

Vaardigheden V17.1 Avonturier - Geleerde

Aansterken I

Avonturier

EP: 1

De goede zorgen van de heelmeester zorgen voor het aansterken van diens immuun systeem.

*De heler kan 1 verloren Gif **of** Ziekte Resistentie doen herwinnen indien de patiënt 3 perioden op rij op consultatie en verzorging komt met het nodige rollenspel.*

Het aantal perioden wordt vermindert met 1 door de vaardigheid "Ziekenboeg".

Voorvereiste: Menden I

Werktuigen: Dokterstas

Klassen: Geleerde

Aansterken II

Avonturier

EP: 1

De goede zorgen van de heelmeester zorgen voor het aansterken van diens immuun systeem.

*De heler kan 2 verloren Gif **of** Ziekte Resistentie doen herwinnen (of een combinatie hiervan) indien de patiënt 3 perioden op rij op consultatie en verzorging komt met het nodige rollenspel.*

Het aantal perioden wordt vermindert met 1 door de vaardigheid "Ziekenboeg".

Voorvereiste: Aansterken I + Menden II

Werktuigen: Dokterstas

Klassen: Geleerde

Aansterken III

Avonturier

EP: 1

De goede zorgen van de heelmeester zorgen voor het aansterken van diens immuun systeem.

*De heler kan 3 verloren Gif **of** Ziekte Resistentie doen herwinnen (of een combinatie hiervan) indien de patiënt 3 perioden op rij op consultatie en verzorging komt met het nodige rollenspel.*

Het aantal perioden wordt vermindert met 1 door de vaardigheid "Ziekenboeg".

Voorvereiste: Aansterken II + Menden III

Werktuigen: Dokterstas

Klassen: Geleerde

Aansterken IV

Avonturier

EP: 1

De goede zorgen van de heelmeester zorgen voor het aansterken van diens immuun systeem.

*De heler kan 4 verloren Gif **of** Ziekte Resistentie doen herwinnen (of een combinatie hiervan) indien de patiënt 3 perioden op rij op consultatie en verzorging komt met het nodige rollenspel.*

Het aantal perioden wordt vermindert met 1 door de vaardigheid "Ziekenboeg".

Voorvereiste: Aansterken III + Menden IV

Werktuigen: Dokterstas

Klassen: Geleerde

Ademsteun

Avonturier

EP: 1

De helers geschoold in het Gasthuis van Koperburg leren een ademtechniek om zo min en efficiënt mogelijk te blijven adem halen. Dit is van grote hulp bij mijninstortingen of de vele longziekten die de streek plagen.

Wanneer het personage doelwit wordt van een effect dat de adem beneemt (verstikking) of een besmetting via lucht moet men dubbel de tijdsduur rekenen alvorens er een negatief effect in werking treedt. Dit werkt op sommige spreuken. Het personage kan ook 1 extra persoon helpen met Ademsteun met hetzelfde effect, hij moet hiervoor actief rollenspelen met het doelwit.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Anatomiekennis

Werktuigen: /

Klassen: Geleerde

Aderlaten

Avonturier

EP: 1

De dokter van het gasthuis te Risbor hebben een unieke methode om zelfs de zwaarste ziekten te bestrijden. Onder aderlaten verstaat men letterlijk het draineren en verversen van alle lichaamssappen om ze terug in balans te krijgen.

*De dokter moet de patiënt behandelen in een ziekenboek. **Niveau Menden** bepaalt welke **Niveau** giften en/of ziekten bestreden kunnen worden met aderlaten. Per Aderlating die men uitoefent (10 minuten rollenspel) vermindert men de tijdsduur met 1 periode maar vermindert men ook het aantal levenspunten per locatie met 1. Deze **verloren levenspunten** kan men **enkel magisch genezen**.*

Na een aderlating verliest de patiënt X focus punten (X = het Nv van de gif / ziekte).

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Ziekenboek

Werktuigen: Laboratorium set (buisjes en potjes)

Klassen: Geleerde

Alchemie III

Avonturier

EP: 4

Het personage is een beginnende alchemist.

Hij ontvangt 3 willekeurige Nv3 formules die hij kan vervaardigen mits de nodige grondstoffen en middelen.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Alchemie II + Universiteit II

Werktuigen: Laboratorium set

Klassen: Geleerde

Alchemie IV

Avonturier

EP: 5

Het personage is een kundig alchemist.

Hij ontvangt 3 willekeurige Nv4 formules die hij kan vervaardigen mits de nodige grondstoffen en middelen.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Alchemie III + Universiteit III

Werktuigen: Laboratorium set

Klassen: Geleerde

Amputatie

Avonturier

EP: 1

Het personage kan kundig verloren ledematen (-5) verzorgen en verwijderen zonder dat hierbij de patiënt zijn leven in gevaar komt. Nadien kan men het geamputeerde ledemaat niet meer gebruiken.

De patiënt ontvangt nog wel 1 trauma punt door het verloren ledemaat.

Voorvereiste: Anatomiekennis – Bloedstelping

Werktuigen: Bot zaag

Klassen: Geleerde

Anatomiekunde

Avonturier

EP: 2

Het personage heeft een diepere kennis over de werking van het menselijk lichaam.

*De heler kan **1 levenspunt extra genezen, per locatie, per gebruik** van Chirurgie.*

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

Voorvereiste: Anatomiekennis – Chirurgie III – Universiteit II

Klassen: Geleerde

Chirurgie III

Avonturier

EP: 3

Het personage kan door middel van rudimentaire chirurgie wonden genezen.

*Na enkele minuten rollenspel geneest het slachtoffer 3 levenspunten op de verzorgde locatie. **Elke locatie** kan maar **1x per periode** worden genezen door middel van Chirurgie.*

Dit dient te gebeuren in een rustige binnenruimte tenzij men Veldchirurgie heeft!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Chirurgie II

Werktuigen: verband, dokterstas

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Geleerde

Chirurgie IV

Avonturier

EP: 3

Het personage kan door middel van rudimentaire chirurgie wonden genezen.

*Na enkele minuten rollenspel geneest het slachtoffer 4 levenspunten op de verzorgde locatie. **Elke locatie** kan maar **1x per periode** worden genezen door middel van Chirurgie.*

Dit dient te gebeuren in een rustige binnenruimte tenzij men Veldchirurgie heeft!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Chirurgie III

Werktuigen: verband, dokterstas

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Geleerde

Chirurgie V

Avonturier

EP: 4

Het personage kan door middel van rudimentaire chirurgie wonden genezen.

*Na enkele minuten rollenspel geneest het slachtoffer 5 levenspunten op de verzorgde locatie. **Elke locatie** kan maar **1x per periode** worden genezen door middel van Chirurgie.*

Dit dient te gebeuren in een rustige binnenruimte tenzij men Veldchirurgie heeft!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Chirurgie IV

Werktuigen: verband, dokterstas

Inkomsten: 3 zilver

Klassen: Geleerde

Coma I

Avonturier

EP: 1

Het is soms raadzamer om een patiënt bewusteloos te brengen alvorens hem te behandelen.

De heler kan via een rituele handeling of gecontroleerde slag (met een stomp wapen/voorwerp) een patiënt bewusteloos brengen. Dit moet men vrijwillig toestaan en de patiënt moet begrijpen wat er gaat gebeuren!

*Dit brengt geen schade toe. De patiënt blijft voor ongeveer 15 minuten in coma **ongeacht schade!***

Tijdens een Coma is men immuun aan trauma!

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Anatomiekennis

Klassen: Geleerde

Coma II

Avonturier

EP: 1

Het is soms raadzamer om een patiënt bewusteloos te brengen alvorens hem te behandelen.

De heler kan via een rituele handeling of gecontroleerde slag (met een stomp wapen/voorwerp) een patiënt bewusteloos brengen. Dit mag onvrijwillig gebeuren maar de patiënt moet wel gekneveld zijn!

*Dit brengt geen schade toe. De patiënt blijft voor ongeveer 15 minuten in coma **ongeacht schade!***

Tijdens een Coma is men immuun aan trauma!

Voorvereiste: Coma I

Klassen: Geleerde

Duplicatie I

Avonturier

EP: 2

Verstandige geleerden kunnen hun grondstoffen zo perfect doseren dat ze in staat zijn er het dubbele van uit te halen!

Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om 1x per periode Duplicatie aan te wenden. Voor de kost van dezelfde grondstoffen ontvangt men nu 2 dezelfde Nv1 brouwsels.

Dit kost 1 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Alchemie I + Universiteit II

Klassen: Geleerde

Duplicatie II

Avonturier

EP: 2

Verstandige geleerden kunnen hun grondstoffen zo perfect doseren dat ze in staat zijn er het dubbele van uit te halen!

Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om 1x per periode Duplicatie aan te wenden. Voor de kost van dezelfde grondstoffen ontvangt men nu 2 dezelfde Nv2 brouwsels.

Dit kost 2 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Alchemie II + Duplicatie I

Klassen: Geleerde

Duplicatie III

Avonturier

EP: 2

Verstandige geleerden kunnen hun grondstoffen zo perfect doseren dat ze in staat zijn er het dubbele van uit te halen!

Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om 1x per periode Duplicatie aan te wenden. Voor de kost van dezelfde grondstoffen ontvangt men nu 2 dezelfde Nv3 brouwsels.

Dit kost 3 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Alchemie III + Duplicatie II + Universiteit III

Klassen: Geleerde

Duplicatie IV

Avonturier

EP: 2

Verstandige geleerden kunnen hun grondstoffen zo perfect doseren dat ze in staat zijn er het dubbele van uit te halen!

Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om 1x per periode Duplicatie aan te wenden. Voor de kost van dezelfde grondstoffen ontvangt men nu 2 dezelfde Nv4 brouwsels.

Dit kost 4 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Alchemie IV + Duplicatie III + Universiteit IV

Klassen: Geleerde

Folteren III

Avonturier

EP: 1

Het vakkundig en langdurig kunnen pijnigen van mensen door middel van folterwerktuigen.

*Tijdens het folteren dient er altijd een figurant aanwezig te zijn. Deze figurant observeert de uitgevoerde handelingen en noteert schade op de sheet van het slachtoffer zoals hij redelijk vindt. Een personage kan slechts **één keer per periode** gefolterd worden, aan het einde van een foltersessie is het gefolterde personage verplicht **+1 vraag** naar waarheid te beantwoorden. (totaal van 3)*

Het doelwit MOET gekneveld zijn.

Voorvereiste: Folteren II

Werktuigen: Folter set

Klassen: Geleerde

Folteren IV

Avonturier

EP: 1

Het vakkundig en langdurig kunnen pijnigen van mensen door middel van folterwerktuigen.

*Tijdens het folteren dient er altijd een figurant aanwezig te zijn. Deze figurant observeert de uitgevoerde handelingen en noteert schade op de sheet van het slachtoffer zoals hij redelijk vindt. Een personage kan slechts **één keer per periode** gefolterd worden, aan het einde van een foltersessie is het gefolterde personage verplicht **+1 vraag** naar waarheid te beantwoorden. (totaal van 4)*

Het doelwit MOET gekneveld zijn.

Voorvereiste: Folteren III

Werktuigen: Folter set

Klassen: Geleerde

Folteren V

Avonturier

EP: 1

Het vakkundig en langdurig kunnen pijnigen van mensen door middel van folterwerktuigen.

*Tijdens het folteren dient er altijd een figurant aanwezig te zijn. Deze figurant observeert de uitgevoerde handelingen en noteert schade op de sheet van het slachtoffer zoals hij redelijk vindt. Een personage kan slechts **één keer per periode** gefolterd worden, aan het einde van een foltersessie is het gefolterde personage verplicht **+1 vraag** naar waarheid te beantwoorden. (totaal van 5)*

Het doelwit MOET gekneveld zijn.

Voorvereiste: Folteren IV

Werktuigen: Folter set

Klassen: Geleerde

Geheime Kennis

Avonturier

EP: 1

De geleerde heeft toegang kunnen krijgen tot geheime geschriften, verboden teksten en andere informatie via de donkerste contacten aan zijn universiteit.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Geheime Kennis. Deze hand-out zal verschillen van personage tot personage en hangt sterk af van diens Universiteit.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Universiteit II

Klassen: Geleerde

Geheime Kunde

Avonturier

EP: 2

De geleerde heeft toegang kunnen krijgen tot geheime geschriften, verboden teksten en andere informatie via de donkerste contacten aan zijn universiteit en heeft zich tot expert kunnen ontpoppen over deze kennis.

Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over zijn geheime kennis aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geheime Kennis + Universiteit IV

Klassen: Geleerde

Geneeskunde

Avonturier

EP: 2

Het personage heeft een diepere kennis over de meest gevaarlijke ziekten en kwalen die de mensheid kunnen plagen.

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geneeskennis – Universiteit III

Klassen: Geleerde

Geschiedkunde: Golyndië*

Avonturier

EP: 2

De geleerde is een expert op het gebied van Golyndische geschiedenis

Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Golyndische geschiedenis aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geschiedkennis: Golyndië

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

*Afkomst: Mannheim – Goliad

Geschiedkunde: Heimar

Avonturier

EP: 2

De geleerde is een expert op het gebied van Heimaraanse geschiedenis

Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Heimaraanse geschiedenis aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geschiedkennis: Heimar

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

Geschiedkunde: Khalië

Avonturier

EP: 2

De geleerde is een expert op het gebied van Khalische geschiedenis

Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Khalische geschiedenis aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geschiedkennis: Khalië

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

*Afkomst: Mannheim – Goliad - Khalië

Geschiedkunde: Mannheim

Avonturier

EP: 2

De geleerde is een expert op het gebied van Mannheimse geschiedenis

Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Mannheimse geschiedenis aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geschiedkennis: Mannheim

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

*Afkomst: Mannheim – Goliad

Gifmenger III

Avonturier

EP: 4

Het personage is in staat om Nv3 giften te brouwen.

Het ontvangt 3 Nv3 willekeurige recepten bij aankoop van deze vaardigheid.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Gifmenger II

Werktuigen: Meng set

Klassen: Geleerde - Ontwaakte

Gifmenger IV

Avonturier

EP: 5

Het personage is in staat om Nv4 giften te brouwen. Het ontvangt 3 Nv4 willekeurige recepten bij aankoop van deze vaardigheid.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Gifmenger III

Werktuigen: Meng set

Klassen: Geleerde – Ontwaakte

Groepstherapie III

Avonturier

EP: 1

Het personage kan met Zielenzorg tot max. 7 personen behandelen in een sessie.

*Het aantal sessies dat men nodig heeft hangt af van diens vaardigheid in Zielenzorg. De patiënten moeten het punt te behandelen Trauma van **dezelfde bron** hebben opgelopen!*

Voorvereiste: Groepstherapie II

Klassen: Geleerde

Groepstherapie IV

Avonturier

EP: 1

Het personage kan met Zielenzorg tot max. 10 personen behandelen in een sessie.

*Het aantal sessies dat men nodig heeft hangt af van diens vaardigheid in Zielenzorg. De patiënten moeten het punt te behandelen Trauma van **dezelfde bron** hebben opgelopen!*

Voorvereiste: Groepstherapie III

Klassen: Geleerde

Helerschool: Leigheas*

Avonturier

EP: 1

Onstaan sinds er meer contact is tussen Khaliërs en de rest van Heimar, de Leigheas zijn khalische helers die er wel vreemde methoden op na houden ook al komen de basisprincipes overeen.

Deze vaardigheid telt als 'Scholing' voor het verder selecteren van Helings vaardigheden.

Voorvereiste: Lezen en Schrijven + Veldhulp

Klassen: Geleerde

*Afkomst: Khalië

Herbalisme III

Avonturier

EP: 3

Het personage is in staat om Nv. brouwsels en zalfjes te maken.

Hij ontvangt 3 willekeurige Nv3 recepten bij aankoop van deze vaardigheid.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Herbalisme II

Werktuigen: Meng set

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

Herbalisme IV

Avonturier

EP: 4

Het personage is in staat om Nv4 brouwsels en zalfjes te maken.

Hij ontvangt 3 willekeurige Nv4 recepten bij aankoop van deze vaardigheid.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Herbalisme III

Werktuigen: Meng set

Klassen: Geleerde – Ontwaakte – Priester

Infectie Resistentie I

Avonturier

EP: 1

Sommige helers zijn goed voorbereid op veldwerk en hebben de nodige maatregelen en antistoffen genomen om gevaarlijke infecties te voorkomen.

Het personage mag de eerstvolgende Infectie die het oploopt negeren.

Voorvereiste: Geneeskennis – Ziekte Resistentie I

Klassen: Geleerde

Infectie Resistentie II

Avonturier

EP: 1

Sommige helers zijn goed voorbereid op veldwerk en hebben de nodige maatregelen en antistoffen genomen om gevaarlijke infecties te voorkomen.

Dit verhoogt het aantal infecties dat men mag negeren met +1.

Voorvereiste: Infectie Resistentie I

Klassen: Geleerde

Infectie Resistentie III

Avonturier

EP: 1

Sommige helers zijn goed voorbereid op veldwerk en hebben de nodige maatregelen en antistoffen genomen om gevaarlijke infecties te voorkomen.

Dit verhoogt het aantal infecties dat men mag negeren met +1.

Voorvereiste: Infectie Resistentie II

Klassen: Geleerde

Infectie Resistentie IV

Avonturier

EP: 1

Sommige helers zijn goed voorbereid op veldwerk en hebben de nodige maatregelen en antistoffen genomen om gevaarlijke infecties te voorkomen.

Dit verhoogt het aantal infecties dat men mag negeren met +1.

Voorvereiste: Infectie Resistentie III

Klassen: Geleerde

Infectie Resistentie V

Avonturier

EP: 1

Sommige helers zijn goed voorbereid op veldwerk en hebben de nodige maatregelen en antistoffen genomen om gevaarlijke infecties te voorkomen.

Dit verhoogt het aantal infecties dat men mag negeren met +1.

Voorvereiste: Infectie Resistentie IV

Klassen: Geleerde

Innovatie III*

Avonturier

EP: 4

Het personage is een gevorderde uitvinder en kan Nv3 mechanisaties maken mits de nodige grondstoffen en tijd.

Men heeft hiervoor de hulp van een smid nodig (zie vereiste benodigheden per mechanisatie). Het is toegestaan om zelf 'uitvindingen' voor te dragen aan spelleiding. Men krijgt hiervoor een hand-out met +-3 willekeurige (of zelf uitgevonden) innovaties.

Voorvereiste: Innovatie II + Universiteit II

Werktuigen: Laboratorium set + edelsmid werktuigen

Klassen: Geleerde

*Afkomst: Goliad

Innovatie IV*

Avonturier

EP: 5

Het personage is een meesterlijke uitvinder en kan Nv4 mechanisaties maken mits de nodige grondstoffen en tijd.

Men heeft hiervoor de hulp van een smid nodig (zie vereisten per mechanisatie). Het is toegestaan om zelf 'uitvindingen' voor te dragen aan spelleiding. Men krijgt hiervoor een hand-out met +-3 willekeurige (of zelf uitgevonden) innovaties.

Voorvereiste: Innovatie III + Universiteit III

Werktuigen: Laboratorium set + edelsmid werktuigen

Klassen: Geleerde

*Afkomst: Goliad

Koelbehandeling

Avonturier

EP: 2

Het gasthuis van Skail heeft uitvoerige ervaring in het behandelen van brandwonden, voornamelijk aangebracht door het zuur van Glashtyn.

De heler kent koelingstechnieken met water zonder daarvoor Dauwpleisters te hoeven gebruiken. Na enkele minuten verzorging uitspelen per aangetaste locatie mag men de 'V' van vuurschade schrappen op je sheet.

De brandwonde is genezen. Dit verbruikt 1 verband per 'V' geschrapt!

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Veldhulp

Werktuigen: Verband en koel, proper water

Klassen: Geleerde

Laboratorium

Avonturier

EP: 1

Geleerden hebben vaak een vreemd uitzijnde werkplaats waar ze hun brouwsels en recepten in bereiden. Ook al lijkt het niet zo voor het ongetrainde oog maar er is orde in die chaos.

De geleerde moet een gepaste binnenruimte (of tent) inrichten als zijn Laboratorium. Hier moet minstens 1 werkbank/tafel staan en een kistje om grondstoffen in te bewaren. De spelers moet deze props zelfvoorzien. Indien hij hier een herbalisme of Alchemie brouwsel in bereid, mag men 1 grondstof (de goedkoopste) gratis rekenen, die zal nog wel ergens in het labo liggen.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Alchemie I + Universiteit II

Werktuigen: Laboratorium set

Klassen: Geleerde

Lobotomie

Avonturier

EP: 3

Een experimentele techniek onderzocht aan verschillende universiteiten om geestenzieke patiënten te helpen, met niet al te veel succes maar het opent mogelijkheden.

De patiënt moet gekneveld zijn voor deze procedure, dit moet niet vrijwillig gebeuren.

Indien de patiënt bij bewustzijn is, ontvangt hij na afloop +1 trauma.

*Deze techniek brengt **hersenschade** toe op torso; deze schade kan men gedurende het evenement onmogelijk genezen. Per punt hersenschade toegebracht 'vergeet' de patiënt 1 EP waard aan vaardigheden. Deze EP komt vervolgens terug 'open' te staan (voorvereisten moeten nog steeds gelden, anders wordt de gekende vaardigheid onbruikbaar).*

Deze procedure is omslachtig en moet met de grootste precisie uitgevoerd worden. Er is kans op mislukking en infecties (rollenspel!).

Voorvereiste: Anatomiekunde

Werktuigen: Hamer & beitel / naald

Klassen: Geleerde

Menden III

Avonturier

EP: 2

Het personage kan met medische kennis **Nv3** ziekten & consumptiegiffen genezen mits enige opvolging.

Voorwaarden Menden I blijven behouden.

Voorvereiste: Universiteit II + Menden II

Klassen: Geleerde

Menden IV

Avonturier

EP: 2

Het personage kan met medische kennis Nv4 ziekten & consumptiegiffen genezen mits enige opvolging.

Voorwaarden Menden I blijven behouden.

Voorvereiste: Geneeskunde + Menden III

Klassen: Geleerde

Metallurgie*

Avonturier

EP: 2

Het personage heeft uitvoerig de structuur, draagkracht en eigenschappen van allerlei metalen, ertsen en mineralen bestudeerd.

Dit geeft recht op de hand-out: Metallurgie

In samenwerking met een smid is hij in staat om grondstoffen nodig voor Innovatie te bekomen.

(mits de nodige tijd en grondstoffen).

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Innovatie I + Mineraalkennis

Werktuigen: Smidse

Klassen: Geleerde

Mineraalkunde

Avonturier

EP: 2

Het personage heeft een grondigere kennis van het herkennen en werking van mineralen. Hij kan de verschillende soorten en diens kwaliteiten herkennen.

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Mineraalkennis + Universiteit III

Werktuigen: loep

Klassen: Geleerde

Pestdokter*

Avonturier

EP: 2

De angstaanjagende pestdokter van de Universiteit van Prinshaven zijn gespecialiseerd in het bestrijden van de meest gevreesde en dodelijke plagen. Daarom verzamelen ze vaak ook 'monsters' om op te experimenteren en dragen deze gevaarlijke ziekten met zich mee. Een pestdokter kan een ziekte 'verzamelen' al ware het een herbalisme of alchemie brouwsel door te experimenteren op een overleden karkas. Dit vergt 10 minuten rollenspel. De ziekte kan hij vervolgens onderzoeken en op experimenteren om tot een éénmalige remedie te komen. De daaropvolgende periode kan hij 1 persoon genezen per corresponderende ziekte die hij inlevert bij spelleiding. Deze methode is niet 100% zeker! Per patiënt zal de dokter een spel blad-steen-schaar moeten spelen met spelleiding om te bepalen of de remedie heeft gewerkt. Een pestdokter kan anderen ook besmetten met zijn gedragen ziekten.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geneeskunde + Ziekte Resistentie V

Werktuigen: Dolk, mengset, glazen potjes

Klassen: Geleerde

* Goliad

Plantkunde

Avonturier

EP: 2

Het personage is in staat om handige planten en kruiden te herkennen die gebruikt kunnen worden in brouwsels of giften en heeft hiermee een grotere kennis opgebouwd.

Het personage kan ook 1x per dag voor zonsondergang na voldoende rollenspel (bos wandelen, plantjes plukken etc..) naar het spelkot komen om te kijken wat het gevonden heeft. Vermeld zeker dat men de 'Plantkunde' vaardigheid gebruikt. Deze vaardigheid stelt je in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over planten aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Plantkennis

Klassen: Geleerde – Priester – Ontwaakte

Reanimatie

Avonturier

EP: 3

Het personage kan een ander vanop de drempel des doods terugbrengen naar de levenden.

*Deze vaardigheid laat de heler toe om iemand van op **Torso -1** naar 0 te brengen indien hij binnen de marge van 5 minuten bij het slachtoffer geraakt en dit uitspeelt. Een volledige reanimatie uitspelen duurt enkele minuten. Het slachtoffer ontvangt nog steeds 1 punt Trauma.*

*Indien het torso van het slachtoffer meer schade heeft ontvangen (-2, -3 etc..) kan **geen hulp** meer baten.*

Voorvereiste: Anatomiekennis - Veldhulp

Klassen: Geleerde

Schriftleer

Avonturier

EP: 1

Het personage is onderwezen in de leer van het geschreven woord.
Deze vaardigheid laat toe om 'vervalste' geschriften en volmachten te herkennen na enige minuten onderzoek.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Scholing – Schoonschrift – Heraldiek

Werktuigen: Schrijfgerief + loep

Klassen: Geleerde – Priester

Scribent Avonturier EP: 1

Scribenten zijn wijze geleerden in dienst van een edelman/vrouw die alle officiële communicatie behartigen en staan in hoog aanzien bij zowel adel als bevolking.

Het personage ontvangt +1 status indien deze benoemd wordt door een Titel met de vaardigheid Benoeming. Een scribent kan bij elke officiële Volmacht (zie vaardigheid) van diens heer +1 status verlenen.

Voorvereiste: Schriftleer

Werktuigen: Perkament + kalligrafie set

Klassen: Geleerde

Traumahulp Avonturier EP: 3

De nood aan geruststelling na een traumatische ervaring met gewonden is groot en sommige helers beginnen hierin vaardig te worden met hun patiënten psychologisch op te vangen.

*Wanneer de heler een slachtoffer verzorgt dat een trauma heeft opgelopen ten gevolge van een fysiek letsel (aka ledemaat -5 / Torso 0) kan de heler dit trauma voorkomen door **5 minuten** relevant rollenspel te initiëren met het slachtoffer. Dit moet direct bij de verzorging gebeuren en niet achteraf!*

Voorvereiste: Veldhospik II + Zielenzorg II

Klassen: Geleerde

Universiteit II* Avonturier EP: 1

Je bent een meester aan één der prestigieuze universiteiten.

Deze vaardigheid verleent +1 Status.

Je bekleedt de functie: Meester

Een meester kan op meer steun rekening ivm fondsen, grondstoffen, formules etc.. .

Je moet jaarlijks lidgeld betalen: (zie Universiteiten)

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Universiteit I

Klassen: Geleerde

*Afkomst: Mannheim - Goliad

Universiteit III* Avonturier EP: 2

Je bent een professor aan één der prestigieuze universiteiten.

Deze vaardigheid verleent +1 Status.

Je bekleedt de functie: Professor

Een professor kan op nog meer steun rekening ivm fondsen, grondstoffen, formules etc.. .

Een professor betaalt geen lidgeld meer maar ontvangt een inkomen.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Mentor – Schoonschrift - Universiteit II

Inkomsten: 1 Goud

Klassen: Geleerde

*Afkomst: Mannheim - Goliad

Universiteit IV* Avonturier EP: 2

Je bent een Magister aan één der prestigieuze universiteiten.

Deze vaardigheid verleent +1 Status.

Je bekleedt de functie: Magister.

Een Magister kan op meer steun rekening ivm fondsen, grondstoffen, formules etc... en staat aan het hoofd in een bepaalde branche op zijn universiteit. Een Magister betaalt geen lidgeld maar ontvangt een inkomen.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Leermeester + Universiteit III

Inkomsten: 2 Goud

Klassen: Geleerde

*Afkomst: Mannheim - Goliad

Veldhospik I

Avonturier

EP: 3

Het personage is een expert in heling op het slagveld. Deze vaardigheid stelt zijn kunde, concentratie en vastberadenheid voor om gewonden te verzorgen in het heetst van de strijd.

*Het personage ontvangt +10 **bufferpunten** per gevecht en is **immuun aan alle Angsteffecten** zolang hij een gewond personage aan het helen of verslepen is. Tijdens het gevecht kan hij geen zinnen zeggen of offensieve acties ondernemen: hij is volledig toegewijd aan het redden van zijn patiënt. Na het gevecht dient het personage een tiental minuten totale uitputting uit te spelen.*

Voorvereiste: Angst Resistentie I + Veldchirurgie

Klassen: Geleerde

Veldhospik II

Avonturier

EP: 3

Het personage is een expert in heling op het slagveld. Deze vaardigheid stelt zijn kunde, concentratie en vastberadenheid voor om gewonden te verzorgen in het heetst van de strijd.

*Het personage is **immuun aan Trauma** zolang hij een ander gewond personage aan het helen of verslepen is. De bonussen en vereisten van voorgaande vaardigheid tellen mee.*

Voorvereiste: Veldhospik I

Klassen: Geleerde

Veldhospik III

Avonturier

EP: 3

Het personage is een expert in heling op het slagveld. Deze vaardigheid stelt zijn kunde, concentratie en vastberadenheid voor om gewonden te verzorgen in het heetst van de strijd.

*Het personage ontvangt **1 fysieke niet-magische schade minder** van elke bron zolang hij een ander gewond personage aan het helen of verslepen is. De bonussen en vereisten van voorgaande vaardigheid tellen mee.*

Voorvereiste: Veldhospik II

Klassen: Geleerde

Verloskunde

Avonturier

EP: 1

Het personage heeft ervaring met het ter wereld begeleiden van boorlingen.

Deze vaardigheid geeft hetzelfde voordeel als verloskennis maar de 'verlosser' mag het geslacht bepalen EN mag 1x extra rollen voor de boorling op de Levensvank tabel en het resultaat kiezen.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Anatomiekennis – Verloskennis – Wilskracht I

Werktuigen: Dolk / Schaar

Inkomsten: 2 Zilver

Klassen: Geleerde

Volkskunde: Bhandu Korr

Avonturier

EP: 2

Het personage is een expert op het gebied van de woeste Bhandu Korr.

Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Bhanda Korr aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Trauma Resistentie I + Volkskennis: Bhanda Korr

Klassen: Geleerde

Volkskunde: Goliad Avonturier EP: 2

Het personage is een expert op het gebied van de ijverige Goliad.

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Volkskennis: Goliad

Klassen: Geleerde

Volkskunde: Khalië Avonturier EP: 2

Het personage is een expert op het gebied van de vluchtige Khaliërs.

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Volkskennis: Khalië

Klassen: Geleerde

Volkskunde: Mannheim Avonturier EP: 2

Het personage is een expert op het gebied van de moedige Mannheimers.

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Volkskennis: Mannheim

Klassen: Geleerde

Volkskunde: Ranae Avonturier EP: 2

Het personage is een expert op het gebied van de listige Ranae.

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Bedrog I + Volkskennis: Ranae

Klassen: Geleerde

Wapenspecialisatie: Kruisboog Avonturier EP: 4

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Vitaliteit III + Wapengebruik Kruisboog

Klassen: Geleerde - Krijger

Zielenzorg III Avonturier EP: 2

Het personage is in staat om door middel van biecht of intense gesprekken psychologische hulp te bieden aan slachtoffers die lijden onder Geestesziekte. (= Trauma)

Hij kan met deze vaardigheid dieper doordringen tot de kern van de zaak, zodoende hoeven patiënt en zielenverzorger slechts 2x een sessie ondergaan mits intens rollenspel om 1 Trauma punt te genezen per evenement.

*Men kan **slechts 1 sessie per periode initiëren per patiënt.***

Men kan per evenement slechts 1 punt trauma genezen per patiënt.

Voorvereiste: Zielenzorg II

Klassen: Geleerde – Priester

Zielenzorg IV

Avonturier

EP: 2

Het personage is in staat om door middel van biecht of intense gesprekken psychologische hulp te bieden aan slachtoffers die lijden onder Geestesziekte. (= Trauma)

Hij kan met deze vaardigheid dieper doordringen tot de kern van de zaak, zodoende hoeven patiënt en zielenverzorger slechts 1x een sessie ondergaan mits intens rollenspel om 1 Trauma punt te genezen per evenement.

Men kan per evenement slechts 1 punt trauma genezen per patiënt.

Voorvereiste: Zielenzorg III

Klassen: Geleerde – Priester