: Vagebond

Vallen Ontmantelen IV

Avonturier

EP: 2

Het personage kan Nv4 vallen detecteren en ontwapenen mits enig rollenspel. De val kan nadien niet meer geactiveerd worden. Men dient steeds OP VOORHAND te vermelden dat men naar vallen zoekt.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Vallen Ontwapenen III + Vallen Zetten IV

Werktuigen: dolk en kraker set

Klassen: Vagebond

Vallen Zetten III

Avonturier

EP: 3

Het personage is in staat om Nv3 vallen te zetten mits enig rollenspel.

Het personage ontvangt 3 ontwerpen van vallen en bijhorende stickers waarop de vereisten en effecten zullen staan. Indien men dit deze plaatst, spelleiding op de hoogte brengen en komen checken na een dagdeel voor klein wild dat men kan villen (zie vaardigheid). Het personage kan uiteraard zijn eigen val ontwapenen.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Vallen Zetten II

Werktuigen: schop en touw

Klassen: Vagebond

Vallen Zetten IV

Avonturier

EP: 3

Het personage is in staat om Nv4 vallen te zetten mits enig rollenspel.

Het ontvangt 3 ontwerpen van vallen en bijhorende stickers waarop de vereisten en effecten zullen staan. Indien men deze plaatst, spelleiding op de hoogte brengen en komen checken na een dagdeel voor klein wild dat men kan villen (zie vaardigheid). Het personage kan uiteraard zijn eigen val ontwapenen.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Vallen Zetten III

Werktuigen: schop en touw

Klassen: Vagebond

Vallend Blad*

Avonturier

EP: 1

Khaliërs zijn experts in het boomklimmen en springen van grote hoogten geruisloos en zonder problemen neer.

Een personage met deze vaardigheid ontvangt geen schade van het vallen als hij uit een boom springt of geschoten wordt. Zie Boomklimmen voor verdere details.

Voorvereiste: Boomklimmen

Klassen: Vagebond

*Afkomst: Khalië

Verwennerij III

Avonturier

EP: 1

Het vakkundig en langdurig kunnen verwenen van mensen door middel van bepaalde technieken (vrij te bepalen).

Een personage kan slechts één keer per periode verwend worden, aan het einde van een verwennerij is het verwende personage verplicht +1 vraag naar waarheid te beantwoorden.

Voorvereiste: Verwennerij II

Inkomsten: 1 Zilver

Klassen: Vagebond

Verwennerij IV

Avonturier

EP: 1

Het vakkundig en langdurig kunnen verwenen van mensen door middel van bepaalde technieken (vrij te bepalen).

Een personage kan slechts één keer per periode verwend worden, aan het einde van een verwennerij is het verwende personage verplicht +1 vraag naar waarheid te beantwoorden.

Voorvereiste: Verwennerij III

Inkomsten: 1 Zilver

Klassen: Vagebond

Verwennerij V

Avonturier

EP: 1

Het vakkundig en langdurig kunnen verwenen van mensen door middel van bepaalde technieken (vrij te bepalen).

Een personage kan slechts één keer per periode verwend worden, aan het einde van een verwennerij is het verwende personage verplicht +1 vraag naar waarheid te beantwoorden.

Voorvereiste: Verwennerij IV

Inkomsten: 1 Zilver

Klassen: Vagebond

Volks Sluipen

Avonturier

EP: 3

Het personage is kundig in het ongezien blijven zolang er zich een voldoende grote menigte rondom hem heen bevindt.

*Om de vaardigheid te initiëren moet niemand op hem letten, daarna bindt hij **een wit lint** om het hoofd en kan vervolgens niet gezien worden zolang hij zich met minstens 10 personen voortbeweegt, geen geluid maakt of opvalt. Van zodra hij zich afzondert of de menigte verspreid zich meer dan een meter apart kan hij terug gezien worden. Hij kan uiteraard 'overstappen' op gewoon Stad sluipen in een bebouwde omgeving. Er kan slechts 1 'sluiper' per 10 personen zijn.*

De speler moet zelf het lint voorzien.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Stads Sluipen

Klassen: Vagebond

Vuurspuwer

Avonturier

EP: 2

Zeer gegeerd op elk festival, vuurspuwers zorgen voor spanning en spektakel wat elk publiek kan waarderen tenzij de vuurspuwer jou als vijand ziet.

*Deze vaardigheid laat toe om deze kunst in een gevecht te gebruiken. Men **simuleert** dat hij vuur spuwt op 1 gekozen vijand binnen 3 passen. Het personage moet een tondeldoos of fakkel in 1 hand vasthebben om dit te doen. Let op, er wordt nooit echt geslagen met de fakkel!*

*Het doelwit ontvangt **1 Vuur schade per locatie (op pantser)**.*

Dit kost 1 focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Acrobatie I

Werktuigen: Olie

Inkomsten: 3 zilver

Klassen: Vagebond

Waakzaamheid III

Avonturier

EP: 2

Het personage is uitermate alert en op zijn hoede, vooral stadswachters en vagebonden bezitten dit talent.

*Deze vaardigheid laat toe om door elke vorm van niet-magisch Sluipen te zien **indien**:*

- *Je actief op zoek bent OF op wacht staat.*
- *Het doelwit zich **binnen de 30 meter** bevindt.*
- *Het doelwit beweegt, lawaai maakt of een andere **ACTIEVE** handeling **BINNENIN** die afstand*

*Indien het doelwit je intenties doorheeft en stil blijft staan, kun je hem **niet** detecteren.*

Voorvereiste: Waakzaamheid II

Klassen: Krijger – Vagebond

Wapenspecialisatie: Blaaspijp

Avonturier

EP: 2

*Het personage is een expert met blaaspijpen en doet hiermee 1 schade **OP** alle pantsers.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Vitaliteit III + Wapengebruik: Blaaspijp

Klassen: Krijger – Vagebond

Wapenspecialisatie: Boog Avonturier EP: 4

Het personage is een expert met bogen en doet hiermee +1 schade.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Vitaliteit III + Wapengebruik: Boog

Klassen: Krijger – Vagebond

Wapenspecialisatie: Dolk Avonturier EP: 3

*Het personage is een expert met Dolken en doet nu 1 schade **OP** alle pantsers met een dolk.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Vitaliteit III + Wapengebruik: Dolk

Klassen: Krijger - Vagebond

Wapenspecialisatie: Werpwapens Avonturier EP: 4

*Het personage is een expert met Werpwapens en doet vanaf nu schade **door pantser**.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Vitaliteit III + Wapengebruik: Werpwapens

Klassen: Krijger – Vagebond