



Spelershandboek: Personage Creatie

(V17.1)

Dit document heeft als doel de spelers bij te staan in de creatie van een personage voor het LARP (Live Action RolePlay) evenement 'Omen' van VZW Oneiros.

Deze vaardigheidslijst wordt gebruikt voor Debutanten.

Zie ook onze site www.anir.be voor veel meer informatie over de wereld en volkeren.

Welkom in Heimar. Een land geteisterd door oorlog en plagen waar vijf volkeren samenleven. De wijze Goliad, de waakzame Khaliërs, de uitbundige Ranae en de barbaarse Bhanda Korr hebben allen het hoofd gebogen voor de Noormannen uit Mannheim.

Maar overal dreigt gevaar. Diep in de wouden en ongerepte natuur dreigen mensen prooi te vallen aan bloeddorstige trollen. Op het water heersen de piraten en diep in de bergen zit een monsterlijk kwaad verstoep. Zelfs in hun dromen voelen mensen een dreiging, een gevoel van onbehagen. Het voelt alsof ze aan de rand van een diepe afgrond staan.

Kies je volk, en word deel van de geschiedenis.

Door Sven Neeus, Nicolas Braem en Robin peeters.

Met dank aan Bard Neeus, Danny Devos, Jirka Goval, Johan Verhellen, Lin Tulfer Martijn Kruijning, Nikki Peeters Pieter Bosman, Stefan Bruynseels, Gert Machiels, Thomas Grooten en Tom Boeckx.

Inhoud

Het Profiel	4
Kies je Afkomst	5
Mannheimer	5
Goliad	5
Khaliër	6
Bhanda Korr	6
Ranae	7
Kies je Klasse	7
Geleerde	7
Handelaar	8
Krijger	8
Ontwaakte	8
Priester	9
Vagebond	9
De Adel	10
Overzicht Afkomst & Klassen	11
Overzicht Klasse & Rijkdom	11
Kies je Geloof	12
De Alfar	12
Hymir	12
Tallathan	12
Ahlénna	13
Senestha	13
Het Beest	13
Melanthios	13
	2

Agnost	14
Rijkdom	15
Arm	15
Middenklasse	15
Welvarend	15
Rijk	15
Verdeel je Ervaringspunten	17
Achtergrondverhaal	18
Koop je uitrusting	19
Pantsers	20
Wapens	23
Schilden	26
Ambachtsuitrusting	27
Algemene Uitrusting	28
Vaardigheden	32
Overzicht Algemene vaardigheden	104
Overzicht Geleerde Vaardigheden	107
Overzicht Handelaar Vaardigheden	109
Overzicht Krijger vaardigheden	111
Overzicht Ontwaakte vaardigheden	113
Overzicht Priester vaardigheden	115
Overzicht Vagebond vaardigheden	117
Personage Sheet	119

1. Het Profiel

Je ziet het levenslicht met 1 profiel:

LP Torso	LP Ledematen	Wilskracht	Status	Focus	Trauma
3	2	2	0	0	0

Levenspunten: de weerstand en gezondheid van je personage tegenover fysieke schade die je in het spel zal ontvangen.

Wilskracht duidt op je mentale capaciteit en intelligentie. Wilskracht bepaalt je vermogen om spreuken en magische gaven te activeren. Wilskracht bepaalt ook hoeveel geestelijk trauma je kan incasseren alvorens gek te worden.

Status bepaalt je sociale standing in de maatschappij. Sociale personages hebben hierbij een duidelijk voordeel en kunnen status dan ook het beste benutten. Je klasse bepaalt hoe je Status kunt gebruiken.

Focus staat voor je levensenergie en vitaliteit, met Focus kan je krachtige fysieke krijgstechnieken mee uitvoeren.

Trauma staat voor je geestelijke en psychologische schade die je in de loop van je avonturen hebt opgelopen. Hoe meer trauma, hoe instabieler je personage is.

2. Kies je Afkomst

Het koninkrijk Heimar verenigt 5 verschillende volkeren, elk met een eigen individualiteit, tradities en eigenaardigheden. Je hebt vast nu al wel een idee welk volk het beste bij je personage gaat passen, maar hieronder vind je nog een samenvatting en speltechnisch profiel. *Bij keuze van je afkomst krijg je steeds de bijpassende hand-out: Volkskennis waar nog meer informatie op staat over het volk dat je hebt gekozen.*

Mannheimer

De Mannheimers of Noormannen: een gehard volk dat door middel van bloederige oorlogen de rest van de volkeren heeft onderworpen. De Adel regeert met ijzeren hand en 'hun' oorlogsgod Hymir staat aan het hoofd van de Alfar; het aanbeden pantheon.

Bonus:

LP Torso	LP Ledematen	Wilskracht	Status	Focus
+1	+1	/	+1	/

Gratis Vaardigheden: Volkskennis (Mannheim)

Verboden Klassen: /

"Overwinnaar": Ongeacht de gekozen klasse besteedt een Mannheimer 3 extra ervaringspunten in de klassen **Krijger of Priester**.

Deze extra ervaringspunten noemen we Afkomstpunten.

Goliad

Het Golyndisch rijk strekte zich ooit uit over de gehele westelijke vallei, een vooruitstrevende grootmacht die industrie en economie hoog in het vaandel draagt. De Goliad, zoals de inwoners genoemd worden, spelen nu tweede viool in Heimar maar hebben een sterke invloed op zowat alle aspecten van de maatschappij, voornamelijk de handel.

Bonus:

LP Torso	LP Ledematen	Wilskracht	Status	Focus
/	/	+1	/	+1

Gratis Vaardigheden: Volkskennis (Goliad) + Lezen en Schrijven

Verboden Klassen: /

"Vooruitgang": Ongeacht de gekozen klasse besteedt een Goliad 3 extra ervaringspunten in de **Geleerde** of **Handelaar** klasse. Deze extra ervaringspunten noemen we Afkomstpunten.

Khaliër

Onder het schaduwrijke loof van de immense wouden in Heimar is er een samenleving ontstaan van trotse krijgers die in harmonie met hun omgeving leven onder het wakende oog van Ahlénnia, een ongenadige woudgodin en moederfiguur der Khaliërs.

Bonus:

LP Torso	LP Ledematen	Wilskracht	Status	Focus
+1	+1	/	/	/

Gratis Vaardigheden: Volkskennis (Khalië) + Woudlopen

Verboden Klassen: /

“Spoorzoeker”: Ongeacht de gekozen klasse besteedt een Khaliër 3 extra ervaringspunten in de **Vagebond** klasse. Deze extra ervaringspunten noemen we Afkomstpunten.

Bhanda Korr

De Antariaanse bergen ten oosten van Arduynn hebben een gevreesde reputatie als een gevaarlijk gebied vol roofdieren, donkere grotten en monsters. Maar wat de bergen écht gevaarlijk maakt volgens veel Heimaranen zijn de Bhanda Korr. Deze barbaarse stammen trokken lang, lang geleden over de bergen uit het oosten. Wild en onbeschaafd stortten ze zich in de strijd over heel Heimar.

Bonus:

LP Torso	LP Ledematen	Wilskracht	Status	Focus
+2	+2	/	/	/

Gratis Vaardigheden: Volkskennis (Bhanda Korr)

Verboden Klassen: Geleerde - Handelaar

“Barbaar”: Ongeacht de gekozen klasse besteedt een Bhanda Korr 3 extra ervaringspunten in de **Krijger** klasse. Deze extra ervaringspunten noemen we Afkomstpunten.

Ranae

De herkomst van de Ranae is vaag en gehuld in mysterie, maar deze zigeuners zijn onmiskenbaar van zuiderse afkomst. Waar men doorheen het zuiden van Heimar reist, vindt men ongetwijfeld wel een Ranae karavaan op zijn pad.

Bonus:

LP Torso	LP Ledematen	Wilskracht	Status	Focus
/	/	+2	/	/

Gratis Vaardigheden: Volkskennis (Ranae)

Verboden Klassen: Krijger

“Schelm”: Ongeacht de gekozen klasse besteedt een Ranae 3 extra ervaringspunten in de **Vagebond** klasse. Deze extra ervaringspunten noemen we Afkomstpunten.

3. Kies je Klasse

Er zijn 6 klassen om uit te kiezen. De Klasse bepaalt je lijst van vaardigheden waarin je ervaringspunten mag spenderen.

Het is mogelijk om in de loop van je avontuur in Omen van klasse te veranderen of zelfs een secundaire klasse te volgen.

Geleerde

Iemand die zijn verstand en intellect als voornaamste troef ziet. Kennis is de voornaamste schat én wapen van een geleerde. Deze lieden gebruiken hun hogere intelligentie ten dienste van de gemeenschap, zij het als kruidige kwakzalver, rondtrekkende chirurgijn of uitzonderlijke wetenschapper.

Als heler ben je in een constant gevecht verwickeld met de gevaarlijkste vijand van allemaal: de dood. Ze reizen mee in het gezelschap van een edele of ander voornaam persoon of achtervolgen de strijdwagens op zoek naar het volgende slagveld waar men hopelijk, al is het er maar één, levens kan redden. Gewapend met een arsenaal aan helingvaardigheden en onverschrokken moed moet de heler niet alleen zichzelf, maar ook zijn metgezellen in leven zien te houden.

Als wetenschapper ben je opgeleid in één van de resterende universiteiten die nog overblijven na de Oorlogen van éénmaking. De universiteiten werden bekostigd door de Golyndische adel en werden al snel onschatbare parels van kennis. Hun bibliotheken werden gevuld met de meeste unieke werken. Na hun studie aan de universiteit trekken studenten vaak de wijde wereld in om op zoek te gaan naar verloren kennis of om te experimenteren in alle vrijheid. Vaak

zullen geleerden ook een mecenas zoeken bij de Mannheimse of Golyndische adel. Onderzoek kost geld en tijd en de universiteiten hebben hier doorgaans geen fondsen meer voor.

Verboden Afkomst: Bhanda Korr

Rijkdom: Middenklasse

Handelaar

Rad van tong en snel van geest, men vindt handelaars over geheel Heimar - van het kleinste dorp tot de hoofdstad zelf, waar het wemelt van kramers en handeslgilden. Sommige koopwaar komt zelfs van verre exotische werelddelen. Handelaars zijn ook ambachtslieden zonder gelijken die alles kunnen vervaardigen met de juiste materialen; van pantsers of zwaarden smeden tot het maken van hoeden. De handelaar is niet alleen de maker van al deze goederen en essentiële avonturiers benodigdheden, maar kan deze ook verhandelen in de economie van Heimar via zijn diverse contacten. Zodoende kan hij werkelijk aan alles geraken voor de juiste prijs. Handelaars kan men bij alle volkeren van Heimar vinden, hoewel de Goliad van deze klasse een ware kunst hebben gemaakt.

Verboden Afkomst: Bhanda Korr

Rijkdom: Welvarend

Krijger

Krijgers komen overal voor in Heimar en dit is niet gewijzigd sinds het land verenigd is en de grote oorlogen voorbij zijn. De strijd tegen de trollen houdt aan en aan de oostelijke en zuidelijke grenzen van het rijk zijn er zeker voldoende spanningen. De dappere, maar chaotische, Mannheim krijgers staan in schril contrast met het gedisciplineerde voetvolk van Golyndische afkomst; die weliswaar slechts strijden naargelang hun beloning. Doorgaans zijn hun kruisboogschutters de best betaalde manschappen op het slagveld.

De woeste Bhanda Korr zijn geboren voor de strijd en meten zich met alle vijanden die ze kunnen vinden, ook al zijn ze primitief, hun tactieken zijn wel uiterst efficiënt.

Verboden Afkomst: Ranae

Rijkdom: Middenklasse

Ontwaakte

Sinds oudsher bestaan er mensen die volgens sommigen onder een speciaal gesternte geboren zijn, volgens anderen dan weer een vloek dragen of simpelweg een gave bezitten: de kracht van magie. Hierdoor zijn deze lieden tot uitzonderlijke dingen in staat, maar het hoe en waarom is voor velen in Heimar een groot mysterie, een subject van onderzoek of van wantrouwen.

Het leren beheersen en kanaliseren van deze magie vraagt om discipline en bevatting. Indien men deze krachten niet kan beheersen zijn de gevolgen niet altijd te overzien. Het is dan ook niet verbazingwekkend dat 'ontwaakten' niet altijd graag gezien zijn. Vooral de Sibbe van de Alfar is enorm wantrouwig en zij zijn niet vies van het idee om deze onbetrouwbare 'heksen' weg te ruimen.

Een speciale 'tak' van deze lieden kan via vreemde occulte rituelen contact leggen met de gestorvenen. Genaamd Spiritist is dit 'beroep' lichtjes aanvaard in de maatschappij als link tussen overleden familie of vrienden.

Hun unieke vaardigheden worden in wanhoop afgesmeekt als men denkt dat ergens geesten actief zijn maar ook om advies te vragen aan de voorouders. Het oproepen van de doden is zelden zonder gevaar en men weet niet altijd wat de juiste prijs is om de wereld van de doden te benaderen, laat staan te betreden.

Weer anderen verdwijnen vanaf pubertijd in de wildernis en worden slechts af en toe verwilderd waargenomen door woudlopers. Deze Druïden beschikken over natuurkrachten, kunnen met dieren praten en beschermen de ongerepte plaatsen van het land.

Verboden Afkomst: /

Rijkdom: Arm

Priester

Priester zijn is een roeping. De goden hebben je uitgekozen om hun woord te verspreiden en je volk te beschermen. Een jonge priester, als het duidelijk wordt dat hij inderdaad uitgekozen is door één van de goden van de Alfar, zal onder de hoede van de kerk worden genomen en wordt dan een 'ingewijde'. Priesters die door een andere god worden uitgekozen zoeken doorgaans zelf hun pad wat zeer gevaarlijk is; een ketter is niets beter dan een heks in Heimar, en beiden belandden al vaak op de brandstapel. Als een jonge priester er klaar voor is, word hij predikant en trekt hij de wijde wereld in om het woord van zijn godheid te verkondigen. Hij wordt getatoeëerd met het symbool van een drietand, het heilige teken van de Alfar, en wordt verwacht de herder te zijn die de zielen over het wankele pad der Goden gidst. Priesters van de Alfar goden bewandelen verschillende paden in de kerkstructuur, waarvan de paden van de bescherming, de aalmoezenier en het heilige woord veruit de meest bekende zijn. Ketterse priesters die, doorgaans maar zeker niet allemaal, tot de Ranae en Bhanda Korr behoren kunnen niet rekenen op structuur en begeleiding en vullen hun geloof vaak op een geheel eigen wijze in, volledig in het geheim uiteraard.

Verboden Afkomst: /

Rijkdom: Middenklasse

Vagebond

Een algemene noemer voor de meerderheid van verschillende 'beroepen' in de maatschappij van Heimar. Allen hebben ze de roep van het avontuur beantwoord en men kan ze doorheen het ganse land vinden. Huurlingen, charlatans, verkenners, herauten, gauwdieven, woudgidsen, barden, spionnen, Skalds en meer kan men onder de rangen van de Vagebond rekenen.

Zij bieden hun verscheidenheid aan talenten aan waar het hun uitkomt, voor geld of goede en slechte bedoelingen. Ze blijven nooit lang op één plaats en reizen waar de zon hen brengt, op zoek naar een kick, een goed verhaal of een gevulde beurs. Sommigen onder hen beschikken over artistiek talent die de menselijke ziel beroert, kunstenaars betaald door een edelman, barden die de strijd lust van kameraden aanwakkeren of meesters van het geschreven woord.

Andere avonturiers zijn ervaren vechters die hun moorddadig talent aan de hoogste bieder verkopen, deze huurlingen dienen als extra troepen in een krijgsmacht, verkenners in de diepe wouden of hebben meer sinistere vaardigheden die het daglicht schuwen. Het pad van de misdaad ligt verrassend dichtbij en velen kunnen de verleiding niet weerstaan om de wet te breken. Als Vagebond kun je werkelijk alle kanten op.

Verboden Afkomst: /

Rijkdom: Arm

De Adel

Sinds het begin der tijden zijn er altijd al leiders geweest, de besten en sterksten onder ons waar de rest naar opkijkt voor leiderschap. De Adel in Heimar stamt allemaal steevast af van grote veroveraars, hoofdmannen of generaals.

Mannheim heerst nu al meer dan 200 jaar in Heimar en de Mannheimse Huizen hebben de adellijke structuur van het Golyndisch rijk overgenomen. Een rigide feodaal systeem houdt alle adel op hun plaats met de koning aan het hoofd. Het rijk is onderverdeeld in 9 provincies, elk geregeerd door een Groothertog. Deze provincies zijn onderverdeeld in kleinere domeinen, elk geregeerd door lagere adel van Markies tot Baron. Een edelman wordt geacht zijn domein te kunnen leiden en beschermen. Het gros van de adel bestaan uit Noormannen maar na de Oorlogen van Eenmaking zijn sommige Golyndische edelen erin geslaagd een titel te bemachtigen in het nieuwe Heimar.

De Adel is **geen klasse!** Men kan een Edele spelen door de vaardigheid Adelstand te selecteren tijdens personage creatie, dit is een algemene vaardigheid dus kan men nog steeds een klasse kiezen **met uitzondering van Handelaar en Priester.**

Spelleiding zal slechts een bepaald aantal Edelen toe laten!

Een edelman/vrouw begint met veel meer status en rijkdom.

Overzicht Afkomst & Klassen

	Mannheim	Goliad	Khalië	Bhanda Korr	Ranae
Geleerde	X	X	X	N	X
Handelaar	X	X	X	N	X
Krijger	X	X	X	X	N
Ontwaakte	X	X	X	X	X
Priester	X	X	X	X	X
Vagebond	X	X	X	X	X

Overzicht Klasse & Rijkdom

Klasse	Welvarend	Midden	Arm
Geleerde	-	X	-
Handelaar	X	-	-
Krijger	-	X	-
Ontwaakte	-	-	X
Priester	-	X	-
Vagebond	-	-	X

4. Kies je Geloof

De Alfar

De benaming voor het drieluik Goden die officieel worden aanbeden in Heimar. Een vaak gebruikt symbool voor dit pantheon is een drietand waarvan de middelste tand het grootst is. De 3 goden worden hieronder individueel besproken. Een gelovige van de Alfar respecteert de heilige hiërarchie met Hymir aan het hoofd, maar ook de taken van Tallathan & Ahlénia. Een priester van de Alfar kan gaven van alle drie de Goden aanroepen maar kan zich nooit specialiseren. Als priester heb je daarnaast ook de keuze om slechts één van de Alfar goden te vereren.

Aanhangers: inwoners van Heimar

Hymir

De Noormannen aanbidden vrijwel exclusief de oorlogsgod Hymir, die wordt gezien als de oppergod en leider van de Alfar. Hymir staat bij het volk bekend onder vele namen, waarvan de Alvader, de Overwinnaar en de Leider er slechts enkelen zijn. Hymir is in de eerste plaats de god van de strijd, de overwinning en de eervolle dood, hetgeen hem de god bij uitstek maakt voor het volk dat sinds het begin der tijden streeft om zijn invloedssfeer uit te breiden en andere volkeren te onderwerpen. De volgelingen van Hymir waarderen eer en moed in het gevecht boven alles, zij hebben dan ook enkel respect voor volkeren die even krijgslustig zijn als henzelf en zich niet zomaar gewonnen geven.

Aanhangers: Mannheimers, adel, krijgers, Bhandia Korr

Tallathan

De Goliad aanbidden in de eerste plaats Tallathan, de god van de smidse, de wijsheid en de handel. Een vooruitstrevende god wiens gedeelde wijsheid voor de Goliad hun sterke economie zorgde. Hij verloor echter tegen de Noormannen van Hymir maar bood zijn diensten aan in ruil voor het sparen van zijn volk. Een gelovige van Tallathan vindt dat zijn god de creator is van de wereld, Hymir is maar een gewelddadige onderdrukker. Een priester van Tallathan aanroept de gaven van de hemelse Smid die zich vaak specialiseren in het helpen bij ambachten en vergaren van fortuin.

Aanhangers: Goliad en handelaars

Ahlénna

De Khaliërs vereren Ahlénna, de Godin van het woud en de ongetemde kracht van de natuur. Zij wordt soms simpelweg De Moeder of Het Woud genoemd en is door de druïden gekend als De Duistere. Haar weg is er een van eenheid met de natuur en van zich overgeven aan de ongebreidelde krachten die erin huizen. Hoewel haar priesters goed georganiseerd zijn en een gestructureerde overlevering en ceremoniële rituelen kennen, zijn de gaven die Ahlénna aan hen verleent vaak onvoorspelbaar en beangstigend van aard, hetgeen hen zeer gevreesd maakt onder de andere volkeren. Ahlénna is een godin met vele gezichten. Zij is tegelijkertijd een zachtaardige moedergodin, een wrede doodsdryade, een wijze oude vrouw en een speels kind. Boven alles is zij, net als de natuur, onvoorspelbaar.

Aanhangers: Khaliërs, verkenners en helers

Er zijn natuurlijk meer religies in Heimar maar deze zijn verboden door wet en lieden die deze ketterij openlijk aanhangen zijn een kort leven beschoren. Een klein overzicht:

Senestha

Achter de schermen aanbidden de Ranae een geheel andere godin die niet tot de Alfar behoort; Senestha, de maangodin die zij hebben meegenomen uit het zuiden. Voor de Ranae is Senestha niet enkel de godin van de maan, maar ook van de kunsten, familie en bovenal van eer en wraak. Ze wordt vaak de godin met de schitterende ogen genoemd. De cultus van Senestha is een goed bewaard geheim onder de Ranae. Zij zullen nooit haar naam vermelden in de aanwezigheid van buitenstaanders en zelfs onder familie worden rituelen ten dienste van Senestha vaak verdoezeld en gecamoufleerd.

Aanhangers: Ranae

Het Beest

Er zijn nog Bhanda Korr die primitieve dierentotems aanhangen, voornamelijk een monsterachtig gehoord creatuur. Het is moeilijk om echte aanbidding te onderscheiden van hun bijgeloof daarom zijn heksenjagers en priesters hier redelijk 'losjes' in het interpreteren van ketterij, tenslotte wie kan met enige duidelijkheid zeggen wat er een 'heilig' symbool is in de garderobe van een Bhanda Korr.

Aanhangers: Bhanda Korr

Melanthios

In het zuiden van Heimar bestaat er een decadente cultus die een jonge, viriele god aanbidden in allerlei verfoeilijke orgieën. Of het hier om een modegril gaat of iets meer sinister is niet duidelijk. In het zuidelijke keizerrijk Orestis is de cultus rond deze Melanthios veel groter, maar zelfs daar worden deze praktijken als ketterij aanzien. Aanhangers van Melanthios zijn

doorgaans rijkelijk en opvallend gekleed wat niet zo verbazingwekkend is onder de adel en Ranae in de zuidelijke provincies.

Aanhangers: adel, Ranae, handelaars en vagebonden

Agnost

Het is zeldzaam, maar een inwoner van Heimar kan ook geen geloof aanhangen. Hiervoor zijn vele redenen bedenikbaar; je geloof kwijt raken, vinden dat je niet voldoende kennis hebt over het wel of niet bestaan van goden, goden wel erkennen maar er niets mee te willen maken hebben, enzovoort. Als agnost zwijg je doorgaans over je religieus gedachtegoed, je wil immers niet dat mensen denken dat je ketterse ideeën verkondigt.

Aanhangers: Geleerden, Handelaars, Vrijbuiters

Het geloof is belangrijk voor priesters en hun vieringen, alsmede welke van hun gaven je kunnen affecteren.

5. Rijkdom

Dit reflecteert je basiskapitaal en welvaartsachtergrond. Met je basiskapitaal kan je uitrusting aankopen. Eventueel overblijvende munten worden overhandigt bij aanvang van het eerste evenement als zakgeld. Je rijkdom bepaalt tevens je inkomsten tussen de evenementen door die dan betaald worden bij aanvang van het volgende evenement. Rijkdom in Omen is klasse gebonden. Men kan via vaardigheden dit verhogen tijdens personagecreatie met toestemming van spelleiding. Om je Rijkdom permanent te opwaarderen na personagecreatie dan vereist dit een intensieve binnenspel investering dat enkele evenementen kan duren. Dit wordt per personage afgesproken met spelleiding.

Je Rijkdom kan ook verminderen door bepaalde gebeurtenissen, wees daarom voorzichtig!

Arm

Opgegroeid in armoede heeft dit personage het moeilijker gehad dan anderen. Door gevolg van de veroveringsoorlogen zijn nog zeer veel mensen van arme afkomst.

*Het personage mag **1 zilver** (10 brons) spenderen aan uitrusting bij personagecreatie.*

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

Middenklasse

Het merendeel van de bevolking behoort tot deze klasse; van boeren en soldaten tot lagere priesters en ambachtslieden.

*Het personage mag **1 goud** (100 brons) spenderen aan uitrusting bij personagecreatie.*

Klassen: Geleerde – Krijger - Priester

Welvarend

Deze groep behoort tot de succesvolle klassen in Heimar. Uitstekende handelaars aangesloten bij gilden, barden met faam, gereputeerde priesters, lagere adel etc..

*Het personage mag **5 goud** (500 brons) spenderen aan uitrusting bij personagecreatie.*

Klassen: Handelaar

Rijk

De elite van Heimar; de opperste laag van de maatschappij en daarom ook zeldzaam.

*Het personage mag **50 goud** (5000 brons) spenderen aan uitrusting bij personagecreatie.*

Let op! Bij aankoop van de vaardigheid 'Titel' krijgt men een Domein toegewezen dat onderhouden moet worden. Een Domein beheren kost geld maar kan ook geld, status en andere voordelen opbrengen mits je er goed zorg voor draagt.

Klassen: Algemeen (te verkrijgen via Adelstand)

6. Verdeel je Ervaringspunten

Iedereen ontvangt **15 ervaringspunten (EP) bij personagecreatie +3 Afkomstpunten!!**

De ervaringspunten mag men verdelen over 2 lijsten:

- De Algemene lijst, hier mag **iedereen** EP in spenderen
- De Klasse lijst, hier mag enkel de gekozen klasse EP in spenderen.

De 3 afkomstpunten **moet** men verdelen in de aangeduide klasse lijst bij je afkomst!

Het is niet mogelijk om buiten je Klasse vaardigheden te selecteren tijdens personagecreatie tenzij met uitdrukkelijke toestemming van spelleiding.

Indien men toch een niet-klasse vaardigheid mag kiezen, betaalt men hiervoor **dubbele** EP kosten. Veel vaardigheden hebben een voorvereiste dat je eerst moet aankopen alvorens die vaardigheid te kopen.

Indien er een * bij een vaardigheid staat, kan enkel een bepaalde afkomst deze selecteren.

Huidige Restricties bij Personage Creatie

Vanwege het grote aantal spelers zijn er enkele klassen en vaardigheden die we helaas moeten verbieden om een correct beeld van de wereld te behouden en het spelplezier voor iedereen optimaal te houden.

De volgende klassen / vaardigheden zijn **enkel toegelaten met goedkeuring van spelleiding**:

Klassen: Geleerde
Ontwaakte
Priester (Hymir – Senestha)

Vaardigheden: Adelstand
Handoplegging
Welvaart
Herbalisme

7. Achtergrondverhaal

We motiveren spelers om een achtergrondverhaal te schrijven voor hun personages. Daarom geven wij hen graag de volgende bonus:

+ 1 start EP bij het indienen van een collectief achtergrondverhaal voor een groep spelers. De hele groep krijgt dan deze bonus.

OF

+ 2 start EP bij het indienen van een persoonlijk achtergrondverhaal van je eigen personage.

Graag geven we ook enkele richtlijnen mee voor een goed achtergrondverhaal:

- *Hou het persoonlijk; vertrek steeds vanuit je eigen personage of groep en niet vanuit wereldschokkende gebeurtenissen.*
- *Respecteer ongeveer een minimum van twee bladzijden.*
- *Houdt het realistisch; schrijf bijvoorbeeld niet 'en toen vond ik plots een uber-magisch zwaard en een koffer met 100 goudstukken en bleek ik de zoon van Hymir te zijn.'*
- *Wikkel niet alles af, laat wat ruimte voor ons om je achtergrondverhaal te gebruiken.*
- *Breng geen elementen in je verhaal die niet stroken met de wereld (draken, geweren, aliens, ...) of die speltechnisch niet mogelijk zijn (een half-trol, een Bhandra Korr geleerde, ...)*
- *Baseer je verhaal niet op waargebeurde feiten of figuren.*

We kunnen je achtergrondverhaal (of delen ervan) afkeuren als we vinden dat het absoluut niet strookt met de wereld of je personage. We zijn hier weliswaar heel fair in en zijn steeds bereikbaar voor vragen of mocht je hulp nodig hebben bij het schrijven van je verhaal.

De Levensvonk

Nu je je personage zo goed als af hebt, mag je 'De Levensvonk' rollen.

Dit is een tabel die een beetje kleur geeft aan je personage.

Als je je personage indient bij spelleiding zullen wij een D100 werpen die je levensvonk bepaalt. Uiteraard mag je hierbij aanwezig zijn als je dit wenst.

Bijvoorbeeld: Sven heeft een nieuw personage gemaakt na een onfortuinlijke aanvaring met een trol. Na zijn keuzes mag hij de Levensvonk rollen en rolt 44: Gelukkige Inkomsten!!
Sven heeft een beetje meer startkapitaal om uitrusting mee te kopen of te houden als zakgeld.

8. Koop je uitrusting

Er bestaan een tiendelig monetair systeem in Heimar.

10 Brons is gelijk aan 1 zilverstuk. 10 zilverstukken zijn gelijk aan 1 Goud.

Je rijkdom bepaalt hoeveel startkapitaal je hebt. Hiermee kan je gaan winkelen in de lijst. Let erop dat je de juiste vaardigheid bezit alvorens een stuk uitrusting te kopen.

Er zijn vier soorten kwaliteit in objecten:

Normale objecten zijn alledaags beschikbaar en goedkoop maar gaan makkelijk kapot. Indien een 'normaal' pantser op 0 pantserpunten wordt herleid kan dit niet meer hersteld worden. De smid kan dan nog wel het pantser totaal afbreken tot grondstoffen om een nieuw te maken indien hij daar de vaardigheid voor heeft. Hetzelfde geldt voor 'normale' kwaliteit wapens.

'Normale' kwaliteit drankjes, zalfjes, alles wat men kan consumeren etc. verlopen tussen evenementen door en zijn dus bij aanvang van het volgende evenement nutteloos. (TENZIJ men hiervoor een alchemisch bewaarmiddel bijvoegt).

Goede kwaliteit objecten zijn zeldzamer maar kan men redelijk snel vinden in elk groot dorp of bij elke goede handelaar. Deze pantsers en wapens kunnen wel hersteld worden door een smid met de juiste vaardigheden ook al zijn ze 'vernietigd'. Deze kwaliteit is ook meer bestand tegen de gevaren van het strijdveld en kan beperkte 'magische' effecten dragen voor een korte tijd. Deze pantsers hebben structuurpunten iets dat een smid snel en makkelijk kan herstellen.

Dan zijn er de **meesterlijke objecten**, gemaakt door de meest befaamde en kundige ambachtslieden in het gehele rijk. Deze uitzonderlijke en zeldzame voorwerpen hebben dezelfde eigenschappen als goede kwaliteit maar kunnen permanente 'magische' effecten dragen. Daarbovenop geeft elk van deze voorwerpen een kleine bonus op diens profiel. Enkel rijke personages kunnen meesterlijke objecten aankopen bij personagecreatie maar spelleiding behoudt het recht om dit te weigeren. Deze pantsers hebben structuurpunten iets dat een smid snel en makkelijk kan herstellen.

Ten slot zijn er **legendarische objecten**, voorwerpen die voorkomen in saga's en legenden. Vervaardigd door de meest epische smeden, al dan niet van mensenmakelij. Slechts enkelen over de gehele wereld zijn er in geslaagd om zulk voorwerp te kunnen bemachtigen.

Alle kostprijzen zijn in brons per locatie. Onder locatie verstaan we Torso, Armen & Benen. Dus moet je x3 rekenen voor een compleet pantser in hetzelfde materiaal.

Pantsers

Er zijn verschillende soorten pantsers in Heimar. Het is **niet mogelijk** om meerdere pantsers te combineren *tenzij met de juiste vaardigheid!*

Versterkte Kledij

Enkel verkrijgbaar vanaf goede kwaliteit, versterkte kledij wordt gedragen door bijna iedereen van goede standing in Heimar, vooral tijdens diens vrije tijd of in formele kringen waar pantserdracht wordt afgekeurd.

Lederen Pantser

Het meest voorkomende 'pantser' in Heimar biedt geringe bescherming, maar volle vrijheid en wordt als niet-agressief gezien door de meerderheid van de bevolking. Lederen pantsers zijn favoriet bij vagebonden en verkenneren, klassen waar lenigheid een troef is.

Khalisch Hertenleder

Gelooid van het Arduynse hert, dit leder is zo stevig en robuust dat het bijna niet te snijden of doorboren is. Zeer gegeerd omwille van die eigenschap.

Speltechnisch: ***Dit pantser is immuun aan de 'door pantser' regel van afstandswapens.***

Er wordt dus wel degelijk schade gedaan maar niet door pantser.

**Enkel Khaliërs mogen Khalisch hertenleder aankopen bij personage creatie.*

Robbenleder

Verworven van de woeste robben (of zeewolven genaamd) bij de kusten van de Westerlanden. Dit leder biedt een uitzonderlijke weerstand tegen de elementen.

Speltechnisch: Dit geheel **zwarte** leder is daarom fel begeerd bij allen die veel reizen. Dit soort pantser negeert effecten geroepen met 'Vuur', men ontvangt wel schade maar de 'V' wordt niet op je sheet gezet.

**Enkel Goliad of Mannheimers met achtergrond in de Westerlanden mogen Robbenleder aankopen bij personage creatie.*

Glashtyn Leder

De glashtyn zijn een plaag in sommige streken. Handige leerbewerkers hebben hun reptielachtige huid kunnen verwerken in lederen pantsers die vooral te vinden zijn rond de Vymur rivier of op het eiland Skail.

Speltechnisch: Dit leder heeft meestal een felle kleur (niet bruin of zwart!) en negeert alle effecten geroepen met 'Zuur'! Het is vaak ook dikker dan normaal leder.

**Enkel aankopen na toestemming van spelleiding via background.*

Bontpantser

Veel voorkomend in de noordelijke streken en vooral gedragen door Mannheimers en Bhanda Korr. Bont pantser kan meer schade absorberen dan leder.

Speltechnisch: Alles wat vacht of bont is, kan tellen als bontpantser.

Berenbont

Alle soorten beren hebben een zeer dikke vacht in Heimar. Berenbont is zowat het stevigste bont dat men kan verkrijgen en zeer bestand tegen slagen met veel impact.

Speltechnisch: Het gedragen bont moet zeer dik zijn.

Berenbont is immuun aan de 'Impact' regel.

Men ontvangt nog wel degelijk schade maar moet het 'Impact' effect niet uitspelen.

Gemengd Pantser

Gemengde pantsers zijn gemaakt van leer en versterkt met ijzeren 'studs' of metalen repen voor meer bescherming. Voornamelijk Goliad voetsoldaten dragen gemengd pantser.

Speltechnisch: Alle lederen pantsers met voldoende (+- 25%) ijzer of metaal mogen tellen als Gemengde pantsers.

Beenderpantser

De Bhandas hebben een lugubere en angstaanjagende traditie, namelijk het dragen van beenderen en botten als pantser. Bij bepaalde grafriten van belangrijke stamleden of machtige prooidieren verwerken de primitieve sjamanen de beenderen van de gestorvene in een soort pantser dat naar het schijnt de geest met zich meedraagt.

Beenderpantser heeft inderdaad een bepaalde weerstand, maar is moeilijker in te schatten dan alledaagse pantsers.

Speltechnisch: ongeacht het materiaal moet beenderpantser er uitzien als botten en beenderen.

Een Beenderpantser telt de schade niet in punten maar in slagen, ongeacht de geroepen schade telt men alleen maar het aantal rake slagen.

Deze bonus geldt enkel zolang men pantserpunten heeft!

Bv: Een krachtslag 4 zal tellen als 1 schade op het beenderpantser en niet als 4.

**Enkel Bhandas mogen Beenderpantser aankopen bij personage creatie.*

Maliënkolder

Een zware beschermingsvest van aaneengeregen metalen ringen. Goliad smeden hebben eeuwen erover gedaan om het pantser zo licht en draagbaar mogelijk te maken.

Speltechnisch: Onder 'gewone' maliënkolder verstaan we alles wat geen 'echte' maliënkolder is zoals touwmaliën, aluminium etc... Alles wat licht en comfortabel is om te dragen.

**Maliënkolder telt als een zwaar pantser en vereist de vaardigheid: 'Pantserdracht I'.*

Mann-Maliënkolder

Mannheim heeft zich nooit zorgen gemaakt over het gewicht van hun pantsers dus de maliënkolders gedragen door de Noormannen zijn aanzienlijk zwaarder maar bieden meer bescherming. Mannheimers schertsen vaak over de 'vrouwen-maliën' van de andere volkeren.

Speltechnisch: Hieronder verstaan we alle 'echte' metalen maliënkolders van een aanzienlijk gewicht.

**Mann-Maliënkolder telt als een zwaar pantser en vereist de vaardigheid: 'Pantserdracht I'.*

Plaatpantser

Het plaatpantser is het stevigste pantser tot nu toe, gemaakt van dikke metalen platen dat de ultieme bescherming biedt voor een krijger. Ook hier hebben de Golyndische smeden hun best gedaan om dit pantser zo licht mogelijk te maken voor het comfort van de drager.

Speltechnisch: Aanzienlijk dikke, vlakke platen. Onder 'gewone' plaat verstaan we alles wat geen 'echte' plaat is (plastic, pvc, etc..)

**Plaatpantser telt als een zwaar pantser en vereist de vaardigheid: 'Pantserdracht II'.*

Mann-Plaat

ook hier bekommeren de Mannheimers zich niet over de 'lichtere' versies van de zwakkere naties. Echte mannen dragen Mann-plaat, bij Hymir!

Speltechnisch: Onder Mann-Plaat verstaan we alle 'echte' plaatpantser van een aanzienlijk gewicht.

**Mann-Plaat telt als een zwaar pantser en vereist de vaardigheid: 'Pantserdracht II'.*

Hoofdbescherming

Sommige pantsersoorten vindt men ook als hoofddekseel. Deze worden in een speciale plaats op je sheet vermeldt en worden bijgeteld bij je Torso punten.

Gezien de geringe oppervlakte maken we geen onderscheid tussen Mann-pantser en gewone niet-metalen hoofduitrusting.

Je moet de hoofdbescherming (prop) INGAME aanhebben, anders telt de bescherming niet. Dit vragen we om discussies te vermijden i.v.m. vaardigheden.

<i>Hoeden</i>	Hieronder verstaan we alle stoffen, van vilt tot bont of leder.
<i>Beenderhelm</i>	Een helm gemaakt van bot of een uitgeholde schedel
<i>Maliënkop</i>	Een kap van de Maliënkolder
<i>Helm</i>	Een helm van plaat..

Prijzlijst

Pantser	Normaal	Goed	Meesterlijk
Versterkte Kledij	/	10	100
Hoed	/	10	250
Beenderhelm	2	40	150
Maliënkop	5	20	500
Leder	1	15	150
Khalisch Leer	3	20	200
Robbenleer	5	30	300
Glashtyn Leer	4	40	400
Bont	2	20	200
Berenbont	4	40	400
Beender	7	70	700
Helm	10	50	750
Gemengd	6	60	700
Maliënkolder	20	100	1300

Mann-maliën	20	120	1400
Plaat	30	140	1500
Mann-Plaat	30	160	1600

Pantser	Normaal		Goed		Meesterlijk	
	Punten	Structuur	Punten	Structuur	Punten	Structuur
Kledij	/	/	1	1	1	2
Hoed	/	/	1	1	1	2
Beenderhelm	1	/	2	2	2	4
Maliën-kap	1	/	2	2	2	4
Leder	2	/	2	2	3	6
Khalisch Leer	2	/	2	2	3	6
Robbenleer	2	/	2	2	3	6
Helm	2	/	3	3	3	6
Glashtyn Leder	3	/	3	3	4	8
Bont	3	/	3	3	4	8
Berenbont	3	/	3	3	4	8
Beender	4	/	4	4	5	10
Gemengd	4	/	4	4	5	10
Maliënkolder	6	/	6	6	7	14
Mann-maliën	7	/	7	7	9	18
Plaat	8	/	8	8	12	24
Mann-Plaat	10	/	10	10	15	30

Wapens

Er zijn verschillende typen wapens die elk ook onderverdeeld worden in de soorten kwaliteit. Normale wapens zijn nu eenmaal makkelijker te breken dan goede of meesterlijke wapens. Er wordt een onderscheid gemaakt tussen *scherpe* en *stompe* wapens. Bepaalde wapens werken beter tegen bepaalde monstersoorten en beesten en bepaalde krijgstechnieken kan men enkel uitvoeren met bepaalde wapens.

Wapens zoals bijlen en paalwapens horen bij geen van de twee soorten.

Zwaarden

Het meest verfijnde en nobele wapen, gedragen door alle volkeren maar minder voorkomend bij de Bhandu Korr. Je hebt eenhandige zwaarden die vrij standaard zijn in Heimarr maar ook tweehandige zwaarden die enkel door ervaren, sterke krijgers gehanteerd worden.

Bastaardzwaarden bestaan ook, maar komen veel minder voor. Dit wapen heeft de balans en het formaat om ofwel eenhandig als tweehandig gehanteerd te worden.

Speltechnisch: Alle zwaarden tellen als **scherpe** wapens.

**Men heeft minstens de vaardigheid: 'Wapengebruik: 1handig zwaard nodig.*

Slagwapens

Een slagwapen is zoals de naam aangeeft, bedoelt om mee te slagen en niet te steken. Hieronder verstaan we alles van knotsen, knuppels en hamers. Hoe primitief of decoratief ook afgewerkt. 1handige versies zijn vrij standaard in Heimar en het goedkoopste wat men kan bekomen, tweehandige versies bestaan ook maar worden doorgaans door enkel sterke lieden gehanteerd.

Speltechnisch: Alle slagwapens tellen als **stompe** wapens.

**Men heeft minstens de vaardigheid: 'Wapengebruik: 1handig slagwapen' nodig.*

Bijlen

Het traditionele oorlogswapen van Mannheim; een bijl is favoriet bij vele krijgers omwille van de dodelijke impact in combinatie met een gescherpt blad. 1handige versies zijn vrij standaard, zeker onder Mannheimers en tweehandige versies zijn terecht gevreesd op elk slagveld.

Speltechnisch: Alle bijlen tellen **noch als scherp noch als stomp!**

**Men heeft minstens de vaardigheid: "Wapengebruik: 1handige bijl' nodig.*

Dolken

Een dolk of mes ziet men overal maar het vergt kunde om ermee te kunnen omgaan. Enkel geoefende personen kunnen zich meten tegen andere wapens met een dolk in de hand. Dolken doen in Omen standaard weinig schade tenzij men zich daarin specialiseert, dan wordt men pas gevaarlijk.

Speltechnisch: Een dolk telt als een **scherp** wapen.

**Men heeft minstens de vaardigheid: "Wapengebruik: Dolk' nodig.*

Paalwapens

Alle volkeren gebruiken speren en andere gescherpte bladen op een lange paal. Vooral de Goliad voetsoldaten zijn geoefend met hellebaarden en de woeste Bhandu Korr jagen nog altijd met de zware speren getipt met scherpe stenen punten.

Speltechnisch: Alle Paalwapens tellen **noch als scherp noch als stomp!**

**Men heeft minstens de vaardigheid: "Wapengebruik: Paalwapen' nodig.*

Staven

Een staf is gewoonweg een lange stok, vaak gezien bij reizigers doorheen het ganse land. In Omen doen staven weinig tot geen schade tenzij men zich daarin specialiseert.

Speltechnisch: Een staf telt als een **stomp** wapen.

**Men heeft minstens de vaardigheid: 'Wapengebruik: Staf' nodig.*

Bogen

Een traditionele handboog vindt men bij alle volkeren maar vooral de Khaliërs zijn experts met deze afstandwapens. In Omen heeft men een ongelimiteerde voorraad aan gewone pijlen maar

tijdens een Time-stop mag men **GEEN** afgeschoten pijlen oprapen om opnieuw te gebruiken. Dat moet men doen **nadat** het gevecht is afgelopen.

Speltechnisch: Een pijl telt als een **scherp** wapen.

**Men heeft minstens de vaardigheid: 'Wapengebruik: Boog' nodig.*

Kruisbogen

Een vroege uitvinding van de Goliad, één waarvan werd gehoopt dat ze de Mannheimers kon doen verslagen tijdens de grote oorlogen maar het wapen werd overgenomen door de Noormannen (in een ietwat ruwere versie weliswaar).

Tijdens een Time-stop mag **GEEN** afgeschoten pijlen oprapen om opnieuw te gebruiken. Dat moet men doen **nadat** het gevecht is afgelopen.

Speltechnisch: Een kruisboogpijl (bolt) telt **noch als scherp noch stomp** wapen.

**Men heeft minstens de vaardigheid: 'Wapengebruik: Kruisboog' nodig.*

Werpwapens

Verscheidene krijgers, vagebonden en zelfs artiesten zijn getraind in het gooien van allerlei wapentuig; werpmessen, stenen en zelfs gebalanceerde bijlen.

Speltechnisch: Werpmessen tellen als **scherpe** wapens.

Werpstenen tellen als **stompe** wapens.

Werpbijlen tellen **noch als stomp noch als scherp**.

**Men heeft minstens de vaardigheid: 'Wapengebruik: Werpwapens' nodig.*

Blaaspijpen

De blaaspijp is een welgekend wapen bij de meer primitievere volkeren. Zowel de Khaliërs als Bhandu Korr gebruiken ze uitvoerig, sommigen kennen zelfs enkele speciale trucks met dit zwaar onderschatte wapen.

Tijdens een Time-stop mag men **GEEN** afgeschoten pijltjes oprapen om opnieuw te gebruiken. Dat moet men doen **nadat** het gevecht is afgelopen.

Speltechnisch: Deze pijltjes tellen als **scherpe** wapens.

Voor pijltjes gebruikt men het beste Nerf-pijltjes, altijd zonder kern!

Het is best om op voorhand met spelleiding af te spreken welke kleur jouw pijltjes gaan krijgen zodat verschillende personages niet dezelfde kleur hebben en met elkanders pijltjes gaan lopen.

**Men heeft minstens de vaardigheid 'Wapengebruik: Blaaspijp' nodig.*

Prijslijst

Wapen	Normaal	Goed	Meesterlijk
Dolk	1	10	250
Werpmes	2	20	200
Werpsteen	1	5	50
Werpbijl	5	50	500
Staf	3	30	900
1handig slagwapen	5	50	1200
Blaaspijp	3	30	300
1handig zwaard	5	50	1200

1handige bijl	7	70	1500
2handig slagwapen	10	100	2200
Handboog	7	70	2000
2handig zwaard	10	100	2400
2handige bijl	12	120	2500
Bastaardzwaard	15	150	2500
Paalwapen	20	200	3000
Kruisboog	10	300	3000

Schilden

Er zijn ruwweg 4 soorten schilden in Heimar:

Beukelaar

Deze kleine schilden ziet men vooral in de zuidelijke gebieden en zijn vermoedelijk het eerst gebruikt door Ranae schermers. Het vergt snelheid en precisie om met dit lichte schild te blokkeren en biedt vanwege zijn geringe massa ook weinig bescherming tegenover de grotere schilden, maar met de juiste vaardigheid kan men de lichte beukelaar zelfs combineren met een tweehander of afstandswapen.

Strijdschild

De meeste schilden vallen onder deze categorie en men kan ze vinden bij elke afkomst.

Beenderschild

Zelfs voor de Bhandia Korr is dit zeldzaam, schildgebruik ligt nu eenmaal niet in hun barbaarse aard maar er zijn enkelen die verdediging opteren en rijgen hun beruchte beendertechnieken aaneen om een schild te maken.

Torenschild

Deze immense zware schilden waren de laatste jaren van de oorlog in gebruik door de Goliad en lijken letterlijk op een kleine muur dat men met zich meedraagt. Het vergt een grotere vaardigheid om een torenschild effectief te kunnen hanteren.

Prijzlijst

Schild	Normaal	Goed	Meesterlijk
Beukelaar	7	70	700
Strijdschild	10	100	1000
Beenderschild	10	100	1000
Torenschild	25	250	2500

Schildpunten	Normaal		Goed		Meesterlijk	
Schild	PP	SP	PP	SP	PP	SP
Beukelaar	7	/	10	10	12	24

Beenderschild	10	/	12	12	15	30
Strijdschild	12	/	15	15	20	40
Torenschild	25	/	30	30	50	100

Ambachtsuitrusting

Een lijst van allerlei benodigdheden voor een waslijst aan vaardigheden. Vele ambachtsvaardigheden vereisen werktuigen om ze te kunnen gebruiken. Er is geen onderscheid in kwaliteit, er kunnen meesterlijke versies bestaan die bonussen geven op vaardigheden maar die zijn te zeldzaam voor personage creatie.

Zie de bijkomstige vaardigheid voor meer uitleg.

Overzicht Ambachtsuitrusting

Naam	Vaardigheid	Prijs
Aambeeld	Smeedkunst + Wapensmid + Plaatsmid + ...	30
Boeien	Knevelen	20
Boek (leeg)	Kennis vaardigheden	10
Boekrol	Perkament maken	20
Bot zaag	Amputatie	5
Dokterstas	Chirurgie + Menden	50
Druk Letters	Boekdrukkunst	26
Drukpers	Boekdrukkunst	100
Edelsmid gereedschap	Edelsmeedkunst + Innovatie	30
Folter werktuigen	Folteren	20
Glasblaas set	Glasblazen	20
Glazen Flesje	Herbalisme + Alchemie + Gifmengen	2
Hamer & Beitel	Beeldende kunsten	4
Houtbewerking set	Houtbewerking	10
Houweel / Schop	Ontginning + Vallen zetten	6
Inkt (1 dosis)	Literaire Kunsten + Tatoeage	10
Kalligrafie set	Schoonschrift + Landkaart opstellen	20
Kookpot	Kannibalisme	5
Kraker Set	Sloten Kraken	20
Laboratorium-set	Alchemie + Innovatie	50
Lederbewerking set	Leerlooier + Bontmaker + Pantsermenger	10
Lijm (eenheid)	Beendersmid + Botversteving	1
Loep	Mineraalkennis + Edelsmeedkunst	10
Meng set	Herbalisme	10
Muziekinstrument	Podiumkunsten	10
Naaigerief	Kleermaker	10
Naald	Tatoeage	1
Papierzeef	Papier maken	10
Penselen	Beeldende kunsten	10
Schrijfgerief	Lezen & Schrijven + Schriftleer	10
Slijpschijf	Steenslijpen	30

Smeedtuigen	Smeedkunst + Wapensmid	10
Touw	Vallen Zetten + knevelen	2
Vel Papier (eenheid)	Kennis Vaardigheden + Literaire Kunsten	1
Vel Perkament (eenheid)	Kennis Vaardigheden + Schriftleer	5
Verband (eenheid)	Chirurgie	1
Verf (1 dosis)	Beeldende kunsten + Oorlogsverf	5
Vermommingskit	Vermomming	20
Weefgetouw	Weven	20
Zegel(ring)	Hoge Adel + Titel	100

Algemene Uitrusting

De volgende lijst bestaat uit algemene uitrusting die redelijk makkelijk te bekomen is in vrijwel elke grote nederzetting.

Beeldhouwwerk

Gemaakt door een kunstenaar met de vaardigheid 'Beeldende kunsten', deze prachtstukken kunnen een buste voorstellen van een voornaam persoon of een imposant geschiedkundig stuk. Beeldhouwwerken kunnen status of focus bijgeven aan personen die het aanschouwen.

Borstbrand

Een kruidenzalfje gebruikt door moeders over geheel Heimar. De uitgewreven blaadjes zorgen voor een warm gevoel wat de resistentie tegen ziekte en gif aansterkt.

Brandnetelthee

Verkrijgbaar over heel Heimar, deze kruidige thee weert zorgelijke kwaaltjes af.

Brandpijl

Een pijl voorzien van een ontvlambaar stuk ingewikkeld hooi of iets dergelijks. Brandpijlen zijn een vaak gezien wapen bij trollenjagers of tijdens belegeringen.

Speltechnisch: Het aantal brandpijlen wordt bijgehouden op het Combat Sheet en zijn wel gelimiteerd. Men roept 'Brandpijl' **alvorens** te schieten, indien raak roept men pas het effect 'Vuur'.

Epos

Geschreven door een getalenteerd schrijver met de vaardigheid 'Literaire kunsten'. Deze heldendichten beroeren de ziel van elke krijger en herwinnen focus wanneer gelezen.

Fijn Zand

Een grondstof, gefilterd met grote zorg en gebruikt om glas mee te blazen.

Getrainde Valk

Een speciaal opgeleide roofvogel gebruikt voor de jacht.

Speltechnisch: Het bezitten van deze vogel zorgt voor extra grondstoffen tijdens een jacht.

Zie de vaardigheid: 'Spoorzoeken'.

Een valk kan ook 1x per periode gebruikt worden om postduiven te onderscheppen.

Groen Antigif

Een afkooksel van bepaalde kruiden dat goed werkt tegen milde vergiftigingen.

Ijzerlijm

Een kleverig goedje dat men constant vochtig moet houden, vooral gekend onder soldaten.

Wordt gebruikt om tijdelijk pantsers of schilden op te lappen wanneer reparatie niet voorhanden is.

Juweel (Goud)

Een gouden sieraad zonder edelsteen. Het bezitten van zo'n sieraad (en openlijk dragen) zorgt voor meer status.

Juweel (Zilver)

Een zilveren sieraad zonder edelsteen. Het bezitten van zo'n sieraad (en openlijk dragen) zorgt voor meer status.

Kanaliserende Kristal

Het fel omstreden steentje uit het kristalmeer. Verboden in sommige streken en getolereerd in anderen. Zorgt ervoor dat een Ontwaakte of Priester zijn krachten kan gebruiken buiten zijn 'persoonlijke' grond.

Kruidenbrouwsel

Gemengd in een variëteit van brouwsels waaronder thee, wijn of mede.

Bepaalde kruiden werken energie op en herwinnen focus.

Ode

Geschreven door een getalenteerd schrijver met de vaardigheid 'Literaire kunsten'.

Het subject van de Ode herwint Status als men dit voordraagt.

Portret / Schilderij

Gemaakt door een artiest met de vaardigheid 'Beeldende kunsten'.

deze prachtstukken kunnen een portret zijn van een voornaam persoon of een imposant geschiedkundig stuk.

Schilderijen kunnen status of focus bijgeven aan personen die het aanschouwen.

Postduif (of andere vogel)

De snelste manier om boodschappen of brieven te versturen.

Speltechnisch: men kan een postduif inzetten om snel via spelleiding een bericht of brief te versturen naar derden in de wereld van Omen. Spelleiding zal oordelen wanneer men bericht terugkrijgt.

Satire

Geschreven door een getalenteerd schrijver met de vaardigheid 'Literaire kunsten'.

Een Satire is bedoeld om te schertsen met een voornaam persoon die status verliest naarmate meer mensen het lezen.

Slot

Sloten verzegelen kisten en deuren die men privé wenst te houden van ongere personen.

Sloten vindt men in verschillende niveaus.

Speltechnisch: Men hangt het kaartje (voorzien van Nv slot) aan het voorwerp dat men wenst af te sluiten. Enkel de eigenaar kan dit daarna opendoen (of personages met de juiste vaardigheden.)

Stuipverband

Een verband geweekt in bepaalde kruiden dat giftige beten doet ontzwellen.

Tatoeage

Een gebruik in de Westerlanden onder meer ruwere elementen van de maatschappij.

Een tatoeage vult de eigenaar met trots en geeft een kleine boost aan diens profiel

**Enkel beschikbaar voor personages met de Westerlanden in hun background.*

Tondeldoos

Een Goliad uitvinding die zich snel heeft verspreid over geheel Heimar. Een tondeldoos wordt gebruikt om allerhande vuur te maken.

Wortelsap

Een bitter kruidendrankje dat zorgelijke kwaaltjes geneest.

Zuurwasje

Een scherp kruidenaftreksel dat afrekent met kwalijke beestjes zoals vlooiën en parasieten.

Overzicht Algemene Uitrusting

Naam	Normaal (Nv1)	Goed (Nv2)	Meesterlijk (Nv3)
Beeldhouwwerk	20	60	200
Borstbrand	20	/	/
Brandnetelthee	10	/	/
Brandpijl (1 doet vuurschade)	5	/	/
Epos (geschrift)	20	80	400
Fijn Zand (eenheid)	1	/	/
Getrainde Valk (postduiven onderscheppen)	800	/	/
Groen Anti Gif	30	/	/
IJzerlijm	25	/	/
Kanalisisatie Kristal	20	/	/
Kruidenbrouwsel	10	/	/
Ode (geschrift)	25	100	200
Portret / Schilderij	30	100	300
Postduif (om via spelkot brieven te versturen)	20	/	/
Satire (geschrift)	10	50	500
Slot (voor op een deur of kist)	10	100	500
Stuipverband	40	/	/
Tatoeage	50	500	2500
Tondeldoos (= aansteker)	5	/	/
Wortelsap	10	/	/
Zuurwasje	10	/	/

Al deze bovenstaande lijsten zijn berekend op het start kapitaal van spelers en zijn geen weergave van de prijzen tijdens de evenementen!

Dit hangt van streek tot streek af, om deze prijzen te weten heeft men de Handelaar vaardigheid: 'Marktkennis' nodig.

9. Vaardigheden

Vaardigheden aangeduid met een * zijn enkel te selecteren bij een bepaalde **Afkomst**. Sommige vaardigheden vereisen een Mentor / Spelleider als goedkeuring, hierbij zal de vermelding **MENTOR VEREIST** bestaan, deze kunnen niet zomaar aangekocht worden.

Vaardigheden V17.1 Debutantenboek

Adelstand*

Debutant

EP: 5

Je bent geboren in de adelstand!

Deze vaardigheid verhoogt je Status met +3 en je ontvangt de Titel Jonker / Jonkvrouw.

Je rijkdom verandert automatisch naar Rijk.

Je moet één van de 12 Hoge Huizen kiezen voor je politieke alliantie. Een lager huis heeft ook steeds 1 Hoog Huis waaraan ze geallieerd zijn.

Je kan deze vaardigheid enkel selecteren bij personage creatie. Spelleiding laat slechts een bepaald aantal edelen toe. Contacteer spelleiding voor toestemming.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

*Afkomst: Mannheim - Goliad

Afbakening I

Debutant

EP: 2

De Druïde kan een bepaald, beperkt stuk wildernis opeisen als zijn territorium. Men kan dit slechts 1x per evenement initiëren: indien verdreven uit zijn territorium kan de Druïde dit niet meer doen tijdens een evenement. Men 'kiest' een bepaald stuk wildernis uit het zicht van enige bebouwing en speelt uit dat men een tiental grote vierkante meters afbakent (zegenen, stenen leggen, dreamcatchers, etc..) Dit wordt doorgegeven aan spelleiding en vastgelegd met de speler in kwestie en zal vanaf dan bekend staan als zijn/haar Territorium. Het Territorium mag geen open vlakte (tenzij voor een Ranae) **of pad** bevatten.

De Druïde ontvangt op z'n Territorium +4 bufferpunten die ENKEL van toepassing zijn OP het territorium.

Eenmaal gependend zijn deze WEG en kan men ze enkel herwinnen via de vaardigheid 'Herbronning'.

In zijn Territorium kan de Druïde 'kosteloos' spreuken casten.

Voorvereiste: Roep der Natuur

Klassen: Ontwaakte

Afbakening II

Debutant

EP: 2

Zelfde richtlijnen als Afbakening I maar het Territorium mag groter zijn en mag 1 pad bevatten. (geen open vlakte tenzij voor Ranae).

De Druïde ontvangt +8 Bufferpunten OP zijn Territorium in totaal. Zie Afbakening I voor regels.

In zijn Territorium kan de Druïde 'kosteloos' spreuken casten.

Voorvereiste: Afbakening I

Klassen: Ontwaakte

Affiniteit I

Debutant

EP: 1

De Druïde heeft een sterkere band met 1 soort van dier of element en ontvangt 5 extra Nv1 spreuken na een succesvolle afbakening die met z'n affiniteit te maken heeft. De Druïde moet openlijk elementen van zijn Affiniteit dragen in z'n klederdracht.

Mannheim: Arend – Hert – Ijs - Wolf

Khalië: Boom – Marter – Raaf - Ree

Bhanda Korr: Beer – Rots – Slang – Vleermuis

Ranae: Geit – Kat – Uil – Wind

Andere affiniteiten zijn toegestaan na overleg met spelleiding.

Voorvereiste: Druïdisme I

Klassen: Ontwaakte

Affiniteit II

Debutant

EP: 1

De Druïde heeft een sterkere band met 1 soort van dier of element en ontvangt 3 extra Nv2 spreuk na een succesvolle afbakening die met z'n affiniteit te maken heeft. De Druïde moet openlijk elementen van zijn Affiniteit dragen in z'n klederdracht.

Voorvereiste: Affiniteit I + Druïdisme II

Klassen: Ontwaakte

Affiniteit Specialisatie I

Debutant

EP: 2

De Druïde heeft een sterke band met 1 soort dier of element en begint fysieke kenmerken over te nemen van zijn Affiniteit. Men krijgt een Nv1 bonus op diens personage, dit hangt sterk af van de gekozen affiniteit en wordt in samenspraak met spelleiding vastgelegd. Deze bonus is permanent en dient ten allen tijde uitgespeeld te worden.

Voorvereiste: Affiniteit I

Klassen: Ontwaakte

Affiniteit Specialisatie II

Debutant

EP: 2

De Druïde heeft een sterke band met 1 soort dier of element en begint fysieke kenmerken over te nemen van zijn Affiniteit. De voorafgaande bonus wordt verhoogd naar Nv2 of men kiest een nieuwe afzonderlijke bonus., Dit wordt in samenspraak met spelleiding vastgelegd. Deze bonus is permanent en dient ten allen tijde uitgespeeld te worden.

Voorvereiste: Affiniteit II + Affiniteit Specialisatie I

Klassen: Ontwaakte

Alchemie I

Debutant

EP: 2

Het personage is een beginnende alchemist.

Hij ontvangt 3 willekeurige Nv1 formules die hij kan vervaardigen mits de nodige grondstoffen en middelen.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Mineraalkennis – Plantkennis – Universiteit I

Werktuigen: Laboratorium set

Klassen: Geleerde

Alchemie II

Debutant

EP: 3

Het personage is een kundig alchemist.

Hij ontvangt 3 willekeurige Nv2 formules die hij kan vervaardigen mits de nodige grondstoffen en middelen.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Alchemie I

Werktuigen: Laboratorium set

Klassen: Geleerde

Alertheid

Debutant

EP: 2

Het personage is uitermate waakzaam en alert.

Deze vaardigheid laat toe om na enkele minuten observatie door een Vermomming te kijken.

*Men moet minstens 1x het doelwit aanspreken en de volkskennis bezitten van het **volk dat wordt nagebootst**.*

Voorvereiste: Volkskennis 'X'

Klassen: Algemeen

Anatomiekennis

Debutant

EP: 1

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

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out Anatomiekennis.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Scholing

Klassen: Geleerde

Angst Resistentie I

Debutant

EP: 1

Het personage bezit stalen zenuwen en heeft de moed om een verschrikkelijke angst te overwinnen.

Het personage negeert het eerste Angst effect dat men afroept en mag normaal reageren.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Angst Resistentie II

Debutant

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 I

Klassen: Algemeen

Anker I

Debutant

EP: 2

De Spiritist is in staat om een geest te binden in een passend voorwerp dat verwantschap of betekenis heeft voor die desbetreffende geest.

Men mag 1x een Nv1 spreuk binden in het voorwerp. Een spreuk in een Anker vervalt niet zoals andere spreuken maar blijft vastzitten in het voorwerp. Men kan deze spreuk dus tussen evenementen door bijhouden.

*De creatie van een Nv1 Anker vergt een tiental minuten rollenspel. (naam kerven, wierook, begraven en terug opgraven, etc..) en het verbruiken van **1 kanalisatie kristal**.*

Het totaal aantal Ankers dat men kan dragen is de som van de Niveaus dat nooit boven de totale Wilskracht van het personage mag komen.

Enkel de Spiritist die het Anker gemaakt heeft, kan de spreuk activeren.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Spiritisme I

Klassen: Ontwaakte

Anker II

Debutant

EP: 2

De Spiritist is in staat om een geest te binden in een passend voorwerp dat verwantschap of betekenis heeft voor die desbetreffende geest.

Men mag 1x een Nv2 spreuk binden in het voorwerp. Een spreuk in een Anker vervalt niet zoals andere spreuken maar blijft vastzitten in het voorwerp. Men kan deze spreuk dus tussen evenementen door bijhouden.

De creatie van een Nv2 Anker vergt een tiental minuten rollenspel. (naam kerven, wierook, begraven en terug opgraven, etc..) en het verbruiken van **2 kanalisatie kristallen**.

Het totaal aantal Ankers dat men kan dragen is de som van de Niveaus dat nooit boven de totale Wilskracht van het personage mag komen.

Enkel de Spiritist die het Anker gemaakt heeft, kan de spreuk activeren.

Voorvereiste: Anker I + Spiritisme II

Klassen: Ontwaakte

Arcane Taal

Debutant

EP: 1

Het personage is in staat het magisch schrift te lezen en te schrijven. Dit is ontwikkeld door krachtige magiërs doorheen de eeuwen heen en nodig voor het schrijven en ontcijferen van hun Grimoires.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Magieleer + Lezen & Schrijven

Klassen: Ontwaakte

Artistiek Talent

Debutant

EP: 1

Het personage bezit een passie voor de artistieke kunsten en heeft als levensdoel de ziel te beroeren van zijn medemens. Je mag jezelf een Bard of Skald noemen en krijgt **+1** status.

Selecteer één van de volgende kunsten:

- Beeldende Kunsten
- Literaire Kunsten
- Podiumkunsten

Je kan deze vaardigheid enkel selecteren bij personage creatie.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: /

Klassen: Vagebond

Barrière I

Debutant

EP: 2

Via een complex en uitputtend ritueel met vele ogenschijnlijke prullaria kan de spiritist een ruimte vrijwaren van geesten voor een geringe tijd.

De spiritist kan 1 binnenruimte (of tent) vrijwaren van geesten door een ritueel van 10 minuten rollenspel.

De Barrière moet aangegeven worden met props of kentekens.

Geesten kunnen de ruimte niet betreden. Geesten kunnen niet manifesteren indien hun anker zich in de ruimte bevindt.

De Barrière zal standhouden voor **1 uur**. Er kan maar 1 barrière per keer actief zijn.

Dit vergt 1 wilskracht van de spiritist (na de tijdslimiet komt de wilskracht **niet** terug).

Voorvereiste: Spiegelleer

Klassen: Ontwaakte

Barrière II

Debutant

EP: 2

Via een complex en uitputtend ritueel met vele ogenschijnlijke prullaria kan de spiritist een ruimte vrijwaren van geesten voor een geringe tijd.

Dezelfde richtlijnen als Barrière I.

Geesten kunnen de ruimte niet betreden. Geesten kunnen niet manifesteren indien hun anker zich in de ruimte bevindt.

*De Barrière zal standhouden voor 1 periode. Er kan maar 1 barrière per keer actief zijn.
Dit vergt 1 wilskracht van de spiritist (na de tijdslimiet komt de wilskracht **niet** terug).*

Voorvereiste: Barrière I

Klassen: Ontwaakte

Bedelen

Debutant

EP: 1

Het personage verstaat de kunst van het bedelen. 1x per periode kan het zich gedurende een half uur zetten op een publieke plaats buitenshuis. Indien het personage opstaat en z'n gekozen 'stek' verlaat is de bedelsessie over.

*Elk personage **met status moet 1** muntje (ongeacht welk) afstaan aan de bedelaar mits gepast rollenspel.*

Er mag geen fysiek contact zijn tussen bedelaar en doelwit. Elk personage kan slechts 1x per bedelsessie slachtoffer zijn van een bedelaar. Het slachtoffer mag kiezen dit niet te doen maar verliest 1 status indien er meer mensen aanwezig zijn en dit zien. Let wel, herbergiers zijn niet tuk op bedelaars.

Voorvereiste: /

Inkomsten: 1 Brons

Klassen: Vagebond

Bedrog I

Debutant

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 liegen **per evenement**.*

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Bedrog II

Debutant

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 2 in totaal)

Per evenement.

Voorvereiste: Bedrog I

Klassen: Algemeen

Beeldende kunsten I

Debutant

EP: 1

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 1 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 1 Focus.*
- *Indien het kunstwerk een bepaalde persoon uitbeeldt, krijgt deze persoon eenmalig +1/-1 status (dit hangt van het kunstwerk af). Dit kan **bovenop** maximum Status.*

Dit telt als een beroep.

Voorvereiste: Artistiek Talent

Werktuigen: Hamer en beitel of Penselen + verf

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Vagebond

Beeldende kunsten II

Debutant

EP: 2

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 2 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 2 Focus.
- Indien het kunstwerk een bepaalde persoon uitbeeldt, krijgt deze persoon eenmalig +2/-2 status (dit hangt van het kunstwerk af.) Dit kan **bovenop** maximum Status

Voorvereiste: Beeldende kunsten I

Werktuigen: Hamer en beitel of penselen + verf

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Vagebond

Beendersmid I*

Debutant

EP: 2

Het personage is een leerling Beendersmid en kan op dit niveau *normale* beenderpantser en wapens maken. Zie het hoofdstuk Speciale Uitrusting voor meer info over Beenderuitrusting. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (beenderen).

Het **herstellen** van een betere kwaliteit **herleidt** het beenderpantser of wapen naar **normaal** niveau.

Deze vaardigheid laat toe om alle kwaliteit van Beenderpantser te herschikken.

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

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Uitbenen + Naald en Draad

Werktuigen: Dolk + naaigerief + lijm

Inkomsten: 1 Zilver

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

*Afkomst: Bhandia Korr

Beendersmid II*

Debutant

EP: 4

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

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

Het vervaardigen van een nieuwe stuk goede kwaliteit Beender Uitrusting vergt **1 Focus**.

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

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Beendersmid I

Werktuigen: Dolk + naaigerief + lijm

Inkomsten: 2 Zilver

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

*Afkomst: Bhandia Korr

Beestspraak

Debutant

EP: 1

De Druide kan vrij communiceren met dieren, ook buiten diens Territorium. Hieronder worden ook Glashtyn & Trollen verstaan (ook al is dit gedurfd & moeizaam). De bijhorende monsterkennis kan hierbij enorm helpen. Dit gebeurt niet in woorden maar in grommende klanken en diergeluiden.

Voorvereiste: Roep der Natuur

Klassen: Ontwaakte

Begrafenisrite

Debutant

EP: 1

De priester leidt een speciale ceremonie om een overleden personage de laatste ritën te geven en te begeleiden naar het hiernamaals. Elke godsdienst heeft hier zo zijn eigen gebruiken voor.
Deze speciale viering moet uitgespeeld worden (minstens een half uur) en moet op gewijde grond gebeuren van de aan te roepen godheid. De overledene moet van hetzelfde geloof zijn (anders... goddelijke straf!) Na de viering wordt de ziel ten ruste gelegd en is deze niet meer vatbaar voor bepaalde spiritisme krachten. De overledene telt nu als een 'voorouder'.

Voorvereiste: Riten I

Klassen: Priester

Benoeming

Debutant

EP: 2

Het benoemen van functies binnen diens hofhouding is een privilege van alle Adel en zo'n titel is fel begeerd door allen in dienst van de edelman/vrouw.

Deze vaardigheid laat een edelman/vrouw toe om een ander personage te benoemen tot een officiële functie binnen de hofhouding of bevoegdheid van het domein.

Per evenement gebruikt de edelman/vrouw 1 status per benoeming, de personen die de functie gaan bekleden ontvangen dan +1 status voor de rest van het evenement.

*De functie en bijhorende titel mogen vrij gekozen worden door de edelman/vrouw **of** zijn vaardigheden die hiermee in combinatie werken.*

Een personage kan slechts 1 benoeming dragen.

Voorvereiste: Titel I

Klassen: Algemeen

Berserk I*

Debutant

EP: 3

Het personage is in staat zich in een beestachtige furie te werken voor of tijdens een gevecht. Dit kan slecht 1x per gevecht geïnitieerd worden en dient uitgespeeld te worden (grommen, brullen, zich op werken in een furie gedurende **minstens 10 seconden**) waarna men 'Berserk' uitroept.

*Het personage ontvangt +10 Bufferpunten en is **immuun** aan alle Angst effecten voor de rest van het gevecht. Tijdens de furie kan het personage geen samenhangende zinnen meer gebruiken, is het totaal onvatbaar voor rede, trekt zich nooit terug en moet volledig offensief aanvallen, eventuele schilden worden terzijde gegooid. De enige krijgstechnieken toegelaten zijn 'Impact', 'Krachtslag' & 'Strijdbrul', alle andere vergen te veel concentratie voor een berserker en kunnen niet gebruikt worden. Het personage is **niet** in staat om bonussen van Strategie of Inspiratie te ontvangen. Na het gevecht vervallen de bufferpunten (indien er nog over zijn) en dient het personage een tiental minuten totale uitputting uit te spelen.*

Voorvereiste: Wapengebruik

Klassen: Krijger

*Afkomst: Mannheim – Bhandu Korr – Khaliër

Berserk II*

Debutant

EP: 3

Het personage is in staat zich in een beestachtige furie te werken voor of tijdens een gevecht. Dit kan slecht 1x per gevecht geïnitieerd worden en dient uitgespeeld te worden (grommen, brullen, zich op werken in een furie) waarna men 'Berserk' uitroept.

Dit geeft dezelfde eigenschappen als Berserk I maar het personage slaagt met +1 schade per rake slag.

Voorvereiste: Berserk I

Klassen: Krijger

*Afkomst: Mannheim – Bhandu Korr - Khalië

Beschermende Hand I

Debutant

EP: 1

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

Het personage gebruikt 1 status en beschermt zodoende 1 ander personage gedurende 1 periode tegen alle **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, ik handel in naam van de Graaf en mag mij niet weerhouden van mijn opgelegde taak."

Voorvereiste: Diplomatie I

Klassen: Algemeen

Beschermende Hand II

Debutant

EP: 2

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

Het personage gebruikt 1 status en beschermt zodoende tot 5 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 I + Diplomatie II

Klassen: Algemeen

Bloedstelping

Debutant

EP: 2

Het personage is kundig in het stelpen van hevige bloedingen.

Na 1 minuut rollenspel per locatie mag men 1 bloeding schrappen van het slachtoffer. Dit geneest geen verloren levenspunten maar stopt enkel de bloeding. **Dit verbruikt 1 verband.**

Voorvereiste: Veldhulp

Werktuigen: Verband + Dokterstas

Klassen: Geleerde

Boekdrukunst*

Debutant

EP: 2

Het personage kan met de juiste werktuigen een gedrukt document of boek vervaardigen of repareren.

Dit is nog zeer zeldzaam in Heimarr. Spelleiding behoudt het recht dit te weigeren.

Deze vaardigheid geeft recht op de ambachtelijke hand-out: Boekdrukunst

MENTOR VEREIST

Voorvereiste: Scholing

Werktuigen: Drukpers, papier, inkt, drukletters

Inkomsten: 1 Goud

Klassen: Geleerde

*Goliad

Boekenkennis

Debutant

EP: 2

Het personage heeft toegang tot een uitgebreide collectie boeken.

Met deze vaardigheid kan het personage eender welke 'kennis' vaardigheid aanleren aan basiskost zonder te kijken naar afkomst, klassenspecificatie of voorvereisten.

Voorvereiste: Universiteit I

Klassen: Geleerde

Bontmaker I

Debutant

EP: 1

Het personage is een leerling Bontmaker en kan op dit niveau *normaal* bontpantseers maken of herstellen. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (bont en vacht).

Het **herstellen** van een betere kwaliteit herleidt het bontpantser naar **normaal** niveau. Deze vaardigheid laat om alle soorten bont te herschikken.

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

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Leerlooier I

Werktuigen: Naaigerief en Lederbewerking-set

Inkomsten: 1 Zilver

Klassen: Handelaar

Bontmaker II

Debutant

EP: 2

Het personage is een uitmuntend bontmaker en kan op dit niveau kwaliteits-bontpantser 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 1 Focus

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

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Bontmaker I

Werktuigen: Naaigerief en lederbewerking-set

Inkomsten: 2 Zilver

Klassen: Handelaar

Boomklimmen*

Debutant

EP: 3

Het personage is in staat zich snel en met kunde boven in een boom te verstoppen en van daaruit eventueel afstandswapens te gebruiken (maar dan valt je 'camouflage' van Wild sluipen weg). Het personage moet eerst tot 5 tellen alvorens men als 'boven' beschouwt wordt! Het duurt dan ook 5 tellen vooraleer men veilig terug beneden is. Dit kan enkel in bomen waarin logischerwijze een mens zou kunnen klimmen en blijven zitten. Men moet ten allen tijde fysiek contact houden met de boom. Het personage kan enkel aangevallen worden met afstandswapens en spreuken op afstand. Indien men contact verliest met de boom (per ongeluk of door een roep-term) valt men en ontvangt men 2 schade op pantser op elke locatie extra. Een boom kan omgehakt worden!

Speltechnisch moet men hiervoor 10 minuten rollenspel uitspelen, de vaardigheid Houthakken halveert dit. Tussen elke slag moet men 2 seconden tellen.

Voorvereiste: Wild Sluipen

Klassen: Vagebond

*Afkomst: Khalië

Botten Zetten

Debutant

EP: 2

De heler is kundig in het terug goed zetten van gebroken beenderen.

Hij mag met gepast rollenspel een gebroken ledemaat genezen van een breuk. Het slachtoffer moet voor 1

volle periode met een kruk (in geval van een been) of een steunverband (in geval van een arm) rondlopen

alvorens de 'B' wordt verwijderd op het combat sheet. Dit gebeurt na raadpleging van de heler. Het

personage kan na de eerste behandeling verder geholpen worden met chirurgie om de verloren levenspunten terug te zetten.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Anatomiekennis + Chirurgie I

Klassen: Geleerde

Botverstevinging I*

Debutant

EP: 2

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

Deze vaardigheid laat de smid toe om, mits de nodige grondstoffen, tot 2 verstevigde beenderen per periode te maken door middel van rollenspel.

Voorvereiste: Uitbenen

Werktuigen: Dolk + naaigerief + lijm

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

*Afkomst: Bhanda Korr

Botverstevinging II*

Debutant

EP: 2

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

Deze vaardigheid laat de smid toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 verstevigde beenderen per periode te maken door middel van rollenspel. (in totaal 4 per periode.)

Voorvereiste: Botverstevinging I

Werktuigen: Dolk + naaigerief + lijm

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

*Afkomst: Bhanda Korr

Briefadel*

Debutant

EP: 2

Ridders of Dames zijn de onderklasse van de Adel, trouwe vazallen die hun superieuren bijstaan met raad of zwaard. *Het personage is door middel van een adelbrief tot Ridder of Dame geslagen door een Titel via de vaardigheid Ridderslag.*

Deze vaardigheid geeft +1 Status maar is niet te combineren met Titel I of hoger. Het personage is gezworen aan een edel huis en krijgt de bijhorende verantwoordelijkheden en voordelen. Dit telt als beroep en inkomsten zijn bijkomstig aan andere inkomsten. Een Ridder of Dame heeft geen domein maar kan dit wel aankopen met de bijpassende vaardigheid 'Heerlijkheid'.

Deze vaardigheid kan men niet aankopen met Afkomstpunten en enkel tijdens personage creatie! Khalische ridders zijn nog steeds 'taboe' in de wereld.

Voorvereiste: Heraldiek

Inkomsten: +3 Zilver

Klassen: Algemeen

*Afkomst: Mannheim – Goliad - Khaliër

Chirurgie I

Debutant

EP: 2

Het personage kan door middel van rudimentaire chirurgie wonden genezen.

*Na enkele minuten rollenspel geneest het slachtoffer 1 levenspunt 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!

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Diagnose

Werktuigen: verband, dokterstas

Inkomsten: 1 Zilver

Klassen: Geleerde

Chirurgie II

Debutant

EP: 2

Het personage kan door middel van rudimentaire chirurgie wonden genezen.

*Na enkele minuten rollenspel geneest het slachtoffer 2 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 I

Werktuigen: verband, dokterstas

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Geleerde

Cirkelleer

Debutant

EP: 1

De Druïde heeft een grondige kennis over het Druïdisme en de oorsprong van zijn gaven.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out Cirkelleer.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Druïdisme I

Klassen: Ontwaakte

Diagnose

Debutant

EP: 1

Het personage kan na een grondig onderzoek vaststellen hoe het gesteld is met de gezondheid van een ander personage. (levenspunten, ziekten, giften, infecties etc..). Soorten gif kan men enkel weten met de vaardigheid Gifmenger maar men kan wel het niveau gif vaststellen. Soorten ziekten kan men weten via de vaardigheid Geneeskennis/kunde.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Veldhulp – Scholing

Klassen: Geleerde

Diefstal Resistentie I*

Debutant

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 een gelukte poging tot gauwdieverij resisteren.

Voorvereiste: /

Klassen: Handelaar - Vagebond

*Afkomst: Ranae

Diefstal Resistentie II*

Debutant

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 2) een gelukte poging tot gauwdieverij resisteren.

Voorvereiste: Diefstal Resistentie I

Klassen: Handelaar - Vagebond

*Afkomst: Ranae

Diplomatie I

Debutant

EP: 1

Het personage is geoefend in het pareren van sociale aanvallen.

*Deze vaardigheid laat toe om **1x per evenement** 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: Adelstand

Klassen: Algemeen

Diplomatie II

Debutant

EP: 1

Het personage is geoefend in het pareren van sociale aanvallen.

*Deze vaardigheid laat toe om 1 keer extra per evenement (max van 2 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 I

Klassen: Algemeen

Disruptie

Debutant

EP: 2

De Magiër is in staat om een Territorium, Gewijde grond of Seanceruimte te verstoren met zijn eigen magie.

De Magiër spendeert 1 wilskracht. Dit vergt een tiental minuten rollenspel (meditatie, ontheiliging etc.) Dit verstoort één Territorium, Gewijde grond of Seanceruimte voor de rest van het evenement. Personages die bonussen of gaven verkregen via deze ruimte verliezen deze onmiddellijk.

*Dit kan men 1x **per dag** gebruiken (dus 2x per evenement)*

Voorvereiste: Magieleer

Klassen: Ontwaakte

Dochter van het Woud

Debutant

EP: 2

Een dochter van Ahlénnia leeft in harmonie met haar bosrijke omgeving en wordt nooit als prooi of dreiging gezien door de inwoners van het woud.

Wanneer de priesteres beide handen omhoog houdt in het woud, kan zij niet worden aangevallen door Beesten (zie Monsterkennis). De priesteres zelf mag geen offensieve acties ondernemen of spreuken gebruiken. Dit werkt enkel op de priesteres zelf wanneer ze zich in het woud bevindt.

Voorvereiste: Monsterkennis: Beesten + Verkorene van Ahlénnia

Klassen: Priester

Domein I

Debutant

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: Adelstand

Klassen: Algemeen

Domein II

Debutant

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 I

Klassen: Algemeen

Druïdisme I

Debutant

EP: 1

De Druïde heeft een bovennatuurlijke connectie met het land en uit dit in bijzondere gaven die hij kan activeren.

*Na afbakening van een Territorium ontvangt de druïde X willekeurige **Nv1** spreuken (zie spelershandboek).*

De keuze van zijn Territorium is hier van belang.

Voorvereiste: Afbakening I

Klassen: Ontwaakte

Druïdisme II

Debutant

EP: 2

De Druïde heeft een bovennatuurlijke connectie met het land en uit dit in bijzondere gaven die hij kan activeren met zijn geestkracht.

Na afbakening van een Territorium ontvangt de druïde X willekeurige Nv1 en/of Nv2 spreuken (zie spelershandboek). De keuze van zijn Territorium is hier van belang.

Voorvereiste: Druïdisme I + Wilskracht I

Klassen: Ontwaakte

Duel

Debutant

EP: 2

Een duel is een nobele tweestrijd tussen 2 krijgers die zich meten tijdens een toernooi of om een conflict met geweld op te lossen. Voor een edelman of ridder is een duel een eervolle zaak waar diens reputatie op het spel staat. Hij/zij vecht dan des te beter aangezien naam en huis bezoedeld kunnen worden.

Alvorens een duel aan te nemen of declareren dient men zijn volledige titel aan te kondigen. Het personage mag Status spenderen om Focus bij te krijgen die enkel gelden tijdens het duel.

*Dit mag **boven** maximum Focus gaan.*

1 Status = 2 Focus

*De winnaar herwint **alle** gependeerde status van **beide** duellisten! De verliezer is zijn gependeerde status kwijt (en misschien zelfs meer dan dat!).*

Voorvereiste: Heraldiek + Krijgskunst I

Klassen: Krijger

Edelsmeedkunst I

Debutant

EP: 2

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

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

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

*Dit vergt **1 focus** van de smid. (vanwege het grotere speltechnisch effect)*

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Steenslijpen I + Smeedkunst

Werktuigen: edelsmid gereedschap

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Handelaar

Edelsmeedkunst II

Debutant

EP: 3

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

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

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

*Het vervaardigen van een nieuw kwaliteit juweel vergt **2 focus**.*

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Edelsmeedkunst I + Steenslijpen II

Werktuigen: edelsmid gereedschap

Inkomsten: 5 zilver

Klassen: Handelaar

Etiquette Debutant EP: 1

Het personage is bekend met de regels der etiquette op formele aangelegenheden.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Etiquette.

Voorvereiste: Heraldiek - Scholing

Klassen: Algemeen

Evaluatie Debutant EP: 1

Het personage is in staat om de **kwaliteit** te herkennen van een voorwerp na een kort onderzoek.

Indien hij over de juiste ambachtsvaardigheden beschikt kan hij ineens ook de waarde schatten.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Faam I Debutant EP: 2

Het personage is befaamd als kunstenaar in een bepaald gehucht. Het personage ontvangt +1 Status.

Voorvereiste: Artistiek Talent

Klassen: Vagebond

Faam II Debutant EP: 2

Het personage is befaamd als kunstenaar in een kleine regio. Het personage ontvangt +1 Status.

Voorvereiste: Faam I

Klassen: Vagebond

Fans I Debutant 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 1 status te herwinnen indien hij **5 (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 I

Klassen: Vagebond

Fans II Debutant 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 2 status te herwinnen indien hij **5 (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 I

Klassen: Vagebond

Folteren I Debutant 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.*

Het doelwit MOET gekneveld zijn.

Voorvereiste: Anatomiekennis (Geleerde), Wapengebruik: Dolk (Vagebond)

Werktuigen: Folter set

Klassen: Geleerde, Vagebond

Folteren II

Debutant

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 2)*
Het doelwit MOET gekneveld zijn.

Voorvereiste: Folteren I

Werktuigen: Folter set

Klassen: Geleerde, Vagebond

Gauwdieverij I

Debutant

EP: 2

Het personage is een beginnende gauwdief. *Het ontvangt per evenement een vel stickers (grootte 1) 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.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: /

Klassen: Vagebond

Gauwdieverij II

Debutant

EP: 2

Het personage is een kundige gauwdief. Het ontvangt per evenement een vel stickers (grootte 2) 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 I

Klassen: Vagebond

Geestelijk Leider

Debutant

EP: 1

Deze vaardigheid laat de priester toe om een direct bevel te geven aan een mede-gelovige in naam van zijn godheid. Hiervoor schrappt hij 1 status en laat via z'n benoeming zijn autoriteit gelden. Dit bevel **moet** opgevolgd worden tenzij men 1 Wilskracht spendeert om dit te negeren, waarvoor men uiteraard de wereldlijke gevolgen zal moeten dragen en gerechtelijk strafbaar wordt!

Dit bevel kan gegeven aan iedereen, ongeacht status of titel(!) Maar.. indien dit bevel conflicteert met de geboden van zijn God(in) zal de Priester een goddelijke straf ontvangen.

Bv: "In naam van Hymir, dood die vieze trol!"

"De woudgodin is misnoegd, verlaat deze grond nu!"

Dit kan uiteraard leiden tot machtsmisbruik maar we benadrukken hierbij dat men de regels van zowel binnen- als buitenspel respecteert. Het mag zeker binnen-spel 'onrechtvaardig' zijn, je hebt nu eenmaal wrede of oneerlijke priesters zolang er maar niemands spelplezier in het gedrang komt. (dus niemands wapens claimen, geen strip commando's etc..)

Voorvereiste: Rechtskennis: Sibbe

Klassen: Priester

Geestesoog

Debutant

EP: 1

Het personage heeft 'het zicht' en beschikt over een bovennatuurlijke connectie met het geestenrijk. Het kan lagere geesten gewoon waarnemen en proberen met hun te communiceren buiten seance. Het personage is bijzonder ontvankelijk voor invloed van geesten en omgekeerd. Dit geeft geen controle over de waargenomen geest.

Je mag je een Spiritist noemen.

Deze vaardigheid kan men enkel selecteren bij personage creatie.

Deze vaardigheid geeft +1 Trauma dat men nooit kan wegwerken!

De enigste magie-strekking dat het personage verder mag beoefenen is Spiritisme.

Voorvereiste: /

Klassen: Ontwaakte

Geloofskennis: Ahlénia

Debutant

EP: 1

Het personage heeft een rudimentaire kennis over de verhalen en saga's van de woudgodin Ahlénia.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out Geloofskennis: Ahlénia

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Geloofskennis: De Alfar

Debutant

EP: 1

Het personage heeft een algemene kennis over het drieluik goden in Heimar die de Alfar worden genoemd.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Geloofskennis: Alfar

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Geloofskennis: Het Beest*

Debutant

EP: 1

Het personage heeft een rudimentaire kennis en kent de verhalen en saga's van de primitieve Bhandu Korr totem die Het Beest wordt genoemd.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out Geloofskennis: Het Beest

Bezit van deze kennis wordt als Ketterij aanzien!

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

*Afkomst: Bhandu Korr

Geloofskennis: Hymir

Debutant

EP: 1

Het personage heeft een rudimentaire kennis en kent de verhalen en saga's van de Mannheimse oorlogsgod Hymir.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Geloofskennis: Hymir

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Geloofskennis: Melanthios

Debutant

EP: 1

Het personage heeft een rudimentaire kennis over de heidense en decadente godheid Melanthios.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Geloofskennis: Melanthios.

Bezit van deze kennis wordt als Ketterij aanzien!

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Geloofskennis: Senestha*

Debutant

EP: 1

Het personage heeft een rudimentaire kennis en kent de verhalen en saga's van de maangodin Senestha.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Geloofskennis: Senestha

Bezit van deze kennis wordt als Ketterij aanzien!

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

*Afkomst: Ranae

Geloofskennis: Tallathan

Debutant

EP: 1

Het personage heeft een rudimentaire kennis en kent de verhalen en saga's van de smidgod Tallathan.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Geloofskennis: Tallathan

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Geloofsschild

Debutant

EP: 2

De meeste priesters zijn zeer beschermend over de gewijde grond van hun godheid en sommigen manifesteren een bijna tastbare kracht uit hun devotie en vastberadenheid om het heiligdom te beschermen.

De priester heeft permanent X aantal bufferpunten op gewijde grond van zijn godheid, deze verkrijgt men na een viering gericht aan de godheid op diens gewijde grond. X = gelijk aan de status van de priester.

Wanneer verloren, herwinnen deze bufferpunten zich automatisch bij een volgende viering.

Voorvereiste: Riten I

Klassen: Priester

Geneeskennis

Debutant

EP: 1

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

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out Geneeskennis.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Anatomiekennis - Diagnose

Klassen: Geleerde

Geruchten

Debutant

EP: 1

Het personage legt uitvoerig zijn oor te luister in elke taverne of straathoek.

*Deze vaardigheid geeft **per evenement** recht op de dynamische hand-out 'Geruchten'.*

Voorvereiste: /

Klassen: Handelaar – Vagebond

Geschiedkennis: Golyndië*

Debutant

EP: 1

Het personage bezit een algemene kennis over de geschiedenis van de progressieve Goliad en hun oude rijk Golyndië van voor de veroveringen.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Geschiedkennis: Golyndië

Voorvereiste: Scholing

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

*Afkomst: Mannheim – Goliad

Geschiedkennis: Heimar Debutant EP: 1

Het personage heeft een algemene kennis over de geschiedenis van het koninkrijk Heimar.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Geschiedkennis: Heimar

Voorvereiste: Scholing

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

Geschiedkennis: Khalië* Debutant EP: 1

Het personage bezit een algemene kennis over de geschiedenis van de waakzame Khaliërs en hun bosrijke domein voor de veroveringen.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Geschiedkennis: Khalië

Voorvereiste: Scholing

Klassen: Geleerde – Ontwaakte – Priester

*Afkomst: Mannheim – Goliad - Khalië

Geschiedkennis: Mannheim* Debutant EP: 1

Het personage bezit een algemene kennis over de geschiedenis van het vroegere Mannheim, voordat het koninkrijk Heimar werd gevormd.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Geschiedkennis: Mannheim

Voorvereiste: Scholing

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

*Afkomst: Mannheim – Goliad

Gevechtsstudie Debutant EP: 1

De krijger heeft een geoefend oog op z'n tegenstander en kan de pantser waarde goed inschatten.

*Deze vaardigheid laat het personage toe om het soort pantser en de resterende **pantserpunten** op elke locatie te weten te komen na zijn doelwit 1 minuut lang geobserveerd te hebben in het gevecht.*

Men roept 'studie' en vraagt het gewenste aan zijn doelwit.

Voorvereiste: Krijgskunst I

Klassen: Krijger

Gezag I Debutant EP: 1

Het personage is een geboren leider en aanvoerder van troepen.

*Men kan bij het maken van een eenheid maximaal 2 extra personages opnemen **voor 1 status** voor het gebruik van strategie, oorlogspad of inspiratie. Gezag moet ingezet worden tijdens het opmaken van een getrainde eenheid en zal enkel dan effectief zijn.*

Voorvereiste: Inspiratie + Strategie

Klassen: Krijger

Gezag II Debutant EP: 1

Het personage is een geboren leider en aanvoerder van troepen.

*Men kan bij het maken van een eenheid maximaal 5 extra personages opnemen **voor 1 status** voor het gebruik van strategie, oorlogspad of inspiratie. Gezag moet ingezet worden tijdens het opmaken van een getrainde eenheid en zal enkel dan effectief zijn.*

Voorvereiste: Gezag I

Klassen: Krijger

Gidsen I

Debutant

EP: 1

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

*Het personage is in staat om **1** ander personage zonder passende vaardigheden mee te laten afwijken van paden in het bos. Het begeleide personage moeten binnen 2 meter van de gids blijven.*

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Woudlopen

Inkomsten: 1 Zilver

Klassen: Vagebond

Gidsen II

Debutant

EP: 1

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

*Het personage is in staat om **+2** ander personages zonder passende vaardigheden mee te laten afwijken van paden in het bos (in **totaal 3**). De begeleide personages moeten binnen 2 meter van de gids blijven.*

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Gidsen I

Inkomsten: 1 Zilver

Klassen: Vagebond

Gif Resistentie I

Debutant

EP: 1

Het personage is gehard tegen giften en negeert het eerste Nv1 gif dat het oploopt.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Gif Resistentie II

Debutant

EP: 1

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

Voorvereiste: Gif Resistentie I

Klassen: Algemeen

Gif Resistentie III

Debutant

EP: 1

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

Voorvereiste: Gif Resistentie II

Klassen: Algemeen

Gif Resistentie IV

Debutant

EP: 1

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

Voorvereiste: Gif Resistentie III

Klassen: Algemeen

Gif Resistentie V

Debutant

EP: 1

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

Voorvereiste: Gif Resistentie IV

Klassen: Algemeen

Gif zuigen

Debutant

EP: 2

Het personage is in staat om kundig het gif uit een wonde te zuigen na enkele minuten rollenspel.

Dit kan enkel met een wapen-gif of een beet, niet met een geconsumeerd gif. De wonde moet nog 'open' zijn dus nog niet behandeld met chirurgie of eventuele andere genezingen.

*Na rollenspel mag men het gif **ongeacht het niveau** schrappen.*

Naargelang het gif kan spelleiding de 'zuiger' nawerkingen geven, dit is vooral het geval met hoog Niveau giften.

Voorvereiste: Diagnose

Klassen: Geleerde

Gifmenger I

Debutant

EP: 2

Het personage is in staat om Nv1 giften te brouwen.

Het ontvangt 3 willekeurige recepten bij aankoop van deze vaardigheid.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Monsterkennis: Beesten + Plantkennis

Werktuigen: Meng set

Klassen: Geleerde - Ontwaakte

Gifmenger II

Debutant

EP: 3

Het personage is in staat om Nv2 giften te brouwen. Het ontvangt 3 willekeurige nv2 recepten bij aankoop van deze vaardigheid.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Gifmenger I

Werktuigen: Meng set

Klassen: Geleerde - Ontwaakte

Gildelidmaatschap I

Debutant

EP: 2

De Handelaar is lid van één der handesgilden.

Men mag lid worden van één der handesgilden (zie hand-out: Marktkennis) indien hij aan de juiste eisen van het gilde voldoet. (dit hangt af van gilde tot gilde.)

Deze vaardigheid verhoogt je Status met 1.

*Het personage ontvangt een gereduceerde kost in de goederen van het Gilde naargelang zijn rang in het gilde. Hij begint in de laagste rang van het gilde zijnde **Initiaat**.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Lezen en Schrijven + Marktkennis

Klassen: Handelaar

Glasblazen

Debutant

EP: 1

Het personage kan met de juiste grondstoffen (fijn zand) glazen containers & nutsvoorwerpen maken of repareren. *Men krijgt de ambachtelijke hand-out: Glasblazen*

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: /

Werktuigen: Glasblaas set

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Handelaar

Godentraan

Debutant

EP: 1

Voor Priesters die er durven gebruik van maken zijn de magische kristallen van het kristalmeer een geschenk van de hemel zelf.

Dit laat priesters toe om hun gaven ook buiten hun gewijde grond te gebruiken na enkele jaren oefening. *Deze vaardigheid laat toe om gaven buiten je Gewijde Grond te gebruiken met behulp van een kanalisatie kristal. Het niveau van de spreuk is gelijk aan het aantal kristallen dat men nodig heeft. Na het effect van de spreuk vervallen de kristallen en lossen ze op in het niets.*

Voorvereiste: Riten I

Klassen: Priester

Goederenstroom I

Debutant

EP: 2

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

*De handelaar schrappt **1 status** en mag voor **+1 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 I

Klassen: Handelaar

Goederenstroom II

Debutant

EP: 2

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

*De handelaar schrappt **2 status** en mag voor **+5 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 I

Klassen: Handelaar

Grimoire I

Debutant

EP: 3

De Magiër kent de geheime ritens om een Grimoire te maken, een spreukenboek beschreven met levensbloed. Hiermee kan hij gekende spreuken noteren die dan later kunnen gebruikt worden indien men ze uit de Grimoire leest.

*De spreuk moet neergeschreven worden in vers bloed, dit kost de schrijver 1 LP op een gekozen locatie **of** van een ander personage (die er zelfs niets mee te maken heeft). Het aantal keer dat men de spreuk kan casten, hangt af hoeveel bloed de schrijver heeft gebruikt: 1LP per keer.*

*Men kan op dit niveau enkel **Nv1 spreuken** in het grimoire neerpennen.*

Dit wordt bijgehouden in de Grimoire zelf. Het spreukbriefje wordt in de Grimoire bevestigd en afgegeven wanneer het gebruikt wordt. Hierdoor kunnen spreuken bijgehouden worden tussen evenementen door.

Enkel bezitters van Arcane taal kunnen de Grimoire lezen en in schrijven.

Het maken van een nieuwe Grimoire vergt 1 (tijdelijke) WK van de Magiër.

De speler moet zelf een prop (boek) voorzien dat zijn Grimoire voorstelt.

Voorvereiste: Arcane Taal + Occultisme I

Werktuigen: boek + schrijfgierief

Klassen: Ontwaakte

Grimoire II

Debutant

EP: 1

Sommige spreukenboeken bevatten krachtige spreuken en zijn ook zeer gegeerd bij magiërs en heksen.

De magiër kan nu ook Nv2 spreuken schrijven in het Grimoire.

Elke Nv2 spreuk vergt 2 levenspunten (van zichzelf of van elders...) om de spreuk te binden in het boek.

Dit wordt bijgehouden in de Grimoire zelf. Het spreukbriefje wordt in de Grimoire bevestigd en afgegeven wanneer het gebruikt wordt. Hierdoor kunnen spreuken bijgehouden worden tussen evenementen door.

Enkel bezitters van Arcane taal kunnen de Grimoire lezen en in schrijven.

Voorvereiste: Grimoire I + Occultisme II

Werktuigen: boek + schrijfferief

Klassen: Ontwaakte

Groepstherapie I

Debutant

EP: 1

Het personage kan met Zielenzorg tot max. 3 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: Zielenzorg I

Klassen: Geleerde

Groepstherapie II

Debutant

EP: 1

Het personage kan met Zielenzorg tot max. 5 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 I

Klassen: Geleerde

Handoplegging

Debutant

EP: 3

De priester kan door middel van gebeden en handoplegging een gelovige van dezelfde godheid helen.

*Hij spendeert hiervoor **1 status** en kan daarmee wonden op zich nemen aan een 1 per 1 ratio. De wonden komen op dezelfde locaties als die zijn toegebracht op het slachtoffer.*

De priester kan ook pure Wilskracht gebruiken indien hij zonder status zit, op eigen risico.

Indien de handoplegging gebeurt op heilige grond van diezelfde godheid, heelt de priester aan een 2 per 1 ratio. Men kan geen negatieve wonden helen (onder 0.)

*Speciale effecten (giffen, ziekten, bloedingen, infecties, breuken, etc..) **worden** allemaal **overgedragen!!***

Deze vaardigheid is zeldzaam, contacteer spelleiding voor toestemming. MENTOR VEREIST

Voorvereiste: Verkorene 'X'

Klassen: Priester

Harmonisatie I

Debutant

EP: 1

De Druïde leeft in perfecte harmonie met zijn Territorium: hoe langer hij het afgebakend Territorium beheert hoe meer gaven hij ontvangt van het land.

*Na voldoende rollenspel kan hij **elke ochtend** 5x willekeurige Nv1 spreuken afhalen bij spelleiding (dus 2x per evenement)*

Voorvereiste: Cirkelleer

Klassen: Ontwaakte

Harmonisatie II

Debutant

EP: 1

De Druïde leeft in perfecte harmonie met zijn Territorium: hoe langer hij het afgebakend Territorium beheert hoe meer gaven hij ontvangt van het land.

*Na voldoende rollenspel kan hij **elke ochtend** 5x Nv1 en 3x Nv2 spreuken afhalen bij spelleiding (dus 2x per evenement) Men ontvangt slechts 1 spreuk per keer!*

Voorvereiste: Druidisme II + Harmonisatie I

Klassen: Ontwaakte

Heraldiek

Debutant

EP: 1

Het personage kent de Adellijke Huizen van Heimar en kan deze op zicht herkennen.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Heraldiek

Voorvereiste: /
Klassen: Algemeen

Herbalisme I Debutant EP: 1

Het personage is in staat om Nv1 brouwsels en zalfjes te maken.
Hij ontvangt 3 willekeurige Nv1 recepten bij aankoop van deze vaardigheid.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Plantkennis

Werktuigen: Meng set

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

Herbalisme II Debutant EP: 2

Het personage is in staat om Nv2 brouwsels en zalfjes te maken.
Hij ontvangt 3 willekeurige Nv2 recepten bij aankoop van deze vaardigheid.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Herbalisme I

Werktuigen: Meng set

Klassen: Geleerde – Ontwaakte – Priester

Herder I Debutant EP: 1

De priester is het verkoren kanaal van zijn gekozen godheid.
*Deze vaardigheid laat toe om een Nv1 spreuk te gebruiken buiten heilige grond en zonder kanalisatie component, dit vergt wel **1 Status per keer**. Deze gave zou enkel gebruikt moeten worden in uiterste nood of in een zaak waar de gekozen godheid voor staat. Misbruik kan resulteren in een goddelijke straf.*

Voorvereiste: Riten I

Klassen: Priester

Herder II Debutant EP: 1

De priester is het verkoren kanaal van zijn gekozen godheid.
*Deze vaardigheid laat toe om een Nv2 spreuk te gebruiken buiten heilige grond en zonder kanalisatie component, dit vergt wel **2 Status per keer**. Deze gave zou enkel gebruikt moeten worden in uiterste nood of in een zaak waar de gekozen godheid voor staat. Misbruik kan resulteren in een goddelijke straf.*

Voorvereiste: Herder I + Riten II

Klassen: Priester

Herwinning I Debutant 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 1x per evenement gebruik maken van de herwinningstabel bij je Ambacht hand-out.

Voorvereiste: Ambacht I

Klassen: Handelaar

Herwinning II Debutant 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 2) gebruik maken van de herwinningstabel bij je Ambacht hand-out.

Voorvereiste: Herwinning I

Klassen: Handelaar

Hofhouding I

Debutant

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. Men kan slechts lid zijn van 1 hofhouding!*

Voorvereiste: Titel I

Klassen: Algemeen

Hofhouding II

Debutant

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 2**) Men kan slechts lid zijn van 1 hofhouding!*

Voorvereiste: Hofhouding I

Klassen: Algemeen

Houtbewerking I

Debutant

EP: 1

Het personage is een leerling houtbewerker en kan op dit niveau houten nutsvoorwerpen maken en herstellen met de nodige grondstoffen (hout).

*Men kan de volgende voorwerpen maken & herstellen van normaal kwaliteit: Staf – Boog. Het **herstellen** van voorwerpen van betere kwaliteit **herleidt** de voorwerpen naar **normaal** kwaliteit.*

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

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: /

Werktuigen: Houtbewerking set

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Handelaar

Houtbewerking II

Debutant

EP: 2

Het personage is een uitmuntend 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 goed kwaliteit.*

*Het vervaardigen van een nieuw kwaliteit houten wapen vergt **1 Focus**.*

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

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Inkomsten: 2 zilver

Voorvereiste: Houtbewerking I

Werktuigen: Houtbewerking set

Klassen: Handelaar

Houthakken

Debutant

EP: 1

Het personage is een ervaren houthakker en weet welke bomen en takken het beste gebruikt kunnen worden in eventuele ambachten.

Men mag **elke ochtend** via rollenspel (in het bos gaan, hout sprokkelen, zachtjes op bomen hakken etc..) naar spelleiding gaan om de nodige grondstoffen op te halen (2x per evenement). Dit kan wisselen per regio. Men kan niet na zonsondergang hout gaan hakken. Deze vaardigheid telt als een beroep.

Voorvereiste: Woudlopen

Werktuigen: Bijl

Inkomsten: 1 Zilver

Klassen: Vagebond

Houtverduurzaming I

Debutant

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.*

Voorvereiste: Houtbewerking I

Werktuigen: Houtbewerking set

Klassen: Handelaar

Houtverduurzaming II

Debutant

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 4 per periode.)*

Voorvereiste: Houtverduurzaming I

Werktuigen: Houtbewerking set

Klassen: Handelaar

Huidbewerking I

Debutant

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.*

Voorvereiste: Leerlooier I

Werktuigen: Lederbewerking set

Klassen: Handelaar

Huidbewerking II

Debutant

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 4 per periode.)*

Voorvereiste: Huidbewerking I

Werktuigen: Lederbewerking set

Klassen: Handelaar

Huurling

Debutant

EP: 1

De krijger staat bekend als een gereputeerde huurling en krijgt regelmatig opdrachten.

Deze vaardigheid telt enkel als beroep en genereert inkomsten tussen evenementen door.

Voorvereiste: Krijgstechniek

Inkomsten: 1 Zilver

Klassen: Krijger – Vagebond

Huwelijksceremonie

Debutant

EP: 1

De priester kan een speciale viering leiden om 2 andere personages te verbinden in het bijzijn van hun godheid. Het koppel draagt vervolgens de zegen van hun godheid.

Deze speciale viering moet uitgespeeld worden (minstens een half uur) en moet op gewijde grond gebeuren van de aan te roepen godheid. Het koppel moet van hetzelfde geloof zijn. (anders.. goddelijke straf!)

Na de viering ontvangt het koppel (mist goedkeuring van aanwezige spelleiding) een goddelijke gave als zegen van de priester die de ceremonie leidde die actief blijft voor de rest van de dag.

Nota: andere geloven hebben ook ceremoniën maar enkel de Alfar geeft een zegen!

Voorvereiste: Inwijding: Alfar Sibbe

Klassen: Priester

Hypnose I*

Debutant

EP: 1

Er bestaan mensen die slechts met een dwingende blik en een rituele handeling anderen in trance kunnen brengen.

*De hypnotiseur moet gedurende enkele minuten het doelwit 'bewerken' met een duidelijk rituele handeling (eigen keuze: slinger, massage etc..) Het doelwit moet **gewillig** zijn voor de behandeling!*

Het slachtoffer zal 1 vraag naar waarheid beantwoorden. Het slachtoffer zal zich niets kunnen herinneren van wat er tijdens de hypnose sessie is gebeurd. De trance duurt 5 minuten, tot de hypnotiseur het beëindigt of het slachtoffer schade krijgt.

Voorvereiste: Wilskracht I

Klassen: Ontwaakte

Afkomst: Ranae

Innovatie I*

Debutant

EP: 2

Het personage is een beginnende uitvinder en kan Nv1 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: Universiteit I

Werktuigen: Laboratorium set + edelsmid werktuigen

Klassen: Geleerde

*Afkomst: Goliad

Innovatie II*

Debutant

EP: 3

Het personage is een uitvinder en kan Nv2 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 I

Werktuigen: Laboratorium set + edelsmid werktuigen

Klassen: Geleerde

*Afkomst: Goliad

Inspiratie

Debutant

EP: 3

Het personage kan anderen inspireren in het heetst van de strijd door moedig een voorbeeld te geven.

Deze vaardigheid kost **1 status** waarna men 1 van volgende effecten kan activeren:

- +1 schade op de charge. 'Chargeer!'
- +1 schade met het eerste schot van afstandswapens. "Klaar, richten, vuur!!"
- 1 Angst effect negeren. 'Moed houden, blijven staan!'
- 1 focus herwinnen. 'Volhouden, mannen!'

Men moet steeds iets toepasselijks roepen + het gekozen effect. Men kan alleen maar **5 personen** rondom affecteren, deze personen moeten in de onmiddellijke omgeving staan. (het is aangewezen dit op voorhand af te spreken om verwarring te voorkomen.) Men kan deze vaardigheid meerdere keren per gevecht gebruiken en kan gebruikt worden als, of tegelijk met de aangewezen tacticus.

Voorvereiste: Wapengebruik 'X'

Klassen: Krijger

Inwijding: Alfar Sibbe

Debutant

EP: 1

De priester(es) is ingewijd in de Sibbe van de Alfar. Deze is gestructureerd op het model van de kerk van Tallathan die zelf volledig is ingewerkt in deze Sibbe.

Deze vaardigheid laat je deel uitmaken van de structuur van de sibbe van de Alfar.

*Je bent een erkend Priester. Dit geeft tevens **+1 Status**.*

Het is moeilijk voor Ranae en Bhanda Korr om toe te treden, hier heeft men een Mentor voor nodig.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Riten I 'Alfar'

Klassen: Priester

Inwijding: Broederschappen van Tallathan

Debutant

EP: 1

De verschillende broederschappen maken onderdeel uit van de Sibbe der Alfar maar zijn toegankelijk voor allen die zich willen toewijden aan de leer van Tallathan.

Deze vaardigheid laat je deel uitmaken van de structuur van de sibbe van de Alfar.

Je bent een broeder/zuster en maakt deel uit van één der broederschappen. (zelf te kiezen)

*Deze vaardigheid mag gekozen worden ook al is men geen Verkorene. Dit geeft tevens **+1 Status***

Het is moeilijk voor niet-Goliad om toe te treden, hier heeft men een Mentor voor nodig.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geloofskennis 'De Alfar' + Geloofskennis 'Tallathan'

Klassen: Priester

Inwijding: Ordes van Ahlénnia

Debutant

EP: 1

De priester(es) is ingewijd in de ordes van de woudgodin Ahlénnia. Deze ordes werken steeds meer samen met de Sibbe van de Alfar en er worden pogingen ondernomen om de 2 samen te voegen.

Deze vaardigheid laat je deel uitmaken van de structuur van de ordes van Ahlénnia.

Enkel Khaliërs zijn toegestaan om toe te treden.

*Dit geeft tevens **+1 Status**.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Riten I 'Ahlénnia'

Klassen: Priester

Inwijding: Sibbe van Hymir *

Debutant

EP: 1

De priester is ingewijd in de Sibbe van Hymir. Deze staat nog steeds los van de Sibbe van de Alfar en geeft weinig tot geen erkenning van het gezag van de andere Alfar goden.

Deze vaardigheid laat je deel uitmaken van de structuur van de sibbe van de Hymir.

Het is zeer moeilijk om toe te treden tot deze sibbe als niet-Hymir.

Dit geeft tevens +1 Status.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Riten I 'Hymir

Klassen: Priester

Afkomst: Mannheim

Jagen

Debutant

EP: 1

Het personage is een beginnende jager en schiet klein wild om aan de nodige grondstoffen te komen om te verhandelen.

De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat jagen alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief beesten in het spel te sturen.

Na een simulatie van een jacht (30tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat het geschoten heeft en om ruwe huiden, leder of bont te bekomen.

*Men mag **1x per dag** (dus 2x op een evenement) een jacht initiëren. Het aantal en soort hangt af van de binnenspel streek.*

Voorvereiste: Spoorzoeken I + Villen

Klassen: Vagebond

Kannibalisme I*

Debutant

EP: 2

Indien juist bereid met sjamanisme en de nodige ritens, verkrijgen de woeste Bhandas Korr de levenskracht van de ongelukkigen die ze verslinden..

*Deze vaardigheid laat de sjamaan toe om **1x per periode** een 'maaltijd' te creëren van een vers menselijk slachtoffer (liefst levend) mits voldoende rollenspel. Men verkrijgt X aantal porties (X = de torso LP van het slachtoffer). Elke **Bhanda Korr** die een portie nuttigt, herwint **1 Levenspunt** op een te kiezen locatie. Eén Bhanda Korr kan ook meerdere porties benutten.*

*Spelgeving behoudt het recht om eventueel ziekten uit te delen. Men kan dit slechts 1 periode 'vers' houden, dus volgende periode ontvangt men geen voordeel van de maaltijd. Tijdens een **gevecht** kan men **geen portie(s) opeten**.*

Personages zonder Volkskennis: Bhandas Korr die het de eerste keer aanschouwen ontvangen +1 Trauma.

Voorvereiste: /

Werktuigen: Dolk + kampvuur (of grote pot)

Klassen: Ontwaakte - Priester

*Afkomst: Bhandas Korr

Kannibalisme II*

Debutant

EP: 1

Indien juist bereid met sjamanisme en de nodige ritens, verkrijgen de woeste Bhandas Korr de levenskracht van de ongelukkigen die ze verslinden.

Deze vaardigheid volgt dezelfde richtlijnen als de voorgaande maar het aantal porties wordt vergroot met +3.

Voorvereiste: Kannibalisme I

Werktuigen: Dolk + kampvuur (of grote pot)

Klassen: Ontwaakte - Priester

*Afkomst: Bhandas Korr

Kleermaker I

Debutant

EP: 2

Het personage is een uitmuntend kleermaker en kan op dit niveau *goede* kwaliteit kleren maken of herstellen.

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

Het herstellen van betere kwaliteit kleren herleidt dit naar deze kwaliteit.
Het vervaardigen van een nieuw goede kwaliteit kledij-stuk vergt **1 Focus**
MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Naald & Draad

Werktuigen: Naaigerief

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Handelaar

Knevelen

Debutant

EP: 1

Het kundig kunnen vastbinden van prooien of andere personages.

*Buitenspel wordt er nooit iemand echt gekneveld maar een gekneveld persoon kan zich niet meer bewegen indien deze vaardigheid gebruikt is. Men houdt gewoon de gebruikte werktuigen in z'n hand tot hij bevrijd wordt. Boeien kan men niet doorsnijden en hebben een **slot**.*

Voorvereiste: /

Werktuigen: Touw of boeien

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgskunst I

Debutant

EP: 1

Dit verhoogt je Focus met +1.

Voorvereiste: Vitaliteit I

Klassen: Krijger

Krijgskunst II

Debutant

EP: 1

Dit verhoogt je Focus met +1.

Voorvereiste: Krijgskunst I + Vitaliteit III

Klassen: Krijger

Krijgspriester I

Debutant

EP: 3

De priesters van Hymir zijn al even vaardig op het slagveld als in een viering.

*Deze vaardigheid laat de priester toe om **alle** zware pantsers te dragen.*

Deze vaardigheid staat gelijk aan Pantserdracht II

*Dit laat **niet** toe om pantsers te combineren.*

Voorvereiste: Verkorene van Hymir

Klassen: Priester

Krijgspriester II

Debutant

EP: 3

De priesters van Hymir zijn al even vaardig op het slagveld als in een viering.

*Deze vaardigheid staat gelijk aan de vaardigheid: Wapengebruik 2handig en laat toe om **alle** 2handige wapens te hanteren.*

Voorvereiste: Krijgspriester I

Klassen: Priester

Krijgstechiek: Balans

Debutant

EP: 1

De strijder weet perfect zijn evenwicht te behouden in het midden van de strijd.

Deze vaardigheid laat toe om niet neergeslagen te worden na spreuken of effecten zoals 'Impact'. Men gebruikt hiervoor de roepterm 'Balans'.

*Men **ontvangt** wel **nog altijd schade** maar het **effect** 'Impact' wordt teniet gedaan.*

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Pantserdracht I

Klassen: Krijger

Krijgstechniek: Bloedpijl I

Debutant

EP: 1

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

*Indien raak, brengt deze pijl een Nv1 Bloeding teweeg. Direct **na** het gevecht begint de bloeding te werken.*

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

Dit kost 1 Focus

Voorvereiste: Wapengebruik: Boog of Wapengebruik: Kruisboog

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Dekking

Debutant

EP: 1

De krijger heeft de reflexen om nog bliksemsnel zijn schild tussen een inkomende slag te plaatsen.

*Het personage mag 1 **niet-magische slag of schot zonder roep-term** die hij op zijn persoon heeft*

ontvangen, verplaatsen naar zijn schild. De slag is dan zagezegd op het schild terecht gekomen.

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Schildgebruik

Klassen: Krijger

Krijgstechniek: Discipline

Debutant

EP: 2

De krijger heeft moed als een leeuw en een ijzeren discipline en zal niet weglopen uit het gevecht zolang hij nog energie heeft!

Deze techniek laat toe om tijdens een gevecht 1 Angst aanval te resisteren door 'resist' te roepen.

Dit kost 1 Focus per keer.

Voorvereiste: Wapengebruik: X

Klassen: Krijger

Krijgstechniek: Dolksteek I

Debutant

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 Nv1 bloeding teweeg. Direct na het gevecht begint de bloeding te werken. Een figurant noteert 1 schade **om de 1 minuut** op de getroffen locatie.*

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Wapengebruik: Dolk

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Duw

Debutant

EP: 1

De krijger kan z'n schild gebruiken als een wapen om tegenstanders mee te vloeren.

*Het personage simuleert een duw met z'n schild (let op: er wordt **nooit** echt met schilden geslagen!) en roept 'Impact!' Het doelwit moet binnen armbereik staan en gaat vervolgens 3 stappen achteruit en moet gaan liggen. (indien de ondergrond niet geschikt is, mag men 5 seconden hurken.)*

Dit doet geen schade!

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Schildgebruik

Klassen: Krijger

Krijgstechniek: Hap*

Debutant

EP: 2

De reputatie van de gevreesde Bhandu Korr wordt versterkt met deze techniek. De barbaar stort zich op z'n tegenstander en bijt een stuk vlees uit de nek of het aangezicht!

*Het personage mag een korte, persoonlijke time-hold uitroepen waarna men de techniek (voorzichtig) simuleert. Dit veroorzaakt 1 schade door Pantser en +1 Trauma indien het slachtoffer geen Volkskennis: Bhandu Korr bezit. Deze techniek heeft **geen effect** indien het slachtoffer hoofdbescherming draagt. Men kan deze techniek pareren of blokken met de juiste vaardigheden.*

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Vitaliteit I

Klassen: Algemeen - Krijger - Vagebond

Krijgstechniek: Impact

Debutant

EP: 1

Het personage is in staat om met een krachtige slag z'n tegenstander te vloeren.

Het personage mag 'Impact' roepen met de volgende slag (indien raak). Het slachtoffer moet 3 passen achteruit nemen met de richting van de slag mee en gaan liggen (of hurken voor 3 tellen indien de ondergrond te nat of vuil is.) Men doet normale schade.

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Wapengebruik 2handig **of** Wapengebruik: Paalwapen

Klassen: Krijger

Krijgstechniek: Krachtschot I

Debutant

EP: 2

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

Men doet +1 schade met het volgende schot (indien raak.)

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

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Wapengebruik: Boog

Klassen: Krijger - Vagebond

Krijgstechniek: Krachtslag I

Debutant

EP: 2

Het personage is een staat om een zeer krachtige slag te geven.

Het personage mag +2 schade doen met de volgende slag indien deze raak is. Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtslag X!' (X= is totale schade)

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Wapengebruik 2handig **of** Wapengebruik: Paalwapen

Klassen: Krijger

Krijgstechniek: Krachtworp I

Debutant

EP: 2

Geoefende strijders of kunstenaars met werpwapens kunnen veel schade doen met een krachtige worp.

De volgende rake worp van het personage doet +1 schade. Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtworp X!' (X= is totale schade)

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Wapengebruik: Werpwapens

Klassen: Krijger - Vagebond

Krijgstechniek: Ontwapen

Debutant

EP: 2

De krijger is kundig in het ontwapenen van z'n tegenstander.

Het personage moet een slag raken op het wapen van de tegenstander en 'Ontwapen' roepen.

De tegenstander moet dit vervolgens uitspelen en z'n wapen laten vallen.

Dit kost 1 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgstechniek: Pareer

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Pareer

Debutant

EP: 1

Het personage is een goede schermer en kan bliksemsnel pareren.

*Deze techniek mag men uitroepen na geraakt te zijn **zonder roep-term of magische schade**. Een gewone alledaagse slag dus. De slag mag men vervolgens negeren. Men kan **GEEN** afstandswapens pareren.*

*Dit kost **1 Focus***

Voorvereiste: Wapengebruik: ALLE zwaarden **of** Wapengebruik: Staf **of** Wapengebruik: Paalwapen

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Penetratie

Debutant

EP: 2

Het personage kan een welgemikt schot plaatsen met z'n blaaspijp, recht op een zwakke plek in het pantser zodat het pijltje er moeiteloos doorschiet.

*Na de roep-term: 'X schade door pantser' gaat het volgende schot met blaaspijp **DOOR PANTSER**.*

Dit kost 1 Focus.

MENTOR VEREIST

Voorvereiste: Wapengebruik: Blaaspijp

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Schildklier I

Debutant

EP: 2

Bijlvechters zijn de gevreesde vijand van elke schildvechter, geoefende strijders kunnen met enkele gerichte slagen een schild reduceren tot splinters.

*Het personage moet een rake slag uitoefenen **op het schild** van de vijand, hij mag hierbij **+5 schade** op het schild doen. Roep-term: "Krachtslag X" waarbij X de totale schade bedraagt.*

*Dit kost **1 focus***

Voorvereiste: Wapengebruik: 1handige bijl **of** Wapengebruik: 2handige bijl.

Klassen: Krijger

Krijgstechniek: Schildmuur I *

Debutant

EP: 2

Op elkaar ingespeelde krijgers kunnen een bijna ondoordringbare muur van schilden opwerpen.

*Deze vaardigheid kan enkel gebruikt worden in een linie. **Per persoon met schild (inclusief zichzelf)** in de 1^{ste} linie verkrijgt het personage met deze vaardigheid +1 punt op schild extra alvorens het gevecht begint.*

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Schildgebruik

Klassen: Krijger

*Afkomst: Mannheim – Goliad

Krijgstechniek: Schokslag I

Debutant

EP: 2

De krijger kan een slag zodanig hard doen landen dat deze resoneert doorheen het hele lijf van de tegenstander.

Na een rake slag ontvangt de tegenstander 1 punt schade op alle andere locaties (op pantser).

*Dit kan men enkel met **Stompe** Slagwapens uitvoeren.*

Dit kost 1 Focus

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Wapengebruik: stompe wapens

Klassen: Krijger

Krijgstechniek: Sluipaanval

Debutant

EP: 2

De vagebond kan ongezien z'n doelwit aanvallen en weer verdwijnen.

*Deze techniek stelt het personage in staat om **1 slag** uit te voeren die een sluipstechniek **niet** verbreekt. Na de aanval blijft het onzichtbaar voor diegenen zonder waakzaam oog. Het doelwit is zich zeer bewust van de aanval maar niet van de bron. Dit kan men enkel met een Dolk uitvoeren, andere wapens zijn te groot en opzichtig om snel terug weg te steken.*

Dit kost 1 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: 'X' Sluipen + Wapengebruik: Dolk

Klassen: Vagebond

Krijgstechniek: Snelle Slag

Debutant

EP: 2

Het personage kan een bliksemsnelle aanval uitoefenen in het heetst van de strijd.

De volgende rake slag mag men niet counteren met 'Pareer' of 'Blok', je bent gewoon te snel. Indien je tegenstander dit toch roept is hij nog steeds zijn gependeerde focus kwijt.

Deze techniek kan men enkel met 1 handige wapens gebruiken.

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

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Wapengebruik: Combinatie I

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Strijd Brul

Debutant

EP: 2

Het personage kan met pure, beestachtige intimidatie en gebrul een tegenstander op de vlucht jagen.

Na rollenspel (brullen en schuimbekken) duidt het personage 1 doelwit aan binnen 3 passen daarna roept men 'Angst' waarop het doelwit moet vluchten.

Deze techniek veroorzaakt trauma indien het doelwit schade krijgt van de bron onder invloed van Angst.

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Angst Resistentie I + Wapengebruik 2Handig

Klassen: Krijger

Krijgstechniek: Uitputting I

Debutant

EP: 1

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, -1 Focus' roepen waardoor je tegenstander dit dan verliest.

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

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Wapengebruik: Combinatie I

Klassen: Krijger – Vagebond

Krijgstechniek: Vaste Hand

Debutant

EP: 2

De krijger is vaardig in het behouden van een wapen, zelfs na een poging tot ontwapening.

Het personage mag 1 ontwapening tenietdoen door het roepen van 'Vaste Hand'.

Je mag je wapen behouden.

Dit kost 1 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Wapengebruik 'X'

Klassen: Krijger - Vagebond

Krijgstechniek: Verdooving I

Debutant

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 **10** 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 1 Focus.

Voorvereiste: Wapengebruik; 1H stomp wapen of 2H stomp wapen

Klassen: Krijger – Vagebond

Kristalgift

Debutant

EP: 1

Voor Druïden zijn de magische kanalisatiekristallen van het kristalmeer een geschenk van het Land zelf.

Dit laat ontwaakten toe om hun gaven ook buiten hun Territorium te gebruiken na enkele jaren oefening.

Deze vaardigheid laat toe om spreuken buiten je afgebakend Territorium te gebruiken met behulp van een kanalisatie kristal. Het niveau van de spreuk is gelijk aan het aantal kristallen dat men nodig heeft.

Na het effect van de spreuk vervallen de kristallen en lossen ze op in het niets.

Voorvereiste: Druïdisme I

Klassen: Ontwaakte

Kudde I

Debutant

EP: 1

De priester heeft een schare trouwe volgelingen die hem loven en prijzen als kanaal van hun god.

*De vaardigheid laat de priester toe om 1x **per evenement** 1 status te herwinnen indien er zich 5 volgelingen van hetzelfde geloof aanmelden. Men kan dit doen voor verschillende priesters, het geloof moet wel hetzelfde zijn.*

Voorvereiste: Roeping I

Klassen: Priester

Kudde II

Debutant

EP: 1

De priester heeft een schare trouwe volgelingen die hem loven en prijzen als kanaal van hun god.

*De vaardigheid laat de priester toe om 1x **per evenement** +1 status te herwinnen (in totaal dus 2) indien er zich 5 volgelingen van hetzelfde geloof aanmelden. Men kan dit doen voor verschillende priesters, het geloof moet wel hetzelfde zijn.*

Voorvereiste: Kudde I

Klassen: Priester

Landkaart Lezen

Debutant

EP: 1

Het personage is vaardig in het lezen van landkaarten.

Na enige minuten studie krijgt het personage een ongecodeerde versie van de landkaart.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Lezen en Schrijven

Klassen: Geleerde – Krijger - Vagebond

Landkaart Opstellen

Debutant

EP: 2

Het personage is vaardig om zelf landkaarten op te maken.

Dit dient men uit te spelen en heeft men de nodige werktuigen voor nodig.

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Landkaart lezen

Werktuigen: Papier of perkament + kalligrafie set

Inkomsten: 2 Zilver

Klassen: Geleerde - Vagebond

Landsleer

Debutant

EP: 1

Het personage heeft een grondige kennis van het omringende land door instinctieve connectie of actuele verkenning.

Dit dient uitgespeeld te worden waarna het personage een hand-out mag gaan afhalen aan spelkot over de details van dit domein. Dit kan voordelen opleveren voor een eventuele Afbakening.

Voorvereiste: Roep der Natuur

Klassen: Ontwaakte

Leerlooier I

Debutant

EP: 1

Het personage is een leerling leerlooier en kan op dit niveau *normaal* 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. Deze vaardigheid laat toe om alle soorten leder te herschikken. Dit geeft recht op de ambachtelijke hand-out: Leerlooier I.

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Naald en Draad

Werktuigen: Lederbewerking set

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Handelaar

Leerlooier II

Debutant

EP: 2

Het personage is een uitmuntend leerlooier en kan op dit niveau kwaliteit 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 II

Het vervaardigen van een nieuw Lederen pantser vergt 1 Focus

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Leerlooier I

Werktuigen: Lederbewerking set

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Handelaar

Legendekennis

Debutant

EP: 1

Het personage is vertrouwd met de oude sagen en legenden van zijn afkomst. Bij aankoop van deze vaardigheid krijgt het personage een aantal willekeurige verhalen.

Deze vaardigheid geeft recht op de dynamische hand-out: Legendekennis

Voorvereiste: Lezen en Schrijven

Klassen: Vagebond

Levenspunten I

Debutant

EP: 2

Het personage ontvangt +1 LP op elke locatie.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Levenspunten II

Debutant

EP: 2

Het personage ontvangt +1 LP op elke locatie.

Voorvereiste: Levenspunten I

Klassen: Algemeen

Levenspunten III

Debutant

EP: 2

Het personage ontvangt +1 LP op elke locatie.

Voorvereiste: Levenspunten II

Klassen: Algemeen

Levenspunten IV

Debutant

EP: 2

Het personage ontvangt +1 LP op elke locatie.

Voorvereiste: Levenspunten III

Klassen: Algemeen

Levenspunten V

Debutant

EP: 2

Het personage ontvangt +1 LP op elke locatie.

Voorvereiste: Levenspunten IV

Klassen: Algemeen

Levenszicht

Debutant

EP: 1

Net als een roofdier kan een priester van Het Beest 'ruiken' of instinctief aanvoelen welke prooi het zwakst of ziek is.

Deze vaardigheid laat toe om na wat rollenspel (snuffelen en snuiven) de levenspunten van een bepaald doelwit te weten te komen.

Evenals of het vergiftigd of ziek is, maar men kan geen specifieke details achterhalen.

Voorvereiste: Verkorene van Het Beest

Klassen: Priester

Lezen & Schrijven

Debutant

EP: 1

Het personage kan de volkstaal lezen en schrijven.

De volkstaal wordt gesimuleerd door Nederlands.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Lijfarts

Debutant

EP: 2

Het personage is de lijfarts van een belangrijk persoon en kent deze van binnen en van buiten.

*Men kiest een personage met Status die je aanstelt als Lijfarts via de vaardigheid: Benoeming. Zoals bij een andere benoeming verliest het adelstand personage 1 status en krijgt de lijfarts **+1 status**.*

Alle heling toegepast door jezelf op 'jouw' patiënt krijgt +1 LP effect en alle tijd om te menden wordt verminderd met 1 periode. Indien jouw patiënt wordt behandeld door een andere Heler vervallen deze

bonussen voor de rest van het evenement. Je mag slechts Lijfarts zijn van 1 personage, indien deze komt te overlijden mag je van iemand anders de lijfarts worden.

Voorvereiste: Anatomiekennis + Chirurgie I +Menden I

Klassen: Geleerde

Lijfwacht

Debutant

EP: 2

Het personage is de toegewijde lijfwacht van een belangrijk persoon en waakt over diens veiligheid.

Men kiest een personage met Benoeming die je aanstelt als zijn/haar lijfwacht.

Zoals bij een andere benoeming verliest het adelsstand personage 1 status en krijgt de lijfwacht +1 status.

*Tijdens een gevecht betekent dit dat je elke niet-magische slag of schot die je protégée ontvangt, kan laten tellen op jouw personage zolang je binnen armbereik blijft. Let wel, **jij** kiest de op te vangen slagen, niet je protégée! Je mag krijgstechnieken (zoals Blok of Pareer) zeker gebruiken!*

Dit is enkel van toepassing op je gekozen protégée, indien hij je ontslaat kun je niet tijdens hetzelfde evenement van iemand anders lijfwacht worden aangezien je die gewoonten nog niet kent!

Een protégée kan meerdere lijfwachten hebben!

Voorvereiste: Krijgstechniek X + Krijgstechniek X

Klassen: Krijger

Literaire Kunsten I

Debutant

EP: 1

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 1 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 1 Focus
- Een Ode is gericht aan een bepaald persoon van hoge aanzien en herstelt 1 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 1 Status.

Dit telt als een beroep.

Voorvereiste: Artistiek Talent + Schoonschrift

Werktuigen: Papier of perkament / schrijfgierief

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Vagebond

Literaire Kunsten II

Debutant

EP: 2

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 1 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 2 Focus
- Een Ode is gericht aan een bepaald persoon van hoge aanzien en herstelt 2 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 2 Status.

Voorvereiste: Literaire Kunsten I

Inkomsten: 2 zilver

Werktuigen: Papier of perkament / schrijfgierief

Klassen: Vagebond

Maanbiecht

Debutant

EP: 1

Ranae zijn een listig volkje maar hun priesters hebben het unieke talent om de waarheid van de leugens te doorzien onder het wakend oog van de godin.

Deze vaardigheid stelt de priester in staat om leugens te doorzien die gesproken worden door gelovigen van Senestha. Hij kan niet de exacte waarheid achterhalen met deze gave, enkel weten of iets gelogen is of niet. Deze vaardigheid werkt enkel op gewijde grond. Men kan deze vaardigheid 1x per gelovige (van Senestha) proberen.

Men kan en mag verdedigen met Bedrog (listig volkje, ik zei het toch..)

Voorvereiste: Bedrog I + Verkorene van Senestha

Klassen: Priester

Magieleer

Debutant

EP: 1

Het personage is onderricht in zijn speciale krachten en heeft kennis over magie.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Magieleer

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Primaire Gave I

Klassen: Ontwaakte

Magisch Zicht I

Debutant

EP: 1

De Magiër kan met een oogopslag bepalen of iemand ontwaakt is en van waar zijn krachten komen. Het aura van het doelwit vibreert dan met een intens licht.

De Magiër viseert iemand en bestudeert hem voor minstens 5 minuten waarin men zeker 1x het doelwit moet aanspreken. Daarna mag hij een figurant subtiel (!) gaan laten informeren voor volgende informatie:

A) Is het doelwit ontwaakt?

B) Zo ja, beheerst het één der volgende strekkingen: Druïdisme, Occultisme, Spiritisme, Riten

Voorvereiste: Magieleer

Klassen: Ontwaakte

Magisch Zicht II

Debutant

EP: 1

De Magiër kan nu ook het magisch potentieel van z'n doelwit zien.

Zelfde richtlijnen als de voorgaande vaardigheid maar de Magiër kan nu ook volgende informatie 'zien':

A) Welk is het hoogste niveau aan Spreuken?

B) Welke niveaus hebben alle gedragen Ankers, Talismans en Relieken?

Voorvereiste: Magisch Zicht I

Klassen: Ontwaakte

Maliën-smid I

Debutant

EP: 2

Het personage is een leerling pantsersmid en kan op dit niveau *normaal* maliënkolder pantsers maken of herstellen. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (ertsen en leder).

Het herstellen van een betere kwaliteit herleidt de maliënkolder naar dit niveau. Deze vaardigheid laat toe om alle soorten maliënkolders te herschikken.

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Smeedkunst

Werktuigen: Smeedtuigen + Smidse

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Handelaar

Maliën-smid II

Debutant

EP: 3

Het personage is een uitstekend pantsersmid en kan op dit niveau 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 1 Focus

Dit telt als beroep MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Maliën-smid I

Werktuigen: Smeedtuigen + Smidse

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Handelaar

Marktkennis

Debutant

EP: 1

Het personage heeft een rudimentaire kennis van de lokale handelsgilden, hanteerde prijzen en hun relaties.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Marktkennis

Voorvereiste: /

Klassen: Handelaar

Menden I

Debutant

EP: 1

Het personage kan met medische kennis Nv1 ziekten & consumptiegiffen genezen mits enige opvolging.

Deze aandoeningen genezen trager en sluimeren nog lang na, zodoende moet de 'patiënt' 3 perioden op rij op onderzoek bij de heler met de nodige rollenspel, elke behandeling duurt minstens 10 minuten.

Dit wordt bijgehouden op het sheet. Indien men een periode overslaat moet men de behandeling opnieuw starten. Na de laatste behandeling wordt de ziekte of gif van het sheet geschrapt op het einde van de periode.

Indien er een 'Ziekenboek' (zie vaardigheid) aanwezig is en de onderzoeken gebeuren daar, wordt dit met 1 periode ingekort. Als de patiënt op 1 evenement niet kan worden genezen, gaat spelleiding daar rekening mee houden in de aanloop van het volgende evenement.

Voorvereiste: Geneeskennis

Klassen: Geleerde

Menden II

Debutant

EP: 1

Het personage kan met medische kennis Nv2 ziekten & consumptiegiffen genezen mits enige opvolging.

Voorwaarden Menden I blijven behouden.

Voorvereiste: Menden I

Klassen: Geleerde

Mineraalkennis

Debutant

EP: 1

Het personage heeft grondige kennis van het herkennen en werking van mineralen. Hij kan de verschillende soorten en diens kwaliteiten herkennen. Dit geeft recht op de hand-out: Mineraalkennis.

Indien gecombineerd met Ontginning kan het personage ruwe edelstenen herkennen bij een opgraving. Het personage zelf hoeft "ontginning" niet te hebben maar moet wel aanwezig zijn bij een Ontginning.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Scholing

Werktuigen: loep

Klassen: Geleerde – Handelaar

Moeraslopen

Debutant

EP: 2

Het personage kan zonder problemen navigeren door verraderlijke moerassen.

Moerassen worden aangeduid door een groen / bruin lint rond de bomen. Alles daar rond telt als zijnde moeras en is zéér gevaarlijk voor iedereen die het betreedt. Dikke koorden gespannen tussen de bomen stellen veilige paadjes voor onder het donkere water die enkel een moerasgids (zie vaardigheid) kan gebruiken.

Een moerasloper kan zich veilig over moeras navigeren als zijnde het gewone grond. Hij mag echter niet rennen/lopen en moet voorzichtig stappen.

Voorvereiste: Woudlopen

Klassen: Vagebond

Monsterkennis: Beesten

Debutant

EP: 1

Het personage kent veel van de verschillende beesten in de wildernis. Hij kan ze herkennen op zicht en krijgt een hand-out met beschrijvingen en vaardigheden per regio.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out Monsterkennis: Beesten.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Monsterkennis: Dwergen*

Debutant

EP: 2

Het personage heeft kennis opgedaan over de plunderende dwergen die steeds vaker aan de kust van de Westerlanden gezien worden.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Monsterkennis: Dwergen

Voorvereiste: Geruchten

Klassen: Handelaar - Vagebond

*Afkomst: Mannheim & Goliad (Westerlanders)

Monsterkennis: Feeën

Debutant

EP: 2

Het personage bezit een rudimentaire kennis over de mystieke feeën: sprookjesachtige wezens uit de folklore die zelden gezien worden.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Monsterkennis: Feeën

Voorvereiste: Woudlopen* of Roep der Natuur**

Klassen: Ontwaakte** - Vagebond*

Monsterkennis: Geesten

Debutant

EP: 1

Het personage bezit een rudimentaire kennis over de inwoners van de wereld der geesten.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Monsterkennis: Geesten

Voorvereiste: Geestesoog

Klassen: Ontwaakte

Monsterkennis: Glashtyn*

Debutant

EP: 1

Het personage weet veel over de reptielachtige Glashtyn die in kuststreken leven.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out Monsterkennis: Glashtyn

Voorvereiste: Wild Sluipen

Klassen: Vagebond

*Afkomst: Mannheim – Goliad (Westerlanders)

Monsterkennis: Trollen

Debutant

EP: 1

Het personage heeft een rudimentaire kennis (of een nare aanvaring met) over de trollen die in de meeste onherbergzame streken van de wildernis huizen.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out Monsterkennis: Trollen

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Mutatie I

Debutant

EP: 1

De krachten van de magiër zijn in een versnelde flux en muteren tijdens een evenement.

Het personage mag 1 keer per evenement een nieuwe Nv1 spreuk (5x spreukbriefjes) komen afhalen bij spelleiding. Hiervoor moet hij een willekeurige, gekende Nv1 spreuk inruilen. (Deze kan nog steeds in een Grimoire blijven staan.)

Voorvereiste: Occultisme I

Klassen: Ontwaakte

Mutatie II

Debutant

EP: 1

De krachten van de magiër zijn in een versnelde flux en muteren tijdens een evenement.

Het personage mag 1 keer per evenement een nieuwe Nv2 spreuk (3x spreukbriefjes) of lagere combinatie van spreuken komen afhalen bij spelleiding. Hiervoor moet hij een willekeurige, gekende Nv2 spreuk opgeven. (Deze kan nog steeds in een Grimoire blijven staan.)

Voorvereiste: Mutatie I + Occultisme II

Klassen: Ontwaakte

Naald en Draad

Debutant

EP: 1

Het personage is een leerling kleermaker en kan op dit niveau *normaal* 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 normale kwaliteit. Deze vaardigheid laat toe om alle soorten versterkte kledij te herschikken.

MENTOR VEREIST! Dit telt als beroep.

Voorvereiste: /

Werktuigen: Naaigerief

Inkomsten: 5 brons

Klassen: Algemeen

Narrendans I

Debutant

EP: 2

Het personage is een uitbundige nar en een expert op gebied van grappen, schertsen en beledigingen gooien naar de vijand.

*Om zijn vaardigheid te activeren spendeert hij **1 status** en moet de vijand met enkele zinnen luid en verstaanbaar beschimpen zodat zij en jouw bondgenoten het zeker horen. De 5 dichtstbijzijnde vijanden **verliezen ieder 1 Focus** dankzij de belediging.*

Voorvereiste: Podiumkunsten I

Klassen: Vagebond

Narrendans II

Debutant

EP: 2

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

- 10 vijanden verliezen 1 Focus OF
- 5 vijanden verliezen 2 Focus

Voorvereiste: Narrendans I

Klassen: Vagebond

Netwerken I

Debutant

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 na overleg met je Handelsgilde.
Voorvereiste: Gildelidmaatschap
Klassen: Handelaar

Netwerken II Debutant 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 I
Klassen: Handelaar

Occultisme I Debutant EP: 2

De magiër is in staat om spreuken te casten.
Men ontvangt X willekeurige Nv1 spreuken per evenement die men kan casten.
Voorvereiste: Magieleer
Klassen: Ontwaakte

Occultisme II Debutant EP: 3

De magiër is in staat om spreuken te casten.
Men ontvangt X willekeurige Nv1 of Nv2 spreuken per evenement die men kan casten.
Voorvereiste: Occultisme I + Wilskracht I
Klassen: Ontwaakte

Ongedwongen Debutant EP:

2
Een priester van de Lustgod is immuun voor de sterke, negatieve gevoelens die meestal in een stress situatie of gevecht voortkomen.
*Deze vaardigheid maakt de priester **immuun tegen Angst of andere psychologische effecten/aanvallen (magische effecten/aanvallen hebben wel nog steeds invloed).***
Het personage heeft ook geen baat aan Inspiratie of voordelige psychologische effecten (zoals bv. Zielenzorg).
Voorvereiste: Verkorene van Melanthios
Klassen: Priester

Ontginning Debutant EP: 2

Het personage is kundig in het opgraven van ruwe ertsen. Dit kan enkel gedaan worden op gepaste locaties die aangeduid zullen worden zodat enkel personages met Ontginning dit kunnen benutten.
*Na een half uur rollenspel kan men 1x per periode (niet als het donker is, dus **2x per evenement**) naar het spel-kot gaan voor ertsen of ruwe gesteenten te bevragen. Dit zal regio gebonden zijn.*
Dit telt als beroep.
Voorvereiste: /
Werktuigen: schop, houweel
Inkomsten: 1 zilver
Klassen: Handelaar

Ontsnapping I Debutant EP: 1

Het personage is kundig in het zelf ontdoen van een kneveling **met touw**.
Na enkele minuten rollenspel mag hij zichzelf bevrijden van de effecten van de vaardigheid Knevelen.

Voorvereiste: Knevelen

Klassen: Vagebond

Oorlogsverf I*

Debutant

EP: 2

In het woeste oosten gebruiken de primitievere volkeren kleurige markeringen als onderscheid tussen de stammen maar sommigen kunnen krachtige symbolen combineren met oude Totems, saga's en legenden, deze worden met trots gedragen en verlenen een bepaalde, tijdelijke kracht.

*De Bard spendeert **1 Status** en mag **10** andere personages van oorlogsverf voorzien, hij mag kiezen welk effect hij gaat zetten maar, in een vlaag van inspiratie, moet iedereen voorzien van dezelfde markering. Enkel diegenen de juiste volkskennis (zie Afkomst) kunnen effect dragen van de markering.*

*De markering **moet** op een visueel zichtbare plaats aangebracht worden anders telt ze niet!*

*Een oorlogsverf markering is geldig voor **1 periode** en moet daarna opnieuw aangebracht worden, men kan meerdere keren per periode oorlogsverf aanbrengen maar slechts 1 effect per keer dragen.*

Er wordt verondersteld dat de artiest zelf zijn verf kan maken van poeders en planten.

De speler moet zelf schmink / verf voorzien.

- *Moed: Geeft +1 Angst Resistentie.*
- *Afwering: Geeft +1 Gif & Ziekte Resistentie*
- *Vitaliteit: Geeft +1 Focus (bovenop Maximum.)*
- *Bescherming: Geeft +2 Bufferpunten*

Voorvereiste: Beeldende Kunsten I

Klassen: Vagebond

*Afkomst: Bhanda Korr - Khalië

Oorlogsverf II*

Debutant

EP: 2

*De Bard heeft dezelfde effecten en richtlijnen als de voorgaande vaardigheid, maar alle effecten verhogen hun bonus – De Bard moet **2 status** schrappen per 10 personen.*

- *Moed: Geeft +2 Angst Resistentie.*
- *Afwering: Geeft +2 Gif & Ziekte Resistentie*
- *Vitaliteit: Geeft +2 Focus (bovenop Maximum.)*
- *Bescherming: Geeft +4 Bufferpunten*

Voorvereiste: Oorlogsverf I

Werktuigen: Verf

Klassen: Vagebond

Oude Taal

Debutant

EP: 2

Het personage is in staat om de oude taal te spreken en ook te lezen en te schrijven.

Deze taal wordt het Duergsk genoemd.

De Oude Taal (Duergsk) wordt gesimuleerd door Engels.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Scholing

Klassen: Geleerde – Priester

Pantser Mengen I

Debutant

EP: 1

Het personage is een leerling pantsermaker en kan op dit niveau *normaal* Gemengde Pantzers 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 laat toe om alle soorten Gemengde pantzers te herschikken.

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

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Leerlooier I + Smeedkunst

Werktuigen: lederbewerking set & smeedtuigen

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Handelaar

Pantser Mengen II

Debutant

EP: 2

Het personage is een uitstekend pantsermaker en kan op dit niveau 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 II

*Het vervaardigen van een nieuw Gemengd pantser vergt **1 Focus***

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Pantser Mengen I

Werktuigen: lederbewerking set & smeedtuigen

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Handelaar

Pantserdracht I

Debutant

EP: 2

Krijgers zijn vaak getraind in het dragen van zwaardere pantseren.

*Het personage is in staat om één of meerdere stukken **maliënkolder** te dragen.*

Voorvereiste: /

Klassen: Krijger

Pantserdracht II

Debutant

EP: 2

Plaatpantser is de sterkste bescherming die er bestaat, en vele krijgers aspireren om dit te kunnen dragen.

*Het personage is in staat om één of meerdere stukken **plaatpantser** te dragen.*

Voorvereiste: Pantserdracht I

Klassen: Krijger

Papier Maken

Debutant

EP: 1

De vaardigheid om met de nodige werktuigen papier te vervaardigen of te repareren. Per eenheid hout kan men 5 eenheden papier maken. Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Men verkrijgt de ambachtelijke hand-out: Papier maken

Voorvereiste: /

Werktuigen: Papierzeef

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Geleerde – Handelaar – Priester

Peiling

Debutant

EP: 1

Het personage kan exact te weten komen hoeveel standing een ander personage heeft in de maatschappij.

Deze vaardigheid laat toe om na 5 minuten rollenspel (navraag, overleg met barden etc..) te weten te komen hoeveel Status een ander personage heeft. Men laat een figurant dit navragen bij het doelwit in kwestie. Men kan zowel het huidige aantal als permanente Status te weten komen.

Voorvereiste: Geruchten

Klassen: Vagebond

Perkament Maken

Debutant

EP: 2

De vaardigheid om met de nodige werktuigen perkament te vervaardigen of te repareren. Per eenheid 'huid' kan men 1 eenheid perkament maken. Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Men verkrijgt de ambachtelijke hand-out: Perkament maken

Voorvereiste: Papier Maken

Werktuigen: Boekrol

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Geleerde – Handelaar – Priester

Plaatsmid I

Debutant

EP: 2

Het personage is een leerling plaatsmid en kan op dit niveau *normaal* plaatpantser maken of herstellen. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (ertsen).

Het herstellen van een betere kwaliteit herleidt het plaatpantser naar dit niveau. Deze vaardigheid laat toe om alle soorten plaatpantser te herschikken.

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

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Smeedkunst

Werktuigen: Smeedtuigen + Smidse

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Handelaar

Plaatsmid II

Debutant

EP: 3

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

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

*Het vervaardigen van een nieuw Plaat pantser vergt **1 Focus**.*

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

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Plaatsmid I

Werktuigen: Smeedtuigen + Smidse

Inkomsten: 4 zilver

Klassen: Handelaar

Plantkennis

Debutant

EP: 1

Het personage is in staat om handige planten en kruiden te herkennen die gebruikt kunnen worden in brouwsels of giften.

*Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Plantkennis. Het personage kan ook **1x per dag** voor zonsopgang na voldoende rollenspel (bos wandelen, plantjes plukken etc..) naar het spelkot komen om te kijken wat het gevonden heeft. Vermeld zeker dat men de 'Plantkennis' vaardigheid gebruikt.*

Voorvereiste: /

Klassen: Geleerde – Priester – Ontwaakte

Podiumkunsten I

Debutant

EP: 1

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 **1 Status** van de artiest waarna allen aanwezig **1 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 **1 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: Artistiek Talent

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Vagebond

Podiumkunsten II

Debutant

EP: 2

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 **1 Status** van de artiest waarna allen aanwezig **2 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 **2 Status per 10 aanwezigen** die de act applaudisseren of afkeuren.*

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

Voorvereiste: Podiumkunsten I

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Vagebond

Primaire Gave I

Debutant

EP: 2

Het personage is geboren met 1 constante 'kracht' die hij **altijd** kan aanspreken. Deze gave typeert hem en reflecteert ook zijn uiterlijk.

De speler mag 1 Primaire gave kiezen uit een aantal Nv1 krachten in samenspraak met spelleiding.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Primaire Gave

*Deze gave kan **niet** gemuteerd worden en word ook **niet** afgegeven na een evenement. De speler moet zijn uiterlijk aanpassen aan de spreuk (donkere wallen onder ogen, zichtbare aders op een arm of keel etc..)*

De enige magie-strekking dat het personage kan beoefenen is Occultisme.

Deze vaardigheid kan enkel gekozen worden tijdens personage creatie.

Voorvereiste: /

Klassen: Ontwaakte

Primaire Gave II

Debutant

EP: 2

De Magiër heeft meer controle over zijn Primaire gave, die nu ook krachtiger is.

*De primaire gave van de speler evolueert naar **Nv2**. Alle voorgaande toepassingen gelden.*

*Dit **kan** inderdaad verschillen van zijn niveau in Occultisme.*

Voorvereiste: Primaire Gave I

Klassen: Ontwaakte

Purificatie I

Debutant

EP: 2

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

*Deze vaardigheid laat de smid toe om, mits de nodige grondstoffen, tot 2 zuivere ertsen **per periode** te maken door middel van rollenspel in de smidse.*

Voorvereiste: Smeedkunst

Werktuigen: Smidse

Klassen: Handelaar

Purificatie II

Debutant

EP: 2

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

*Deze vaardigheid laat de smid toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 zuivere ertsen **per periode** te maken door middel van rollenspel in de smidse. (in totaal 4 per dag.)*

Voorvereiste: Purificatie I

Werktuigen: Smidse

Klassen: Handelaar

Rechtskennis: Heimar*

Debutant

EP: 1

Het personage heeft een rudimentaire kennis over het rechtssysteem in Heimar.

De vaardigheid geeft recht op de hand-out: Rechtskennis: Heimar

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Scholing

Klassen: Geleerde

*Afkomst: Mannheim – Goliad – Ranae

Rechtskennis: Sibbe

Debutant

EP: 1

De priester is bekend met het kerkelijk recht van de clerici in Heimar.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Rechtskennis: Sibbe

Er wordt betrekking gemaakt tussen de sibbe van de Alfar, de sibbe van Hymir en de ordes van Ahlénnia.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Inwijding + Scholing

Klassen: Priester

Regeneratie I

Debutant

EP: 1

De Druïde is in staat zichzelf te helen in zijn Territorium mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten.

*De Druïde herwint zo 1 Levenspunt op 1 gekozen locatie. Dit kan men 1x **per periode** gebruiken. Deze vaardigheid kan enkel gebruikt worden in je eigen Territorium.*

Voorvereiste: Afbakening I

Klassen: Ontwaakte

Regeneratie II

Debutant

EP: 1

De Druïde is in staat zichzelf te helen in zijn Territorium mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten.

*De Druïde herwint zo 2 Levenspunten op zelf te kiezen locaties. Dit kan men 1x **per periode** gebruiken. Deze vaardigheid kan enkel gebruikt worden in je eigen Territorium.*

Voorvereiste: Afbakening II + Regeneratie I

Klassen: Ontwaakte

Reliek I

Debutant

EP: 2

De priester is in staat om door middel van gebeden een gave van zijn godheid te binden in een gepast voorwerp.

Men mag 1 Nv1 spreuk binden in het voorwerp dat men ten allen tijde op het lichaam moet dragen of bijhebben. Een spreuk in een Reliek vervalt niet zoals andere spreuken maar blijft vastzitten in het voorwerp. Men mag het dus overdragen tussen evenementen door.

De creatie van een Nv1 Reliek vraagt een tiental minuten rollenspel en het verbruiken van 1 kanalisatie kristal.

Het totaal aantal Relieken dat men kan dragen is de som van de Niveaus dat nooit boven de totale Wilskracht van het personage mag komen.

Enkel de Priester die de relik gemaakt heeft, kan de spreuk activeren.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Riten I

Klassen: Priester

Reliek II

Debutant

EP: 2

De priester is in staat om door middel van gebeden een gave van zijn godheid te binden in een gepast voorwerp.

Men mag 1x een Nv2 spreuk binden in het voorwerp dat men ten allen tijde op het lichaam moet dragen of bijhebben. Een spreuk in een Reliek vervalt niet zoals andere spreuken maar blijft vastzitten in het voorwerp. De creatie van een Nv2 Reliek vraagt een tiental minuten rollenspel en het verbruiken van 2 kanalisatie kristallen.

Het totaal aantal Relieken dat men kan dragen is de som van de Niveaus dat nooit boven de totale Wilskracht van het personage mag komen.

Enkel de Priester die de relik gemaakt heeft, kan de spreuk activeren.

Voorvereiste: Reliek I + Riten II

Klassen: Priester

Reputatie I

Debutant

EP: 2

De Handelaar heeft een beginnende reputatie.

Hij ontvangt +1 Status.

Voorvereiste: /

Klassen: Handelaar

Reputatie II

Debutant

EP: 2

De Handelaar heeft een bloeiende reputatie.

Hij ontvangt +1 Status. Cumulatief met voorgaande vaardigheid.

Voorvereiste: Reputatie I

Klassen: Handelaar

Riten 'X' I

Debutant

EP: 1

De priester is in staat om een simpele viering in de naam van zijn gekozen godheid te houden op heilige grond van die god. X staat voor het geloof van de priester; men kan kiezen uit Ahlénnia, De Alfar, Het Beest, Hymir, Melanthios of Tallathan.

Men kan een viering 1x per periode houden. Een viering moet voldoende rollenspel inhouden en duurt minimaal 15 minuten. Bij elke viering moet een verantwoordelijke van spelkot aanwezig zijn die de viering zal beoordelen.

Hoe meer gelovigen, hoe meer kans op gaven de priester heeft. Indien de viering NIET naar wens was of de goden zijn misnoegd, riskeert de priester een Goddelijke Straf.

Spelleiding houdt rekening met het aantal GELOVIGEN (die positief zijn voor de beoordeling) EN het aantal kettters / heksen (die negatief zijn voor de beoordeling)

Indien meerdere priesters aanwezig zijn, verdeelt de priester met de MEESTE status de verworven gaven.

Men kan slechts Riten van 1 geloof beoefenen.

Voorvereiste: Wijden

Klassen: Priester

Riten 'X' II

Debutant

EP: 2

De priester is in staat om een simpele viering in de naam van zijn gekozen godheid te houden op heilige grond van die god.

*Dezelfde voorwaarden gelden als voor de voorgaande vaardigheid maar de priester kan nu ook **Nv2** gaven verkrijgen van zijn godheid.*

Voorvereiste: Riten I + Wilskracht I

Klassen: Priester

Roep der Natuur*

Debutant

EP: 1

Het personage is ontwaakt met magisch potentieel en heeft de roep van het land aanhoort.

Je mag je een Druïde noemen.

*Deze vaardigheid is hetzelfde als **Woudlopen** maar in plaats van kennis en ervaring is de connectie meer primitiever en vloeit deze voort uit instinct.*

De enige magie-strekking die je vervolgens nog mag selecteren is Druïdisme.

Voorvereiste: /

Klassen: Ontwaakte

*Afkomst: Mannheim – Khalië – Bhandia Korr – Ranae

Roeping I

Debutant

EP: 2

De priester staat dicht bij zijn godheid.

Hij ontvangt +1 Status.

Voorvereiste: Verkorene X

Klassen: Priester

Roeping II

Debutant

EP: 2

De priester staat dicht bij zijn godheid.

Hij ontvangt +1 Status. Cumulatief met voorgaande vaardigheid.

Voorvereiste: Roeping I

Klassen: Priester

Schilden maken I

Debutant

EP: 1

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

Men kan de volgende voorwerpen maken & herstellen van normaal kwaliteit: Beukelaar - Schild –

Torenschild. Het herstellen van voorwerpen van betere kwaliteit herleidt de voorwerpen naar deze kwaliteit.

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

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Houtbewerking I + Smeedkunst

Werktuigen: Houtbewerking set + smeedtuigen

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Handelaar

Schilden maken II

Debutant

EP: 2

Het personage is een uitmuntend schildmaker en kan op dit niveau schilden van goede 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 **1 Focus***

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

Dit telt als beroep MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Schilden maken I

Werktuigen: Houtbewerking set + smeedtuigen

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Handelaar

Schildgebruik

Debutant

EP: 2

Het personage kan een schild hanteren tijdens een gevecht en krijgt hiermee de nodige beschermingspunten.

Voorvereiste: Wapengebruik '1handig X'

Klassen: Krijger - Vagebond

Schildgebruik: Beukelaar

Debutant

EP: 2

Het personage kan met een lichte beukelaar vechten: dit kleine schild laat toe om zelfs gedragen te worden met 2handige wapens of afstandswapens.

Voorvereiste: Wapengebruik '1handig X'

Klassen: Krijger - Vagebond

Schildgebruik: Torenschild*

Debutant

EP: 2

*Het personage kan met het loodzware torenschild effectief vechten. Men kan enkel **stapvoets** bewegen met een torenschild, nooit lopen.*

Voorvereiste: Schildgebruik

Klassen: Krijger

*Goliad - Orestis

Schitterende Ogen

Debutant

EP: 1

Sommigen van de legenden over Senestha zijn op waarheid berust..

De priesteres schittert een zilver licht uit haar ogen dat de duisternis doet wijken.

*Deze vaardigheid laat toe om een buitenspel zaklamp of dergelijk licht te gebruiken, vermeld duidelijk wel dat het licht uit je ogen schijnt en dit een **magisch effect** is!*

Tijdens je 'schittering' ben je immuun aan verblinding.

Dit vergt 1 Status van de priester.

Voorvereiste: Verkorene van Senestha

Klassen: Priester

Scholing*

Debutant

EP: 1

Het personage heeft genoten van een geschoolde opleiding en kent de algemene regels van wiskunde, taalkunde, natuurkunde, etc.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Scholing

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Lezen en Schrijven

Klassen: Algemeen

*Afkomst: Mannheim - Goliad - Ranae

Schoonschrift

Debutant

EP: 1

Het personage is in staat om mooi en verwoord te schrijven, dit is nodig om officiële documenten, literaire kunsten en contracten op te stellen.

Voorvereiste: Lezen en Schrijven

Werktuigen: Kalligrafie set

Klassen: Algemeen

Seance

Debutant

EP: 2

De spiritist kan een gepaste ruimte inrichten en klaarmaken voor een seance. In een seanceruimte (of spiegelkamer) heeft de Spiritist een verhoogde controle over de geesten en komen zijn magische gaven meer tot recht.

De spiritist neemt ongeveer 10 minuten rollenspel om een gepaste ruimte (tent, kerkhof, grafkamer etc..) voor te bereiden door middel van rituelen, kaarsen etc. Neem steeds op voorhand contact op met spelleiding!

Voor beter effect komen geesten liever 'snachts ipv overdag.

De spiritist krijgt een 'pool' van status gelijk aan zijn WK die hij enkel in zijn seance ruimte tegen geesten kan gebruiken die enkel hij heeft opgeroepen. Hiermee kan hij bevelen geven aan de opgeroepen geest.

In een seance ruimte kunnen Spiritisten 'gratis' spreuken casten.

Niet-spiritisten ontvangen 1 trauma indien ze schade ontvangen op een succesvolle seance.

Voorvereiste: Spiegelleer

Klassen: Ontwaakte

Slotenbreker

Debutant

EP: 2

Sommige krijgers (vooral stadswachters.. of plundersaars) kunnen met een gerichte krachtige mep een slot doen kraken. *Het personage speelt uit dat men een krachtige slag uitoefent op een slot, dit moet met het nodige lawaai uitgespeeld worden en kan nooit stil gedaan worden! Het wapen van de krijger moet van hogere kwaliteit zijn dan het slot anders wordt het wapen gebroken en niet het slot! (Evaluatie!)*

Welk soort of type wapen doet er niet toe.

Indien de inhoud van een kist of koffer van delicate aard is, kan spelleiding schade toewijzen aan de inhoud.

Voorvereiste: Wapengebruik 'X'

Klassen: Krijger – Vagebond

Slotenkraker I

Debutant

EP: 2

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 **normaal** kwaliteit stilletjes te kraken zonder sporen achter te laten.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: /

Werktuigen: Kraker set

Klassen: Vagebond

Slotenkraker II

Debutant

EP: 3

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 **goede** kwaliteit stilletjes te kraken zonder sporen achter te laten.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Slotenkraker I

Werktuigen: Kraker set

Klassen: Vagebond

Slotensmid I

Debutant

EP: 1

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

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

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

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Smeedkunst

Werktuigen: Smeedtuigen + Smidse

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Handelaar

Slotensmid II

Debutant

EP: 2

De smid is een leerling slotenmaker en kan sloten maken en repareren van Goede 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 1 Focus

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

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Slotensmid I

Werktuigen: Smeedtuigen + Smidse

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Handelaar

Smeedkunst

Debutant

EP: 1

Het personage kent de basisprincipes van het smeden en kan ertsen omsmelten waarmee metalen nutsvoorwerpen kunnen gemaakt of hersteld worden.

Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (erts).

Deze vaardigheid laat toe om ruwe gedolven ertsen om te smelten in bruikbare metalen voor ambachten.

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: /

Werktuigen: Smeedtuigen + Smidse

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Handelaar

Smidsvuur I

Debutant

EP: 1

De Smid waakt over de zijnen, sommige Tallathan priesters kunnen ongedeerd hun handen in een smidse steken of door een vuur lopen.

*Zolang de priester op gewijde grond verblijft is hij immuun aan het **effect** Vuur. Let op, hij ontvangt wel eventuele schade, maar het brandende Vuur effect wordt niet genoteerd.*

Voorvereiste: Verkorene van Tallathan

Klassen: Priester

Smidsvuur II

Debutant

EP: 1

De Smid waakt over de zijnen, sommige Tallathan priesters kunnen ongedeerd hun handen in een smidse steken of door een vuur lopen.

*De priester is immuun aan het **effect** Vuur. Let op, hij ontvangt wel eventuele schade maar het brandende Vuur effect wordt niet genoteerd. Dit werkt nu ook buiten gewijde grond!*

Voorvereiste: Smidsvuur I

Klassen: Priester

Spiegelleer

Debutant

EP: 1

De Spiritist heeft een grondige kennis over de wereld der geesten en diens deuren.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Spiegelleer.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geestesoog + Monsterkennis: Geesten

Klassen: Ontwaakte

Spiritisme I

Debutant

EP: 1

De spiritist kan magische krachten ontlenen van zijn contact met geesten en blootspelling aan de geestenwereld.

*De Spiritist is in staat om **Nv1** magische krachten te onttrekken van een aanwezige geest in een seanceruimte of Spiegelkamer. Deze gaven verschillen van geest tot geest en moet men BEKOMEN VIA ROLLENSPEL en INTERACTIE met de geest. Het aantal spreuken dat men kan onttrekken staat nooit vast en hangt van de geest af. De spiritist kan deze krachten 'Gratis' gebruiken in de spiegelkamer*

Voorvereiste: Seance

Klassen: Ontwaakte

Spiritisme II

Debutant

EP: 2

De spiritist kan magische krachten ontlenen van zijn contact met geesten en blootspelling aan de geestenwereld.

*De Spiritist is in staat om **Nv2** magische krachten te onttrekken van een aanwezige geest in een seanceruimte of Spiegelkamer. Deze gaven verschillen van geest tot geest en moet men BEKOMEN VIA ROLLENSPEL en INTERACTIE met de geest. Het aantal spreuken dat men kan onttrekken staat nooit vast en hangt van de geest af. De spiritist kan deze krachten 'Gratis' gebruiken in de spiegelkamer*

Voorvereiste: Spiritisme I + Wilskracht I

Klassen: Ontwaakte

Spoorzoeken I

Debutant

EP: 1

Het personage is een kundig woudloper en kan zonder problemen sporen volgen gemaakt door beesten of andere woudlopers.

*Een spoorzoeker is in staat om sporen te herkennen en te volgen van Beesten (of andere monsters indien hij daar de Kennis voor heeft) en andere woudlopers. Dit stelt hem in staat om aan spelleiding het volgende te vragen: Welke beesten en hoeveel? Hoeveel woudlopers? Worden er gegidst? Zijn er zware pantsers bij? Dit laat **niet** toe om sporen van Wildsluipers te volgen / herkennen.*

Voorvereiste: Monsterkennis: Beesten + Woudlopen

Klassen: Vagebond

Stads Sluipen

Debutant

EP: 3

Het personage kan zich ongezien voortbewegen in een bebouwde omgeving.

*Om de vaardigheid te initiëren mag niemand hem zien, daarna bindt hij **een wit lint** om het hoofd en kan vervolgens niet gezien worden zolang hij zich zeer traag voortbeweegt, geen geluid voortbrengt en binnen 1 meter van een bebouwing blijft. Eender welke vorm van **actie** verbreekt het sluipen en het personage wordt terug zichtbaar.*

De speler moet zelf het lint voorzien.

Voorvereiste: /

Klassen: Vagebond

Steenslijpen I

Debutant

EP: 2

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

Deze geslepen stenen (nv1) zijn geschikt om normale juwelen mee te versieren.

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

*Dit vergt **1 Focus** van de Slijper.*

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Mineraalkennis

Werktuigen: Slijpschijf

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Handelaar

Steenslijpen II

Debutant

EP: 3

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

Deze geslepen stenen (nv2) zijn geschikt om kwaliteit juwelen mee te versieren.

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

*Dit vergt **2 Focus** van de Slijper.*

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Steenslijpen I

Werktuigen: Slijpschijf

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Handelaar

Strategie

Debutant

EP: 3

Het personage is onderricht in de kunst van het oorlogsvoeren en weet hoe veldslagen eraan toegaan. Hij/zij moet bevelhebber zijn van een legermacht of eenheid (minstens 5 andere personages) en Status bezitten. *Je kan status omzetten in tactiepunten die je kunde, leiderschap en militaire reputatie voorstellen. Met 1 tactiepunt kan je 1 van volgende effecten bekomen:*

***Schildmuur:** 5 schilden krijgen +10 Schildpunten

***Blitzkrieg:** 5 gewapende soldaten krijgen 1x gratis Impact + Krachtslag +2 **op de charge**

***Flankaanval:** 5 licht-bepantserde soldaten krijgen een Time-Hold van 10 passen.

***Spervuur:** 5 schutters krijgen +1 schade op afstandswapens voor 30 seconden.

***Hinderlaag:** 5 'sluipers' mag men verdekt opstellen nabij het slagveld nadat de linies getrokken zijn.

***Elite Eenheid:** 5 van de **beste** soldaten (niet cumuleerbaar met gezag) krijgen +2 Pantser op elke locatie / +1 Angst Resistentie / en +3 Focus. De elite eenheid moet samen in formatie blijven.

*Met uitzondering van 'Elite Eenheid' mag men tactiepunten spenderen om +5 extra personages te beïnvloeden. Er kan tevens maar **1 'elite eenheid' per factie** op het slagveld zijn. Dit moeten de bevelhebbers onderling beslissen indien er meerdere strategen zijn. Om deze effecten te bekomen moet men minstens 1 bijpassende training houden van minstens 10 minuten.*

Contacteer nadien het spelkot met de volgende informatie:

- Aantal extra krijgers in de legereenheid (zie '**Gezag**' en schrap vervolgens status)
- Aanwezigheid van vaandeldrager (+1 tactiepunt). Deze telt niet mee bij het aantal krijgers in de legereenheid maar krijgt wel dezelfde effecten van de strategie.

- Niveau van 'Tactiek (I-V)'
- Aanwezigheid van strijdrum. Personage dat deze hanteert kan zich mede melden en status omwisselen voor extra tactiekpunten voor de tacticus.

De verkregen tactiekpunten blijven geldig voor de rest van het evenement, zolang de eenheid dezelfde blijft. Bij het gebruiken van een tactiekpunt geef je deze achteraf af aan de spelleiding. Indien de eenheid van samenstelling verandert moet er opnieuw bijpassende training plaatsvinden. Enkel status kan nog ingewisseld worden voor nieuwe tactiekpunten.

Voorvereiste: Landkaart Lezen

Klassen: Krijger

Taaigheid I

Debutant

EP: 1

De krijger bezit een ongeziene weerstand tegen fysieke schade.

Onmiddellijk na een gevecht mag de krijger 1 verloren levenspunt herwinnen (het was maar een schrammetje) dat hij in hetzelfde gevecht is kwijtgeraakt en is toegebracht door niet-magische schade.

De speler mag zelf kiezen op welke locatie hij het levenspunt terugpakt.

Deze vaardigheid kan men 1x per periode gebruiken maar niet als men op torso 0 komt.

Voorvereiste: Levenspunten II

Klassen: Krijger

Taaigheid II

Debutant

EP: 2

De krijger bezit een ongeziene weerstand tegen fysieke schade.

Onmiddellijk na een gevecht mag de krijger 2 verloren levenspunten herwinnen (het was maar een schrammetje) dat hij in hetzelfde gevecht is kwijtgeraakt en is toegebracht door niet-magische schade.

De speler mag zelf kiezen op welke locatie hij de levenspunten terugpakt.

Deze vaardigheid kan men 1x per periode gebruiken maar niet als men op torso 0 komt.

Voorvereiste: Levenspunten IV + Taaigheid I

Klassen: Krijger

Tactiek I

Debutant

EP: 1

Het personage is een kundig tacticus. Deze vaardigheid geeft recht op 1 tactiekpunt extra per evenement.

Dit tactiekpunt kan men inzetten bij de vaardigheid 'Strategie' ipv Status om te zetten. Tactiekpunten worden pas verkregen na het trainen van een elite eenheid.

Voorvereiste: Strategie

Klassen: Krijger

Tactiek II

Debutant

EP: 1

Het personage is een kundig tacticus. Deze vaardigheid geeft recht op 1 tactiekpunt extra per evenement.

Dit tactiekpunt kan men inzetten bij de vaardigheid 'Strategie' ipv Status om te zetten. Tactiekpunten worden pas verkregen na het trainen van een elite eenheid.

Voorvereiste: Tactiek I

Klassen: Krijger

Talisman I

Debutant

EP: 2

De Druide is in staat een Talisman te maken door een gekozen gave van diens Territorium te binden in een gepast voorwerp van diens Territorium.

Men kan 1 **Nv1** spreuk binden in het voorwerp dat men vervolgens ten allen tijde op het lichaam moet dragen. Een spreuk in een Talisman vervalt **NIET** zoals andere spreuken tussen evenementen door maar blijft vastzitten in de talisman. Men kan deze blijven bezitten over de evenementen heen.

*Indien men deze spreuk gebruikt dan verlaat ze de Talisman en moet men het spreukbriefje afgeven!
De creatie van een Nv1 Talisman vergt een tiental minuten rollenspel en **1 kanalisatie kristal** dat verbruikt wordt in het creatieproces.*

Het totaal aantal Talismannen dat men kan dragen is de som van de Niveaus dat nooit boven de totale Wilskracht van het personage mag komen.

Enkel de Druïde die de talisman gemaakt heeft, kan de spreuk activeren.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Cirkelleer

Klassen: Ontwaakte

Talisman II

Debutant

EP: 2

De Druïde is in staat een Talisman te maken door een gekozen gave van diens Territorium te binden in een gepast voorwerp van diens Territorium.

*Men kan 1 Nv2 spreuk binden in het voorwerp dat men vervolgens ten allen tijde op het lichaam moet dragen. Dezelfde regels gelden zoals bij Talisman I, maar men betaalt **2 kanalisatie kristallen** bij het creatieproces.*

Voorvereiste: Druidisme II + Talisman I

Klassen: Ontwaakte

Tatoeage I*

Debutant

EP: 2

Al eeuwen worden de Westerlanden geplaagd door de dwerg piraten, sommige gebruiken van deze vijanden worden overgenomen door de meer ruige lieden van de eilandengroep waaronder deze.

Het personage is een leerling tatoeage-artiest en kan op dit niveau normaal tatoeages zetten.

Dit betekend dat de tatoeage voor 1 evenement kan gedragen worden, men moet ze daarna terug opnieuw zetten aangezien ze vervaagd is.

Deze vaardigheid telt als een beroep.

*Een locatie kan slechts 1 tatoeage bevatten die een speltechnisch effect bezit, tatoeages moeten **zichtbaar** zijn om dit effect te bekomen. Men kan geen meerdere tatoeages met hetzelfde effect zetten (dan is het niet meer 'speciaal'). Het 'herstellen' van een betere kwaliteit herleidt de tatoeage naar dit niveau.*

De artiest schrap 1 status en kan kiezen uit volgende effecten:

- +1 Status
- +1 Trauma Resistentie
- +1 Focus

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

Er wordt aangenomen dat de tatoeëerder zelf inkt kan maken van poeders en planten.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Beeldende Kunsten I

Inkomsten: 1 Zilver

Werktuigen: Naald en Inkt

Klassen: Vagebond

*Afkomst: Goliad – Mannheim (Westerlanden)

Titel I

Debutant

EP: 1

Het personage draagt de titel van Baron of Barones en is onderverdeeld in de adel van Heimar. Een Baron kan van eender welk edel Huis zijn (ook een Lager Huis) en krijgt bijhorende verantwoordelijkheden en voordelen.

Deze vaardigheid geeft Status +1. Dit telt als beroep. Let wel, inkomsten van een Titel zijn bijkomstig aan andere inkomsten. Een Baron 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: Adelstand

Inkomsten: +1 Goud

Werktuigen: Zegelring

Klassen: Algemeen

Titel II

Debutant

EP: 2

Het personage draagt de titel van Burggraaf of Burggravin en is onderverdeeld in de adel van Heimar. Een Burggraaf kan van eender welk edel Huis zijn (ook een Lager Huis) en krijgt bijhorende verantwoordelijkheden en voordelen.

Deze vaardigheid geeft Status +1. Dit telt als een beroep. Let wel, inkomsten van een Titel zijn bijkomstig aan andere inkomsten. Een Burggraaf 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: Titel I

Inkomsten: +2 Goud

Werktuigen: Zegelring

Klassen: Algemeen

Titel III

Debutant

EP: 3

Het personage draagt de titel van Graaf of Gravin en is onderverdeeld in de adel van Heimar. Een Graaf kan van eender welk edel huis zijn (ook een Lager Huis) en krijgt bijhorende verantwoordelijkheden en voordelen.

Deze vaardigheid geeft Status +1. Dit telt als beroep. Let wel, inkomsten van een Titel zijn bijkomstig aan andere inkomsten. Een Graaf 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: Titel II

Inkomsten: +3 Goud

Werktuigen: Zegelring

Klassen: Algemeen

Trauma Resistentie I

Debutant

EP: 2

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

Het eerste punt trauma dat men oploopt mag men negeren.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Trauma Resistentie II

Debutant

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 I

Klassen: Algemeen

Uitbenen

Debutant

EP: 1

Het personage kan kundig de beenderen verwijderen van eender welk karkas, de juiste selecteren voor eventuele andere vaardigheden en deze daarvoor voorbereiden.

De algemene regel geldt: Torso LP van karkas = **totaal** ruwe grondstoffen, in geval van twijfel ALTIJD spelleiding bijhalen.

Voorvereiste: Villen

Werktuigen: Dolk

Klassen: Handelaar - Ontwaakte - Vagebond

Universiteit I*

Debutant

EP: 1

Je bent een student aan één der prestigieuze universiteiten.

Deze vaardigheid verleent een hand-out: Universiteiten en je ontvangt +1 Status.

Je moet kiezen aan welke universiteit je studeert. Je bekleed de functie: Student.

Lidmaatschap opent contacten voor grondstoffen, formules, fondsen etc.

Je moet jaarlijks lidgeld betalen: (zie Universiteiten)

Voorvereiste: Scholing

Klassen: Geleerde

*Afkomst: Mannheim – Goliad

Vallen Ontmantelen I

Debutant

EP: 1

Het personage kan Nv1 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 Zetten I

Werktuigen: dolk en kraker set

Klassen: Vagebond

Vallen Ontmantelen II

Debutant

EP: 1

Het personage kan Nv2 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 I + Vallen Zetten II

Werktuigen: dolk en kraker set

Klassen: Vagebond

Vallen Zetten I

Debutant

EP: 2

Het personage is in staat om Nv1 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 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: /

Werktuigen: schop en touw

Klassen: Vagebond

Vallen Zetten II

Debutant

EP: 2

Het personage is in staat om Nv2 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 I

Werktuigen: schop en touw

Klassen: Vagebond

Veldchirurgie

Debutant

EP: 1

Het personage is geoefend in heling op het slagveld zelf.

De heler mag alle genezingsvaardigheden gebruiken op het feitelijke slagveld of buiten in plaats van in een binnenruimte. Spelleiding behoudt het recht om eventuele infecties en/of ziekten uit te delen.

Voorvereiste: Chirurgie I

Klassen: Geleerde

Veldhulp

Debutant

EP: 1

Het personage kent de basisprincipes van eerste hulp en kan een slachtoffer stabiliseren.

*Zolang de heler bij het slachtoffer blijft (aanraakt) tellen bloedingen niet verder maar worden ze ook niet genezen. Indien het slachtoffer op torso 0 staat, zakt het niet verder naar -1 zolang het personage het aanraakt. Torso in **min** = dood! Men kan NIET zichzelf veldhulpen. Ledematen die op een maximum van **-4** staan kunnen herleid worden naar 0 levenspunten mits enig rollenspel en het verbruiken van 1 verband per locatie.*

Voorvereiste: /

Werktuigen: Verband

Klassen: Geleerde – Krijger – Vagebond

Verkenning

Debutant

EP: 1

Het personage is een verkenner van vijandige troepenbewegingen en kan deze nauwkeurig in kaart brengen voor zijn bevelhebber.

Alvorens een veldslag plaatsneemt mag hij spelleiding contacteren om enkele strategische bonussen van een vijandelijke strijdmacht te weten te komen (zie Strategie). Deze kan hij vervolgens doorgeven aan zijn bevelhebber. De scout in kwestie kan zelf niet deelnemen aan strategietrainingen indien hij deze vaardigheid gebruikt.

Voorvereiste: Landkaart Lezen + Wild sluipen

Klassen: Vagebond

Verkorene van Ahlénia*

Debutant

EP: 1

Je bent uitgekozen door Ahlénia als haar instrument op de wereld en gids der Khaliërs. Je hebt aanleg om een priesteres te worden en bezit magisch potentieel geschonken door de woudgodin Ahlénia.

Dit laat je toe om in combinatie met Riten gaven van de Goden op te roepen in een viering.

*Een Ahlénia priesteres kan **zichzelf** voor X levenspunten genezen 1x per periode op een viering door zich te baden in het water van het Woud. De priesteres kiest zelf op welke locaties de punten bijkomen.*

X = Wilskracht

Je moet als geloof: Ahlénia selecteren

Deze vaardigheid kan enkel bij Creatie aangekocht worden of door toelating van spelleiding.

Voorvereiste: /

Klassen: Priester

*Afkomst: Khaliër

Verkorene van De Alfar

Debutant

EP: 1

Je bent uitgekozen door de Alfar als hun instrument op de wereld en gids der mensheid. Je hebt aanleg om een priester te worden en bezit magisch potentieel geschonken door de Goden.

Dit laat je toe om in combinatie met Riten gaven van de Goden op te roepen in een viering.

Je moet als geloof: De Alfar kiezen.

*Een Alfar priester kan gaven van **alle drie** de pantheon Goden aanroepen & ontvangen.*

Deze vaardigheid kan enkel bij Creatie aangekocht worden of door toelating van spelleiding.

Voorvereiste: /

Klassen: Priester

Verkorene van Het Beest*

Debutant

EP: 1

Je bent uitgekozen door Het Beest als zijn instrument op de wereld en gids der Bhandas Korrs. Je hebt aanleg om een priester te worden en bezit magisch potentieel geschonken door de Goden.

Dit laat je toe om in combinatie met Riten gaven van de Goden op te roepen in een viering.

Een Beest priester (of sjamaan) is de gezworen vijand van Hymir, de Alvader.

Per Verkorene van Hymir (of de Alfar) actief tijdens het evenement ontvangt de Beest Sjamaan + 1 levenspunt of +1 focus (spelleiding bepaalt) om zijn toename in fysieke macht voor te stellen.

Deze vaardigheid kan enkel bij Creatie aangekocht worden of door toelating van spelleiding.

Voorvereiste: /

Klassen: Priester

Afkomst: Bhandas Korrs

Verkorene van Hymir*

Debutant

EP: 1

Je bent uitgekozen door Hymir als zijn instrument op de wereld en gids der Mannheimers. Je hebt aanleg om een priester te worden en bezit magisch potentieel geschonken door de oorlogsgod Hymir.

Dit laat je toe om in combinatie met Riten gaven van de Goden op te roepen in een viering.

*Een Hymir priester is **immuun aan alle Angst effecten op gewijde grond van Hymir (of De Alfar)***

wetende dat de Oorlogsgod toekijkt. Je moet als geloof: Hymir selecteren.

Deze vaardigheid kan enkel bij Creatie aangekocht worden of door toelating van spelleiding.

Voorvereiste: /

Klassen: Priester

*Afkomst: Mannheim

Verkorene van Melanthios

Debutant

EP: 1

Je bent uitgekozen door Melanthios als zijn instrument op de wereld en gids van lust. Je hebt aanleg om een priester te worden en bezit magisch potentieel geschonken door de Goden.

Dit laat je toe om in combinatie met Riten gaven van de Goden op te roepen in een viering.

*Een Melanthios priester is immuun aan pijn en hoeft dit ook nooit uit te spelen (hij mag dat wel maar dan doet ie alsof) pijn is gelijk aan genot voor deze priesters. **Hij is dan ook immuun aan bepaalde spreuken en aan folteringen.***

Deze vaardigheid kan enkel bij Creatie aangekocht worden of door toelating van spelleiding.

Voorvereiste: /

Klassen: Priester

Verkorene van Senestha*

Debutant

EP: 1

Je bent uitgekozen door Senestha als haar instrument op de wereld en gids der Ranae. Je hebt aanleg om een priester te worden en bezit magisch potentieel geschonken door de Goden.

*Dit laat je toe om in combinatie met Riten gaven van de Goden op te roepen in een viering.
Een Senestha priester(es) wordt beter beschermd en verhult door haar Godin als ze in gevaar is.
Per Verkorene van de Alfar (of éénzijdige Verkorenen van het Alfar pantheon) actief tijdens het evenement
ontvangt de priesteres éénmalig 1 extra beschermings of verhullings spreuk op haar eerste viering.
Spelleiding bepaalt het niveau van deze extra spreuken. Dit stelt haar toename in mystieke macht voor.*

Deze vaardigheid kan enkel bij Creatie aangekocht worden of door toelating van spelleiding.

Voorvereiste: /

Klassen: Priester

*Ranae

Verkorene van Tallathan*

Debutant

EP: 1

Je bent uitgekozen door Tallathan als zijn instrument op de wereld en gids der Goliad. Je hebt aanleg om een priester te worden en bezit magisch potentieel geschonken door de Goden.

Dit laat je toe om in combinatie met Riten gaven van de Goden op te roepen in een viering.

*Een Tallathan priester ontvangt de heilige zegen van de Smidgod indien zijn gewijde grond bedreigt wordt, de priester doet **magische schade** met elk wapen van **goede kwaliteit (of beter)** zolang er gevaar dreigt en de priester op gewijde grond staat. Je moet als geloof: Tallathan selecteren*

Deze vaardigheid kan enkel bij Creatie aangekocht worden of door toelating van spelleiding.

Voorvereiste: /

Klassen: Priester

*Goliad

Verleiding

Debutant

EP: 2

De priester is een meester in de verleidingskunsten en laat zijn slachtoffers in een zalige roes achter na een ontmoeting.

Een personage kan slechts één keer per periode verleid worden, aan het einde van een 'Verleiding' is het verwerende personage verplicht X vragen naar waarheid te beantwoorden.

X = wilskracht

Voorvereiste: Verkorene van Melanthios

Klassen: Priester

Verloskennis

Debutant

EP: 1

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

Indien het personage aanwezig is tijdens een geboorte en die via rollenspel uitspeelt, ontvangen zowel moeder als baby geen schade. Dit telt als een beroep.

Voorvereiste: Diagnose

Werktuigen: Dolk / Schaar

Inkomsten: 1 Zilver

Klassen: Geleerde

Vermomming

Debutant

EP: 2

Het personage kan zich kundig vermommen en zodoende anderen misleiden.

*Het personage mag zich vermommen en 1x **per periode** aan spelkot een eenvoudige outfit komen vragen (van normaal kledij – GEEN wapens of pantsers!). Indien men zelf outfits meeneemt, des te beter. Terwijl vermomd kan niemand de ware aard van je echte personage ontdekken tenzij je dit verteld natuurlijk.*

Men mag zich voordoen als een ander volk (de vaardigheid volkskennis kan enorm helpen).

Voorvereiste: Bedrog I

Werktuigen: Vermommingskit

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

Vervalsing

Debutant

EP: 2

Het personage is kundig in het vervalsen van geschreven documenten en kan deze perfect kopiëren of namaken. Let op, dit laat niet toe om documenten geschreven in schoonschrift te kopiëren tenzij men de vaardigheid Schoonschrift beheerst.

De speler mag hulp vragen aan spelleiding in verband met de authenticiteit van documenten te kunnen namaken. Om iets te kopiëren en te wijzigen heeft hij eerst een origineel nodig!

Voorvereiste: Lezen en Schrijven

Werktuigen: Schrijfgerief

Klassen: Handelaar - Vagebond

Verwennerij I

Debutant

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: /

Inkomsten: 1 Zilver

Klassen: Vagebond

Verwennerij II

Debutant

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 I

Inkomsten: 1 Zilver

Klassen: Vagebond

Villen

Debutant

EP: 1

Het personage kan van gedode dieren de huid of vacht kundig verwijderen zodat deze kan verwerkt worden in andere goederen. De algemene regel geldt: Torso LP van karkas = **totaal** ruwe grondstoffen, in geval van twijfel ALTIJD spelleiding bijhalen.

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: /

Inkomsten: 1 Zilver

Werktuig: Dolk

Klassen: Handelaar - Ontwaakte - Vagebond

Vitaliteit I

Debutant

EP: 1

Het personage ontvangt permanent +1 Focus

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Vitaliteit II

Debutant

EP: 1

Het personage ontvangt permanent +1 Focus

Voorvereiste: Vitaliteit I

Klassen: Algemeen

Vitaliteit III Debutant EP: 1

Het personage ontvangt permanent +1 Focus

Voorvereiste: Vitaliteit II

Klassen: Algemeen

Vitaliteit IV Debutant EP: 1

Het personage ontvangt permanent +1 Focus

Voorvereiste: Vitaliteit III

Klassen: Algemeen

Vitaliteit V Debutant EP: 1

Het personage ontvangt permanent +1 Focus

Voorvereiste: Vitaliteit IV

Klassen: Algemeen

Volkskennis: Bhanda Korr Debutant EP: 1

Het personage heeft een uitvoerige kennis over de barbaarse Bhanda Korr. Hij heeft kennis over tradities, belangrijke gebeurtenissen, cultuur en maatschappij.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Volkskennis: Bhanda Korr. Deze vaardigheid is gratis indien het personage van deze afkomst is.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Volkskennis: Goliad Debutant EP: 1

Het personage heeft een uitvoerige kennis over de wijze Goliad. Hij heeft kennis over tradities, belangrijke gebeurtenissen, cultuur en maatschappij.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out :Volkskennis: Goliad. Deze vaardigheid is gratis indien het personage van deze afkomst is.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Volkskennis: Khalië Debutant EP: 1

Het personage heeft een uitvoerige kennis over de waakzame Khaliërs. Hij heeft kennis over tradities, belangrijke gebeurtenissen, cultuur en maatschappij.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out :Volkskennis: Khalië. Deze vaardigheid is gratis indien het personage van deze afkomst is.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Volkskennis: Mannheim Debutant EP: 1

Het personage heeft een uitvoerige kennis over de oorlogzuchtige Mannheimers. Hij heeft kennis over tradities, belangrijke gebeurtenissen, cultuur en maatschappij.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out: Volkskennis: Mannheim. Deze vaardigheid is gratis indien het personage van deze afkomst is.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Volkskennis: Orestis

Debutant

EP: 1

Het personage heeft een basiskennis over het zuidelijk gelegen rijk Orestis. Hij heeft kennis over tradities, belangrijke gebeurtenissen, cultuur en maatschappij.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out Volkskennis: Orestis

Toestemming van Spelleiding vereist.

MENTOR VEREIST

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Volkskennis: Ranae

Debutant

EP: 1

Het personage heeft een uitvoerige kennis over de uitbundige Ranae. Hij heeft kennis over tradities, belangrijke gebeurtenissen, cultuur en maatschappij.

Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out Volkskennis: Ranae. Deze vaardigheid is gratis indien het personage van deze afkomst is.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Waakzaamheid I

Debutant

EP: 1

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 1 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: Alertheid

Klassen: Krijger – Vagebond

Waakzaamheid II

Debutant

EP: 1

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 10 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 I

Klassen: Krijger – Vagebond

Wapengebruik: 1Handig Slagwapen

Debutant

EP:

2

*Het personage kan met een 1handig Slagwapen (knots of hamer) vechten en doet hiermee 1 schade per rake slag. **Dit telt als een stomp wapen.***

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen - Krijger

Wapengebruik: 1Handig Zwaard Debutant EP: 2

Het personage kan een 1handig zwaard hanteren en doet hiermee 1 schade per rake slag.

Dit telt als een scherp wapen.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen – Krijger

Wapengebruik: 1Handige Bijl Debutant EP: 2

Het personage kan een 1handige bijl hanteren en doet hiermee 1 schade per rake slag.

Een bijl is noch stomp noch scherp.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen - Krijger

Wapengebruik: 2Handige Bijl Debutant EP: 2

Het personage kan een 2handige bijl hanteren en doet hiermee 2 schade per rake slag.

Een bijl is noch stomp noch scherp.

Voorvereiste: Wapengebruik: 1Handige Bijl

Klassen: Krijger - Vagebond

Wapengebruik: 2Handig Slagwapen Debutant EP:

2

*Het personage kan een 2handig slagwapen (hamer of knots) hanteren en doet hiermee 2 schade per rake slag. **Dit telt als een stomp wapen.***

Voorvereiste: Wapengebruik 1Handig Slagwapen

Klassen: Krijger

Wapengebruik: 2Handig Zwaard Debutant EP: 2

Het personage kan een 2handig zwaard hanteren en doet hiermee 2 schade per rake slag.

Dit telt als een scherp wapen.

Voorvereiste: Wapengebruik: 1Handig Zwaard

Klassen: Krijger

Wapengebruik: Bastaardzwaard Debutant EP: 1

*Het personage kan een bastaardzwaard hanteren en doet hiermee 1 schade 1handig of 2 schade 2handig per rake slag. **Dit telt als een scherp wapen.***

Voorvereiste: Wapengebruik: 2handig Zwaard

Klassen: Krijger

Wapengebruik: Blaaspijp* Debutant EP: 1

*Het personage kan een blaaspijp hanteren en doet hiermee 1 schade **op ontblote locaties.***

Dit betekent enkel schade op locaties zonder pantser of waar het pantser op 0 pantserpunten staat.

Indien het doelwit enige vorm van pantser draagt, heeft het pijltje geen effect.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen – Krijger – Vagebond

*Afkomst: Khalië – Bhandu Korrr

Wapengebruik: Boog Debutant EP: 3

*Het personage kan een handboog hanteren en doet hiermee **2 schade door pantser** per rake pijl.*

Een pijl is een scherp wapen.

Voorvereiste: /

Klassen: Krijger – Vagebond

Wapengebruik: Combinatie I

Debutant

EP: 1

Het personage kan een 1handig wapen en een dolk tegelijk hanteren. Deze doen respectievelijk de schade van voorvereiste vaardigheden.

Voorvereiste: Wapengebruik: 1Handig 'X' + Wapengebruik: Dolk

Klassen: Krijger – Vagebond

Wapengebruik: Combinatie II

Debutant

EP: 1

Het personage kan 2 1handige wapens hanteren. Deze doen respectievelijk de schade van voorvereiste vaardigheden.

Voorvereiste: Wapengebruik: Combinatie I

Klassen: Krijger – Vagebond

Wapengebruik: Dolk

Debutant

EP: 1

Het personage kan een dolk hanteren maar doet hiermee **1 schade op ontblote locaties!** Indien iemand eender welke vorm van pantser draagt, doet de dolk **geen schade**.

Een dolk telt als een scherp wapen.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen – Krijger – Vagebond

Wapengebruik: Kruisboog*

Debutant

EP: 3

*Het personage kan een kruisboog hanteren en doet hiermee **2 schade door pantser** per rake pijl.*

Een kruisboogpijl is stomp noch scherp.

Voorvereiste: /

Klassen: Geleerde – Krijger

*Afkomst: Mannheim – Goliad

Wapengebruik: Paalwapen

Debutant

EP: 4

Het personage kan een paalwapen hanteren en doet hiermee 2 schade.

Een paalwapen is stomp noch scherp.

Voorvereiste: /

Klassen: Krijger

Wapengebruik: Staf

Debutant

EP: 1

Het personage kan een staf hanteren **ter verdediging** maar doet hiermee geen schade!

Een staf telt als een stomp wapen.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Wapengebruik: Werpwapens

Debutant

EP: 2

Het personage kan allerhande werpwapens hanteren en doet hiermee 1 schade per rake worp met werpmessen, werpbijlen of werpstenen.

Deze schade is op pantser!

Werpmissen tellen als Scherpe wapens.

*Werpstenen tellen als Stompe wapens.
Werpbijlen zijn niet scherp noch stomp.*

Voorvereiste: /

Klassen: Krijger – Vagebond

Wapensmid I

Debutant

EP: 1

Het personage is een leerling wapensmid en kan op dit niveau *normaal* 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 I

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Smeedkunst + Houtbewerking I

Werktuigen: Smeedtuigen + Smidse

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Handelaar

Wapensmid II

Debutant

EP: 2

Het personage is een uitstekend wapensmid en kan op dit niveau *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.

*Het vervaardigen van een nieuw wapen vergt **1 Focus**.*

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

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Wapensmid I

Werktuigen: Smeedtuigen + Smidse

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Handelaar

Weerlegging

Debutant

EP: 1

Deze vaardigheid laat een Bard toe om een direct bevel van een edelman of priester te weerleggen via **gepast rollenspel** in hun functie als sociale link met de bevolking. (men is nog steeds respectvol en onderdanig!) Hij moet dan wel mondeling dit bevel aanvechten of becommentariëren.

Bv: "maar Heer, U wilt toch niet bekend staan als een wrede heerser? Verspil uw verheven aandacht niet aan deze worm."

Dit vergt 1 status van de Bard.

Voorvereiste: Artistiek Talent + Etiquette

Klassen: Vagebond

Wegbranden Infectie

Debutant

EP: 1

Het personage kan een infectie 'genezen' zodat het slachtoffer verder kan genezen worden.

*Na rollenspel wordt de infectie van het sheet geschrapt maar ontvangt het slachtoffer wel **1 Vuur schade door pantser** op de locatie waar de infectie zich bevond.*

Dit verwijdert enkel de infectie, dit geneest geen verloren levenspunten!

Voorvereiste: Diagnose

Werktuigen: Dokterstas

Klassen: Geleerde

Welvaart*

Debutant

EP: 1/2/4

Deze vaardigheid laat toe om 1 rijkdom hoger te beginnen dan normaal aangeduid door je klasse. Dit moet verwerkt worden in de achtergrond van je personage.

Deze vaardigheid kan enkel gekozen worden bij personagecreatie.

Men moet toestemming van spelleiding hebben om deze vaardigheid te kiezen.

Het kost 1 EP om van Arm naar Middenklasse te gaan.

Het kost 2 EP om van Middenklasse naar Welvarend te gaan.

Het kost 4 EP om van Welvarend naar Rijk te gaan.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

*Afkomst: Mannheim – Goliad

Wereldlijk Leider

Debutant

EP: 1

Deze vaardigheid laat een Edelman/vrouw toe om een ander personage een direct bevel te geven aan een inwoner van Heimar indien deze zich niet neerlegt bij zijn/haar positie.

Hiervoor schrappt hij **1 status** en laat via z'n titel zijn autoriteit gelden. Dit bevel **moet** opgevolgd worden tenzij men 1 Wilskracht spendeert om dit te negeren, waarvoor men uiteraard de wereldlijke gevolgen zal moeten dragen en gerechtelijk strafbaar wordt!

Bv: "Ik, Baron Grimsonn van Huis Drakhan, beveel U dat document aan mij te geven!"

"In naam van Graaf Harald Vengarsonn, staak de aanval! Dat is een bevel!"

Dit kan uiteraard leiden tot machtsmisbruik maar we benadrukken hierbij dat men de regels van zowel binnen- als buitenspel respecteert. Het mag zeker binnen-spel 'onrechtvaardig' zijn, je hebt nu eenmaal wrede of oneerlijke edelen zolang er maar niemands spelplezier in het gedrang komt. (dus niemands wapens claimen, geen strip commando's etc..)

Men kan niemand bevelen met een hogere titel! Bevelen moeten met gepast rollenspel uitgespeeld worden.

Voorvereiste: Adelstand

Klassen: Algemeen

Weven I

Debutant

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.

Voorvereiste: Naald en Draad

Werktuigen: Weefgetouw

Klassen: Handelaar

Weven II

Debutant

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. (4 in totaal per periode)

Voorvereiste: Weven I

Werktuigen: Weefgetouw

Klassen: Handelaar

Wichelarij

Debutant

EP: 1

Wichelarij is de kunst om inzicht te krijgen in een vraag of situatie door middel van een reeks geritualiseerde handelingen. Centraal staat het lezen en interpreteren van voortekens of omina. De wichelaar maakt gebruik van hulpmiddelen toepasselijk op zijn afkomst (glazen bol, kaarten, handlezen, ingewanden lezen, pendelen, gedrag van vogels bestuderen, botjes werpen ...)

Het gebruik van wichelarij laat toe om één maal per dag een cryptisch antwoord te krijgen op één gestelde vraag door middel van 15 minuten wichelarij. De wichelaar mag daarvoor naar het spelkot komen.

Voorvereiste: /

Klassen: Ontwaakte - Priester

Wijden

Debutant

EP: 1

De Priester kan een gepaste ruimte of grond wijden aan De Alfar.

Dit telt nu als zijnde 'Heilige' grond van zijn godheid wat belangrijk is voor gaven & sacramenten.

Deze wijding dient een tiental minuten met rollenspel uitgespeeld te worden.

Men moet de regels en dogma's van de godheid respecteren of de grond is niet gewijd.

Een priester kan slechts 1 Heilige grond wijden per evenement.

Opgepast: Als je grond **ontheiligd** wordt (bv Disruptie door heksen) dan krijg je een **Goddelijke Straf**.

Dit kost 1 Status van de Priester.

Voorvereiste: Geloofskennis X + Verkorene X

Klassen: Priester

Wild Sluipen

Debutant

EP: 3

Het personage kan zich ongezien voortbewegen in een wildernis omgeving.

*Om de vaardigheid te initiëren mag niemand hem zien, daarna bindt hij een **wit lint** om het hoofd en kan vervolgens niet gezien worden zolang hij zich traag voortbeweegt, geen geluid voortbrengt en **binnen 1 meter** bij struiken of bomen blijft. Eender welke vorm van actie verbreekt het sluipen en het personage wordt terug zichtbaar. **De speler moet zelf het lint voorzien.***

Voorvereiste: Woudlopen

Klassen: Vagebond

Wildspoor

Debutant

EP: 2

Een priester van Het Beest bekijkt de uitgestrekte wildernis als zijn jachtdomein.

Deze vaardigheid is gelijk gesteld aan Woudlopen.

Voorvereiste: Verkorene van Het Beest

Klassen: Priester

Wilskracht I

Debutant

EP: 2

Het personage ontvangt permanent +1 WK

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Wilskracht II

Debutant

EP: 2

Het personage ontvangt permanent +1 WK

Voorvereiste: Wilskracht I

Klassen: Algemeen

Wilskracht III Debutant EP: 3
Het personage ontvangt permanent +1 WK
Voorvereiste: Wilskracht II
Klassen: Algemeen

Wilskracht IV Debutant EP: 3
Het personage ontvangt permanent +1 WK
Voorvereiste: Wilskracht III
Klassen: Algemeen

Wilskracht V Debutant EP: 3
Het personage ontvangt permanent +1 WK
Voorvereiste: Wilskracht IV
Klassen: Algemeen

Woudlopen Debutant EP: 2
Het personage mag van paden afwijken en zich in het bos vertoeven zonder risico.
Personages zonder deze vaardigheid die zich in het bos bevinden, dienen zich aan te melden bij spelleiding na enige tijd 'verdwaald' rollenspel.
Voorvereiste: /
Klassen: Vagebond

Woudsluier Debutant EP: 2
Legenden van mysterieuze heilige vrouwen die verschijnen en verdwijnen in een oogwenk zijn zeer gewoon aan de rand van de grote wouden.
Deze vaardigheden staat gelijk aan Wild Sluipen en stelt de priesteres in staat om een sluiplint te gebruiken in de wildernis. Je kan enkel stapvoets bewegen, geen acties ondernemen of spreken tijdens het sluipen of dit zal vervallen en je terug zichtbaar maken.
Voorvereiste: Verkorene van Ahlénnia + Woudlopen
Klassen: Priester

Ziekenboeg Debutant EP: 3
Het personage kan een binnenruimte of tent inrichten tot ziekenboeg. Hier heeft men de nodige ruimte en enkele tafels en oppervlakten nodig voor medicinaal gerief. (minstens 2!)
Alle Chirurgie beoefend in de ziekenboeg heelt +1 LP per locatie zolang het personage met de vaardigheid aanwezig is. Het menden van zieken (zie Menden) wordt tevens verkort met 1 periode. De ziekenboeg kan een geheel evenement bestaan. Een ziekenboeg kan vernietigd worden in welk geval deze voor een volle periode onbruikbaar wordt. (terug kuisen, ontsmetten etc..)
Voorvereiste: Chirurgie I + Menden I
Klassen: Geleerde

Ziekteresistentie I Debutant EP: 1
Het personage is gehard tegen ziekten en negeert de eerste nv1 ziekte die het oploopt.
Voorvereiste: /
Klassen: Algemeen

Ziekteresistentie II Debutant EP: 1

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

Voorvereiste: Ziekte Resistentie I

Klassen: Algemeen

Ziekteresistentie III

Debutant

EP: 1

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

Voorvereiste: Ziekte Resistentie II

Klassen: Algemeen

Ziekteresistentie IV

Debutant

EP: 1

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

Voorvereiste: Ziekte Resistentie III

Klassen: Algemeen

Ziekteresistentie V

Debutant

EP: 1

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

Voorvereiste: Ziekte Resistentie IV

Klassen: Algemeen

Zieleneter I

Debutant

EP: 1

De Magiër verkrijgt een tijdelijke influx van magische energie als hij de essentie van een ontwaakte ziel kan verslinden.

*Deze vaardigheid laat de Magiër toe om X Nv1 spreuken te verkrijgen indien hij via een gepast ritueel (hart uitsnijden, laatste adem vangen etc..) van enkele minuten een recent gestorven, **ontwaakt** personage kan 'schenden' (hieronder verstaan we Ontwaakte of Priester). Indien dit lukt kan de geest van de gestorvene niet meer opgeroepen worden via een Seance!*

X = Wilskracht van het slachtoffer

Voorvereiste: Occultisme I

Klassen: Ontwaakte

Zieleneter II

Debutant

EP: 1

Alle vereisten van de voorgaande vaardigheid zijn van toepassing, de Magiër ontvangt X Nv1-2 spreuken na vervolledigen van het ritueel.

X = Spreukverdeling naargelang Zieleneter / wilskracht van het slachtoffer.

Voorvereiste: Occultisme II + Zieleneter I

Klassen: Ontwaakte

Zielensteen

Debutant

EP: 1

Sommige spiritisten geloven dat de poort na het hiernamaals ligt op de bodem van het kristalmeer en de kristallen zijn zielen die de goden hebben geweigerd...

Dit laat spiritisten toe om hun spreuken ook buiten hun seance ruimte te gebruiken na enkele jaren oefening.

Deze vaardigheid laat toe om gaven buiten je Seance ruimte te gebruiken met behulp van een kanalisatie kristal. Het niveau van de spreuk is gelijk aan het aantal kristallen dat men nodig heeft.

Na het effect van de spreuk vervallen de kristallen en lossen ze op in het niets.

Voorvereiste: Spiritisme I

Klassen: Ontwaakte

Zielenzorg I

Debutant

EP: 2

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

Deze aandoening geneest traag en heeft veel opvolging nodig, zodoende moet de patiënt en de

“zielenverzorger” 4x een sessie ondergaan (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: Scholing

Klassen: Geleerde - Priester

Zielenzorg II

Debutant

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 3x 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 I

Klassen: Geleerde – Priester

Zwaardsmid I

Debutant

EP: 2

Het personage is een leerling zwaardsmid en kan op dit niveau *normaal* wapens 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 I

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Smeedkunst

Werktuigen: Smeedtuigen + smidse

Inkomsten: 1 zilver

Klassen: Handelaar

Zwaardsmid II

Debutant

EP: 2

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.

Het vervaardigen van een nieuw zwaard vergt 1 Focus

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

Dit telt als beroep. MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Zwaardsmid I

Werktuigen: Smeedtuigen + smidse

Inkomsten: 2 zilver

Klassen: Handelaar

Zwemmen

Debutant

EP: 1

Het personage heeft geleerd om te zwemmen en kan zich drijvende houden.

Deze vaardigheid is meer voor achtergrond maar in de uitzonderlijke gevallen dat men tijdens een evenement **binnen-spel** het water in moet of valt, kan het personage na rollenspel zonder problemen rondzwemmen. Zo niet zal het personage zich moeten vastklampen, gered worden of verdrinken. Deze vaardigheid werkt nooit indien men zwaar pantser draagt.

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

Overzicht Algemene vaardigheden

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
Bedrog I	1	1x Liegen onder druk	/
Bedrog II	1	2x Liegen onder druk	Bedrog I
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
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
Domein I	1	1 Domeinpunt	Adelstand
Domein II	1	2 Domeinpunten	Domein I
Etiquette	1	Regels van de Etiquette	Heraldiek + Scholing
Evaluatie	1	Kwaliteit en waarde inschatten	/
Geloofskennis: Ahlénnia	1	Kennis over de woudgodin	/

Geloofskennis: De Alfar	1	Kennis over het pantheon in Heimar	/
Geloofskennis: Het Beest	1	Kennis over het Beest	/
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
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
Hoge Adel	2	Lid van de Hoge Adel	Adelstand
Krijgstechniek: Hap	2	Bijten tijdens een gevecht	Wapengebruik 'X'
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	/
Monsterkennis: Beesten	1	Kennis over beesten	/
Monsterkennis: Trollen	1	Kennis over trollen	/
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
Trauma Resistentie I	2	1x per evenement trauma resisteren	/
Trauma Resistentie II	2	Per evenement +1 trauma resisteren	Trauma Resistentie I
Uitbenen	1	Beenderen verzamelen	Villen
Villen	1	Huiden kunnen stropen	Monsterkennis: Beesten
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
Volkskennis: Bhandia Korr	1	Kennis over de Bhandia Korr	/
Volkskennis: Goliad	1	Kennis over de Goliad	/
Volkskennis: Khalië	1	Kennis over de Khaliërs	/
Volkskennis: Mannheim	1	Kennis over de Mannheimers	/
Volkskennis: Ranae	1	Kennis over de Ranae	/
Waakzaamheid I	1	Sluipers kunnen detecteren op 1m	Alertheid
Waakzaamheid II	1	Sluipers kunnen detecteren op 10m	Alertheid
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	/
Welvaart	1*2* 4	Rijkdom+1	/
Wereldlijk Leider	1	Bevelen kunnen geven	Adelstand
Wichelarij	1	Ritueel om inzicht te verkrijgen	/
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 V	1	Ziekte Resistentie +1	Ziekte Resistentie IV
Zwemmen	1	Kunnen zwemmen	/

Overzicht Geleerde Vaardigheden

Vaardigheid	EP	Omschrijving	Voorvereiste
Alchemie I	2	Nv1 alchemische formules	Mineraalkennis + Plantkennis + Universiteit I
Alchemie II	3	Nv2 alchemische formules	Alchemie I
Anatomiekennis	1	Kennis over het lichaam	Scholing
Bloedstelping	2	Stoppen van bloedingen	Veldhulp
Boekdrukkunst	2	Drukken en repareren van boeken	Scholing
Boekenkennis	2	Aanleren van alle kennis	Universiteit I
Botten Zetten	2	Breuken kunnen genezen	Anatomiekennis + Chirurgie I
Chirurgie I	2	Genezen van 1 LP per locatie per periode	Diagnose
Chirurgie II	2	Genezen van 2 LP per locatie per periode	Chirurgie I
Diagnose	1	Patiënt kundig onderzoeken	Scholing + Veldhulp
Folteren I	1	1 vraag na marteling	Anatomiekennis
Folteren II	1	2 vragen na marteling	Folteren I
Geneeskennis	1	Kennis over Ziekten	Anatomiekennis
Geschiedkennis: Golyndië	1	Geschiedenis van Golyndië	Scholing
Geschiedkennis: Heimar	1	Geschiedenis van Heimar	Scholing
Geschiedkennis: Khalië	1	Geschiedenis van Khalië	Scholing
Geschiedkennis: Mannheim	1	Geschiedenis van Mannheim	Scholing
Gif Zuigen	2	Gif uit wonden kunnen zuigen	Diagnose
Gifmenger I	2	Nv1 Giffen kunnen brouwen	Monsterkennis: Beesten + Plantkennis
Gifmenger II	3	Nv2 Giffen kunnen brouwen	Gifmenger I
Groepstherapie I	1	Groepssessie 3 personen	Zielenzorg I
Groepstherapie II	1	Groepssessie 5 personen	Groepstherapie I
Herbalisme I	1	Nv1 Herbalisme brouwsels maken	Plantkennis
Herbalisme II	2	Nv2 Herbalisme brouwsels maken	Herbalisme I
Innovatie I	2	Nv1 Innovatie experimenten	Universiteit I
Innovatie II	3	Nv2 Innovatie experimenten	Innovatie I
Landkaart Lezen	1	Kaarten kunnen lezen	Lezen en Schrijven
Landkaart Opstellen	2	Kaarten kunnen maken	Landkaart Lezen
Lijfarts	2	Persoonlijke dokter zijn	Anatomiekennis + Chirurgie I + Menden I
Menden I	1	Nv1 giffen en ziekten genezen	Diagnose + Geneeskennis
Menden II	1	Nv2 giffen en ziekten genezen	Menden I
Mineraalkennis	1	Kennis over mineralen	Scholing
Oude Taal	2	Oude taal kunnen lezen en schrijven	Scholing
Papier Maken	1	Vellen papier kunnen maken	/
Perkament Maken	2	Vellen perkament kunnen maken	Papier Maken
Plantkennis	1	Kennis over planten en kruiden	/
Rechtskennis: Heimar	1	Kennis over het recht	Scholing

Universiteit I	1	Rank van Student aan universiteit	Scholing
Veldchirurgie	1	Genezen op het slagveld	Chirurgie I
Veldhulp	1	Eerste hulp toedienen	/
Verloskennis	1	Bijstaan tijdens een geboorte	Diagnose
Volkskennis: Orestis	1	Kennis over Orestis	Lezen en Schrijven
Wapengebruik: Kruisboog	3	Schieten men een kruisboog / 2 schade	/
Wegbranden Infectie	1	Infecties wegbranden	Diagnose
Ziekenboeg	3	Inrichten van een Ziekenboeg	Chirurgie I + Menden I
Zielenzorg I	2	4 sessies om 1 trauma punt te genezen	Scholing
Zielenzorg II	2	3 sessies om 1 trauma punt te genezen	Zielenzorg I

Overzicht Handelaar Vaardigheden

Vaardigheid	EP	Omschrijving	Voorvereiste
Bontmaker I	1	Gewone Bontpantseers maken	Leerlooier I
Bontmaker II	2	Goede Bontpantseers maken	Bontmaker I
Diefstal Resistentie I	1	Diefstal kunnen resisteren	/
Diefstal Resistentie II	1	Diefstal kunnen resisteren +1	Diefstal Resistentie I
Edelsmeedkunst I	2	Gewone juwelen maken	Smeedkunst + Steenslijpen I
Edelsmeedkunst II	3	Goede juwelen maken	Edelsmeedkunst I + Steenslijpen II
Geruchten	1	Ontvangen van geruchten	/
Gildelidmaatschap I	2	Initiaat van een handelsgilde	Lezen en Schrijven + Marktkennis
Glasblazen	1	Glazen kunnen maken	/
Goederenstroom I	2	Goederen twv 1 goud bestellen	Gildelidmaatschap I
Goederenstroom II	3	Goederen twv 5 goud bestellen	Goederenstroom I
Herwinning I	1	1x voorwerp herwinnen per evenement	Ambacht I
Herwinning II	1	2x voorwerp herwinnen per evenement	Herwinning I
Houtbewerking I	1	Gewone houten wapens maken	/
Houtbewerking II	2	Goede houten wapens maken	Houtbewerking I
Houtverduurzaming I	2	2 duurzaam hout per periode	Houtbewerking I
Houtverduurzaming II	2	4 duurzaam hout per periode	Houtverduurzaming I
Huidbewerking I	2	2 Bewerkte huid per periode	Leerlooier I
Huidbewerking II	2	4 Bewerkte huid per periode	Huidbewerking I
Kleermaker	2	Goede kledij maken	Naald en Draad
Leerlooier I	1	Gewone lederen pantsers maken	Naald en Draad
Leerlooier II	2	Goede lederen pantsers maken	Leerlooier I
Maliënsmid I	2	Gewone maliënkolders maken	Smeedkunst
Maliënsmid II	3	Goede maliënkolders maken	Maliënsmid I
Marktkennis	1	Kennis over de lokale markt	/
Monsterkennis: Dwergen	2	Kennis over de dwergen	Geruchten
Naald en Draad	1	Gewone kledij maken	/
Netwerken I	1	1 status herwinnen per evenement	Gildelidmaatschap
Netwerken II	1	2 status herwinnen per evenement	Netwerken I
Ontginning	2	Gesteenten en ertsen ontginnen	/
Pantser Mengen I	1	Gewone Gemengde pantsers maken	Leerlooier I + Smeedkunst
Pantser Mengen II	2	Goede Gemengde pantsers maken	Pantser Mengen I
Papier Maken	1	Vellen papier kunnen maken	/
Perkament Maken	2	Vellen perkament kunnen maken	Papier Maken
Plaatsmid I	2	Gewone plaatpantseers maken	Smeedkunst
Plaatsmid II	3	Goede plaatpantseers maken	Plaatsmid I
Purificatie I	2	2 zuiver erts per periode	Smeedkunst
Purificatie II	2	4 zuiver erts per periode	Purificatie I
Reputatie I	2	Status +1	/
Reputatie II	2	Status +1	Reputatie I
Schilden Maken I	1	Gewone schilden maken	Houtbewerking I + Smeedkunst
Schilden Maken II	2	Goede schilden maken	Schilden Maken I
Slotensmid I	1	Gewone sloten maken	Smeedkunst
Slotensmid II	2	Goede sloten maken	Slotensmid I

Smeedkunst	1	Basis van het smeden	/
Steenslijpen I	2	Gewone edelstenen slijpen	Mineraalkennis
Steenslijpen II	3	Goede edelstenen slijpen	Steenslijpen I
Vervalsing	2	Kundig documenten kunnen vervalsen	Lezen en Schrijven
Volkskennis: Orestis	1	Kennis over Orestis	Lezen en Schrijven
Wapensmid I	1	gewone wapens maken	Houtbewerking I + Smeedkunst
Wapensmid II	2	Goede wapens maken	Wapensmid I
Weven I	2	2 zuiver stof per periode	Naald en Draad
Weven II	2	4 zuiver stof per periode	Weven I
Zwaardsmid I	1	gewone zwaarden smeden	Smeedkunst
Zwaardsmid II	2	goede zwaarden smeden	Zwaardsmid I

Overzicht Krijger vaardigheden

Vaardigheid	EP	Omschrijving	Voorvereiste
Berserk I	3	Furie / 10 Buffer / Immuun Angst	Wapengebruik 'X'
Berserk II	3	Furie / schade +1	Berserk I
Duel	2	Regels van het Duel	Heraldiek + Krijgskunst I
Gevechtstudie	1	Pantserpunten lezen tijdens gevecht	Krijgskunst I
Gezag I	1	Leiderschap +2 personages	Inspiratie + Strategie
Gezag II	1	Leiderschap +3 personages	Gezag I
Huurling	1	Inkomsten als huurling	Krijgstechniek 'X'
Inspiratie	3	Inspiratie effecten	Wapengebruik 'X'
Knevelen	1	Iemand kundig vastbinden	/
Krijgskunst I	1	Focus +1	Vitaliteit I
Krijgskunst II	1	Focus +1	Krijgskunst I + Vitaliteit III
Krijgstechniek: Balans	1	Evenwicht na impact bewaren	
Krijgstechniek: Bloedpijl I	1	Nv1 Bloeding veroorzaken met pijl	Wapengebruik Boog / Kruisboog
Krijgstechniek: Dekking I	1	Slag opvangen met schild	Schildgebruik
Krijgstechniek: Discipline	2	Angst Aanval resisteren	Wapengebruik 'X'
Krijgstechniek: Dolksteek I	1	Nv1 Bloeding veroorzaken met dolk	Wapengebruik: Dolk
Krijgstechniek: Duw	1	Impact effect met schild	Schildgebruik
Krijgstechniek: Hap	2	Bijten tijdens een gevecht	Wapengebruik 'X'
Krijgstechniek: Impact	1	Impact effect met wapen	Wapengebruik: 2handig / Paalwapen
Krijgstechniek: Krachtschot I	2	Schade +1 met bogen	Wapengebruik: Boog
Krijgstechniek: Krachtslag I	2	Schade +2 met wapen	Wapengebruik: 2handig / Paalwapen
Krijgstechniek: Krachtworp I	2	Schade +1 met werpwapens	Wapengebruik: Werpwapens
Krijgstechniek: Ontwapen	2	Ontwapenen van tegenstanders	Krijgstechniek: Pareer
Krijgstechniek: Pareer I	1	Pareren van slagen	WG; 1handig zwaard / staf / Paalwapen
Krijgstechniek: Penetratie	2	Door lichte pantsers schieten	Wapengebruik: Blaaspijp
Krijgstechniek: Schildkliever I	2	Krachtslag +5 op schilden	WG: 1handige bijl / 2handige bijl
Krijgstechniek: Schildmuur I	2	Extra schildpunten in linie	Schildgebruik
Krijgstechniek: Sluipaanval	2	Ongezien kunnen aanvallen	WG: Dolk + 'X' Sluipen
Krijgstechniek: Snelle Slag	2	Blok of Pareer counteren	Wapengebruik: Combinatie II
Krijgstechniek: Strijd Brul	2	Angst effect veroorzaken	Angst Resistentie I + Wapengebruik 2handig
Krijgstechniek: Uitputting I	1	Tegenstander focus doen verliezen	Wapengebruik: Combinatie II
Krijgstechniek: Vaste Hand	2	Ontwapening negeren	Wapengebruik X
Krijgstechniek: Verdoving I	2	tijdelijk verdoven met slagwapens	Wapengebruik: 1H / 2H slagwapen
Landkaart Lezen	1	Kaarten kunnen lezen	Lezen en Schrijven
Lijfwacht	2	Persoonlijke beschermer zijn	Krijgstechniek 'X' + Krijgstechniek 'X'
Pantserdracht I	2	Maliënkolders dragen	/
Pantserdracht II	2	Plaatpanters dragen	Pantserdracht I
Schildgebruik	2	Schilden kunnen hanteren	Wapengebruik 1handig
Schildgebruik: Beukelaar	2	Beukelaars kunnen hanteren	Wapengebruik 1handig
Schildgebruik: Torenschild	2	Torenschilden kunnen hanteren	Schildgebruik
Slotenbreker	2	Sloten breken met kracht	Wapengebruik 'X'

Strategie	3	Strategische manoeuvres	Landkaart Lezen
Taaigheid I	1	1 Schade negeren per periode	Levenspunten II
Taaigheid II	2	2 Schade negeren per periode	Levenspunten IV + Taaigheid I
Tactiek I	1	Tactiekpunt +1	Strategie
Tactiek II	1	Tactiekpunt +1	Tactiek I
Veldhulp	1	Eerste hulp toedienen	/
Wapengebruik: 2Handig Slagwapen	2	2 schade met 2handige slagwapens	Wapengebruik: 1Handig Slagwapen
Wapengebruik: 2Handig Zwaard	2	2 schade met 2handige zwaarden	Wapengebruik: 1Handig Zwaard
Wapengebruik: 2Handige Bijl	2	2 schade met 2handige bijlen	Wapengebruik: 1Handige Bijl
Wapengebruik: Bastaardzwaard	1	Bastaardzwaarden kunnen hanteren	Wapengebruik: 2Handig Zwaard
Wapengebruik: Boog	3	Schieten met een boog / 2 schade	/
Wapengebruik: Combinatie I	1	hanteren van mes en 1H wapen	Wapengebruik: 1H 'X' + Wapengebruik: Dolk
Wapengebruik: Combinatie II	1	Hanteren van 2 1H wapens	Wapengebruik: Combinatie I
Wapengebruik: Kruisboog	3	Schieten met een kruisboog / 2 schade	/
Wapengebruik: Paalwapen	4	2 schade met een paalwapen	/
Wapengebruik: Werpwapens	2	Gooien met werpwapens / 1 schade	/

Overzicht Ontwaakte vaardigheden

Vaardigheid	EP	Omschrijving	Voorvereiste
Afbakening I	2	Nv1 Territorium / Buffer 4	Roep der Natuur
Afbakening II	2	Nv2 Territorium / Buffer 8	Afbakening I
Affiniteit I	1	Affiniteit spreuk Nv1	Druïdisme I
Affiniteit II	1	Affiniteit spreuk Nv2	Druïdisme II + Affiniteit I
Affiniteit Specialisatie I	2	Nv1 Affiniteit permanente kracht	Affiniteit I
Affiniteit Specialisatie II	2	Nv2 Affiniteit permanente kracht	Affiniteit II + Affiniteit Specialisatie I
Anker I	2	Creatie van Nv1 Ankers	Spiritisme I
Anker II	2	Creatie van Nv2 Ankers	Anker I + Spiritisme II
Binden Anker I	1	Nv1 Anker binden	Anker I
Arcane Taal	1	Lezen en schrijven van Arcane taal	Lezen en Schrijven + Magieleer
Barrière I	2	Ritme afweren voor 1 uur	Spiegelleer
Barrière II	2	Ruimte afweren voor 1 periode	Barrière I
Beendersmid I	2	Gewone beenderuitrusting maken	Naald en Draad + Uitbenen
Beendersmid II	4	Goede beenderuitrusting maken	Beendersmid I
Beestspraak	1	Met dieren kunnen praten	Roep der Natuur
Botversteving I	2	2 Verstevede beender per periode	Uitbenen
Botversteving II	2	4 Verstevede beender per periode	Botversteving I
Cirkelleer	1	Kennis over Druïden	Druïdisme I
Disruptie	2	Verstoren van gewijde grond	Magieleer
Druïdisme I	1	Nv1 Druïdisme spreuken	Afbakening I
Druïdisme II	3	Nv2 Druïdisme spreuken	Druïdisme I + Wilskracht I
Geestesoog	1	Geesten kunnen waarnemen	/
Geschiedkennis: Golyndië	1	Geschiedenis van Golyndië	Scholing
Geschiedkennis: Heimar	1	Geschiedenis van Heimar	Scholing
Geschiedkennis: Khalië	1	Geschiedenis van Khalië	Scholing
Geschiedkennis: Mannheim	1	Geschiedenis van Mannheim	Scholing
Gifmenger I	2	Nv1 Giffen kunnen brouwen	Monsterkennis: Beesten + Plantkennis
Gifmenger II	3	Nv2 Giffen kunnen brouwen	Gifmenger I
Grimoire I	3	Grimoire kunnen maken / Nv1 spreuken	Arcane Taal + Occultisme I
Grimoire II	1	Nv2 spreuken binden in Grimoire	Grimoire I + Occultisme I
Harmonisatie I	1	Extra Nv1 spreuken van het land	Cirkelleer
Harmonisatie II	1	Extra Nv2 spreuken van het land	Druïdisme II + Harmonisatie I
Herbalisme I	1	Nv1 Herbalisme brouwsels maken	Plantkennis
Herbalisme II	2	Nv2 Herbalisme brouwsels maken	Herbalisme I
Hypnose I	1	Vragen stellen in hypnose	Wilskacht I
Kannibalisme I	2	Heling via Kannibalisme / 1LP	/
Kannibalisme II	1	Heling via Kannibalisme / 2LP	Kannibalisme I
Kristalgift	1	Spreuken casten met kristallen	Druïdisme I
Landsleer	1	Kennis van het land	Roep der Natuur
Magieleer	1	Kennis over magie	Primaire Gave I

Magisch Zicht I	1	Ontwaakten kunnen detecteren	Magieleer
Magisch Zicht II	1	Niveau ontwaking bepalen	Magisch Zicht I
Monsterkennis: Feëen	2	Kennis over Feëen	Roep der Natuur / Woudlopen
Monsterkennis: Geesten	1	Kennis over geesten	Geestesoog
Mutatie I	1	Nv1 spreuk muteren	Occultisme I
Mutatie II	1	Nv2 spreuk muteren	Mutatie I + Occultisme II
Occultisme I	2	Nv1 Occultisme spreuken	Magieleer
Occultisme II	3	Nv2 Occultisme spreuken	Occultisme I
Plantkennis	1	Kennis over planten en kruiden	/
Primaire Gave I	2	Nv1 Primaire Gave	/
Primaire Gave II	2	Nv2 Primaire Gave	Primaire Gave I
Regeneratie I	1	1 LP regenereren per periode op afbakening	Afbakening I
Regeneratie II	1	2 LP regenereren per periode op afbakening	Afbakening II + Regeneratie I
Roep der Natuur	1	Woudlopen van het Land	/
Seance	2	Een seance kunnen leiden	Spiegelleer
Spiegelleer	1	Kennis over de geestenwereld	Geestesoog + Monsterkennis: Geesten
Spiritisme I	1	Nv1 Spiritisme spreuken	Seance
Spiritisme II	2	Nv2 Spiritisme spreuken	Spiritisme I
Talisman I	2	Nv1 Talisman maken	Cirkelleer + Druïdisme I
Talisman II	2	Nv1 Talisman maken	Druïdisme II + Talisman I
Vermomming	2	Kundig kunnen vermommen	Bedrog I
Wichelarij	1	Spiritueel inzicht verkrijgen	/
Zieleneter I	1	Spreuk +1 na heidens ritueel	Occultisme I
Zieleneter II	1	Spreuk +1 na heidens ritueel	Occultisme II + Zieleneter I
Zielensteen	1	Kanaliseren kristallen gebruiken	Spiritisme I

Overzicht Priester vaardigheden

Vaardigheid	EP	Omschrijving	Voorvereiste
Begrafenisrite	1	Zielen ten ruste leggen	Riten I
Dochter van het Woud	2	Immuun vs Beest aanvallen	Monsterkennis: Beesten + Verkorene van Ahlénna
Geestelijk Leider	1	Bevelen kunnen geven	Rechtskennis: Sibbe
Geloofsschild I	1	Status = Bufferpunten op gewijde grond	Riten I
Geloofsschild II	2	Status x2 = bufferpunten	Geloofsschild I + Riten II
Geschiedkennis: Golyndië	1	Geschiedenis van Golyndië	Scholing
Geschiedkennis: Heimar	1	Geschiedenis van Heimar	Scholing
Geschiedkennis: Khalië	1	Geschiedenis van Khalië	Scholing
Geschiedkennis: Mannheim	1	Geschiedenis van Mannheim	Scholing
Godentraan	1	Kanaliseren kristallen gebruiken	Riten I
Handoplegging	3	Genezen via handoplegging	Verkorene 'X'
Herbalisme I	1	Nv1 Herbalisme brouwsels maken	Plantkennis
Herbalisme II	2	Nv2 Herbalisme brouwsels maken	Herbalisme I
Herder I	1	Nv1 gave casten buiten gewijde grond	Riten I
Herder II	1	Nv2 gave casten buiten gewijde grond	Herder I + Riten II
Huwelijksceremonie	1	Huwelijk inzegenen	Inwijding: De Alfar
Inwijding: Alfar Sibbe	1	Toetreding tot de sibbe / +1 Status	Riten I 'Alfar'
Inwijding: Ordes van Ahlénna	1	Toetreding tot de ordes / +1 Status	Riten I 'Ahlénna'
Inwijding: Sibbe van Hymir	1	Toetreding tot de sibbe / +1 Status	Riten I 'Hymir'
Inwijding; Broederschappen van Tallathan	1	Inwijding in een broederschap	Geloofskennis: De Alfar + Geloofskennis: Tallathan
Kannibalisme I	2	Heling via Kannibalisme / 1LP	/
Kannibalisme II	1	Heling via Kannibalisme / 2LP	Kannibalisme I
Krijgspriester I	3	Zware pantsers dragen	Verkorene van Hymir
Krijgspriester II	3	2Handige wapens hanteren	Krijgspriester I
Kudde I	1	1 status herwinnen per evenement	Roeping I
Kudde II	1	2 status herwinnen per evenement	Kudde I
Levenszicht	1	levenspunten kunnen ruiken	Verkorene van Het Beest
Maanbiecht	1	Leugens achterhalen op gewijde grond	Bedrog I + Verkorene van Senestha
Ongedwongen	2	Immuun aan Angst en Psychologie	Verkorene van Melanthios
Oude Taal	2	Oude taal kunnen lezen en schrijven	Scholing
Papier Maken	1	Vellen papier kunnen maken	/
Perkament Maken	2	Vellen perkament kunnen maken	Papier Maken
Plantkennis	1	Kennis over planten en kruiden	/
Rechtskennis: Sibbe	1	Kennis over het kerkelijk recht	Inwijding + Scholing
Reliek I	2	Nv1 Reliek maken	Riten I
Reliek II	2	Nv2 Reliek maken	Reliek I + Riten II
Binden Reliek I	1	Nv1 Reliek binden	Reliek I
Riten I	1	Nv1 Riten beoefenen	Wijden
Riten II	2	Nv2 Riten beoefenen	Riten I
Roeping I	2	Status +1	Verkorene X

Roeping II	2	Status +1	Roeping I
Schitterende Ogen	1	licht schijnen uit ogen	/
Smeekbede I	1	1 Goddelijke straf afsmecken	Riten I
Smeekbede II	1	2 Goddelijke straffen afsmecken	Riten II + Smeekbede I
Smidsvuur I	1	Immuun aan Vuur effect op heilige grond	Verkorene van Tallathan
Smidsvuur II	1		
Verkorene van Ahlénnia	1	Zelfheling tijdens een viering	/
Verkorene van de Alfar	1	Gekozen door Alfar / gaven van alle drie	/
Verkorene van Het Beest	1	Klauwen van Het Beest	/
Verkorene van Hymir	1	Immuun aan Angst op gewijde grond	/
Verkorene van Melanthios	1	Immuun aan pijn en foltering	/
Verkorene van Senestha	1	Immuun aan trauma van magie op grond	/
Verkorene van Tallathan	1	Magische schade doen op gewijde grond	/
Verleiding	2	Verwennerij X vragen	Verkorene van Melanthios
Wichelarij	1	Spiritueel inzicht verkrijgen	/
Wijden	1	Grond zegenen in naam van Godheid	Geloofskennis 'X' + Verkorene 'X'
Wildspoor	2	Kunnen woudlopen	Verkorene van Het Beest
Woudsluier	2	Wildsluipen	Verkorene van Ahlénnia + Woudlopen
Zielenzorg I	2	4 sessies om 1 trauma punt te genezen	Scholing
Zielenzorg II	2	3 sessies om 1 trauma punt te genezen	Zielenzorg I

Overzicht Vagebond vaardigheden

Vaardigheid	EP	Omschrijving	Voorvereiste
Artistiek Talent	1	Beroep van Kunstenaar (+1 Status)	/
Bedelen	1	Geld aftroggelen	/
Beeldende Kunsten I	1	Nv1 Beeldende kunsten maken	Artistiek Talent
Beeldende Kunsten II	2	Nv2 Beeldende kunsten maken	Beeldende Kunsten I
Beendersmid I	2	Gewone beenderuitrusting maken	Naald en Draad + Uitbenen
Beendersmid II	4	Goede beenderuitrusting maken	Beendersmid I
Boomklimmen	3	Snel in bomen kunnen klimmen	Wild Sluipen
Botversteving I	2	2 Verstevede beender per periode	Uitbenen
Botversteving II	2	4 Verstevede beender per periode	Botversteving I
Diefstal Resistentie I	1	Diefstal kunnen resisteren	/
Diefstal Resistentie II	1	Diefstal kunnen resisteren +1	Diefstal Resistentie I
Faam I	2	Status +1	Artistiek Talent
Faam II	2	Status +1	Faam I
Fans I	1	1 status herwinnen per evenement	Faam I
Fans II	1	2 status herwinnen per evenement	Fans I
Folteren I	1	1 vraag na marteling	WG: Dolk
Folteren II	1	2 vragen na marteling	Folteren I
Gauwdieverij I	2	Nv1 gauwdieverij stickers	/
Gauwdieverij II	2	Nv2 gauwdieverij stickers	Gauwdieverij I
Geruchten	1	Ontvangen van geruchten	/
Gidsen I	1	Gidsen van +1 personage	Woudlopen
Gidsen II	1	Gidsen van +3 personages	Gidsen I
Houthakken	1	Hout sprokkelen	Woudlopen
Jagen	1	Jagen op klein wild voor grondstoffen	Spoorzoeken I + Villen
Knevelen	1	Iemand kundig vastbinden	/
Krijgstechniek: Bloedpijl I	1	Nv1 Bloeding veroorzaken met pijl	Wapengebruik Boog / Kruisboog
Krijgstechniek: Dolksteek I	1	Nv1 Bloeding veroorzaken met dolk	Wapengebruik: Dolk
Krijgstechniek: Hap	2	Bijten tijdens een gevecht	Wapengebruik 'X'
Krijgstechniek: Krachtschot I	2	Schade +1 met bogen	Wapengebruik: Boog
Krijgstechniek: Krachtworp I	2	Schade +1 met werpwapens	Wapengebruik: Werpwapens
Krijgstechniek: Ontwapen	2	Ontwapenen van tegenstanders	Krijgstechniek: Pareer
Krijgstechniek: Pareer I	1	Pareren van slagen	WG; 1handig zwaard / staf / Paalwapen
Krijgstechniek: Penetratie	2	Door lichte pantsers schieten	Wapengebruik: Blaaspijp
Krijgstechniek: Snelle Slag	2	Blok of Pareer counteren	Wapengebruik: Combinatie II
Krijgstechniek: Uitputting I	2	Tegenstander focus doen verliezen	Wapengebruik: Combinatie II
Krijgstechniek: Vaste Hand	2	Ontwapening negeren	Wapengebruik X
Krijgstechniek: Verdoving I	2	tijdelijk verdoven met slagwapens	Wapengebruik: 1H / 2H slagwapen
Landkaart Lezen	1	Kaarten kunnen lezen	Lezen en Schrijven
Legendekennis	1	Kennis over sagen en legenden	Lezen en Schrijven
Literaire Kunsten I	1	Nv1 Literaire werken schrijven	Artistiek Talent + Schoonschrift
Literaire Kunsten II	2	Nv2 Literaire werken schrijven	Literaire Kunsten I
Moeraslopen	2	Navigeren door moerassen	Woudlopen

Monsterkennis: Dwerger	2	Kennis over de dwerger	Geruchten
Monsterkennis: Feëen	2	Kennis over Feëen	Roep der Natuur / Woudlopen
Monsterkennis: Glashtyn	1	Hand-out: Glashtyn	Wild Sluipen
Narrendans I	2	Vijanden verliezen focus / status	Podiumkunsten I
Narrendans II	2	Vijanden verliezen +focus / status	Narrendans I
Ontsnapping I	1	Ontsnapping uit kneveling met touw	/
Oorlogsverf I	2	Nv1 Oorlogsverf effecten	Beeldende Kunsten
Oorlogsverf II	3	Nv2 Oorlogsverf effecten	Oorlogsverf I
Peiling	1	Status kunnen peilen	Geruchten
Podiumkunsten I	1	Nv1 Podiumkunsten	Artistiek Talent
Podiumkunsten II	2	Nv2 Podiumkunsten	Podiumkunsten I
Schildgebruik	2	Schilden kunnen hanteren	Wapengebruik 1handig
Schildgebruik: Beukelaar	2	Beukelaars kunnen hanteren	Wapengebruik 1handig
Slotenbreker	2	Sloten breken met kracht	Wapengebruik 'X'
Slotenkraker I	2	Gewone sloten kraken met gereedschap	/
Slotenkraker II	3	Goede sloten kraken met gereedschap	Slotenkraker I
Spoorzoeken I	1	Sporen kunnen volgen in woud	Monsterkennis: Beesten + Woudlopen
Stadssluipe	3	Ongezien bewegen in bebouwing	/
Tatoeage I	2	Gewone Tatoeages zetten	Beeldende Kunsten I
Vallen Ontmantelen I	1	Nv1 vallen ontmantelen	Vallen Zetten I
Vallen Ontmantelen II	1	Nv2 vallen ontmantelen	Vallen Ontmantelen I + Vallen Zetten II
Vallen Zetten I	2	Nv1 Vallen zetten	/
Vallen Zetten II	2	Nv2 Vallen zetten	Vallen Zetten I
Vallend Blad	1	Geen schade met uit bomen te vallen	Boomklimmen
Veldhulp	1	Eerste hulp toedienen	/
Verkenning	1	Spioneren op strategie	Landkaart Lezen + Wild Sluipen
Vermomming	2	Kundig kunnen vermommen	Bedrog I
Vervalsing	2	Kundig documenten kunnen vervalsen	Lezen en Schrijven
Verwennerij I	1	Ondervragen met verwennerij / 1 vraag	/
Verwennerij II	1	Ondervragen met verwennerij / 2 vragen	Verwennerij I
Wapengebruik: 2Handige Bijl	2	2 schade met 2handige bijlen	Wapengebruik: 1Handige Bijl
Wapengebruik: Boog	3	Schieten met een boog / 2 schade	/
Wapengebruik: Combinatie I	1	hanteren van mes en 1H wapen	Wapengebruik: 1H 'X' + Wapengebruik: Dolk
Wapengebruik: Combinatie II	1	Hantere van 2 1H wapens	Wapengebruik: Combinatie I
Wapengebruik: Werpwapens	2	Gooien met werpwapens / 1 schade	/
Weerlegging	1	Bevelen kunnen weerleggen	Artistiek Talent + Etiquette
Wildsluipen	3	Onzichtbaar in wildernis	Woudlopen
Woudlopen	2	Afwijken van paden in wildernis	/

Personage Sheet



Overzicht Vaardigheden

Naam Speler:

Personage:

Afkomst:

Klasse:

LP Torso	LP Ledemaat	Wilskracht	Status	Focus	Trauma

Geloof:

Rijkdom:

Titel:

Ambacht:

Inkomsten:

Gratis Vaardigheden	Klasse	Kost
Afkomst Punten (AP)		
Ervaringspunten (EP)		
Totaal		

