

## Vaardigheden V17.1 Avonturier Algemeen

### **Angst Resistentie III**

Avonturier

EP: 1

Het personage bezit stalen zenuwen en heeft de moed om een verschrikkelijke angst te overwinnen.  
*Dit verhoogt het aantal keer men een Angst effect mag negeren met 1.*

Voorvereiste: Angst Resistentie II

Klassen: Algemeen

### **Angst Resistentie IV**

Avonturier

EP: 1

Het personage bezit stalen zenuwen en heeft de moed om een verschrikkelijke angst te overwinnen.  
*Dit verhoogt het aantal keer men een Angst effect mag negeren met 1.*

Voorvereiste: Angst Resistentie III

Klassen: Algemeen

### **Angst Resistentie V**

Avonturier

EP: 1

Het personage bezit stalen zenuwen en heeft de moed om een verschrikkelijke angst te overwinnen.  
*Dit verhoogt het aantal keer men een Angst effect mag negeren met 1.*

Voorvereiste: Angst Resistentie IV

Klassen: Algemeen

### **Bedrog III**

Avonturier

EP: 1

Er zijn mensen die meesters zijn in het liegen en bedriegen, zelfs onder dwang.

*Het personage mag tijdens een foltersessie / hypnose / verwennerij 1x meer liegen (dus 3 in totaal)*

**Per evenement.**

Voorvereiste: Bedrog II

Klassen: Algemeen

### **Bedrog IV**

Avonturier

EP: 1

Er zijn mensen die meesters zijn in het liegen en bedriegen, zelfs onder dwang.

*Het personage mag tijdens een foltersessie / hypnose / verwennerij 1x meer liegen (dus 4 in totaal)*

**Per evenement.**

Voorvereiste: Bedrog III

Klassen: Algemeen

### **Bedrog V**

Avonturier

EP: 1

Er zijn mensen die meesters zijn in het liegen en bedriegen, zelfs onder dwang.

*Het personage mag tijdens een foltersessie / hypnose / verwennerij 1x meer liegen (dus 5 in totaal)*

**Per evenement.**

Voorvereiste: Bedrog IV

Klassen: Algemeen

### **Beschermende Hand III**

Avonturier

EP: 2

Het personage brengt een ander onder zijn mantel van bescherming via zijn positie.

*Het personage gebruikt 1 status en beschermt zodoende tot 10 andere personages gedurende 1 periode tegen bevelen met betrekking tot 1 opgelegde taak of opdracht, dit moet men vervolgens weerleggen via gepast rollenspel.*

*Dit werkt slechts 'beperkt' tegen een hogere Titel.*

*"maar Heer, wij handelen in naam van de Graaf en mogen ons niet weerhouden van onze opgelegde taak."*

Voorvereiste: Beschermende Hand II + Diplomatie III

Klassen: Algemeen

**Beschermende Hand IV**

Avonturier

EP: 2

Het personage brengt een ander onder zijn mantel van bescherming via zijn positie.

*Het personage gebruikt 1 status en beschermt zodoende tot 20 andere personages gedurende 1 periode tegen **bevelen** met betrekking tot 1 opgelegde taak of opdracht, dit moet men vervolgens weerleggen via gepast rollenspel.*

*Dit werkt slechts 'beperkt' tegen een hogere Titel.*

*"maar Heer, wij handelen in naam van de Graaf en mogen ons niet weerhouden van onze opgelegde taak."*

Voorvereiste: Beschermende Hand III + Diplomatie IV

Klassen: Algemeen

**Diplomatie III**

Avonturier

EP: 1

Het personage is geoefend in het pareren van sociale aanvallen.

*Deze vaardigheid laat toe om 1 keer extra per evenement (max van 3 keer) een verlies van Status of bevel teniet te doen die via een andere sociale vaardigheid is ingezet. Dit **vereist enig rollenspel** naargelang de situatie.*

Voorvereiste: Diplomatie II

Klassen: Algemeen

**Diplomatie IV**

Avonturier

EP: 1

Het personage is geoefend in het pareren van sociale aanvallen.

*Deze vaardigheid laat toe om 1 keer extra per evenement (max van 4 keer) een verlies van Status of bevel teniet te doen die via een andere sociale vaardigheid is ingezet. Dit **vereist enig rollenspel** naargelang de situatie.*

Voorvereiste: Diplomatie III

Klassen: Algemeen

**Diplomatie V**

Avonturier

EP: 1

Het personage is geoefend in het pareren van sociale aanvallen.

*Deze vaardigheid laat toe om 1 keer extra per evenement (max van 5 keer) een verlies van Status of bevel teniet te doen die via een andere sociale vaardigheid is ingezet. Dit **vereist enig rollenspel** naargelang de situatie.*

Voorvereiste: Diplomatie IV

Klassen: Algemeen

**Domein III**

Avonturier

EP: 1

Het domein van de edelman heeft al geschiedenis of investeringen gehad.

*Men krijgt +1 'domeinpunt' om vrij te verdelen onder de eigenschappen van je Domein.*

Voorvereiste: Domein II + Titel I

Klassen: Algemeen

**Domein IV**

Avonturier

EP: 1

Het domein van de edelman heeft al geschiedenis of investeringen gehad.

*Men krijgt +1 'domeinpunt' om vrij te verdelen onder de eigenschappen van je Domein.*

Voorvereiste: Domein III

Klassen: Algemeen

**Domein V**

Avonturier

EP: 1

Het domein van de edelman heeft al geschiedenis of investeringen gehad.

*Men krijgt +1 'domeinpunt' om vrij te verdelen onder de eigenschappen van je Domein.*

Voorvereiste: Domein IV + Titel II

Klassen: Algemeen

### **Domein VI**

Avonturier

EP: 1

Het domein van de edelman heeft al geschiedenis of investeringen gehad.

*Men krijgt +1 'domeinpunt' om vrij te verdelen onder de eigenschappen van je Domein.*

Voorvereiste: Domein V

Klassen: Algemeen

### **Domein VII**

Avonturier

EP: 1

Het domein van de edelman heeft al geschiedenis of investeringen gehad.

*Men krijgt +1 'domeinpunt' om vrij te verdelen onder de eigenschappen van je Domein.*

Voorvereiste: Domein VI + Titel III

Klassen: Algemeen

### **Domein VIII**

Avonturier

EP: 1

Het domein van de edelman heeft al geschiedenis of investeringen gehad.

*Men krijgt +1 'domeinpunt' om vrij te verdelen onder de eigenschappen van je Domein.*

Voorvereiste: Domein VII

Klassen: Algemeen

### **Domein IX**

Avonturier

EP: 1

Het domein van de edelman heeft al geschiedenis of investeringen gehad.

*Men krijgt +1 'domeinpunt' om vrij te verdelen onder de eigenschappen van je Domein.*

Voorvereiste: Domein VIII + Titel IV

Klassen: Algemeen

### **Domein X**

Avonturier

EP: 1

Het domein van de edelman heeft al geschiedenis of investeringen gehad.

*Men krijgt +1 'domeinpunt' om vrij te verdelen onder de eigenschappen van je Domein.*

Voorvereiste: Domein IX

Klassen: Algemeen

### **Etiquette Breuk**

Avonturier

EP: 1

Een breuk in de etiquette zorgt voor gezichtsverlies en schande over voornamen personen in de hogere kringen. Diners bij edele gastheren zijn hier vooral prominent in.

*Laat de gebruiker toe om zondaars op deze regels **na rollenspel** te kunnen aanduiden op hun fout zodat deze 1 status verliezen PER aanwezige STATUSbekleder. (Zijnde Adel, Ridders, Handelaars, Priesters en Barden)*

*Indien spelleiding aanwezig is, kan deze meer status laten verliezen afhankelijk van publiek en setting.*

**Gebruik van deze vaardigheid kost 1 Status.**

*Deze vaardigheid kan men alleen gebruiken tijdens formele aangelegenheden in aanwezigheid van andere hoogwaardigheidsbekleders.*

Voorvereiste: Etiquette

Klassen: Algemeen

### **Geloofskennis: Het Gouden Paar\***

Avonturier

EP: 1

Het personage heeft een rudimentaire kennis over Het Gouden Paar, de goden van het zuiderse Orestis.

*Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Geloofskennis Het Gouden Paar*

*Toestemming van spelleiding vereist. MENTOR VEREIST*

Voorvereiste: Volkskennis: Orestis

Klassen: Algemeen

\*Afkomst: Orestis - Ranae

**Gif Resistentie VI** Avonturier EP: 1

*Het personage is gehard tegen gif en ontvangt +1 Gif Resistentie.*

Voorvereiste: Gif Resistentie V

Klassen: Algemeen

**Gif Resistentie VII** Avonturier EP: 1

*Het personage is gehard tegen gif en ontvangt +1 Gif Resistentie.*

Voorvereiste: Gif Resistentie VI

Klassen: Algemeen

**Gif Resistentie VIII** Avonturier EP: 1

*Het personage is gehard tegen gif en ontvangt +1 Gif Resistentie.*

Voorvereiste: Gif Resistentie VII

Klassen: Algemeen

**Gif Resistentie IX** Avonturier EP: 1

*Het personage is gehard tegen gif en ontvangt +1 Gif Resistentie.*

Voorvereiste: Gif Resistentie VIII

Klassen: Algemeen

**Heerlijkheid I** Avonturier EP: 1

De Ridder of Dame heeft de supervisie van een kleine heerlijkheid (een domein) gekregen om dit te beschermen en te beheren.

*Deze vaardigheid geeft recht op een klein domein binnenin het domein van een Edelman.*

*Dit is te bepalen met spelleiding en de edelman in kwestie.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Brief-Adel

Klassen: Algemeen

**Heerlijkheid II** Avonturier EP: 1

Het domein van de ridder heeft al geschiedenis of investeringen gehad.

*Men krijgt +1 'domeinpunt' om vrij te verdelen onder de eigenschappen van je Domein.*

Voorvereiste: Heerlijkheid I

Klassen: Algemeen

**Heerlijkheid III** Avonturier EP: 1

Het domein van de ridder heeft al geschiedenis of investeringen gehad.

*Men krijgt +1 'domeinpunt' om vrij te verdelen onder de eigenschappen van je Domein.*

Voorvereiste: Heerlijkheid II

Klassen: Algemeen

**Heerlijkheid IV** Avonturier EP: 1

Het domein van de ridder heeft al geschiedenis of investeringen gehad.

*Men krijgt +1 'domeinpunt' om vrij te verdelen onder de eigenschappen van je Domein.*

Voorvereiste: Heerlijkheid III

Klassen: Algemeen

**Heerlijkheid V** Avonturier EP: 1

Het domein van de ridder heeft al geschiedenis of investeringen gehad.

*Men krijgt +1 'domeinpunt' om vrij te verdelen onder de eigenschappen van je Domein.*

Voorvereiste: Heerlijkheid IV

Klassen: Algemeen

**Hofhouding III** Avonturier EP: 1

De edelman/vrouw heeft een trouw entourage dat hem/haar looft en prijst.

*Deze vaardigheid laat de Adel toe om **elk evenement** +1 status te herwinnen indien er 5 (of meer) leden van diens Hofhouding aanwezig zijn. (voor een **totaal van 3**) Men kan slechts lid zijn van 1 hofhouding!*

Voorvereiste: Hofhouding II + Titel II

Klassen: Algemeen

**Hofhouding IV** Avonturier EP: 1

De edelman/vrouw heeft een trouw entourage dat hem/haar looft en prijst.

*Deze vaardigheid laat de Adel toe om **elk evenement** +1 status te herwinnen indien er 5 (of meer) leden van diens Hofhouding aanwezig zijn. (voor een **totaal van 4**) Men kan slechts lid zijn van 1 hofhouding!*

Voorvereiste: Hofhouding III

Klassen: Algemeen

**Hofhouding V** Avonturier EP: 1

De edelman/vrouw heeft een trouw entourage dat hem/haar looft en prijst.

*Deze vaardigheid laat de Adel toe om **elk evenement** +1 status te herwinnen indien er 5 (of meer) leden van diens Hofhouding aanwezig zijn. (voor een **totaal van 5**) Men kan slechts lid zijn van 1 hofhouding!*

Voorvereiste: Hofhouding IV + Titel III

Klassen: Algemeen

**Inwijding: De Rode Roos** Avonturier EP: 1

Een elite broederschap van geleerde priesters binnenin de Sibbe. Toetreding is een hele eer en de priester wordt ingewijd in vele geheimen en verborgen kennis.

*Deze vaardigheid geeft +1 Status. Men is nu lid van de Rode Roos.*

*Dit geeft een hand-out over het Broederschap dat men nu kan contacteren als Mentor.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geschiedkennis: Goliad + Godi

Klassen: Priester

**Inwijding: Hamer van Hymir** Avonturier EP: 2

De Hamer is de meest gevreesde en sommigen zeggen machtigste groepering in Heimar: de Heksenjagers.

*Het personage is ingewijd in de Hamer van Hymir. Dit geeft +1 Status.*

*Je wordt ingedeeld in de infrastructuur van dit gilde en mag jezelf een Heksenjager noemen.*

*Dit statuut geeft extra macht tijdens zaken van rechtspraak.*

*Deze eer wordt zelden aan niet-mannheimers gegeven.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

**Inwijding: Spiegelhuis** Avonturier EP: 2

Er zijn maar een paar erkende spiegelhuizen in Heimar. Leden hiervan zijn gevrijwaard van vervolging en zijn verzekerd van een positie als spiegelmeester bij een Edel huis.

*Het personage is aangesloten bij één van de spiegelhuizen (zie hand-out). Hiervoor moet men de gepaste connecties en contacten voor leggen. Dit geeft +1 Status.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Spiritisme I

Klassen: Ontwaakte

### **Inwijding: Zilveren Aambeeld**

Avonturier

EP: 1

Een elite broederschap van ambachtelijke priesters die de meest wonderlijke uitrusting maken.

*Deze vaardigheid geeft +1 Status. Men is nu lid van de Rode Roos.*

*Dit geeft een hand-out over het Broederschap dat men nu kan contacteren als Mentor.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Inwijding; Tallathan + Roeping II + Smeedkunst

Klassen: Priester

### **Mentor**

Avonturier

EP: 1

Het personage verstaat de kunst van alles klaar en duidelijk uit te leggen en is daardoor een excellente leermeester die de aandacht van elke student weet te vangen.

*Je kan als leermeester fungeren voor alle gekende vaardigheden die 'MENTOR VEREIST' specificieren.*

*Overleg eerst met spelleiding hoe dit best aan te pakken in geval van speciale vaardigheden.*

*Wanneer het personage als leermeester fungeert om een recept door te leren, vermindert men het aantal sessies met 1 indien men de Volkskennis heeft van de afkomst van de student.*

*Zie "Mentor vereist" in de spelershandboek voor meer info.*

Voorvereiste: Volkskennis 'X'

Klassen: Algemeen

### **Multiklasse I**

Avonturier

EP: 2

Veel avonturiers blijven niet bij 1 klasse zitten maar breiden hun ervaring uit naar een tweede beroep of bezigheid. *Deze vaardigheid stelt je in staat om een tweede klasse te kiezen. Je kan kiezen uit volgende*

*klassen: **Geleerde – Handelaar – Krijger – Vagebond**. Alle EP is nu aan basiskost ipv dubbele kost.*

*Voor de klassen: Ontwaakte – Priester heeft men toestemming van spelleiding nodig.*

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

### **Multiklasse II**

Avonturier

EP: 2

Veel avonturiers blijven niet bij 1 klasse zitten maar breiden hun ervaring uit naar een derde beroep of bezigheid. *Deze vaardigheid stelt je in staat om een derde klasse te kiezen. Je kan kiezen uit volgende*

*klassen: **Geleerde – Handelaar – Krijger – Vagebond**. Alle EP is nu aan basiskost ipv dubbele kost.*

*Voor de klassen: Ontwaakte – Priester heeft men toestemming van spelleiding nodig.*

Voorvereiste: Multiklasse I

Klassen: Algemeen

### **Multiklasse III**

Avonturier

EP: 2

Veel avonturiers blijven niet bij 1 klasse zitten maar breiden hun ervaring uit naar een vierde beroep of bezigheid. *Deze vaardigheid stelt je in staat om een vierde klasse te kiezen. Je kan kiezen uit volgende*

*klassen: **Geleerde – Handelaar – Krijger – Vagebond**. Alle EP is nu aan basiskost ipv dubbele kost.*

*Voor de klassen: Ontwaakte – Priester heeft men toestemming van spelleiding nodig.*

Voorvereiste: Multiklasse II

Klassen: Algemeen

## Ridderslag

Avonturier

EP: 2

Het slaan van ridders is een oude kunst en privilege van de Adel om zij die waardig zijn bevonden een ereplaats in het domein en de geschiedenis te geven.

*Het personage mag een ander personage tot Ridder slagen in officiële ceremonie (10 minuten rollenspel minstens). Hierbij moet zoveel mogelijk Adel aanwezig zijn en een priester der Sibben.*

*Het slaan van een Ridder kost 7 status **minus** de permanente status van het te slaan personage.*

*(ergo; hoe populairder en bekender de toekomstige ridder hoe makkelijker het volk hem aanvaardt..)*

*Bij het slaan van een ridder hoort het opstellen van een Adel Brief in **schoonschrift!***

Voorvereiste: Benoeming

Werktuigen: Wapen (voor het slaan op de schouder) + zegelring + mede

Klassen: Algemeen

## Titel IV

Avonturier

EP: 4

Het personage draagt de titel van Hertog en Hertogin en is onderverdeeld in de adel van Heimar.

Een Hertog komt steeds van een Hoger Huis en krijgt bijhorende verantwoordelijkheden en voordelen.

*Deze vaardigheid geeft Status +2. Dit telt als beroep. Let wel, inkomsten van een Titel zijn bijkomstig aan*

*andere inkomsten. Een Hertog heeft een Domein. Dit geeft een bijpassend sheet met de details van je domein.*

*De locatie en lay-out zijn zelf te kiezen in overeenstemming met spelleiding.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Hoge Adel + Titel III

Inkomsten: +5 Goud

Werktuigen: Zegelring

Klassen: Algemeen

## Titel V

Avonturier

EP: 5

Het personage draagt de titel van Groothertog en groothertogin en is onderverdeeld in de adel van Heimar.

Een Groothertog komt steeds van een Hoger Huis en krijgt bijhorende verantwoordelijkheden en voordelen. Een Groothertog is de leider en boegbeeld van een Hoger Huis en verantwoordelijk voor een gehele provincie!

*Deze vaardigheid geeft Status +3. Dit telt als beroep. Let wel, inkomsten van een Titel zijn bijkomstig aan*

*andere inkomsten. Een Groothertog heeft een Provincie en werkt nauw samen met spelleiding. Dit geeft een*

*bijpassend sheet met de details van je domein. De locatie en lay-out zijn zelf te kiezen in overeenstemming*

*met spelleiding.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Titel IV

Inkomsten: +10 Goud

Werktuigen: Zegelring

Klassen: Algemeen

## Titel: Markies

Avonturier

EP: 2

Het personage draagt de titel van Markies en Markiezin en is onderverdeeld in de adel van Heimar.

Een Markies komt steeds van een Hoger Huis en krijgt bijhorende verantwoordelijkheden en voordelen.

*Deze vaardigheid geeft Status +2. Dit telt als beroep. Let wel, inkomsten van een Titel zijn bijkomstig aan*

*andere inkomsten. Een Markies heeft een Domein. Dit geeft een bijpassend sheet met de details van je*

*domein. De locatie en lay-out zijn zelf te kiezen in overeenstemming met spelleiding.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Hoge Adel

Inkomsten: +2 Goud

Werktuigen: Zegelring

Klassen: Algemeen

**Trauma Resistentie III** Avonturier EP: 2

Het personage is gehard tegen eventueel op te lopen traumatische ervaringen.

*Dit verhoogt het aantal keer men Trauma mag negeren met +1.*

Voorvereiste: Trauma Resistentie II

Klassen: Algemeen

**Trauma Resistentie IV** Avonturier EP: 2

Het personage is gehard tegen eventueel op te lopen traumatische ervaringen.

*Dit verhoogt het aantal keer men Trauma mag negeren met +1.*

Voorvereiste: Trauma Resistentie III

Klassen: Algemeen

**Trauma Resistentie V** Avonturier EP: 2

Het personage is gehard tegen eventueel op te lopen traumatische ervaringen.

*Dit verhoogt het aantal keer men Trauma mag negeren met +1.*

Voorvereiste: Trauma Resistentie IV

Klassen: Algemeen

**Vitaliteit VI** Avonturier EP: 1

*Het personage ontvangt permanent +1 Focus*

Voorvereiste: Vitaliteit V

Klassen: Algemeen

**Vitaliteit VII** Avonturier EP: 1

*Het personage ontvangt permanent +1 Focus*

Voorvereiste: Vitaliteit VI

Klassen: Algemeen

**Vitaliteit VIII** Avonturier EP: 1

*Het personage ontvangt permanent +1 Focus*

Voorvereiste: Vitaliteit VII

Klassen: Algemeen

**Vitaliteit IX** Avonturier EP: 1

*Het personage ontvangt permanent +1 Focus*

Voorvereiste: Vitaliteit VIII

Klassen: Algemeen

**Vitaliteit X** Avonturier EP: 1

*Het personage ontvangt permanent +1 Focus*

Voorvereiste: Vitaliteit IX

Klassen: Algemeen

**Volkskennis: De Oostelijke Landen** Avonturier EP: 1

Het personage heeft een basiskennis over de Oostelijke Landen voorbij het Athariaans gebergte. Hij heeft kennis over tradities, belangrijke gebeurtenissen, cultuur en maatschappij.

*Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Volkskennis: De Oostelijke Landen*



*MENTOR VEREIST*

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

**Volkskennis: Het Verre Oosten** Avonturier EP: 1

Het personage heeft een basiskennis over het verre oosten. Hij heeft kennis over tradities, belangrijke gebeurtenissen, cultuur en maatschappij.

*Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out Volkskennis: Het Verre Oosten*

*MENTOR VEREIST*

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

**Volmacht I** Avonturier EP: 1

Volmachten zijn schriftelijke bevelen of toelatingen van een edelman/vrouw die een mindere in staat stellen om te fungeren met volle steun van diens Titel.

*Het personage kan 1 status spenderen en deze 'neerpennen' in een volmacht. Dit geeft het document (en diens drager) meer politieke slagkracht (Status +1). Het volmacht moet duidelijk functie en doel omschrijven met betrekking tot de drager.*

Voorvereiste: Benoeming

Werktuigen: papier of perkament, kalligrafie set (een volmacht moet steeds in Schoonschrift worden geschreven)

Klassen: Algemeen

**Volmacht II** Avonturier EP: 1

Volmachten zijn schriftelijke bevelen of toelatingen van een edelman/vrouw die een mindere in staat stellen om te fungeren met volle steun van diens Titel.

*Het personage kan +1 status spenderen en deze 'neerpennen' in een volmacht. Dit geeft het document (en diens drager) meer politieke slagkracht (Status +2). Het volmacht moet duidelijk functie en doel omschrijven met betrekking tot de drager.*

Voorvereiste: Volmacht I

Werktuigen: papier of perkament, kalligrafie set (een volmacht moet steeds in Schoonschrift worden geschreven)

Klassen: Algemeen

**Volmacht III** Avonturier EP: 1

Volmachten zijn schriftelijke bevelen of toelatingen van een edelman/vrouw die een mindere in staat stellen om te fungeren met volle steun van diens Titel.

*Het personage kan +1 status spenderen en deze 'neerpennen' in een volmacht. Dit geeft het document (en diens drager) meer politieke slagkracht (Status +3). Het volmacht moet duidelijk functie en doel omschrijven met betrekking tot de drager.*

Voorvereiste: Volmacht II

Werktuigen: papier of perkament, kalligrafie set (een volmacht moet steeds in Schoonschrift worden geschreven)

Klassen: Algemeen

**Volmacht IV** Avonturier EP: 1

Volmachten zijn schriftelijke bevelen of toelatingen van een edelman/vrouw die een mindere in staat stellen om te fungeren met volle steun van diens Titel.

*Het personage kan +1 status spenderen en deze 'neerpennen' in een volmacht. Dit geeft het document (en diens drager) meer politieke slagkracht (Status +4). Het volmacht moet duidelijk functie en doel omschrijven met betrekking tot de drager.*

Voorvereiste: Volmacht III

Werktuigen: papier of perkament, kalligrafie set (een volmacht moet steeds in Schoonschrift worden geschreven)

Klassen: Algemeen

### **Volmacht V**

Avonturier

EP: 1

Volmachten zijn schriftelijke bevelen of toelatingen van een edelman/vrouw die een mindere in staat stellen om te fungeren met volle steun van diens Titel.

*Het personage kan +1 status spenderen en deze 'neerpennen' in een volmacht. Dit geeft het document (en diens drager) meer politieke slagkracht (Status +5). Het volmacht moet duidelijk functie en doel omschrijven met betrekking tot de drager.*

Voorvereiste: Volmacht IV

Werktuigen: papier of perkament, kalligrafie set (een volmacht moet steeds in Schoonschrift worden geschreven)

Klassen: Algemeen

### **Wapenspecialisatie: Staf**

Avonturier

EP: 2

*Het personage is een expert met staven en doet hiermee 1 schade.*

Voorvereiste: Vitaliteit I + Wapengebruik: Staf

Klassen: Algemeen

### **Ziekteresistentie VI**

Avonturier

EP: 1

*Het personage is gehard tegen ziekten en ontvangt +1 Ziekte resistentie.*

Voorvereiste: Ziekteresistentie V

Klassen: Algemeen

### **Ziekteresistentie VII**

Avonturier

EP: 1

*Het personage is gehard tegen ziekten en ontvangt +1 Ziekte resistentie.*

Voorvereiste: Ziekte Resistentie VI

Klassen: Algemeen

### **Ziekteresistentie VIII**

Avonturier

EP: 1

*Het personage is gehard tegen ziekten en ontvangt +1 Ziekte resistentie.*

Voorvereiste: Ziekte Resistentie VII

Klassen: Algemeen

### **Ziekteresistentie IX**

Avonturier

EP: 1

*Het personage is gehard tegen ziekten en ontvangt +1 Ziekte resistentie.*

Voorvereiste: Ziekte Resistentie VIII

Klassen: Algemeen

### **Ziekteresistentie X**

Avonturier

EP: 1

*Het personage is gehard tegen ziekten en ontvangt +1 Ziekte resistentie.*

Voorvereiste: Ziekte Resistentie IX

Klassen: Algemeen

## Overzicht Algemene Vaardigheden

Avonturier Vaardigheden staan in het blauw gemarkeerd.

Vaardigheid	EP	Omschrijving	Voorvereiste
Adelstand	5	Status +3 / Rijk	/
Alertheid	2	Door vermomming kijken	Volkskennis 'X'
Angst Resistentie I	1	1x Angst resisteren	/
Angst Resistentie II	1	2x Angst resisteren	Angst Resistentie I
Angst Resistentie III	1	3x Angst resisteren	Angst Resistentie II
Angst Resistentie IV	1	4x Angst resisteren	Angst Resistentie III
Angst Resistentie V	1	5x Angst resisteren	Angst Resistentie IV
Bedrog I	1	1x Liegen onder druk	/
Bedrog II	1	2x Liegen onder druk	Bedrog I
Bedrog III	1	3x Liegen onder druk	Bedrog II
Bedrog IV	1	4x Liegen onder druk	Bedrog III
Bedrog V	1	5x Liegen onder druk	Bedrog IV
Benoeming	2	Mensen benoemen met functies	Titel I
Beschermende Hand I	1	1 personage beschermen tegen bevel	Diplomatie I
Beschermende Hand II	2	5 personages beschermen tegen bevel	Beschermende Hand I + Diplomatie II
Beschermende Hand III	2	10 personage beschermen tegen bevel	Beschermende Hand II + Diplomatie III
Beschermende Hand IV	2	20 personage beschermen tegen bevel	Beschermende Hand III + Diplomatie IV
Briefadel	2	Rank van ridder	Heraldiek
Diplomatie I	1	1x verlies van status negeren	Adelstand
Diplomatie II	1	2x verlies van status negeren	Diplomatie I
Diplomatie III	1	3x verlies van status negeren	Diplomatie II
Diplomatie IV	1	4x verlies van status negeren	Diplomatie III
Diplomatie V	1	5x verlies van status negeren	Diplomatie IV
Domein I	1	1 Domeinpunt	Adelstand
Domein II	1	2 Domeinpunten	Domein I
Domein III	1	3 Domeinpunten	Domein II + Titel I
Domein IV	1	4 Domeinpunten	Domein III
Domein IX	1	9 Domeinpunten	Domein VIII + Titel IV
Domein V	1	5 Domeinpunten	Domein IV + Titel II
Domein VI	1	6 Domeinpunten	Domein V
Domein VII	1	7 Domeinpunten	Domein VI + Titel III
Domein VIII	1	8 Domeinpunten	Domein VII
Domein X	1	10 Domeinpunten	Domein IX
Etiquette	1	Regels van de Etiquette	Heraldiek + Scholing
Etiquette Breuk	1	Breuk in etiquette bestraffen	Etiquette
Evaluatie	1	Kwaliteit en waarde inschatten	/
Geloofskennis: Ahlénna	1	Kennis over de woudgodin	/

Geloofskennis: De Alfar	1	Kennis over het pantheon in Heimar	/
Geloofskennis: Het Beest	1	Kennis over het Beest	/
Geloofskennis: Het Gouden Paar	1	Kennis over Het Gouden Paar	VK: Orestis
Geloofskennis: Hymir	1	Kennis over de oorlogsgod	/
Geloofskennis: Melanthios	1	Kennis over de god Melanthios	/
Geloofskennis: Senestha	1	Kennis over de maangodin	/
Geloofskennis: Tallathan	1	Kennis over de smidgod	/
Gif Resistentie I	1	Gif resistentie +1	/
Gif Resistentie II	1	Gif resistentie +1	Gif Resistentie I
Gif Resistentie III	1	Gif resistentie +1	Gif Resistentie II
Gif Resistentie IV	1	Gif resistentie +1	Gif Resistentie III
Gif Resistentie V	1	Gif resistentie +1	Gif Resistentie IV
Gif Resistentie VI	1	Gif resistentie +1	Gif Resistentie V
Gif Resistentie VII	1	Gif resistentie +1	Gif Resistentie VI
Gif Resistentie VIII	1	Gif resistentie +1	Gif Resistentie VII
Gif Resistentie IX	1	Gif resistentie +1	Gif Resistentie VIII
Gif Resistentie X	1	Gif resistentie +1	Gif Resistentie IX
Heerlijkheid I	1	Domein voor een Ridder	Brief-Adel
Heerlijkheid II	1	Domeinpunt +1	Heerlijkheid I
Heerlijkheid III	1	Domeinpunt +2	Heerlijkheid II
Heerlijkheid IV	1	Domeinpunt +3	Heerlijkheid III
Heerlijkheid V	1	Domeinpunt +4	Heerlijkheid IV
Heraldiek	1	Kennis over de heraldiek	/
Hofhouding I	1	1 status herwinnen per evenement	Titel I
Hofhouding II	1	2 status herwinnen per evenement	Hofhouding I
Hofhouding III	1	3 status herwinnen per evenement	Hofhouding II + Titel II
Hofhouding IV	1	4 status herwinnen per evenement	Hofhouding III
Hofhouding V	1	5 status herwinnen per evenement	Hofhouding IV + Titel III
Hoge Adel	2	Lid van de Hoge Adel	Adelstand
Inwijding: De Rode Roos	1	Lid van De Rode Roos	GK:Goliad + Godi
Inwijding: Hamer van Hymir	2	Lid van de Hamer van Hymir	/
Inwijding: Spiegelhuis	2	Lid van een Spiegelhuis	Spiritisme1
Inwijding: Zilveren Aambeeld	1	Lid van de Zilveren Aambeeld	Inwijding:Tallathan + Roeping II + Smeedkunst
Levenspunten I	2	Levenspunten +1	/
Levenspunten II	2	Levenspunten +1	Levenspunten I

Levenspunten III	2	Levenspunten +1	Levenspunten II
Levenspunten IV	2	Levenspunten +1	Levenspunten III
Levenspunten V	2	Levenspunten +1	Levenspunten IV
Lezen en Schrijven	1	Kunnen lezen en schrijven	/
Mentor	1	Als leermeester kunnen fungeren	Volkskennis 'X'
Monsterkennis: Beesten	1	Kennis over beesten	/
Monsterkennis: Trollen	1	Kennis over trollen	/
Multi-Klasse I	2	2de klasse selecteren aan basis EP	/
Multi-Klasse II	2	3de klasse selecteren aan basis EP	Multi-Klasse I
Multi-Klasse III	2	4de klasse selecteren aan basis EP	Multi-Klasse II
Naald en Draad	1	Gewone kledij maken	/
Ridderslag	2	het slaan van een Ridder	Benoeming
Scholing	1	Hogere opleiding	Lezen en Schrijven
Schoonschrift	1	Mooi en verwoord kunnen schrijven	Lezen en Schrijven
Titel I	1	Titel van Baron	Adelstand
Titel II	2	Titel van Burggraaf	Titel I
Titel III	3	Titel van Graaf	Titel II
Titel IV	4	Titel van Hertog	Hoge Adel + Titel III
Titel V	5	Titel van Groothertog	Hoge Adel + Titel IV
Titel: Markies	3	Titel van Markies	Hoge Adel
Trauma Resistentie I	2	1x per evenement trauma resisteren	/
Trauma Resistentie II	2	Per evenement +1 trauma resisteren	Trauma Resistentie I
Trauma Resistentie III	2	Per evenement +1 trauma resisteren	Trauma Resistentie II
Trauma Resistentie IV	3	Per evenement +1 trauma resisteren	Trauma Resistentie III
Trauma Resistentie V	3	Per evenement +1 trauma resisteren	Trauma Resistentie IV
Vitaliteit I	1	Focus +1	/
Vitaliteit II	1	Focus +1	Vitaliteit I
Vitaliteit III	1	Focus +1	Vitaliteit II
Vitaliteit IV	1	Focus +1	Vitaliteit III
Vitaliteit V	1	Focus +1	Vitaliteit IV
Vitaliteit VI	1	Focus +1	Vitaliteit V
Vitaliteit VII	1	Focus +1	Vitaliteit VI
Vitaliteit VIII	1	Focus +1	Vitaliteit VII
Vitaliteit IX	1	Focus +1	Vitaliteit VIII
Vitaliteit X	1	Focus +1	Vitaliteit IX
Volkskennis: Bhanda Korr	1	Kennis over de Bhanda Korr	/
Volkskennis: Goliad	1	Kennis over de Goliad	/

Volkskennis: Khalië	1	Kennis over de Khaliërs	/
Volkskennis: Mannheim	1	Kennis over de Mannheimers	/
Volkskennis: De Oostelijke Landen	1	Kennis over de Oostelijke Landen	/
Volkskennis: Het Verre oosten	1	Kennis over het Verre Oosten	/
Volkskennis: Ranae	1	Kennis over de Ranae	/
Volmacht I	1	Documenten opwaarderen met +1 status	Benoeming
Volmacht II	1	Documenten opwaarderen met +2 status	Volmacht I
Volmacht III	1	Documenten opwaarderen met +3 status	Volmacht II
Volmacht IV	1	Documenten opwaarderen met +4 status	Volmacht III
Volmacht V	1	Documenten opwaarderen met +5 status	Volmacht IV
Wapengebruik: 1Handig Slagwapen	2	1 schade met 1handige slagwapens	/
Wapengebruik: 1Handig Zwaard	2	1 schade met 1handige zwaarden	/
Wapengebruik: 1Handige Bijl	2	1 schade met 1handige bijlen	/
Wapengebruik: Blaaspijp	1	Hanteren van een blaaspijp	/
Wapengebruik: Dolk	1	Hanteren van een Dolk	/
Wapengebruik: Staf	1	Hanteren van een staf	/
Wapenspecialisatie: Staf	2	1 schade doen met staf	Wapengebruik: Staf
Welvaart	1*2* 4	Rijkdom+1	/
Wereldlijk Leider	1	Bevelen kunnen geven	Adelstand
Wilskracht I	2	Wilskracht +1	/
Wilskracht II	2	Wilskracht +1	/
Wilskracht III	3	Wilskracht +1	/
Wilskracht IV	3	Wilskracht +1	/
Wilskracht V	3	Wilskracht +1	/
Ziekte Resistentie I	1	Ziekte Resistentie +1	/
Ziekte Resistentie II	1	Ziekte Resistentie +1	Ziekte Resistentie I
Ziekte Resistentie III	1	Ziekte Resistentie +1	Ziekte Resistentie II
Ziekte Resistentie IV	1	Ziekte Resistentie +1	Ziekte Resistentie III
Ziekte Resistentie IX	1	Ziekte Resistentie +1	Ziekte Resistentie IV
Ziekte Resistentie V	1	Ziekte Resistentie +1	Ziekte Resistentie IV
Ziekte Resistentie VI	1	Ziekte Resistentie +1	Ziekte Resistentie I
Ziekte Resistentie VII	1	Ziekte Resistentie +1	Ziekte Resistentie II
Ziekte Resistentie VIII	1	Ziekte Resistentie +1	Ziekte Resistentie III
Ziekte Resistentie IX	1	Ziekte Resistentie +1	Ziekte Resistentie VIII
Ziekte Resistentie X	1	Ziekte Resistentie +1	Ziekte Resistentie IX

Zwemmen	1	Kunnen zwemmen	/
---------	---	----------------	---