

# PatchNotes Vaardigheden V17.1

## Verandert algemeen

### Druïdisme, Occultisme, Riten en Spiritisme IV

Naar Veteraan verplaatst.

Alle skills die Druïdisme IV, Occultisme IV, Riten IV en Spiritisme IV als voorvereiste hebben zijn ook naar Veteraan verplaatst.

*We willen magie zeldzamer maken. De spreuken worden dan ook gebuffed.*

### Bufferpunten

Bufferpunten worden omlaag gehaald en zijn NIET cumulatief (tenzij aangeduid met een +)  
Magische schade **negeert** Bufferpunten

### Handelaars

Handelaars: Status is voor handelen / Focus voor Ambachten

Handelaars: Focus EN Wilskracht om Meesterlijke voorwerpen te MAKEN.

Je kan maar **1 meesterlijk** voorwerp maken **per evenement**.

### Ambacht 'X' III

Voorvereiste Gildelidmaatschap verwijderd.

### Spreuken & magiesysteem (Druïde/Magiër/Priester/Spiritist)

Aangepast (zie Spelershandboek voor meer info). ELKE spreuk heeft een spreukbriefje –

**AFGEVEN** na gebruik. ELKE spreuk kan dus maar 1x gebruikt worden.

Spreuken (vooral hoger niveau) worden KRACHTIGER.

SPREUKEN zijn “gratis” op ‘eigen grond’, kosten kanalisatiekristallen buiten ‘eigen grond’

kost = Niveau van de spreuk.

### Ankers, Relieken en Talismans

Bewaren spreuken TUSSEN evenementen door. Deze spreuken vervallen dus niet op het einde van een evenement.

Het spreukbriefje wordt BIJ de hand-out gevouwen.

Deze gebonden spreuken kan men OOK MAAR 1X gebruiken, weg = weg.

Andere principe: gratis op ‘eigen’ grond, **gratis** buiten ‘eigen’ grond.

### Binden Ankers, Relieken

Kost opnieuw X kanalisatiekristallen om te binden aan de persoon (X= Nv spreuk). Gratis spreuk casten op ‘eigen’ grond, **gratis** buiten ‘eigen’ grond.

## Vaardigheden

<b>Aanbidding</b> -----	Nieuwe skill
<b>Acrobatie I</b> -----	Verduidelijking
<b>Acrobatie II</b> -----	Verduidelijking
<b>Acrobatie III</b> -----	Verduidelijking
<b>Aderlaten</b> -----	Verduidelijking
<b>Afbakening</b> -----	Aangepast + Afbakening IV goedkoper EP
<b>Affiniteit</b> -----	Aangepast
<b>Afwerking</b> -----	Verwijderd
<b>Anker: Binden</b> -----	Aangepast
<b>Artistiek Talent</b> -----	Verduidelijking
<b>Barrière</b> -----	Aangepast
<b>Beendersmid I en II</b> -----	Verduidelijking
<b>Berserk IV</b> -----	Voorlopig uit spel gehaald (revisie)
<b>Binden Anker</b> -----	Hernoemt Anker: Binden
<b>Binden Reliek</b> -----	Hernoemt Reliek: Binden
<b>Biotoop</b> -----	Hernoemt "Natuurlijk Weelde: Fauna"
<b>Bloedpactkracht</b> -----	hernoemt ( Bloedkracht), Goedkoper EP
-----	Verduidelijking
<b>Bloed van Hymir</b> -----	Verduidelijking
<b>Coma III + IV</b> -----	Coma III en COMA IV naar Veteraan
<b>Convictie</b> -----	naat Veteraan
<b>Diefstal Resistentie I &amp; II</b> -----	Goedkoper in EP
<b>Dominatie</b> -----	Verwijderd
<b>Druïdisme</b> -----	Aangepast + goedkoper in EP
<b>Etiquette Breuk</b> -----	Aangepast
<b>Experiment 'X'</b> -----	Naar Avonturier
<b>Ertsrijk</b> -----	hernoemt naar "Natuurlijk Weelde: Erts"
<b>Folteren I</b> -----	Goedkoper in EP
<b>Folteren I+II</b> -----	Voorvereiste aangepast, nu toegankelijk
-----	voor Vagebond.
<b>Geloofsschild</b> -----	Herschreven en hogere versies geschrapt.
-----	EP verhoogt naar 2.
<b>Gezag</b> -----	Aangepast
<b>Gezag V</b> -----	Naar Veteraan
<b>Gifmenger I</b> -----	Verduidelijking
<b>Gifmenger II + hoger</b> -----	Verduidelijking
<b>Gokken</b> -----	Aangepast
<b>Harmonisatie I</b> -----	Aangepast
<b>Herbalisme I</b> -----	Verduidelijking
<b>Ijzeren Wil</b> -----	Aangepast
<b>Inspiratie</b> -----	Aangepast
<b>Kampioen</b> -----	Verduidelijking
<b>Kannibalisme I</b> -----	Goedkoper in EP, Aangepast
<b>Kannibalisme II</b> -----	Aangepast

**Krediet** ----- Goedkoper in EP + voorvereisten  
 ----- aangepast  
**Krijgstechniek: Blok** ----- Geschrap.  
**Krijgstechniek: Cirkel des Doods I**----- Focus verhoogt naar 3 ipv 1  
**Krijgstechniek: Cirkel des Doods II**----- Focus verhoogt naar 3, naar Veteraan  
**Krijgstechniek: Cirkel des Doods III**----- Focus verhoogt naar 4, naar Veteraan  
**Krijgstechniek: Dekking II + III**-----vervangen door Krijgstechniek: Dekking  
 ----- Meesterlijk.  
**Krijgstechniek: Dolksteek I**----- Verduidelijking  
**Krijgstechniek: Dolksteek IV**----- Naar Veteraan  
**Krijgstechniek: HinderlaagI + hoger**----- Maar 1 keer per gevecht.  
**Krijgstechniek: Hinderlaag III**----- Naar Veteraan  
**Krijgstechniek: Dekking Meesterlijk**--- Veteraan skill, vervangt Dekking II + III  
**Krijgstechniek: Doorboring III**----- Naar Veteraan  
**Krijgstechniek: Hap** ----- nu ook 'Algemeen – Krijger - Vagebond'  
**Krijgstechniek: Pareer Meesterlijk**----- Veteraan skill, vervangt Pareer II + III  
**Krijgstechniek: Pareer II + III**----- vervangen door Krijgstechniek:  
 ----- Meesterlijke Pareer  
**Krijgstechniek: Penetratie**-----Aangepast  
**Krijgstechniek: Schildklier II & III** --- Nieuw  
**Krijgstechniek: Schildmuur I \***----- Verduidelijking  
**Krijgstechniek: Schildmuur III**----- Naar Veteraan  
**Krijgstechniek: Schokslag II**----- Nieuwe skill  
**Krijgstechniek: Schokslag III + IV**----- Nieuwe Veteraan skill  
**Landsader**----- Hernoemt "Natuurlijke Weelde: Erts II"  
**Lijfarts** ----- Verduidelijking  
**Lijfwacht**----- Verduidelijking  
**Lobotomie** ----- Aangepast  
**Loutering**----- Aangepast  
**Maanbiecht** ----- Goedkoper in EP  
**Magieresistentie** ----- Verduidelijking  
**Menden II + verder** ----- Goedkoper in EP.  
**Menhir van Bescherming** ----- Geschrap  
**Mentor** ----- Verduidelijking  
**Mutatie I**----- Aangepast  
**Narrendans** ----- Aangepast  
**Natuurkracht I** ----- Aangepast  
**Natuurlijke weelde** ----- Nieuwe skills  
**Occultisme** ----- Voorvereisten gelijk getrokken  
**Ongedwongen**----- Verduidelijking  
**Ontkieming** ----- Hernoemt "Natuurlijke Weelde: Flora II"  
**Ontwerper** ----- hernoemt naar kleermaker II  
**Oorlogsverf** ----- Aangepast  
**Oorlogstelg IV**----- Naar veteraan verplaatst.  
**Oorlogspad\*** ----- Aangepast  
**Pantserdracht III & IV**----- Verduidelijking  
**Papier Maken** ----- Goedkoper in EP / + klassen bijgevoegd

<b>Podiumkunsten III</b>	-----	Statuskost verhoogt
<b>Prefatie</b>	-----	Aangepast
<b>Reliek: Binden</b>	-----	Aangepast, hogere niveau's geschrap
<b>Reliekschild</b>	-----	Hogere niveaus schrappen. Aangepast
<b>Resurrectie</b>	-----	Geschrap
<b>Riten</b>	-----	Aangepast + goedkoper + voorvereisten
	-----	gelijk getrokken
<b>Roem + hoger</b>	-----	Aangepast
<b>Smeekbede II + hoger</b>	-----	Geschrap
<b>Smidsvuur IV</b>	-----	Aangepast
<b>Snel Groei</b>	-----	Geschrap, in "Natuurlijk Weelde: Flora II"
<b>Spiegelgids II</b>	-----	Naar Veteraan
<b>Spiegelwandeling II + hoger</b>	-----	Naar Veteraan
<b>Spiritisme</b>	-----	Aangepast + goedkoper + voorvereisten
	-----	gelijk getrokken
<b>Spiritisme IV</b>	-----	Naar Veteraan verplaatst
<b>Spookvechter</b>	-----	Nieuwe Veteraan skill
<b>Strategie</b>	-----	Aangepast
<b>Strijd van Hymir</b>	-----	Naar Veteraan verplaatst.
<b>Tactiek I</b>	-----	Aangepast
<b>Talisman</b>	-----	Aangepast
<b>Talisman II+ verder</b>	-----	Verduidelijking
<b>Tatoeage II &amp; III</b>	-----	Status kost omhoog
<b>Verkorene Ahlénnia</b>	-----	'Zelfgenezing per periode tijdens een
	-----	viering'
<b>Verkorene Beest</b>	-----	Aangepast
<b>Verkorene Senestha</b>	-----	Aangepast
<b>Versnelde Mutatie</b>	-----	Nieuwe Magiër skill
<b>Volkskennis: Orestis</b>	-----	Aangepast
<b>Waakzaamheid I, II, III</b>	-----	Aangepast. Heeft nu meerdere nv's.
<b>WG: Blaaspijp</b>	-----	nu 'Krijger - Vagebond' (voor AP
	-----	flexibiliteit)
<b>WG: Dolk</b>	-----	nu ook 'Krijger - Vagebond' (voor AP
	-----	flexibiliteit)
<b>Wapenspecialisatie: Blaaspijp</b>	-----	Aangepast
<b>Wapenspecialisatie: Boog</b>	-----	Aangepast
<b>Wapenspecialisatie: Dolk</b>	-----	Aangepast
<b>Wapenspecialisatie: Kruisboog</b>	-----	Aangepast
<b>Wapenspecialisatie: Staf</b>	-----	Aangepast
<b>Werkschrijn</b>	-----	Aangepast
<b>Woad Stigma</b>	-----	Geschrap
<b>Wildgroei</b>	-----	Hernoemt "Natuurlijk Weelde: Flora"
<b>Wildruiming</b>	-----	Hernoemt "Natuurlijk Weelde: Fauna II"
<b>Zieleneter I - IV</b>	-----	Aangepast