

Vaardigheden V17.1 Avonturier - Handelaar

Bontmaker III

Avonturier

EP: 3

Het personage is een uitzonderlijke bontmaker en kan op dit niveau Meesterlijke bontpantseren maken of herstellen. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (bont en vacht).

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

*Het vervaardigen van een nieuw Bont Pantser vergt **3 Focus & 1 Wilskracht**. Je kan maar **1 meesterlijk** voorwerp maken **per evenement**.*

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

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Bontmaker II

Werktuigen: Naaigerief en lederbewerking-set

Inkomsten: 3 Zilver

Klassen: Handelaar

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

Edelsmeedkunst III

Avonturier

EP: 4

Het personage is een meesterlijk edelsmid en kan op dit niveau Meesterlijke juwelen maken of herstellen. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (erts, edelstenen).

*Het **herstellen** van een betere kwaliteit herleidt het juweel naar meesterlijk niveau.*

*Het vervaardigen van een nieuw kwaliteit juweel vergt **3 Focus + 1 Wilskracht**. Je kan maar **1 meesterlijk** voorwerp maken **per evenement**.*

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

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Edelsmeedkunst II + Steenslijpen III

Werktuigen: edelsmid gereedschap

Inkomsten: 1 Goud

Klassen: Handelaar

Gidelidmaatschap II Avonturier EP: 3

De Handelaar is opgeklommen in zijn handelsgilde en fungeert nu als volwaardig lid.

*Het personage ontvangt een gereduceerde kost in de goederen van het Gilde naargelang zijn rang in het gilde. Hij bekleed nu de rang van **Gildenaar**.*

De overstap van Initiaat naar Gildenaar moet men binnenspel verdienen, dit hangt af van Gilde tot Gilde.

Deze vaardigheid verhoogt je Status met 1.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Gidelidmaatschap I + Reputatie I

Klassen: Handelaar

Gidelidmaatschap III Avonturier EP: 4

De Handelaar is opgeklommen in zijn handelsgilde en fungeert nu als een voornaam elite lid.

*Het personage ontvangt een gereduceerde kost in de goederen van het Gilde naargelang zijn rang in het gilde. Hij bekleed nu de rang van **Meester**.*

De overstap van Gildenaar naar Meester moet men binnenspel verdienen, dit hangt af van Gilde tot Gilde.

Deze vaardigheid verhoogt je Status met 1.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Gidelidmaatschap II + Reputatie III

Klassen: Handelaar

Goederenstroom III Avonturier EP: 3

De handelaar kan goederen bestellen via zijn handelsgilde om te verhandelen.

*De handelaar schrappt **3 status** en mag voor **+10 goud** goederen bestellen aan zijn gilde via een aangetekende brief + bestelling. De goederen worden zo snel mogelijk (binnen binnenspel normen!) geleverd op een plaats gespecificeerd door de handelaar. Het gilde houdt bij hoeveel er besteld wordt en verwacht winst terug!*

Voorvereiste: Gidelidmaatschap II + Goederenstroom II

Klassen: Handelaar

Goederenstroom IV Avonturier EP: 3

De handelaar kan goederen bestellen via zijn handelsgilde om te verhandelen.

*De handelaar schrappt **4 status** en mag voor **+20 goud** goederen bestellen aan zijn gilde via een aangetekende brief + bestelling. De goederen worden zo snel mogelijk (binnen binnenspel normen!) geleverd op een plaats gespecificeerd door de handelaar. Het gilde houdt bij hoeveel er besteld wordt en verwacht winst terug!*

Voorvereiste: Goederenstroom III

Klassen: Handelaar

Goederenstroom V Avonturier EP: 4

De handelaar kan goederen bestellen via zijn handelsgilde om te verhandelen.

*De handelaar schrappt **5 status** en mag voor **+50 goud** goederen bestellen aan zijn gilde via een aangetekende brief + bestelling. De goederen worden zo snel mogelijk (binnen binnenspel normen!) geleverd op een plaats gespecificeerd door de handelaar. Het gilde houdt bij hoeveel er besteld wordt en verwacht winst terug!*

Voorvereiste: Gildelidmaatschap III + Goederenstroom IV

Klassen: Handelaar

Herwinning III

Avonturier

EP: 1

De juiste en nog bruikbare onderdelen halen uit een kapot stuk uitrusting is een heus talent.

Deze vaardigheid stelt het personage in staat om grondstoffen te herwinnen uit een kapot of buitgemaakt stuk uitrusting. Na aankoop van deze vaardigheid kan men +1 keer per evenement (in totaal dus 3) gebruik maken van de herwinningstabel bij je Ambacht hand-out.

Voorvereiste: Ambacht II + Herwinning II

Klassen: Handelaar

Herwinning IV

Avonturier

EP: 1

De juiste en nog bruikbare onderdelen halen uit een kapot stuk uitrusting is een heus talent.

Deze vaardigheid stelt het personage in staat om grondstoffen te herwinnen uit een kapot of buitgemaakt stuk uitrusting. Na aankoop van deze vaardigheid kan men +1 keer per evenement (in totaal dus 4) gebruik maken van de herwinningstabel bij je Ambacht hand-out.

Voorvereiste: Herwinning III

Klassen: Handelaar

Herwinning V

Avonturier

EP: 1

De juiste en nog bruikbare onderdelen halen uit een kapot stuk uitrusting is een heus talent.

Deze vaardigheid stelt het personage in staat om grondstoffen te herwinnen uit een kapot of buitgemaakt stuk uitrusting. Na aankoop van deze vaardigheid kan men +1 keer per evenement (in totaal dus 5) gebruik maken van de herwinningstabel bij je Ambacht hand-out.

Voorvereiste: Herwinning IV

Klassen: Handelaar

Houtbewerking III

Avonturier

EP: 3

Het personage is een meesterlijk houtbewerker en kan houten nutsvoorwerpen maken en herstellen met de nodige grondstoffen (hout).

Men kan de volgende voorwerpen maken en herstellen van goede kwaliteit: Staf – Boog. Het herstellen van voorwerpen van betere kwaliteit herleidt de voorwerpen naar meesterlijk kwaliteit.

*Het vervaardigen van een nieuw Meesterlijk houten wapen vergt **3 focus EN 1 wilskracht**. Je kan maar **1 meesterlijk** voorwerp maken **per evenement**.*

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

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Houtbewerking II

Werktuigen: Houtbewerking set

Inkomsten: 3 zilver

Klassen: Handelaar

Houtverduurzaming III

Avonturier

EP: 2

De houtbewerker kan door middel van sappen en andere technieken hout steviger maken, zodoende kan hij duurzaam hout maken dat nodig is voor kwaliteitsvoorwerpen.

*Deze vaardigheid laat het personage toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 duurzaam hout **per periode** te maken door middel van rollenspel. (in totaal 6 per periode.)*

Voorvereiste: Houtverduurzaming II

Werktuigen: Houtbewerking set

Klassen: Handelaar

Houtverduurzaming IV

Avonturier

EP: 2

De houtbewerker kan door middel van sappen en andere technieken hout steviger maken, zodoende kan hij duurzaam hout maken dat nodig is voor kwaliteitsvoorwerpen.

*Deze vaardigheid laat het personage toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 duurzaam hout **per periode** te maken door middel van rollenspel. (in totaal 8 per periode.)*

Voorvereiste: Houtverduurzaming III

Werktuigen: Houtbewerking set

Klassen: Handelaar

Houtverduurzaming V

Avonturier

EP: 2

De houtbewerker kan door middel van sappen en andere technieken hout steviger maken, zodoende kan hij duurzaam hout maken dat nodig is voor kwaliteitsvoorwerpen.

*Deze vaardigheid laat het personage toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 duurzaam hout **per periode** te maken door middel van rollenspel. (in totaal 10 per periode.)*

Voorvereiste: Houtverduurzaming IV

Werktuigen: Houtbewerking set

Klassen: Handelaar

Huidbewerking III

Avonturier

EP: 2

De leerlooier kan door middel van verschillende technieken huiden duurzamer en steviger maken, zodoende kan hij behandelde huiden maken die nodig zijn voor kwaliteit pantsers.

*Deze vaardigheid laat het personage toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 behandelde huiden **per periode** te maken door middel van rollenspel. (in totaal 6 per periode.)*

Voorvereiste: Huidbewerking II

Werktuigen: Lederbewerking set

Klassen: Handelaar

Huidbewerking IV

Avonturier

EP: 2

De leerlooier kan door middel van verschillende technieken huiden duurzamer en steviger maken, zodoende kan hij behandelde huiden maken die nodig zijn voor kwaliteit pantsers.

*Deze vaardigheid laat het personage toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 behandelde huiden **per periode** te maken door middel van rollenspel. (in totaal 8 per periode.)*

Voorvereiste: Huidbewerking III

Werktuigen: Lederbewerking set

Klassen: Handelaar

Huidbewerking V

Avonturier

EP: 2

De leerlooier kan door middel van verschillende technieken huiden duurzamer en steviger maken, zodoende kan hij behandelde huiden maken die nodig zijn voor kwaliteit pantsers.

*Deze vaardigheid laat het personage toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 behandelde huiden **per periode** te maken door middel van rollenspel. (in totaal 10 per periode.)*

Voorvereiste: Huidbewerking IV

Werktuigen: Lederbewerking set

Klassen: Handelaar

Kleermaker II

Avonturier

EP: 3

Het personage is een uitzonderlijk kleermaker wiens ontwerpen gemaakt worden in de hoogste kringen. Men kan op dit niveau Meesterlijke kleren maken of herstellen.

Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (linnen, wol, zijde, etc..).

Het herstellen van betere kwaliteit kleren herleidt de kleding naar deze kwaliteit. Deze vaardigheid laat toe om alle soorten versterkte kledij te herschikken.

Dit geeft recht op de ambachtelijke hand-out: Ontwerper

*Het vervaardigen van een nieuw Meesterlijk kledij-stuk vergt **3 Focus & 1 Wilskracht**. Je kan maar **1 meesterlijk** voorwerp maken **per evenement**.*

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Kleermaker I

Werktuigen: Naaigerief

Inkomsten: 3 zilver

Klassen: Handelaar

Krediet I

Avonturier

EP: 1

De handelaar is in goede standing met zijn gilde en mag geld 'lenen' om zijn zaakjes draaiende te houden.

*De handelaar schraapt **1 status** en mag tot **1 Goud** lenen van zijn gilde wat zo spoedig mogelijk (binnen binnenspel normen) bezorgd wordt. Hij moet dit aanvragen via aangetekende brief.*

Het gilde houdt (nauwkeurig) bij hoeveel krediet de handelaar heeft.

Voorvereiste: Gildelidmaatschap I + Reputatie I

Klassen: Handelaar

Krediet II

Avonturier

EP: 1

De handelaar is in goede standing met zijn gilde en mag geld 'lenen' om zijn zaakjes draaiende te houden.

*De handelaar schraapt **2 status** en mag tot **5 Goud** lenen van zijn gilde wat zo spoedig mogelijk (binnen binnenspel normen) bezorgd wordt. Hij moet dit aanvragen via aangetekende brief.*

Het gilde houdt (nauwkeurig) bij hoeveel krediet de handelaar heeft.

Voorvereiste: Gildelidmaatschap II + Krediet I

Klassen: Handelaar

Krediet III

Avonturier

EP: 2

De handelaar is in goede standing met zijn gilde en mag geld 'lenen' om zijn zaakjes draaiende te houden.

*De handelaar schraapt **3 status** en mag tot **10 Goud** lenen van zijn gilde wat zo spoedig mogelijk (binnen binnenspel normen) bezorgd wordt. Hij moet dit aanvragen via aangetekende brief.*

Het gilde houdt (nauwkeurig) bij hoeveel krediet de handelaar heeft.

Voorvereiste: Krediet II + Reputatie III

Klassen: Handelaar

Krediet IV

Avonturier

EP: 2

De handelaar is in goede standing met zijn gilde en mag geld 'lenen' om zijn zaakjes draaiende te houden.

*De handelaar schraapt **4 status** en mag tot **20 Goud** lenen van zijn gilde wat zo spoedig mogelijk (binnen binnenspel normen) bezorgd wordt. Hij moet dit aanvragen via aangetekende brief.*

Het gilde houdt (nauwkeurig) bij hoeveel krediet de handelaar heeft.

Voorvereiste: Gildelidmaatschap III + Krediet III

Klassen: Handelaar

Leerlooier III

Avonturier

EP: 3

Het personage is een uitzonderlijk leerlooier en kan op dit niveau Meesterlijke lederen pantsers maken of herstellen. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (lederen huid).

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

Dit geeft recht op de ambachtelijke hand-out: Leerlooier III

*Het vervaardigen van een nieuw Lederen pantser vergt **3 focus EN 1 Wilskracht**. Je kan maar **1 meesterlijk** voorwerp maken **per evenement**.*

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Leerlooier II

Werktuigen: Lederbewerking set

Inkomsten: 3 zilver

Maliën-smid III

Avonturier

EP: 4

Het personage is een meesterlijk pantsersmid en kan op dit niveau Meesterlijke kwaliteit maliënkolder pantsers maken of herstellen. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (ertsen).

Het herstellen van een betere kwaliteit herleidt de maliënkolder naar dit niveau.

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

MENTOR VEREIST

Dit telt als beroep

Voorvereiste: Maliën-smid II

Werktuigen: Smeedtuigen + Smidse

Inkomsten: 3 zilver

Klassen: Handelaar

Marktkunde

Avonturier

EP: 2

De handelaar is een expert op het gebied van lokale markten.

Deze vaardigheid stelt de handelaar in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over de lokale markt en handel aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Marktkennis + Reputatie III

Klassen: Handelaar

Netwerken III

Avonturier

EP: 1

Het personage is een sluw handelaar en kent vele kramers en contacten doorheen het gebied.

Deze vaardigheid laat toe om 1x per evenement +1 Status te herwinnen (voor een totaal van 2) na overleg met je Handelsgilde.

Voorvereiste: Gildelidmaatschap II + Netwerken II

Klassen: Handelaar

Netwerken IV

Avonturier

EP: 1

Het personage is een sluw handelaar en kent vele kramers en contacten doorheen het gebied.

Deze vaardigheid laat toe om 1x per evenement +1 Status te herwinnen (voor een totaal van 2) na overleg met je Handelsgilde.

Voorvereiste: Netwerken III

Klassen: Handelaar

Netwerken V

Avonturier

EP: 1

Het personage is een sluw handelaar en kent vele kramers en contacten doorheen het gebied.

Deze vaardigheid laat toe om 1x per evenement +1 Status te herwinnen (voor een totaal van 2) na overleg met je Handelsgilde.

Voorvereiste: Gildelidmaatschap III + Netwerken IV

Klassen: Handelaar

Pantser Mengen III

Avonturier

EP: 3

Het personage is een meesterlijk pantsermaker en kan op dit niveau Meesterlijke kwaliteit Gemengde Pantseren maken of herstellen. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (Leder, huid & erts).

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

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

*Het vervaardigen van een nieuw Gemengd pantser vergt **3 Focus & 1 Wilskracht**. Je kan maar **1 meesterlijk** voorwerp maken **per evenement**.*

MENTOR VEREIST

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Pantser Mengen II

Werktuigen: lederbewerking set & smeedtuigen

Inkomsten: 3 zilver

Klassen: Handelaar

Plaatsmid III

Avonturier

EP: 4

Het personage is een uitstekend plaatsmid en kan op dit niveau kwaliteit plaatpantseren maken of herstellen. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (erts).

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

*Het vervaardigen van een nieuw Plaat pantser vergt **3 focus + 1 Wilskracht**. Je kan maar **1 meesterlijk** voorwerp maken **per evenement**.*

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

MENTOR VEREIST

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Plaatsmid II

Werktuigen: Smeedtuigen + Smidse

Inkomsten: 6 zilver

Klassen: Handelaar

Purificatie III

Avonturier

EP: 2

De smid kan door middel van zeven en zuiveren erts ontdoen van onzuiverheden, zodoende kan hij zuivere erts maken die nodig zijn voor kwaliteit voorwerpen.

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

Voorvereiste: Purificatie II

Werktuigen: Smidse

Klassen: Handelaar

Purificatie IV

Avonturier

EP: 2

De smid kan door middel van zeven en zuiveren erts ontdoen van onzuiverheden, zodoende kan hij zuivere erts maken die nodig zijn voor kwaliteit voorwerpen.

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

Voorvereiste: Purificatie III

Werktuigen: Smidse

Klassen: Handelaar

Purificatie V

Avonturier

EP: 2

De smid kan door middel van zeven en zuiveren erts ontdoen van onzuiverheden, zodoende kan hij zuivere erts maken die nodig zijn voor kwaliteit voorwerpen.

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

Voorvereiste: Purificatie IV

Werktuigen: Smidse

Klassen: Handelaar

Reparatie*

Avonturier

EP: 1

De handelaar is vaardig in het herstellen van hopeloze stukken kapotte uitrusting en kan zelfs van enkele stukjes terug opnieuw iets maken.

Deze vaardigheid laat het personage toe om een stuk pantser of wapen terug te herstellen van normaal kwaliteit ook al werd het tot 0 pantserpunten herleid of stuk gemaakt door andere effecten.

*Dit vergt **1 focus** van de handelaar.*

Voorvereiste: 'Ambacht'vaardigheid I

Klasse: Handelaar

*Afkomst: Goliad

Reputatie III

Avonturier

EP: 2

De Handelaar heeft een geduchte reputatie.

Hij ontvangt +1 Status. Cumulatief met voorgaande vaardigheid.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Reputatie II

Klassen: Handelaar

Reputatie IV

Avonturier

EP: 2

De Handelaar heeft een aanzienlijke reputatie.

Hij ontvangt +1 Status. Cumulatief met voorgaande vaardigheid.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Reputatie III

Klassen: Handelaar

Reputatie V

Avonturier

EP: 2

De Handelaar heeft een nationale reputatie.

Hij ontvangt +1 Status. Cumulatief met voorgaande vaardigheid.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Reputatie IV

Klassen: Handelaar

Schilden maken III

Avonturier

EP: 3

Het personage is een meesterlijk schildmaker en kan op dit niveau schilden van Meesterlijke kwaliteit maken en herstellen met de nodige grondstoffen (hout).

Men kan de volgende voorwerpen maken & herstellen: Beukelaar - Schild – Torenschild. Het herstellen van voorwerpen van betere kwaliteit herleidt de voorwerpen naar deze kwaliteit.

*Het vervaardigen van een nieuw schild vergt **3 Focus & 1 Wilskracht**. Je kan maar **1 meesterlijk** voorwerp maken **per evenement**.*

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

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Schilden maken II

Werktuigen: Houtbewerking set + smeedtuigen

Inkomsten: 3 zilver

Klassen: Handelaar

Slotensmid III

Avonturier

EP: 3

De smid is een leerling slotenmaker en kan sloten maken en repareren van Meesterlijke kwaliteit. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (ertsen).

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

*Het vervaardigen van een nieuw slot vergt **3 Focus & 1 Wilskracht**. Je kan maar **1 meesterlijk** voorwerp maken **per evenement**.*

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

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Slotensmid II

Werktuigen: Smeedtuigen + Smidse

Inkomsten: 5 zilver

Klassen: Handelaar

Steenslijpen III

Avonturier

EP: 4

Het personage kan van ruwe mineralen waardevolle geslepen stenen maken mits enige tijd en rollenspel. Deze kunnen vervaardigd worden in juwelen.

Deze geslepen stenen (nv3) zijn geschikt om Meesterlijke kwaliteit juwelen mee te versieren.

*Men kan slechts 1x **per dag** een edelsteen slijpen. (men heeft goed daglicht nodig!)*

*Dit vergt **3 Focus + 1 Wilskracht** van de Slijper. Je kan maar **1 meesterlijk** voorwerp maken **per evenement**.*

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Steenslijpen II

Werktuigen: Slijpschijf

Inkomsten: 5 zilver

Klassen: Handelaar

Vaandel Maken I

Avonturier

EP: 1

Het personage is een leerling vlaggenmaker en kan op dit niveau *normaal* vaandels maken of herstellen. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (linnen, wol, zijde, etc..).

Het herstellen van betere kwaliteit vaandels herleidt het naar deze kwaliteit.

Deze vaardigheid geeft recht op de ambachtelijke hand-out: Vaandel Maken I

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Naald & Draad

Werktuigen: Naaigerief + Weefgetouw

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Handelaar

Vaandel Maken II

Avonturier

EP: 1

Het personage is een kundig vlaggenmaker en kan op dit niveau goede vaandels maken of herstellen. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (linnen, wol, zijde, etc..).

Het herstellen van betere kwaliteit vaandels herleidt het naar deze kwaliteit.

Het vervaardigen van een nieuw vaandel van goede kwaliteit vergt 1 Focus.

Deze vaardigheid geeft recht op de ambachtelijke hand-out: Vaandel Maken II

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Kleermaker + Vaandel Maken I

Werktuigen: Naaigerief + Weefgetouw

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Handelaar

Vaandel Maken III

Avonturier

EP: 1

Het personage is een meester vlaggenmaker en kan op dit niveau Meesterlijke vaandels maken of herstellen. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (linnen, wol, zijde, etc..).

Het herstellen van betere kwaliteit vaandels herleidt het naar deze kwaliteit.

*Het vervaardigen van een nieuw vaandel van Meesterlijke kwaliteit vergt **3 focus & 1 wilskracht**. Je kan maar **1 meesterlijk** voorwerp maken **per evenement**.*

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

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Ontwerper + Vaandel Maken II

Werktuigen: Naaigerief + Weefgetouw

Inkomsten: 3 zilver

Klassen: Handelaar

Wapensmid III

Avonturier

EP: 3

Het personage is een uitstekend wapensmid en kan op dit niveau Meesterlijke kwaliteit wapens maken of herstellen. (zie hand-out). Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (ertsen & hout).

Het herstellen van een betere kwaliteit herleidt het wapen naar dit niveau. Men kan volgende wapens maken: 1handige bijlen, 1handige slagwapens, paalwapens, 2handige bijlen, 2handige slagwapens.

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

*Het vervaardigen van een nieuw wapen vergt **3 Focus & 1 Wilskracht**. Je kan maar **1 meesterlijk** voorwerp maken **per evenement**.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Wapensmid II

Werktuigen: Smeedtuigen + Smidse

Inkomsten: 3 zilver

Klassen: Handelaar

Werkplaats

Avonturier

EP: 2

Goede uitrusting wordt gemaakt in een goede werkplaats en ambachtslui weten dit maar al te goed.

*Het personage heeft een goed uitgeruste werkplaats (binnenruimte, tent of kar) van waaruit hij zijn ambacht kan uitoefenen. Er moet minstens een 'werkbank/tafel' staan en een kist / opbergruimte voor grondstoffen. De speler moet deze props zelf voorzien. Alle gerelateerde ambachten worden **gehalveerd** in tijdsduur.*

Voorvereiste: 'Ambacht'vaardigheid II

Klassen: Handelaar

Weven III

Avonturier

EP: 2

De kleermaker kan door middel van weven stof verduurzamen, zodoende kan hij zuiver linnen of wol maken die nodig zijn voor kwaliteit kleren.

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

Voorvereiste: Weven II

Werktuigen: Weefgetouw

Klassen: Handelaar

Weven IV

Avonturier

EP: 2

De kleermaker kan door middel van weven stof verduurzamen, zodoende kan hij zuiver linnen of wol maken die nodig zijn voor kwaliteit kleren.

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

Voorvereiste: Weven III

Werktuigen: Weefgetouw

Klassen: Handelaar

Weven V

Avonturier

EP: 2

De kleermaker kan door middel van weven stof verduurzamen, zodoende kan hij zuiver linnen of wol maken die nodig zijn voor kwaliteit kleren.

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

Voorvereiste: Weven IV

Werktuigen: Weefgetouw

Klassen: Handelaar

Zwaardsmid III

Avonturier

EP: 3

Het personage is een kundig zwaardsmid en kan op dit niveau kwaliteitwapens maken of herstellen.

Men heeft hiervoor de nodige ertsen nodig.

Het herstellen van een betere kwaliteit herleidt het wapen naar dit niveau. Men kan de volgende wapens maken: Dolken, 1handige zwaarden, bastaardzwaarden, 2handige zwaarden, werpwapens.

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

*Het vervaardigen van een nieuw zwaard vergt **3 Focus + 1 Wilskracht**. Je kan maar **1 meesterlijk** voorwerp maken **per evenement**.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Zwaardsmid II

Werktuigen: Smeedtuigen + smidse

Inkomsten: 3 zilver

Klassen: Handelaar