**Vaardigheden V17.1 Avonturier Algemeen**

**Angst Resistentie III** Avonturier EP: 1

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

*Dit verhoogt het aantal keer men een Angst effect mag negeren met 1.*

Voorvereiste: Angst Resistentie II

Klassen: Algemeen

**Angst Resistentie IV** Avonturier EP: 1

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

*Dit verhoogt het aantal keer men een Angst effect mag negeren met 1.*

Voorvereiste: Angst Resistentie III

Klassen: Algemeen

**Angst Resistentie V** Avonturier EP: 1

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

*Dit verhoogt het aantal keer men een Angst effect mag negeren met 1.*

Voorvereiste: Angst Resistentie IV

Klassen: Algemeen

**Bedrog III** Avonturier EP: 1

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

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

***Per evenement.***

Voorvereiste: Bedrog II

Klassen: Algemeen

**Bedrog IV** Avonturier EP: 1

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

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

***Per evenement.***

Voorvereiste: Bedrog III

Klassen: Algemeen

**Bedrog V** Avonturier EP: 1

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

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

***Per evenement.***

Voorvereiste: Bedrog IV

Klassen: Algemeen

**Beschermende Hand III** Avonturier EP: 2

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

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

*Dit werkt slechts ‘beperkt’ tegen een hogere Titel.*

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

Voorvereiste: Beschermende Hand II + Diplomatie III

Klassen: Algemeen

**Beschermende Hand IV** Avonturier EP: 2

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

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

*Dit werkt slechts ‘beperkt’ tegen een hogere Titel.*

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

Voorvereiste: Beschermende Hand III + Diplomatie IV

Klassen: Algemeen

**Diplomatie III** Avonturier EP: 1

Het personage is geoefend in het pareren van sociale aanvallen.

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

Voorvereiste: Diplomatie II

Klassen: Algemeen

**Diplomatie IV** Avonturier EP: 1

Het personage is geoefend in het pareren van sociale aanvallen.

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

Voorvereiste: Diplomatie III

Klassen: Algemeen

**Diplomatie V** Avonturier EP: 1

Het personage is geoefend in het pareren van sociale aanvallen.

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

Voorvereiste: Diplomatie IV

Klassen: Algemeen

**Domein III** Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Domein II + Titel I

Klassen: Algemeen

**Domein IV** Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Domein III

Klassen: Algemeen

**Domein V** Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Domein IV + Titel II

Klassen: Algemeen

**Domein VI** Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Domein V

Klassen: Algemeen

**Domein VII** Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Domein VI + Titel III

Klassen: Algemeen

**Domein VIII** Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Domein VII

Klassen: Algemeen

**Domein IX** Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Domein VIII + Titel IV

Klassen: Algemeen

**Domein X** Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Domein IX

Klassen: Algemeen

**Etiquette Breuk** Avonturier EP: 1

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

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

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

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

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

Voorvereiste: Etiquette

Klassen: Algemeen

**Geloofskennis: Het Gouden Paar\***  Avonturier EP: 1

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

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

*Toestemming van spelleiding vereist. MENTOR VEREIST*

Voorvereiste: Volkskennis: Orestis

Klassen: Algemeen

\*Afkomst: Orestis - Ranae

**Gif Resistentie VI**  Avonturier EP: 1

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

Voorvereiste: Gif Resistentie V

Klassen: Algemeen

**Gif Resistentie VII**  Avonturier EP: 1

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

Voorvereiste: Gif Resistentie VI

Klassen: Algemeen

**Gif Resistentie VIII**  Avonturier EP: 1

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

Voorvereiste: Gif Resistentie VII

Klassen: Algemeen

**Gif Resistentie IX**  Avonturier EP: 1

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

Voorvereiste: Gif Resistentie VIII

Klassen: Algemeen

**Heerlijkheid I** Avonturier EP: 1

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

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

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Brief-Adel

Klassen: Algemeen

**Heerlijkheid II** Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Heerlijkheid I

Klassen: Algemeen

**Heerlijkheid III** Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Heerlijkheid II

Klassen: Algemeen

**Heerlijkheid IV** Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Heerlijkheid III

Klassen: Algemeen

**Heerlijkheid V** Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Heerlijkheid IV

Klassen: Algemeen

**Hofhouding III**  Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Hofhouding II + Titel II

Klassen: Algemeen

**Hofhouding IV** Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Hofhouding III

Klassen: Algemeen

**Hofhouding V** Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Hofhouding IV + Titel III

Klassen: Algemeen

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

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

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

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geschiedkennis: Goliad + Godi

Klassen: Priester

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

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

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

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

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

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

**Inwijding: Spiegelhuis**  Avonturier EP: 2

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

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Spiritisme I

Klassen: Ontwaakte

**Inwijding: Zilveren Aambeeld**  Avonturier EP: 1

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

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

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Inwijding; Tallathan + Roeping II + Smeedkunst

Klassen: Priester

**Mentor** Avonturier EP: 1

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

*Je kan als leermeester fungeren voor alle gekende vaardigheden die ‘MENTOR VEREIST’ specifiëren.*

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

*Wanneer het personage als leermeester fungeert om een recept door te leren, vermindert men het aantal sessies met 1 indien men de Volkskennis heeft van de afkomst van de student.  
Zie “Mentor vereist’ in de spelershandboek voor meer info.*

Voorvereiste: Volkskennis ‘X’

Klassen: Algemeen

**Multiklasse I** Avonturier EP: 2

Veel avonturiers blijven niet bij 1 klasse zitten maar breiden hun ervaring uit naar een tweede beroep of bezigheid. *Deze vaardigheid stelt je in staat om een tweede klasse te kiezen. Je kan kiezen uit volgende klassen:* ***Geleerde – Handelaar – Krijger – Vagebond****. Alle EP is nu aan basiskost ipv dubbele kost.*

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

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

**Multiklasse II** Avonturier EP: 2

Veel avonturiers blijven niet bij 1 klasse zitten maar breiden hun ervaring uit naar een derde beroep of bezigheid. *Deze vaardigheid stelt je in staat om een derde klasse te kiezen. Je kan kiezen uit volgende klassen:* ***Geleerde – Handelaar – Krijger – Vagebond.*** *Alle EP is nu aan basiskost ipv dubbele kost.*

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

Voorvereiste: Multiklasse I

Klassen: Algemeen

**Multiklasse III** Avonturier EP: 2

Veel avonturiers blijven niet bij 1 klasse zitten maar breiden hun ervaring uit naar een vierde beroep of bezigheid. *Deze vaardigheid stelt je in staat om een vierde klasse te kiezen. Je kan kiezen uit volgende klassen:* ***Geleerde – Handelaar – Krijger – Vagebond****. Alle EP is nu aan basiskost ipv dubbele kost.*

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

Voorvereiste: Multiklasse II

Klassen: Algemeen

**Ridderslag** Avonturier EP: 2

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

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

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

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

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

Voorvereiste: Benoeming

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

Klassen: Algemeen

**Titel IV**  Avonturier EP: 4

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

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

*Deze vaardigheid geeft Status +2. Dit telt als beroep. Let wel, inkomsten van een Titel zijn bijkomstig aan andere inkomsten. Een Hertog heeft een Domein. Dit geeft een bijpassend sheet met de details van je domein. De locatie en lay-out zijn zelf te kiezen in overeenstemming met spelleiding.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Hoge Adel + Titel III

Inkomsten: +5 Goud

Werktuigen: Zegelring

Klassen: Algemeen

**Titel V**  Avonturier EP: 5

Het personage draagt de titel van Groothertog en groothertogin en is onderverdeeld in de adel van Heimar. Een Groothertog komt steeds van een Hoger Huis en krijgt bijhorende verantwoordelijkheden en voordelen. Een Groothertog is de leider en boegbeeld van een Hoger Huis en verantwoordelijk voor een gehele provincie!

*Deze vaardigheid geeft Status +3. Dit telt als beroep. Let wel, inkomsten van een Titel zijn bijkomstig aan andere inkomsten. Een Groothertog heeft een Provincie en werkt nauw samen met spelleiding. Dit geeft een bijpassend sheet met de details van je domein. De locatie en lay-out zijn zelf te kiezen in overeenstemming met spelleiding.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Titel IV

Inkomsten: +10 Goud

Werktuigen: Zegelring

Klassen: Algemeen

**Titel: Markies**  Avonturier EP: 2

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

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

*Deze vaardigheid geeft Status +2. Dit telt als beroep. Let wel, inkomsten van een Titel zijn bijkomstig aan andere inkomsten. Een Markies heeft een Domein. Dit geeft een bijpassend sheet met de details van je domein. De locatie en lay-out zijn zelf te kiezen in overeenstemming met spelleiding.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Hoge Adel

Inkomsten: +2 Goud

Werktuigen: Zegelring

Klassen: Algemeen

**Trauma Resistentie III** Avonturier EP: 2

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

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

Voorvereiste: Trauma Resistentie II

Klassen: Algemeen

**Trauma Resistentie IV** Avonturier EP: 2

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

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

Voorvereiste: Trauma Resistentie III

Klassen: Algemeen

**Trauma Resistentie V** Avonturier EP: 2

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

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

Voorvereiste: Trauma Resistentie IV

Klassen: Algemeen

**Vitaliteit VI** Avonturier EP: 1

*Het personage ontvangt permanent +1 Focus*

Voorvereiste: Vitaliteit V

Klassen: Algemeen

**Vitaliteit VII** Avonturier EP: 1

*Het personage ontvangt permanent +1 Focus*

Voorvereiste: Vitaliteit VI

Klassen: Algemeen

**Vitaliteit VIII** Avonturier EP: 1

*Het personage ontvangt permanent +1 Focus*

Voorvereiste: Vitaliteit VII

Klassen: Algemeen

**Vitaliteit IX** Avonturier EP: 1

*Het personage ontvangt permanent +1 Focus*

Voorvereiste: Vitaliteit VIII

Klassen: Algemeen

**Vitaliteit X** Avonturier EP: 1

*Het personage ontvangt permanent +1 Focus*

Voorvereiste: Vitaliteit IX

Klassen: Algemeen

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

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

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

*MENTOR VEREIST*

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

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

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

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

*MENTOR VEREIST*

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

**Volmacht I**  Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Benoeming

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

Klassen: Algemeen

**Volmacht II**  Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Volmacht I

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

Klassen: Algemeen

**Volmacht III**  Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Volmacht II

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

Klassen: Algemeen

**Volmacht IV**  Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Volmacht III

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

Klassen: Algemeen

**Volmacht V**  Avonturier EP: 1

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

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

Voorvereiste: Volmacht IV

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

Klassen: Algemeen

**Wapenspecialisatie: Staf** Avonturier EP: 2

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

Voorvereiste: Vitaliteit I + Wapengebruik: Staf

Klassen: Algemeen

**Ziekteresistentie VI** Avonturier EP: 1

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

Voorvereiste: Ziekteresistentie V

Klassen: Algemeen

**Ziekteresistentie VII** Avonturier EP: 1

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

Voorvereiste: Ziekte Resistentie VI

Klassen: Algemeen

**Ziekteresistentie VIII** Avonturier EP: 1

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

Voorvereiste: Ziekte Resistentie VII

Klassen: Algemeen

**Ziekteresistentie IX** Avonturier EP: 1

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

Voorvereiste: Ziekte Resistentie VIII

Klassen: Algemeen

**Ziekteresistentie X** Avonturier EP: 1

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

Voorvereiste: Ziekte Resistentie IX

Klassen: Algemeen

**Overzicht Algemene Vaardigheden**

**Avonturier Vaardigheden staan in het blauw gemarkeerd.**

| **Vaardigheid** | **EP** | **Omschrijving** | **Voorvereiste** |
| --- | --- | --- | --- |
| Adelstand | 5 | Status +3 / Rijk | / |
| Alertheid | 2 | Door vermomming kijken | Volkskennis 'X' |
| Angst Resistentie I | 1 | 1x Angst resisteren | / |
| Angst Resistentie II | 1 | 2x Angst resisteren | Angst Resistentie I |
| Angst Resistentie III | 1 | 3x Angst resisteren | Angst Resistentie II |
| Angst Resistentie IV | 1 | 4x Angst resisteren | Angst Resistentie III |
| Angst Resistentie V | 1 | 5x Angst resisteren | Angst Resistentie IV |
| Bedrog I | 1 | 1x Liegen onder druk | / |
| Bedrog II | 1 | 2x Liegen onder druk | Bedrog I |
| Bedrog III | 1 | 3x Liegen onder druk | Bedrog II |
| Bedrog IV | 1 | 4x Liegen onder druk | Bedrog III |
| Bedrog V | 1 | 5x Liegen onder druk | Bedrog IV |
| Benoeming | 2 | Mensen benoemen met functies | Titel I |
| Beschermende Hand I | 1 | 1 personage beschermen tegen bevel | Diplomatie I |
| Beschermende Hand II | 2 | 5 personages beschermen tegen bevel | Beschermende Hand I + Diplomatie II |
| Beschermende Hand III | 2 | 10 personage beschermen tegen bevel | Beschermende Hand II + Diplomatie III |
| Beschermende Hand IV | 2 | 20 personage beschermen tegen bevel | Beschermende Hand III + Diplomatie IV |
| Briefadel | 2 | Rank van ridder | Heraldiek |
| Diplomatie I | 1 | 1x verlies van status negeren | Adelstand |
| Diplomatie II | 1 | 2x verlies van status negeren | Diplomatie I |
| Diplomatie III | 1 | 3x verlies van status negeren | Diplomatie II |
| Diplomatie IV | 1 | 4x verlies van status negeren | Diplomatie III |
| Diplomatie V | 1 | 5x verlies van status negeren | Diplomatie IV |
| Domein I | 1 | 1 Domeinpunt | Adelstand |
| Domein II | 1 | 2 Domeinpunten | Domein I |
| Domein III | 1 | 3 Domeinpunten | Domein II + Titel I |
| Domein IV | 1 | 4 Domeinpunten | Domein III |
| Domein IX | 1 | 9 Domeinpunten | Domein VIII + Titel IV |
| Domein V | 1 | 5 Domeinpunten | Domein IV + Titel II |
| Domein VI | 1 | 6 Domeinpunten | Domein V |
| Domein VII | 1 | 7 Domeinpunten | Domein VI + Titel III |
| Domein VIII | 1 | 8 Domeinpunten | Domein VII |
| Domein X | 1 | 10 Domeinpunten | Domein IX |
| Etiquette | 1 | Regels van de Etiquette | Heraldiek + Scholing |
| Etiquette Breuk | 1 | Breuk in etiquette bestraffen | Etiquette |
| Evaluatie | 1 | Kwaliteit en waarde inschatten | / |
| Geloofskennis: 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: Het Gouden Paar | 1 | Kennis over Het Gouden Paar | VK: Orestis |
| Geloofskennis: Hymir | 1 | Kennis over de oorlogsgod | / |
| Geloofskennis: Melanthios | 1 | Kennis over de god Melanthios | / |
| Geloofskennis: Senestha | 1 | Kennis over de maangodin | / |
| Geloofskennis: Tallathan | 1 | Kennis over de smidgod | / |
| Gif Resistentie I | 1 | Gif resistentie +1 | / |
| Gif Resistentie II | 1 | Gif resistentie +1 | Gif Resistentie I |
| Gif Resistentie III | 1 | Gif resistentie +1 | Gif Resistentie II |
| Gif Resistentie IV | 1 | Gif resistentie +1 | Gif Resistentie III |
| Gif Resistentie V | 1 | Gif resistentie +1 | Gif Resistentie IV |
| Gif Resistentie VI | 1 | Gif resistentie +1 | Gif Resistentie V |
| Gif Resistentie VII | 1 | Gif resistentie +1 | Gif Resistentie VI |
| Gif Resistentie VIII | 1 | Gif resistentie +1 | Gif Resistentie VII |
| Gif Resistentie IX | 1 | Gif resistentie +1 | Gif Resistentie VIII |
| Gif Resistentie X | 1 | Gif resistentie +1 | Gif Resistentie IX |
| Heerlijheid I | 1 | Domein voor een Ridder | Brief-Adel |
| Heerlijheid II | 1 | Domeinpunt +1 | Heerlijkheid I |
| Heerlijheid III | 1 | Domeinpunt +2 | Heerlijkheid II |
| Heerlijheid IV | 1 | Domeinpunt +3 | Heerlijkheid III |
| Heerlijheid V | 1 | Domeinpunt +4 | Heerlijkheid IV |
| Heraldiek | 1 | Kennis over de heraldiek | / |
| Hofhouding I | 1 | 1 status herwinnen per evenement | Titel I |
| Hofhouding II | 1 | 2 status herwinnen per evenement | Hofhouding I |
| Hofhouding III | 1 | 3 status herwinnen per evenement | Hofhouding II + Titel II |
| Hofhouding IV | 1 | 4 status herwinnen per evenement | Hofhouding III |
| Hofhouding V | 1 | 5 status herwinnen per evenement | Hofhouding IV + Titel III |
| Hoge Adel | 2 | Lid van de Hoge Adel | Adelstand |
| Inwijding: De Rode Roos | 1 | Lid van De Rode Roos | GK:Goliad + Godi |
| Inwijding: Hamer van Hymir | 2 | Lid van de Hamer van Hymir | / |
| Inwijding: Spiegelhuis | 2 | Lid van een Spiegelhuis | Spiritisme1 |
| Inwijding: Zilveren Aambeeld | 1 | Lid van de Zilveren Aambeeld | Inwijding:Tallathan + Roeping II + Smeedkunst |
| Levenspunten I | 2 | Levenspunten +1 | / |
| Levenspunten II | 2 | Levenspunten +1 | Levenspunten I |
| Levenspunten III | 2 | Levenspunten +1 | Levenspunten II |
| Levenspunten IV | 2 | Levenspunten +1 | Levenspunten III |
| Levenspunten V | 2 | Levenspunten +1 | Levenspunten IV |
| Lezen en Schrijven | 1 | Kunnen lezen en schrijven | / |
| Mentor | 1 | Als leermeester kunnen fungeren | Volkskennis 'X' |
| Monsterkennis: Beesten | 1 | Kennis over beesten | / |
| Monsterkennis: Trollen | 1 | Kennis over trollen | / |
| Multi-Klasse I | 2 | 2de klasse selecteren aan basis EP | / |
| Multi-Klasse II | 2 | 3de klasse selecteren aan basis EP | Multi-Klasse I |
| Multi-Klasse III | 2 | 4de klasse selecteren aan basis EP | Multi-Klasse II |
| Naald en Draad | 1 | Gewone kledij maken | / |
| Ridderslag | 2 | het slaan van een Ridder | Benoeming |
| Scholing | 1 | Hogere opleiding | Lezen en Schrijven |
| Schoonschrift | 1 | Mooi en verwoord kunnen schrijven | Lezen en Schrijven |
| Titel I | 1 | Titel van Baron | Adelstand |
| Titel II | 2 | Titel van Burggraaf | Titel I |
| Titel III | 3 | Titel van Graaf | Titel II |
| Titel IV | 4 | Titel van Hertog | Hoge Adel + Titel III |
| Titel V | 5 | Titel van Groothertog | Hoge Adel + Titel IV |
| Titel: Markies | 3 | Titel van Markies | Hoge Adel |
| Trauma Resistentie I | 2 | 1x per evenement trauma resisteren | / |
| Trauma Resistentie II | 2 | Per evenement +1 trauma resisteren | Trauma Resistentie I |
| Trauma Resistentie III | 2 | Per evenement +1 trauma resisteren | Trauma Resistentie II |
| Trauma Resistentie IV | 3 | Per evenement +1 trauma resisteren | Trauma Resistentie III |
| Trauma Resistentie V | 3 | Per evenement +1 trauma resisteren | Trauma Resistentie IV |
| Vitaliteit I | 1 | Focus +1 | / |
| Vitaliteit II | 1 | Focus +1 | Vitaliteit I |
| Vitaliteit III | 1 | Focus +1 | Vitaliteit II |
| Vitaliteit IV | 1 | Focus +1 | Vitaliteit III |
| Vitaliteit V | 1 | Focus +1 | Vitaliteit IV |
| Vitaliteit VI | 1 | Focus +1 | Vitaliteit V |
| Vitaliteit VII | 1 | Focus +1 | Vitaliteit VI |
| Vitaliteit VIII | 1 | Focus +1 | Vitaliteit VII |
| Vitaliteit IX | 1 | Focus +1 | Vitaliteit VIII |
| Vitaliteit X | 1 | Focus +1 | Vitaliteit IX |
| Volkskennis: Bhanda Korr | 1 | Kennis over de Bhanda Korr | / |
| Volkskennis: Goliad | 1 | Kennis over de Goliad | / |
| Volkskennis: Khalië | 1 | Kennis over de Khaliërs | / |
| Volkskennis: Mannheim | 1 | Kennis over de Mannheimers | / |
| Volkskennis: De Oostelijke Landen | 1 | Kennis over de Oostelijke Landen | / |
| Volkskennis: Het Verre oosten | 1 | Kennis over het Verre Oosten | / |
| Volkskennis: Ranae | 1 | Kennis over de Ranae | / |
| Volmacht I | 1 | Documenten opwaarderen met +1 status | Benoeming |
| Volmacht II | 1 | Documenten opwaarderen met +2 status | Volmacht I |
| Volmacht III | 1 | Documenten opwaarderen met +3 status | Volmacht II |
| Volmacht IV | 1 | Documenten opwaarderen met +4 status | Volmacht III |
| Volmacht V | 1 | Documenten opwaarderen met +5 status | Volmacht IV |
| Wapengebruik: 1Handig Slagwapen | 2 | 1 schade met 1handige slagwapens | / |
| Wapengebruik: 1Handig Zwaard | 2 | 1 schade met 1handige zwaarden | / |
| Wapengebruik: 1Handige Bijl | 2 | 1 schade met 1handige bijlen | / |
| Wapengebruik: Blaaspijp | 1 | Hanteren van een blaaspijp | / |
| Wapengebruik: Dolk | 1 | Hanteren van een Dolk | / |
| Wapengebruik: Staf | 1 | Hanteren van een staf | / |
| Wapenspecialisatie: Staf | 2 | 1 schade doen met staf | Wapengebruik: Staf |
| Welvaart | 1\*2\*4 | Rijkdom+1 | / |
| Wereldlijk Leider | 1 | Bevelen kunnen geven | Adelstand |
| Wilskracht I | 2 | Wilskracht +1 | / |
| Wilskracht II | 2 | Wilskracht +1 | / |
| Wilskracht III | 3 | Wilskracht +1 | / |
| Wilskracht IV | 3 | Wilskracht +1 | / |
| Wilskracht V | 3 | Wilskracht +1 | / |
| Ziekte Resistentie I | 1 | Ziekte Resistentie +1 | / |
| Ziekte Resistentie II | 1 | Ziekte Resistentie +1 | Ziekte Resistentie I |
| Ziekte Resistentie III | 1 | Ziekte Resistentie +1 | Ziekte Resistentie II |
| Ziekte Resistentie IV | 1 | Ziekte Resistentie +1 | Ziekte Resistentie III |
| Ziekte Resistentie IX | 1 | Ziekte Resistentie +1 | Ziekte Resistentie IV |
| Ziekte Resistentie V | 1 | Ziekte Resistentie +1 | Ziekte Resistentie IV |
| Ziekte Resistentie VI | 1 | Ziekte Resistentie +1 | Ziekte Resistentie I |
| Ziekte Resistentie VII | 1 | Ziekte Resistentie +1 | Ziekte Resistentie II |
| Ziekte Resistentie VIII | 1 | Ziekte Resistentie +1 | Ziekte Resistentie III |
| Ziekte Resistentie IX | 1 | Ziekte Resistentie +1 | Ziekte Resistentie VIII |
| Ziekte Resistentie X | 1 | Ziekte Resistentie +1 | Ziekte Resistentie IX |
| Zwemmen | 1 | Kunnen zwemmen | / |