

De Kracht

Bij de geboorte van een held, zeker geen alledaagse gebeurtenis, komt vast te staan welke karaktereigenschappen de jonggeborene zal gaan bezitten. Een aantal van deze eigenschappen kan de speler naar eigen inzicht vaststellen. Voorbeelden hiervan zijn het geslacht en, binnen zekere grenzen, het ras of volk. Een groot aantal eigenschappen van een held hangen echter af van het *toeval* en in Avonturië heeft het lot zes zijden: *de dobbelsteen*.

2.1 De Eigenschappen

Het belangrijkste onderdeel van de geboorte van een held is het bepalen van de vijf *eigenschappen*. Het zijn vooral deze waarden die bepalen wat voor een soort held de speler kan kiezen. Alle vijf de eigenschappen worden bepaald aan de hand van een worp met de D6. Het resultaat van de worp geeft de startwaarde volgens onderstaande tabel:

TABEL EIGENSCHAPPEN:

worp D6:	1	2	3	4	5	6
startwaarde:	8	9	10	11	12	13



- **Moed (MO):**

Deze belangrijke eigenschap bepaalt wie er mag beginnen met aanvallen bij een gevecht. Ook is deze eigenschap bepalend bij het vaststellen wie als eerste mag uitvallen. Met de eigenschap kan worden vastgesteld of iemand iets wel of niet aandurft. De moedscore moet ook worden getoetst om te zien of iemand geen last heeft van b.v. *hoogtevrees* of *claustrofobie*.

- **Slimheid (SL):**

Een eigenschap die zeer belangrijk is bij het bedrijven van magie en bij het oplossen van lastige vraagstukken en raadsels. Daarnaast kan met deze eigenschap het geheugen en het concentratievermogen worden getoetst.

- **Charisma (CH):**

Uitstraling of charisma is het vermogen om andere mensen en wezens in te palmen of indruk op hen te maken. Bij het pingelen op de markt is het een zeer belangrijke eigenschap, maar ook bij het bedrijven van magie, het voeren van zware onderhandelingen of het intimideren van een achteloze burger of een bloeddorstige vijand.

- **Behendigheid (BH):**

Iedere held moet een beetje handig zijn. Tijdens een gevecht is behendigheid onontbeerlijk. Ook wordt de behendigheid gebruikt om de reflexen of de vingervaardigheid in het algemeen te toetsten. Bij een ongeluk of een valpartij kan een geslaagde proef de enige redding zijn van een gewisse dood.

- **Lichaamskracht (LK):**

Een sterke held kan meer schade berokkenen dan een watje, dat is algemeen bekend. Voor het openbreken van deuren en het dragen van zware lasten is het onontbeerlijk. Ook wordt de algemene lichamelijke weerstand bij b.v. vergiftigingen of ziekte met deze eigenschap bepaald.

2.2 De Karaktertrekken

De vier “slechte” karaktertrekken van een held worden bepaald middels een eenvoudige worp met de D6. Het geworpen getal is de startwaarde van de karaktertrek.

Bij het toetsen van een karaktertrek moet de proef *mislukken*. Hoe lager de waarde des te beter. Lukt een proef, dan speelt zijn slechte karaktertrek op en dit kan zeer vervelende gevolgen hebben.

Soms is het mogelijk een geslaagde karakterproef ongedaan te maken met een (verzwaarde) eigenschapsproef.

De vier karaktertrekken bieden de held echter de mogelijkheid om toch die held te creëren die hij graag wil spelen, ook als het lot hem met het werpen niet gunstig gezind is. Als hij bereid is om een karaktertrek met 2 punten te verhogen, dan mag hij een eigenschap met 1 punt verhogen. Omgekeerd is niet toegestaan.

Deze puntenverschuiving mag drie maal worden toegepast. Hij moet een paar nadelen op de koop toemen, maar hij kan wel de held spelen waar zijn hart naar uitgaat.

1. Hebzucht (HZ):

Deze negatieve eigenschap laat een held alles om zich heen vergeten als het gaat om waardevolle schatten. Dit kan goud zijn, of kostbare edelstenen, maar ook een prachtige wapenrusting, een oude perkamentrol, een waardevol boek, een kostbaar tapijt of een andere waardevolle zaak. Bij een hoge waarde (6) bestaat zelfs de kans dat de held medehelden in de steek laat, verraad of besteeft. Een geslaagde proef betekend dat de held zal proberen om zijn medehelden te benadelen. Een geslaagde hebzuchtproef kan ongedaan worden gemaakt met een geslaagde (verzwaarde) SL-proef.

2. Zelfbeheersing (ZB):

Enerzijds omvat zelfbeheersing het vermogen om grote pijnen of ontberingen te doorstaan. Het geeft aan of men niet doorslaat bij een marteling op de pijnbank. Anderzijds omvat het vermogen om het gezicht in de plooi te houden en niet in lachen uit te bersten als een medeheld de meest grove leugens of iets dergelijks staat te verkondigen. Ook fobieën, pleinvrees, engtevrees, hoogtevrees e.d. worden met zelfbeheersing getoetst.

Ook geeft het aan of de held zich in bedwang weet te houden als iemand hemzelf, zijn familie of zijn vrienden op grove wijze beledigd. Een geslaagde proef betekend dat men zich niet weet te beheersen en doorslaat, op de vlucht slaat, in lachen uitbarst of in blinde razernij ontsteekt, afhankelijk van de situatie.

Een geslaagde (verzwaarde) MO-proef kan de held soms behoeden.

3. Bijgeloof (BIJ):

De derde negatieve karaktertrek is het bijgeloof. Het bijgeloof geeft aan hoe gevoelig een held is voor bakerpraatjes, voortekenen en onheilstijdingen. De karaktertrek wordt getoetst bij ontmoetingen met ondoden, demonen en mythische wezens, maar ook b.v. bij het betreden van een graftombe, een oeroude ruïne, een heilig woud of zelfs een tempel. Onder het bijgeloof vallen ook zaken als angst voor de doden, het geloof in valse goden en het discrimineren op grond van ras of huidskleur.

Slaagt de proef dan wordt de held getroffen door een onredelijke angst of is hij bevooroordeeld en handelt daar naar. Tijdens een gevecht mag de held d.m.v. een (verzwaarde) MO-proef proberen om zijn angst te bedwingen maar als dit mislukt heeft hij een aftrek op al zijn waarden van 7 punten. In de praktijk betekend dit meestal dat de held overmand door angst op de vlucht zal slaan.

4. Zeeziekte (ZZ):

Met deze negatieve karaktertrek bepaald men of men niet ziek wordt tijdens een reis op zee. Maar niet alleen zeeziekte zelf wordt met deze karaktertrek getoetst, ook vlieg- en wagenziekte. Of men zich nu in de lucht waagt op een heksenbezem of op een vliegend tapijt, plats neemt in een postkoets of aan boord gaat van een driemaster of een gammele veerpont (of zich op de rug van een kameel waagt zonder hiervoor de rijvaardigheid te bezitten!) altijd kan deze karaktertrek om de hoek omen kijken. Slaagt de proef dan wordt de held ziek. Aan de hand van een LK-proef wordt bepaald hoe ziek. Slaagt de LK-proef dan weet de held het onheil af te wenden door pure wilskracht, maar anders dalen alle relevante waarden gelijk aan het aantal punten waarmee de LK-proef was mislukt. Heeft de held een waarde van 10 en werpt hij een 15, dan dalen al zijn waarden dus met 5 punten.

De held mag iedere stonde een nieuwe LK-proef afleggen om te zien of hij zijn maag weer onder controle weet te krijgen.

2.3 Samengestelde eigenschappen

- **Draagkracht (DK):**

De draagkracht wordt bepaald door de LK met 100 te vermenigvuldigen ($DK = LK \times 100 = \text{oncen}$)

De draagkracht geeft aan hoeveel bagage een held met zich mee kan dragen zonder van de last noemenswaardige hinder te ondervinden. Als regel geldt dat de held tot 80% van zijn draagkracht mee mag voeren zonder dat hij hier last van ondervindt. Bij een belasting tot 100% dalen BH, UV, AV en AW met 1 punt, bij een belasting tot 120% met 3 punten en daarboven zelfs met 5 punten.

Een held die meer dan 80% van zijn draagkracht benut verliest bovendien UV-punten en wel 5 per stonde. Zodra het UV tot 0 is gedaald levert de held iedere SR een LK-punt in. Zodra de LK tot 0 is gedaald verliest de held het bewustzijn gedurende 2D6 SR. Bovendien verliest hij blijvend 5 LP en 1 LK-punt.

Dwergen zijn door hun lichaamsbouw en harde levenswijze in staat om zwaardere lasten te dragen. Een dwerg mag zijn draagkracht ongestraft tot 100% benutten. Daarboven gelden dezelfde regels als voor de andere helden.

- **Humor (HU):**

Humor is een waarde die het algemene gevoel voor humor van de held weergeeft. Met 1D6+7 wordt deze waarde bepaald. Een held met een waarde van 8 geldt als een bijzonder nors en stuurs mens en is soms nog zwijgzamer dan een Boron-priester. Een held met een waarde van 13 is een echte lolbroek, die altijd in is voor een grap en een grol, soms tot ergernis van zijn medehelden.

- **Uithoudingsvermogen (UV):**

Het UV wordt bepaald door LK en LE bij elkaar op te tellen ($UV = LK + LE$) en is derhalve onderhevig aan de gezondheid op een bepaald moment. Daalt de LE of de LK, dan daalt ook het UV.

Het UV geeft aan hoe lang een held zijn lichaam kan belasten. Het UV wordt gebruikt om te bepalen hoeveel uitvallen iemand kan ondernemen, hoeveel nachten hij zonder slaap kan, hoeveel SR hij meer dan 80% van zijn draagkracht kan benutten, hoe lang hij kan zwemmen en hoe groot zijn natuurlijke weerstand is in geval van vergiftigingen of een ziekte.

- **Uitwijken (UW):**

In sommige gevallen is het verstandiger om uit te wijken dan af te weren. Dit is het geval als men ongewapend tegenover een gewapende tegenstander staat (een zwaard afweren met je arm is nu eenmaal niet verstandig) of als men de stormaanval van b.v. een neushoorn wil pareren (afweren mag natuurlijk wel, maar een zwaard-houw stopt echt niet vijf ton vlees op volle snelheid en de held zal gewoon SP moeten incasseren van de stormaanval). Ook kan men dit talent benutten om tijdens een gevecht zijn positie te verbeteren, zijn tegenstander te misleiden of het gevecht te ontvluchten zonder een niet af te weren aanval tegen te krijgen.

Uitwijken wordt bepaald door $(MO+BH+AW):4$

- **Lullengte (LUL) of Boezemmaat (CUP):**

Een theoretische waarde die mannen in staat stelt hun geslachtsdeel te vergelijken en bij vrouwen bepaald wat voor borsten zij hebben. Voor de lullengte wordt geworpen met de D20. Een lullengte van 1 kent men als het *pinkeltje*. Bij een waarde van 2 tot 5 spreekt men van een *geitepikkie*. Bij een lengte van 15 tot 19 spreekt men bewonderend over de *eik*. Bezitters van een lul met een waarde van 19 of 20 mogen met trots spreken over hun *grote eik* en de enkele gelukkige met een waarde boven de 20 mag spreken over zijn *goddelijke mastodont*.

Vrouwen werpen drie maal de D6. Allereerst voor de omvang. Een 1 is cup A (zeer kleine borsten) en 6 cup F (hanguiers tot op het middel). Een tweede worp bepaalt de stevigheid, waarbij 1 zeer stevig is en 6 een drillpudding die als een perpetuum mobilia blijft natrillen en tenslotte bepaalt de derde worp de tepelmaat. Een 1 is de altijd stijve, donkerbruine kersenpit en een 6 is een uitgedrukte sigarettenpeuk in een vaalbruine vlek van schotelgrootte die zelfs met martelklemmen niet stijf te krijgen is.

Van de godin Rondra wordt gezegd dat zij cup C2b heeft en deze maat wordt in Avonturië dan ook als ideaal gezien.



- **Schoonheid (SCH):**

Een theoretische waarde, bedoelt als maatstaf. De schoonheid wordt uitgezet op een schaal van 21 (goddelijke schoonheid), waarbij iemand met een waarde van 8 het voorkomen heeft van een ork. Waar charisma de uitstraling van de persoonlijkheid weergeeft, is de schoonheid de maatstaf voor het lichamelijke voorkomen. Iemand met een grote schoonheid kan dus een verschrikkelijk een karakter hebben en derhalve een laag charisma. Heksen en elfen staan er om bekend dat ze extreem knap zijn.

De schoonheid wordt bepaald door een worp met de D20, waarbij een worp van 7 of lager mag worden over-gedaan. Dwergenvrouwen verminderen hun worp met 1 (het minimum blijft 8) en heksen en elfen werpen de D6 en tellen bij hun worp 13 punten op.

- **Magieresistentie (MR):**

Iedere held heeft een zekere kans om tegen hem gerichte magie te weerstaan. Deze weerstand wordt bepaald door een aantal factoren: wilskracht, zelfkritiek, ervaring en bijgeloof. In het spel worden deze eigenschappen gerepresenteerd door moed, slimheid, graad en bijgeloof. Dit geheel kan nog worden beïnvloedt door afkomst, ras of opleiding. Zijn meerdere van deze factoren aanwezig dan telt alleen de meest gunstige.

De magieresistentie wordt bepaald door: modificatie + (MO+SL+GR):3 - BIJ.

Tabel Magieresistentie Volk (modificatie):

<u>volk</u>	<u>MR</u>
<i>Thorwaler (Hjaldinger)</i>	-2
<i>Nivezen</i>	-1
<i>Novadi</i>	-1
<i>Tulamidiër</i>	-1
<i>Dwergen</i>	+2
<i>Aiel nomaden</i>	+3
<i>Indianen</i>	-3
<i>Hagedismensen</i>	-3
<i>Gaelse Barbaren</i>	-2
<i>Amazones</i>	+1
<i>Boselfen</i>	+4
<i>Hobbits</i>	0
<i>Woudelfen</i>	+5
<i>Grijze elfen</i>	+5
<i>Koschelfen</i>	+5
<i>pantermensen</i>	-3
<i>Sneeuwelfen</i>	+6
<i>Minotaur</i>	-4

Tabel Magieresistentie Beroep (modificatie):

<u>Beroep</u>	<u>MR</u>
<i>archimagus</i>	+4
<i>tovenaar, merlijn, dochter</i>	+3
<i>bard/skald</i>	+2
<i>heks</i>	+2
<i>minstreel</i>	+1
<i>druide</i>	+2
<i>Praios priester</i>	+3
<i>schelm</i>	+3
<i>Hesinde priester</i>	+2
<i>acrobaat</i>	+1
<i>andere priester</i>	+1
<i>nar</i>	+2
<i>piraas</i>	-2
<i>doler, dief, moordenaar</i>	+1
<i>huurling</i>	-1

2.4 De Zintuigen

Iedere held beschikt over een zestal zintuigen. Om de aanvangswaarde te bepalen werpt hij de D6+7. In een aantal gevallen bezit de held een meer dan gevoelig zintuig. Per zintuig wordt aangegeven voor welke heldentypen dit geldt. In dat geval werpt de held 1D6+10.

De held kan zijn zintuigen oefenen. Bij iedere graadsverhoging mag hij 1 bekwaamheidspunt investeren om een zintuig te verbeteren. Hij mag zelf bepalen welk zintuig dit is, maar hij mag nooit meer dan een zintuig verbeteren. Het zogenaamde 6e zintuig valt onder het hoofdstuk intuïtie (zie 2.5)

- **Oog, het gezichtsvermogen:**

Elfen, pantermensen en hagedismensen hebben van nature een buitengewoon gezichtsvermogen en mogen derhalve 1D6+10 werpen. 's Nachts vallen oog-proeven extra zwaar, evenals in donkere ruimten zoals onderaardse gangen en grotten en proeven worden daarom verzwaard met 7 punten. Dit geldt niet voor elfen en hagedismensen die over nachtzicht beschikken. Dwergen en hobbits op hun beurt zijn gewend aan het halfduister van gangen en grotten en hebben hier dus geen beperkingen. In absolute duisternis ziet geen enkele held.

- **Oor, het gehoor:**

Elfen, pantermensen en schelmen hebben een zeer scherp gehoor en mogen 1D6+10 werpen. In situaties met zeer harde, onnatuurlijke geluiden, zoals een smidse, moet de Meester proeven voor hen echter verzwaren. Smeden en dwergen lopen vanaf de 10e graad kans op een gehoorbeschadiging. Per graadsverhoging bestaat er 50% kans dat het gehoor met 1 punt daalt.

- **Tast, het gevoel:**

Dit zintuig stelt de helden in staat om zonder te kijken voorwerpen te herkennen of om op de tast de weg te vinden in een donkere ruimte. Ook kan met dit zintuig een val of een booby-trap worden gevoeld. Om deze uit te schakelen is echter de bekwaamheid *vallen en sloten* noodzakelijk.

- **Neus, de reuk:**

Elfen, hobbits, pantermensen en hagedismensen hebben een scherpe reuk en mogen 1D6+10 werpen. Bij extreme stank worden deze helden echter extra gehinderd, wat soms kan leiden tot flauw vallen. Hagedismensen kunnen aan een spoor ruiken hoe oud het is. Als elfen zich niet bovenwinds opstellen in een gevecht met hazeldraak dan blijven ze zeker op 15 schreden afstand vanwege de ondraaglijke stank.

Elfen kunnen de geur van hun aartsvijanden, de orks, tot op vele tientallen schreden waarnemen en kunnen zelfs vaststellen of ergens orks zijn geweest. Pantermensen en hagedismensen kunnen jachtwild tot op 20 schreden ruiken

- **Tong, de smaak:**

Hobbits hebben een zeer verfijnde smaak en mogen 1D6+10 werpen. Om te kunnen genieten van een maaltijd of een goede wijn een must, maar ook wel handig om op tijd een vergif te ontdekken dat door een drank of een maaltijd is geroerd. Een geslaagde proef laat de held alles op tijd uitspugen.

2.5 De Bekwaamheden

Na het bepalen van de eigenschappen, karaktertrekken, samengestelde eigenschappen en de zintuigen wordt het tijd om te gaan kijken naar de bekwaamheden.

Vanaf de geboorte beschikt de held over een groot scala aan talenten, de zogenaamde *bekwaamheden*.

Deze stellen de held in staat om te overleven in de harde wereld die Avonturië is.

Gedurende zijn heldenbestaan kan de held deze bekwaamheden ontwikkelen en zodoende een autoriteit worden op een bepaald gebied, maar hij kan ook bepaalde bekwaamheden latent laten.

Bekwaamheden startwaarden overzicht

Gevecht

schieten (schietwapens)	2
wapenloos gevecht -	5
werpen (werpwapens) -	2

Intuïtie

mensenkennis -	4
waarzeggen -	0
6e zintuig -	1

Lichaamsbeheersing

dansen -	0
jongleren/acrobatiek -	0
klimmen -	2
knopen en ontknopen -	3
roeien -	4
rijden -	2
sluipen -	4
springen -	4
vallen en sloten -	1
vingervlugheid -	3
voertuig besturen -	0
zeilen -	0
zwemmen -	2

Natuurkennis

dierkunde -	2
gevaar onderkennen -	2
oriëntering -	5
plantkunde -	3
spoorzoeken -	2
vallen zetten -	2
verstoppen -	5
vissen -	4
weer voorspellen -	4
weg vinden -	2
wilderniskennis -	4

Handvaardigheid

africhten (dierbevrinden)	2
basiskennis physica -	0
kleding maken -	3
siersmeden -	0
smeden/wapens maken	0
wapenrustingen maken	0

Menselijke vaardigheden

afdingen -	4
alcoholresistentie -	5
bekeren -	3
diplomatie/etiketten -	2
koken -	4
liegen -	4
minnekunst -	4
overreden -	2
overtuigen -	2
schatten -	4
valsspelen/spelregelkennis	3
vermommen -	2
vertellen/toneelspelen -	3
zingen en musiceren -	4

Algemene kennis

alchemie/magiekunde -	0
dode en bijzondere talen	0
genezen vergiftigingen -	0
genezen wonden -	0
genezen ziekten -	0
hogere alchemie -	0
lezen en schrijven -	0
materialenkennis -	0
talen beheersen -	0

Specialistische bekwaamheden

Een held mag maximaal 10 specialistische bekwaamheden aanleren. De aanvangswaarde bedraagt altijd 8. Er gelden bijzondere regels voor het aanleren van deze bekwaamheden.

bar keepen
bier brouwen
boot bouwen
cartografie
geschiedenis
geografie en cultuur
glasblazen
godsdienstkennis/theologie
heraldiek/wapenkunde
hout-, ivoor- en beensnijden
houtbewerken/timmeren
huizenbouw/architectuur
instrumenten maken
kruisboog en bouten maken
krijgskunst
leer- en bont bewerken
marteltechnieken
mijnbouw
pijl en boog maken
pottenbakken
recht en staatkunde
rekenen en boekhouden
schilderen
sterke drank maken
steen- en beeldhouwen
tatoeëren
vestingbouw
vuur maken
wagen maken
weven
wijn maken

2.5.1 Beheersingsgraad

De bekwaamheden zijn voor het overzicht verdeeld in acht groepen: *wapenloos gevecht*, *intuïtie*, *handvaardigheid*, *lichaamsbeheersing*, *natuurstudie*, *menselijke vaardigheden*, *algemene kennis* en *specialistische bekwaamheden*.

Als de held voor een bepaalde bekwaamheid, verder aan te duiden als **bkw**, een proef af moet leggen dan werpt hij de D20; werpt hij een getal dat hoger is dan zijn bkwa waarde dan is de proef mislukt.

In het spel is 18 de hoogst mogelijke worp. De held mag zijn bkwa zo hoog maken als hij zelf wil, maar een worp van 19 of 20 betekend hoe dan ook dat de proef is mislukt.

Dat een bekwaamheid tot boven de 20 mag worden verhoogd heeft te maken met de specialisaties die mogelijk zijn binnen veel bekwaamheden. Het beheersen van een specialisme binnen een bekwaamheid wordt verdeeld in vijf graden: *ongeoefend*, *basiskennis*, *geoefend*, *goed* en *perfect*. Om een bepaalde geoefendheid te verkrijgen is steeds een investering nodig van 4 spp. We zullen dit toelichten:

ongeoefend: de held bezit alleen de basisvaardigheid van zijn bekwaamheid. Ongeacht de proef die de Meester verlangt geeft dit een (extra) toeslag van +8 op de proef,

basiskennis: de held heeft 1 spp geïnvesteerd. Hij beheerst nu bepaalde vaardigheden in dit specialisme. Dit uit zich, los van eventuele Meester-modificaties, in een +6 proef.

geoefend: de held investeert 2 spp. Hij bezit nu een behoorlijke vaardigheid in dit specialisme. Hij kan nu volstaan met een +4 proef,

goed: de held investeert 3 spp. Hij beheerst zijn stiel nu zo goed dat een +2 proef volstaat,

perfect: de held investeert 4 spp en is nu een ware meester in zijn specialisme. Hij mag nu een -1 proef afleggen.

2.5.2 Geluk

Een held die een proef wil afleggen voor een bkwa die hij of niet bezit of waar hij een waarde van 0 voor bezit kan in principe nooit slagen voor deze proef. Maar iedereen weet dat er nog zo iets is als *geluk*. Soms kan men dit zelfs afdwingen door een gebed en een offergave aan Phex. Hoe het ook zij, als de held met de D20 een 1 werpt dan heeft hij zoveel geluk dat om de een of andere reden zijn poging, hoe gebrekkig ook, toch slaagt.

2.5.3 Specialistische bekwaamheden

Een specialistische bekwaamheid onderscheidt zich van de andere bekwaamheden doordat de held ze niet reeds vanaf zijn geboorte bezit. Het zijn talenten die hij zich tijdens zijn heldenleven eigen kan maken. Een specialistische bekwaamheid kan de held op de volgende manieren verkrijgen:

- aan het begin van ieder avontuur kan hij een talent leren tegen betaling van 50D,
- hij kan een bekwaamheid van de Meester cadeau krijgen als beloning voor een bijzondere prestatie of
- hij kan het talent aanleren uit een boek dat hij in zijn bezit heeft.

Voor elke specialistische bekwaamheid geldt een aanvangswaarde van 8. Stijgingen gaan altijd volgens de tabel *eenvoudige stijging*.

Een held mag maximaal 10 specialistische bkwa opnemen in zijn bkwa pakket. Evenals de gewone bkwa mag de held ook een specialistische bkwa tot een maximum van 25 worden verhoogd.

2.5.4 Meesterlijke beheersing

Iedere keer dat een bkwa 1 punt stijgt betekend dit een verbetering van 5%. Er is in het spel een bovengrens gesteld van 90%, maar de held mag een bkwa echter wel verder verhogen, dit i.v.m. het aanleren van specialismen. Iedere verhoging boven de 18 kost evenveel bkwa als de verhoging van 17 naar 18.

De verhogingen boven de 18 mag de speler noteren op zijn *Document van de Kracht*, maar de 90% regel blijft altijd van kracht; werpt men een 19 of 20 dan is de proef mislukt!

Zodra de held een bkwa verhoogt naar 25 dan wordt hij gerekend tot een van de *grootmeesters* in Avonturië binnen deze vaardigheid. Hij geldt dan als een absolute autoriteit en is tot ver buiten de landsgrenzen bekend om zijn meesterschap.

In het spel uit zich dit door het feit dat hij automatisch alle specialismen binnen een bekwaamheid beheerst met een beheersingsgraad **goed**.

De beheersingsgraad **Perfect** vereist nog steeds inzet van spp.

2.5.5 Boter bij de vis

Om een bkw te kunnen verhogen dient de held niet alleen bkp, maar ook geld te investeren. Om een bkw te oefenen moet de held op zijn minst eten en drinken en ergens wonen. Sommige bkw vereisen bovendien de aanschaf van leerboeken of het volgen van lessen bij een leermeester.

De held kan een bkw in een keer meerdere graden laten stijgen. Hij moet dan wel alle afzonderlijke bkp en kosten investeren zoals in de stijgingstabel staan vermeld. Er is wel een maximum van 3 graden stijging per keer. Deze regel geldt niet bij het aanleren van een beroep (zie 1.1 de Avonturier)

Het is de held toegestaan om bkp te sparen voor een volgende graadsverhoging. Als hij geen geld bezit om de stijgingen te betalen dan is hij dit zelfs verplicht. Tot en met de 5e graad mag de held stijgingen “op de pof” doorvoeren. De kosten moeten dan worden voldaan zodra de held over voldoende geld beschikt. Dit dient dus wel goed geadministreerd te worden. Vanaf de 6e graad geldt: “boter bij de vis!”

Het staat de held vrij om zijn graadsverhogingen te betalen met klinkende munt of met “ruilwaren”, zolang de waarde van deze waren maar overeenkomt met wat de held dient af te rekenen

Stijgingsmogelijkheden

De verschillende heldentypen hebben verschillende graden van stijging binnen de diverse bekwaamheden: *eenvoudig*, *normaal* en *moeilijk*. Welke kolom van toepassing is voor welke held kan men via de volgende codes aflezen:

A - Avonturier (alg.)	E - Elf (bos, grijze en kosch)	Ho - Hobbit	Ri - Ridder, Paladijn	Sm - Schelm
Do - Doler	FE - Firnel	In - Indiaan	Ru - Rundii, Witmantel	T - Tovenaar
Dr - Druide en geode	Ha - Hagedismens	Ni - Ninja	S - Strijder	WE - Woudelf
Dw - Dwerg	He - Heks	Pr - Priester	Sa - Samoerai en Ronin	

Avonturiers die een beroep bezitten kennen verschillende graden van stijging, waarbij steeds wordt gekeken naar het *hoofdberoep* van de held, d.w.z. het beroep dat hij ook daadwerkelijk uitoefent:

acr - acrobaat	be - beul	gnz - genezer	kpm - koopman	prt - piraat
al - alchemist	cav - cavalier, vrijlansier	ho - hoer, gezelschapsdame	min - minstreel	smd - smid, herbergier
am - amazone	df - dief	hu - huurling, soldaat	mo - moordenaar	wrđ - waard, herbergier
bd - bard en skald	sh - danseres, sherezade	jgr - jager	nar - nar, clown	

Ook de priesters hebben verschillende graden van stijging:

PR - Praios	TR - Travia	FI - Firun en Ifirn	NM - Naamloze	SW - Swafnir
RO - Ronda	BO - Boron	TS - Tsa	PE - Peraine	TW - Orde van de Twaalf
EF - Efferd	HE - Hesinde	PH - Phex	IN - Ingerimm of Mahal	RH - Rahja

Tabel verhogen bekwaamheden

EENVOUDIGE STIJGING			NORMALE STIJGING			MOEILIJKE STIJGING		
BKW	BKP	daalders	BKW	BKP	daalders	BKW	BKP	daalders
1	1	1	1	1	2	1	1	10
2	1	5	2	1	10	2	1	20
3	1	10	3	1	20	3	1	40
4	1	15	4	1	30	4	2	60
5	1	25	5	1	50	5	2	100
6	1	35	6	1	70	6	3	140
7	1	50	7	1	100	7	3	200
8	1	65	8	2	130	8	4	260
9	1	80	9	2	160	9	5	320
10	2	100	10	3	200	10	5	400
11	2	120	11	3	240	11	6	480
12	3	145	12	4	290	12	6	580
13	3	170	13	5	340	13	7	680
14	4	200	14	6	400	14	7	800
15	5	225	15	7	450	15	8	900
16	6	260	16	7	520	16	9	1040
17	6	290	17	7	580	17	9	1160
18	6	330	18	8	660	18	10	1320
19-25	6	330	19-25	8	660	19-25	10	1320

2.5.1 Gevecht

1 Schieten (schietwapens)



aanvangswaarde: 2 (voor alle elfen 4), basisvoorwaarde: BH10
eenvoudig: S Do RO FI E We Fe Ha Ni Dw In df acr hu min prt jgr mo am
normaal: BO PH IN SW Ru Dr Sa He A cav ho Ri
moeilijk: PR NM TW EF HE TS RH PE TR Ho Pan Min Sm smd be sh gnz kpm bd al wrd nar T

Deze bkw omvat alle soorten schietwapens, inclusief het blaasroer en de slinger. Als de held een schietwapen wil gebruiken zonder dit te beheersen dan vraagt dit een +10 proef, los van eventuele afstands- en doelmodificaties. Evenals bij het werpen geldt dat een schot van 1 of 2 *uitzonderlijk* is en dat het mag worden afgewerkt volgens de tabel *uitzonderlijke aanval*.

Elfen (vanaf schieten 15) en Meesterschutters (bkw 25) beschikken over een aantal bijzondere technieken:

Dubbelschot: schieten proef +2 extra: de schutter schiet twee pijlen tegelijk af op hetzelfde of twee verschillende doelwitten.

Snelvuurschot: schieten proef voor elk opvolgend schot +1 extra, te beginnen bij 0: de held kan nu elke gevechtsronde een pijl afvuren met een maximum van 5 pijlen. Daarna 2 (elf)/3 (overige) om te herladen.

Voetschot: schieten proef +2 extra: de schutter gebruikt zijn voeten om de boog vast te houden: TP verdubbelen.

Melee-schot: schieten proef volgens tabel met een extra toeslag van +4. Tijdens de AW-ronde mag de elf proberen om uit te wijken. De elf kan om de GR een schot afvuren gedurende het hele gevecht. Een menselijke schutter elke

mag elke 3e GR een schot afvuren.

Ontwapeningsschot: schieten proef +2 extra: de tegenstander wordt ontwapend door de pijl die geen schade toedient of de tegenstander wordt met de kleding aan een voorwerp, b.v. een boom of een deur vastgenageld. Wordt afgewerkt als een blunder met 3 GR geen AV/AW.

Meesterschot: schot volgens de tabel met een extra toeslag van +8. Slaagt het schot dan wordt het afgewerkt als was het een *uitzonderlijk* schot.

Zoals alle proeven geldt 19 als een misser en 20 als een blunder. Afwerken op de blundertabel.

Schiettechnieken: *korte boog, krijgsboog, lange boog, zweepboog, blaasroer, slinger, horzel, kruisboog, elfenboog, (scheeps)geschut.*

Wapenloos gevecht

aanvangswaarde: 5 (voor tovenaars, elfen, hobbits en hagedismensen 3, voor pantermensen en minotaurs 7), basisvoorwaarde: LK 10

eenvoudig: hu cav prt wrd mo be Do Ni Dr RO PH IN SW PE Ri Ru S Sa Min Pan

normaal: A df smd acr jgr am Dw Ha He BO PR FITS Sm

moeilijk: gnz kpm min bd al ho sh nar E Fe Ho In EF HE TR RH NM TW T We

Deze bkw omvat alle soorten vechten die zijn gebaseerd op zuivere lichaamskracht en behendigheid. De specifieke regels voor Rundi-strijders, elfenstrijddansers en Ninja krijgers worden elders beschreven. Het uitvoeren van de diverse technieken wordt echter bij alle vechtstijlen op dezelfde wijze getoetst: met de bkw *wapenloos gevecht*.

De vechter met de hoogste MO score mag beginnen, behalve als hij verrast wordt. De strijd verloopt volgens de normale regels. De aanvaller werpt een wapenloos gevecht en de verdediger probeert met dezelfde bkw af te weren. Vervolgens draaien de rollen om. Ook bij een wapenloos gevecht mag een *uitval* worden gedaan.

Als beide kempahanen gebruik maken van een verschillende techniek dan geldt voor de verdediger een wapenloos gevecht +3 voor de AW vanwege de onbekendheid met de gebruikte techniek.

Is een aanval gelukt en wordt hij niet afgeweerd dan wordt de schade bepaald door de toegepaste techniek (bij de Rundii, Ninja en Tae-Kwando techniek) of door de D6 (overige technieken). De BW blijft buiten beschouwing, de TP worden direct van de LE afgetrokken. Komt de LE van een vechter onder 5 dan raakt hij bewusteloos. Daarna lukt iedere aanval tegen hem en incasseert hij telkens 1SP. In een wapenloos gevecht kan iemand dus ook gedood worden. Het gevecht kan tot een sneller einde komen als de aanvaller buitengewoon goed aanvalt. Dit is het geval bij een 3, er kan dan niet worden afgeweerd, een 2, dit levert direct 10SP op of een 1, de tegenstander wordt in een keer K.O. geslagen, wat naast 10SP ook 1D6 GR bewusteloosheid betekent.

De proeven voor wapenloos gevecht worden gemodificeerd aan de hand van de beheersing van een techniek. Gebruikt de held een techniek die hij niet beheerst dan geldt een +10 proef, beheerst hij deze perfect doordat hij 4 SPP heeft geïnvesteerd dan kan hij volstaan met een standaardproef en is hij een grootmeester (bkw waarde van 25) dan legt hij zelfs een -2 proef af.

vechtstijlen: *vuistvechten, boksen, worstelen, tae-kwando (voor Maraskani 4 SPP, alle anderen 8 SPP), Rundii (voor Rundii en Praios-priesters 4SPP, alle anderen 8 SPP), Ninja (alleen voor Ninja's en Samoerai's 4 SPP, alle andere 8 SPP), Krachtpatser (alleen Minotaurs 4SPP, alle anderen 8 SPP), Elfendans (alleen elfen 4 SPP, alle anderen 8 SPP).*

2 Werpen (werpwapens)

aanvangswaarde: 2, basisvoorwaarde: BH 10

eenvoudig: df acr hu min prt jgr mo sh nar am Do Dw E Fe Ha In Ni RO FI RH S We

normaal: cav ho be A Dr He TW BO PH IN SW NM Ri Ru Sa

moeilijk: smd gnz kpm bd al wrd Ho Pan Min PR EF HE TS TR PE Sm T

Deze bkw omvat alle soorten werpwapens, inclusief de "natuurlijke", zoals toevallig bij de hand liggende stenen, tafelzilver of servies. Om een bepaald werpwapen optimaal te kunnen gebruiken moet de held 4 SPP investeren. Heeft de held geen enkele oefening met het wapen dan moet hij een +10 proef afleggen, nog afgezien van de normale modificaties. Allen als hij het wapen perfect beheerst mag hij volstaan met een standaardproef. De specialisatie *natuurlijke wapens* bezit iedere held automatisch zonder dat dit SPP kost.

Bij een score van 1 of 2 geldt de worp als *uitzonderlijk* en mag hij als zodanig worden afgewerkt.

Werptechnieken: *natuurlijke wapens, werpdolken en -messen, werpbijlen, boemerangs, werpssterren en darts, werpsperen en harpoenen, werpankers en touwen, vleermuis en bola, werpnetten.*

2.5.2 Lichaamsbeheersing

1 Klimmen

aanvangswaarde: 2 (dweren en pantermensen 5), basisvoorwaarden: BH10, LK9

eenvoudig: S Do RO PR PH IN SW Dw Ni In df mo acr prt ho Pan

normaal: TS We Ho Sa Ru A hu min jgr nar Ri E

moeilijk: T Pr TW EF BO HE FI NM PE TR RH Fe Dr Ha He Sm smd be kpm gnz bd al cav wrd sh Min am

Om in bomen of ladders te klimmen is voor de meeste helden niet zo'n zware opgave. Daarom zal in een dergelijk geval niet om een proef worden gevraagd. Anders wordt het als de held bergwanden, gevels van huizen, een hoge muur of een reuzenboom moet beklimmen. Bij lange klauter partijen kunnen zelfs meerdere proeven worden verlangd.

Dit talent omvat niet alleen de techniek van het klimmen, maar ook het inschatten van de moeilijkheidsgraad van de beklimming en het gebruik van b.v. klimtouwen en -haken. Het aan elkaar vastknopen met touwen heeft overigens geen invloed op de klimmen proeven, maar wel op de schade die door een eventuele val worden opgelopen.

Bij helden die in de bergen zijn opgegroeid mag de aanvangswaarde naar 5 worden verhoogd, maar de waarden voor zwemmen en rijden dalen dan wel naar 0.

Klimspecialismen: boomklimmen, bergbeklimmen (alpinisme), geveltoerisme, touwklimmen, speleologie (grotexploratie), afzeilen, touwgebruik

2 Zwemmen

aanvangswaarde: 2 (dweren 0, hagedismensen 8), basisvoorwaarden: BH10, LK9

eenvoudig: Do EF FI TS SW RH PE Dr Ha Ru Fe prt hu ho mo

normaal: Ni Sa E S T Pr RO TR TW Sm df smd gnz wrd cav min jgr A am

moeilijk: PR HE BO PH IN NM We Dw Ho He In be kpm bd al acr sh nar Ri Min Pan

Met behulp van dit talent wordt bekeken hoe goed een held zich in het water kan voortbewegen. Bij helden die aan de kust of langs een rivier zijn geboren mag dit talent tot 5 worden verhoogd, maar rijden en klimmen dalen dan naar 0.

Een held moet zwemmen proeven afleggen als hij te water gaat op een wijze die zijn bekwaamheid te boven gaat of als hij langer in het water blijft dan hij conditioneel aankan. Door het beheersen van *zwemtechnieken* kan de held hier positieve invloed op uitoefenen. Om een techniek perfect te leren beheersen zijn 4 SPP nodig. *Schoolslag* is de verplichte eerste zwemtechniek. Zonder deze techniek kan men de andere niet aanleren.

TABEL ZWEMVAARDIGHEID

BKW Omschrijving

0-1	kan niet zwemmen, held verdrinkt onmiddellijk
2	kan zich met BW0 moeizaam boven water houden
3	kan zich met BW0 goed boven water houden
4	kan in rustig water goed zwemmen
5	kan ook in ruiger water zwemslag vasthouden
6	goede zwemmer, BW 1 of gewicht in oncen mogelijk
7	duiken kan worden aangeleerd, 100 once extra gewicht
8	kan met BW2 of dit gewicht in oncen te water
9	kan met BW2 en 200 once extra te water
10	kan met BW3 of dit gewicht in oncen te water
11	kan met BW3 en 200 once extra te water
12	kan met BW3 en 300 once extra te water
13	kan met BW3 en 400 once extra te water
14	kan met BW4 of dit gewicht in oncen te water
15	kan met BW4 en 200 once extra te water
16	kan met BW5 of dit gewicht in oncen te water
17	kan met BW5 en 200 once extra te water

TABEL ZWEMTECHNIEKEN (specialismen):

Techniek	Bijzonderheden
schootslag	eerste verplichte zwemslag
rugs	afstand x2
crawl	afstands x3
rugcrawl	afstand x4
duiken	zonder dit specialisme kan niet gedoken worden
diepduiken	duur x2
parelduiken	duur x3
wrakduiken	duur x4
snorkelen	afstand x2 en duur x2
zee zwemmen	afstand x3 en duur x3
Een hobbit mag deze waarde tot hoogstens 5 verhogen	
Hagedismensen hebben een aanvangswaarde van 8 en beheersen van nature de specialismen schoolslag en duiken	

N.B.: een held die te water gaat in een harnas of een BW van 6 of meer verdrinkt onmiddellijk!

TABEL ZWEMDUUR

UV	BW0	BW1	BW2	BW3	BW4	BW5	
01-10	10	9	8	7	6	5	min
11-20	20	18	16	14	12	10	min
21-30	30	27	24	20	17	14	min
31-40	40	36	32	28	24	20	min
41-50	50	45	40	35	30	25	min
51-60	60	54	48	42	36	30	min
61+	80	72	64	56	48	40	min

TABEL ZWEMAFSTAND

UV	BW0	BW1	BW2	BW3	BW4	BW5	
01-10	40	35	32	28	24	20	schreden
11-20	60	54	48	42	36	30	schreden
21-30	80	72	60	54	48	40	schreden
31-40	100	90	80	70	60	50	schreden
41-50	110	99	88	77	66	55	schreden
51-60	120	109	96	84	72	60	schreden
61+	130	117	104	91	78	65	schreden

3 Rijden

aanvangswaarde: 2, basisvoorwaarden: BH10, LK9

eenvoudig: Do S RO PR RH Sa cav ho E Ri am

normaal: T BO TS PE NM TW He Sm A df mo smd gnz acr hu wrd kpm jgr be

moeilijk: Fe We Ni Ru Ho Dr Pr EF HE FI SW PH IN TR Dw Ha In min bd al prt nar sh Min Pan



Een held met een talentwaarde tot 4 kan zich moeizaam op een rijdier in balans houden dat door een ander wordt geleid. Proeven op een rijdier dat zich stapvoets beweegt zijn niet nodig. Een held moet pas proeven af gaan leggen als er zware of stuntacties worden ondernomen, zoals het nemen van hindernissen, galopperen door moeilijk begaanbaar terrein, wedrennen en, uiteraard, vechten te paard. Deze proeven worden door twee factoren beïnvloed: Allereerst door de *geoeefendheid* van het rijdier. Hier zal bij de bkw *africhten/dierbevrinden* verder op in worden gegaan. Het tweede punt wat de proef beïnvloed is de vertrouwdeheid van de ruiter met zijn rijdier. Om een bepaald rijdier perfect te kunnen berijden moet de held 4 SPP investeren. Ongeoefend gaan rijden betekend een +10 proef.

Een hobbit mag deze bekwaamheid maximaal tot 5 verhogen, een dwerg tot 7. Een pony of een vergelijkbaar dier is wat grootte betreft het geëigende rijdier. Een held die op de steppen is geboren of anderszins kan aantonen in een paardrijke omgeving te zijn geboren (Amazone, Novadi, Tulamidiër) mag deze waarde naar 5 verhogen, maar zwemmen en klimmen dalen dan naar 0.

Rijdiere: paarden (ook pony's en ezels), koningshert (alleen koschelfen), kamelen, rijhagedissen, strijdolifanten, griffioen (kost 8 SPP), reuzenadelaar (8 SPP), pegasus en hippogrif (8 SPP, elfen 4 SPP), Pterodactylus (8 SPP, hagedismensen 4 SPP), boomdraak (8 SPP), reuzenwolven en wargs (nooit voor elfen), sneeuwbeer (8 SPP, sneeuwelfen 4 SPP), dolfijnen, reuzenzwijnen, strijdneushoorn (8 SPP), triceratops (alleen hagedismensen) en reuzenzeepaarden (8 SPP), overige ongenoemde diersoorten 8 SPP.

4 Knopen leggen en ontwarren

aanvangswaarde: 3, basisvoorwaarden: SH10, BH10

eenvoudig: Do Dr HE IN SW NM TW S Ni Sa He df acr hu prt min mo be sh nar

normaal: T Pr EF BO RO TS PH RH Dw Ho Ru Sm A smd al cav ho wrd jgr Ri am

moeilijk: E We Fe PR FI TR PE Ha In gnz kpm bd Min Pan

In het leven van iedere held komt hij regelmatig in situaties terecht waarin hij gedwongen wordt om terug te grijpen op dit talent. Bij het klimmen, inbreken, zeilen, ophangen van een veroordeelde, maar ook om zichzelf te bevrijden als hij vastgebonden is. Afgezien van eenvoudige huis-, tuin- en keukenknopen moet de held een proef afleggen als hij te maken krijgt met weinig voorkomende of specialistische knopen. Dit talent omvat de kennis om deze knopen zelf te leggen of te ontwarren, maar ook de kennis wanneer welke soort knoop het best kan worden gebruikt. Specialisatie is bij dit talent niet nodig.

5 Sluipen

aanvangswaarde: 4, basisvoorwaarden: BH10

eenvoudig: Do E We Fe Ha Ho Pan In BO PH FI NM Ni df mo acr ho jgr sh

normaal: T Dr Pr EF RO HE TS RH TW S Sm He A min hu cav prt

moeilijk: Min Ri Sa Ru Dw PR IN SW TR PE smd gnz kpm bd al be wrd am nar

Dit talent wordt hoofdzakelijk gebruikt als een held iemand ongezien wil benaderen of ergens ongezien weg wil komen. Dit kan tijdens de jacht op een stuk wild zijn, bij het achtervolgen van een stel schurken, bij het schaduwen van een verdachte, bij het plegen van een inbraak, maar ook om ongezien de stad te verlaten. Dit talent zal zeker zijn waarde bewijzen als men een hinderlaag wil leggen of deze juist wil omzeilen. Kortom, sluipen is het talent om ongezien te blijven.

Enerzijds omvat het talent het zich geruisloos voortbewegen (metalen uitrustingsstukken hebben hier een zware toeslag tot gevolg: voor ieder BW punt boven 3 geldt een toeslag van die gelijk is aan de BW waarde. Een heldin een harnas met BW10 heeft derhalve een +10 proef, een held in een lederen kuras met BW3 mag een standaardproef werpen.

Anderzijds omvat dit talent het geruisloos ademen, het onderdrukken van b.v. niezen en het doodstil kunnen blijven staan. Voor ninja's, priesters van Phex, dieven en moordenaars is dit talent een tweede natuur geworden, hobbits hebben een natuurlijke aanleg en elfen geven dit talent een geheel andere betekenis. Al deze heldentypen mogen hun aanvangswaarde met 2 punten verhogen. Praios priesters en Rundii-krijgers sluipen daarentegen nimmer! Bij hen daalt de aanvangswaarde 2 punten. Deze bkw kent geen specialisaties.

6 Vallen en sloten

aanvangswaarde: 1, basisvoorwaarden: SL10, BH10

eenvoudig: Do T Dw PH BO IN NM RH Ni df mo kpm acr prt ho nar

normaal: EF HE SW TW Ho Sa He A smd be min hu cav bd wrd jgr am

moeilijk: E We Fe Ha Pan Min Dr Ru Pr PR RO FI TS PE TR S Sm In gnz al sh Ri

Dit talent omvat enerzijds het gebruik van lopers en andere hulpmiddelen om sloten te openen en anderzijds het vermogen om complexe valstrikmechanismen te doorzien en buiten werking te stellen. Een gewoon slot zal snel bezwijken, maar meer complexe sloten vragen een zekere kennis, vaardigheid en, bovenal, geduld. Dit talent werkt niet bij magisch beveiligde sloten of valstrikken. Om een specialisme perfect te beheersen zijn 4 SPP nodig.

Specialismen: enkelvoudige sloten, kluisdeursloten, valluiken en valkuilen, grendels, cijfersloten, sloten met een ingebouwde valstrik, boobytraps, alarm uitschakelen, meervoudige sloten.

7 Mennen (voertuig besturen)

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarden: BH10, SL10
eenvoudig: Do kpm gnz hu cav smd wrd IN HE EF TW am
normaal: T S Sm Dr Ru Sa PH BO TS SW A df mo acr min bd be ho sh nar He Ri Dw
moeilijk: Ni E We Fe Pr PR RO FI NM PE TR RH Ho al prt jgr Pan Min In Ha

Dit talent geeft aan hoe goed een held een gespannen wagen kan mennen. Hieronder vallen alle soorten wagens, maar ook een span sledehonden of sneeuwdassen of een arrenslee. Om een span perfect te kunnen mennen zijn 4 SPP nodig.

Rijtuigen: paard en wagen, koetsen en sjezen, tweespan, vierspan, meerspan, ossenkar, hondenslee, sneeuwdassenslee, arrenslee, hagedissenspan, dolfijnenspan (tritonwagen).



8 Vingervlugheid (doorzoeken)

aanvangswaarde: 3, basisvoorwaarden: BH10
eenvoudig: Do We E Fe Ha PH TS HE NM Ni df mo acr al ho wrd min sh nar
normaal: T Dr Pr BO FI EF RO SW RH TW S He Ho Sm A gnz hu prt smd Pan am Dw
moeilijk: Min Sa Ru Ri PR IN PE TR In cav be kpm bd jgr

Dit talent omvat vaardigheden als zakkenrollen en winkeldiefstal, maar ook het razendsnel doorzoeken van een kast, een tas of zelfs een kamer en het ontdekken van verborgen deuren. Het is een vaardigheid die valt onder het voorgedij van Phex.

Vaardigheden: zakkenrollen, winkeldiefstal, graftombe doorzoeken, kamer doorzoeken, verborgen deuren en geheime openingen, boobytrap of alarm ontdekken (niet uitschakelen), algemene opmerkzaamheid (iets afwijkends zien),

9 Acrobatiek en jongleren

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: BH11
eenvoudig: Do Ho PH RH Sm Ni acr min ho mo nar sh Pan
normaal: Dr He In BO TS EF SW HE S T A df bd hu cav prt al am
moeilijk: E We Fe Ha Pr PR RO FI IN TR PE NM TW Sa Dw smd gnz kpm wrd be Ru Ri Min

Dit talent omvat zo'n beetje alles waarmee men een publiek in een circus of op een jaarmarkt kan vermaken. Ook tijdens "besloten" voorstellingen aan het hof of in een herberg is dit het talent om de aandacht van het publiek gevangen te houden. Veel heldentypen zoals de acrobaat en de minstrel is het het talent waarmee ze hun brood verdienen. Maar ook in andere situaties kan dit talent uitkomst bieden. Een geslaagde goocheltruc kan het verschil betekenen tussen een ontsnapping of het tot maaltijd dienen van een hongerige oger.

Een acrobaat mag drie specialisaties kiezen zonder dat dit SPP kost. De nar kiest er twee en de minstrel ontvangt een gratis specialisatie.

Specialisaties: messenwerpen (ook als werpproef toegestaan), clown, trapeze werken, jongleren, buikspreken, acrobatiek (salto's, radslagen en koprollen), boeienkoning, slangenmens, koorddans, dompteren met roofdieren, dompteren met andere dieren, degenlikken, vuur-spuwen en -lopen, fakir, goochelen, grimeren (ook te gebruiken als vermommen), evenwichtskunst (levende piramides), kledingartiest, charlatan (SPP 8, een charlatan wekt naar het publiek toe een tovenaars te zijn en beheerst ook daadwerkelijk vier (onschuldige) toverspreuken naar keuze en 15ASP) en slangenbezuwerder.

10 Roeien

aanvangswaarde: 4, basisvoorwaarde: LK10
eenvoudig: Do Ha In EF SW PH Ru kpm hu prt jgr
normaal: Fe He Pr PR BO RO PE TR RH NM TW S Sm Sa T Ri A mo be df acr ho wrd sh nar
moeilijk: Min Pan Dr E We Ho TS IN HE FI Dw Ni smd gnz min bd cav am al

Een voor zichzelf sprekend talent. Het omvat alle vormen van roeien. Het roeien in twee- of meertallen kan pas worden aangeleerd vanaf een bkw-waarde van 8, want pas dan kan de held het juiste ritme vasthouden. Helden die kunnen aantonen te behoren tot een volk waar veel wordt geroeid (hagedismensen, woudeilanders) mogen dit talent 3 punten verhogen, maar rijden en zeilen dalen dan met 2 punten.

Roeiwijzen: roeien, meertallen roeien, kanoën, pagaaien, peddelen, raften, gondelen.

11 Zeilen

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: SL10
eenvoudig: Do In EF SW HE Sa T Fe kpm bd al prt
normaal: Ha He Pr PH PR BO RO TR PE RH NM TW Ru S A gnz be mo min acr ho wrd
moeilijk: Dr We E TS IN FI Sm Ni Dw df smd hu jgr sh cav nar Ri Min Pan Ho am

Dit talent is niet bedoeld voor het zeilen op een meermaster. Op dergelijke schepen verricht een bemanningslid slechts een klein deel van de vele taken. Dit talent is van toepassing op kleine zeilschepen. Het geeft aan hoe goed een held alleen of met een kleine bemanning (tot max. 6 leden) een schip kan besturen.

Het talent omvat ook het navigeren op zee of op een rivier, kennis over de getijden en stromingen en hoe men de branding moet passeren.

Zeilvormen: eenmansboot, meermansboot, navigeren op zee, navigeren op binnenwateren, kennis van stroming en getijden, havenloods (aangeven voor welke haven(s)), rivierloods (aangeven voor welke rivier(en)), catamaran.

12 Springen

aanvangswaarde: 4, basisvoorwaarde: LK10

eenvoudig: Do E We Fe EF HE SW Ru S Sm Ni acr prt al jgr mo df nar sh Pan

normaal: Ho Ha In FI TS PH RO TW Sa A hu cav ho min be am Ri Min

moeilijk: Dr Pr He PR BO IN NM PE TR RH Dw T kpm wrd gnz smd bd

Dit talent geeft aan hoe goed een held over hindernissen, zoals hekken, sloten, muurtjes en ravijnen kan springen. Ook omvat het polsstok springen of fierljeppen. Dit talent moet ook worden getoetst als de held van grote hoogte naar beneden springt. Het gaat nu echter niet om de sprong op zich (daar zorgt de zwaartekracht wel voor), maar om de *landingstechniek*. Mislukt de proef dan loopt de held kans op SP door b.v. een verzwikte enkel of een gebroken been. De kans op letsel bedraagt 25%, waarna de D6 de zwaarte van de blessuren bepaalt. Een 1 betekend een lichte verstuijing, een 6 een dubbele breuk.

Het talent springen kent geen specialisaties.

13 Dansen

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: SL10

eenvoudig: Do Sa We E Fe bd min gnz kpm acr ho sh nar HE TS RH Ri Pan

normaal: Dr He Sm Pr EF PH PR RO SW PE TR TW S T A wrd df mo be cav hu Ru In

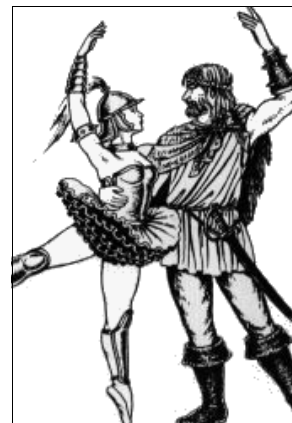
moeilijk: Ho Ha Min IN FI BO NM Ni Dw prt al smd jgr am

De held wervelt over de dansvloer als een wervelwind terwijl de toeschouwers verbijsterd en met open mond toezien hoe hij de ene ingewikkelde draai na de andere maakt. Dit talent omvat het uitvoeren van de correcte danspassen, het houden van de maat en het uitvoeren van ingewikkelde draaien en pas combinaties. Om een danspartner die niet kan dansen te kunnen leiden is een waarde van minimaal 12 vereist.

Het is onbegonnen werk om alle dansen die er bestaan op te sommen, want dansen verschillen vaak per regio en soms zelfs per dorp. Enkele bijzondere dansen willen we echter wel noemen: *Tae-Kwando*, ook wel Maraskaans dansen, is tevens een vechtstijl, de *Amazone sabeldans*, waarbij nog wel eens een gewonde of zelfs een doe kan vallen, het *buikdansen* van de Tulamidische en Novadische buikdanseressen, de *regen- en krijgdsdansen* van de natuurvolkeren (indianen, woudeilanders, hagedismensen) ende diverse *elfendansen*, zoals de vlinderhuppel, de maangroet en de ochtendgloriedans, die pas vanaf een BH16 door niet-elfen zijn te leren.

Hoofse dansen zijn vooral *walsen*, *giges* en *trottes*, het volk vermaakt zich met *polka's*, *lijndansen* en *rielen*. Verder kennen we nog dansvormen zoals de *jig* (noordelijke barbaren), de *tango* (Aranië), het *Bilanees dansen* (Gont) en de *Limbo* (Althoum). Het balletdans heeft zich vooral in het Lieflijke Veld ontwikkeld tot een vooraanstaande kunstvorm.

Dansvormen: *balzaaldansen*, *balletdans* (8 SSP), *volksdansen* (aangeven voor welk volk), *exotische dansen*, *elfendansen* (vanaf BH 16), *buikdansen*, *tae-kwando* (8 SSP), *natuurdansen*, *amazone sabeldans* (8 SSP), *choreografie*, *ijsdansen* (8 SSP), *paal- en erotische dansen*



2.5.3 Intuïtie

1 Mensenkennis

aanvangswaarde: 4, basisvoorwaarde: SL 9

eenvoudig: Do He Pr TS HE PH RH TR TW S Sa T smd gnz kpm wrd acr be nar

normaal: Ho In RO PR EF SW PE NM Ru Sm Ni A df min bd hu cav prt ho mo sh am Ri

moeilijk: Min Pan Dr E We Fe BO FI IN Dw jgr al Ha

Mensenkennis is een zeer ruim begrip. Het stelt de held in staat om algemene menselijke reacties te doorgronden of te voorspellen. Het omvat onder meer het aanvoelen of iemand de held gunstig dan wel vijandig gezind is, of iemand bang is voor de helden of juist op hen neerkijkt. Deze proef is een goede voorbereiding op de intermenselijke vaardigheden, zoals minnekunst, overreden, overtuigen en bekeren. Als een mensenkennis proef slaagt dan mag een proef uit de categorie *menselijke vaardigheden* met 4 punten worden vergemakkelijkt. Mislukt deze mensenkennis proef echter dan volgt een toeslag van 4 punten.

Mensenkennis vaardigheden: *(de held is verplicht om eerst het volk te kiezen waar hij zelf deel van uitmaakt) mensenkennis, elfenkennis, dwergenkennis, hagedismensenkennis, hobbitkennis, pantermensenkennis, minotauruskennis.*

2 Waarzeggen



aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: SL12

eenvoudig: ho gnz bd min sh nar PH BO NM Do Sm T He In Ha

normaal: A df acr mo prt al jgr TS RO HE SW TW Dr Ni Ho

moeilijk: be kpm wrd hu cav smd am Pr PR EF FI IN TR PE RH Sa S Ru Dw E We Fe Ri Min Pan

Waarzeggen is het talent dat het mogelijk maakt om aan de hand van verschillende technieken de toekomst te voorspellen. Hoe beter de proef slaagt, hoe nauwkeuriger de waarzegger de toekomst kan voorspellen. De Meester bepaald het beeld dat de waarzegger meent te zien en moet dit zo algemeen en liefst dubbelzinnig uitbeelden; ten eerste omdat hij zelf de uitkomst van het spel nooit eenduidig vast kan leggen en ten tweede omdat hij anders de voorspelling tegen elke prijs waar moet maken. Zelfs een goddelijk orakel ziet alleen maar wat zou kunnen gebeuren, maar niet of het ook daadwerkelijk gebeurt!

Waarzeggen is samen met SL en MO een onderdeel van de samengestelde eigenschap **mediteren**. $SL+MO+waarzeggen/3 = mediteren$. Een geslaagde meditatie vergemakkelijkt toekomstige proeven. Resultaat spreken Meester en held samen af: een bonus van 2 punten voor de eerstvolgende proef, het eerstvolgende gevecht, de eerstvolgende spelronde, de eerstvolgende toverspreuk zijn redelijke afspraken.....

Waarzegmethoden: *sterren duiden (hiermee mag men ook oriënteren), kristallen bol kijken, handlijn lezen, vogelvlucht duiden, Yi-King (maraskaans waarzeggen), runestenen werpen (Hjaldinger waarzeggen), theebladeren lezen, tarot leggen, knekel lezen, ingewanden lezen, voortekenen duiden (b.v. het passeren van een zwarte kat of donderslag bij heldere hemel)*

3 Zesde zintuig

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: SL8

eenvoudig: alle heldentypen vallen in de categorie eenvoudig te leren

Het is algemeen bekend dat veel mensen zich niet op hun gemak voelen als ze worden bespied of als er gevaar dreigt. In hun onderbewustzijn gaat een soort alarmbel af als er dingen gebeuren die niet behoren te gebeuren. De held heeft voor dit voor gevoel vaak geen enkele verklaring, maar heel vaak bedriegt zijn gevoel hem niet. Helden kunnen gedurende hun heldenleven dit “zintuig”, vaak aangeduid als het “zesde zintuig” verscherpen, waardoor ze nog sneller kunnen reageren op ongewone gebeurtenissen.

2.5.4 Handvaardigheid

1 Kleding maken en herstellen

aanvangswaarde: 3, basisvoorwaarde: BH11

eenvoudig: Do Ho Pr (BO PH TS SW NM) Sm Ni A (acr ho sh nar hu wrd mo df) FE

normaal: Dr He Pr (TW HE EF RH PE TR) S T A (be min cav prt al bd jgr) A WE E Ri

moeilijk: Ha Min Pan Pr (PR RO FI IN) Sa In Dw A (smd gnz kpm) Ru

Allereerst omvat dit talent het herstellen van gescheurde en kapotte kleding. De eerste 4 SPP moet de held dan ook verplicht investeren voor dit specialisme. Pas daarna kan hij leren om nieuwe kledingstukken te vervaardigen. Het talent omvat naaien, snijden, borduren, zomen (sier)stikken en knopen aanzetten. Het vervaardigen van een lap stof behoort echter tot het talent *weven* en het bewerken van leer en bont bij de bekwaamheid *leer en bont bewerken*. Om een kledingstuk te vervaardigen vraagt slechts een eenvoudige proef, waarbij we er gemakshalve van uitgaan dat de held hierbij alle verschillende technieken toepast. Om een werkstuk extra mooi te maken vraagt een tweede proef. Wil de held zijn creatie ook kunnen vertonen in de allerhoogste kringen dan is zelfs een derde proef vereist.

Mislukt een proef dan is het kledingstuk nog wel te dragen, maar ontstijgt het nauwelijks nog de kwaliteit van een bedelaars uitrusting.

Kledingstukken: *herstellen algemeen (verplicht), feestkleding, broeken en leggings, japonnen en baljurken, buizen (hemden, wambuizen en truien), mantels en cape's, dekens en slaapzaken, jassen en jacks, hoofddekens, tenten.*

2 Smeden en wapens maken

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarden: SL11, BH11, LK11

eenvoudig: Do Pr (RO IN) Dw S Ni Sa Ru A (smd hu cav mo) Ri Min

normaal: Dr Pr (PR HE FI SW TW) A (be prt acr jgr) A In

moeilijk: T PR (EF BO TS PH RH PE TR NM) WE FE E Ha Ho Sm He A (wrdf kpm al gnz min bd ho sh nar)

Met dit talent kan de held metalen gebruiksvoorwerpen en gereedschappen vervaardigen. Hiervoor volstaat in het algemeen een standaardproef en ongeveer 24 stonden noeste arbeid. Maar de held kan er ook wapens mee repareren of nieuw maken.

Het herstellen van een gebroken wapen kost 6 stonden. De held legt evenveel proeven af als het aantal stukken waarin het wapen is gebroken (1D6 1-3=2 stukken, 4=3 stukken, 5=4 stukken en 6=5 stukken). Mislukken de proeven dan is het wapen niet meer te repareren. Een gerepareerd wapen heeft altijd een BF die 1 punt hoger ligt en TP die 1 punt lager ligt dan voorheen.

Om een nieuw wapen te vervaardigen heeft de smid minimaal 2 dagen nodig. Het aantal proeven is gelijk aan de TP die het wapen moet behalen. Een zwaard (1D+4) vraagt dus vier proeven, een barbarenstrijdbijl (2D+6) twaalf proeven. Mislukt de proef dan breekt het werkstuk en is niet meer te gebruiken. De smid kan een wapen maximaal 2 TP meer geven dan de standaardwaarde zoals vermeld in de *wapentabellen*. Ieder extra TP vraagt wel een extra proef.

Bij al het bovenstaande gaan we er gemakshalve van uit dat de smid de benodigde gereedschappen, grondstoffen en tijd ter beschikking heeft.

Smedetechnieken en wapens: *gereedschappen, hoefijzers, sloten en sleutels, schaatsen, pannen en keukengerei, nagels en spijkers, dolken en messen, steekwapens, pijl- en speerpunten, infateriewapens, kettingwapens, drakenlansen (8 SPP), scherpe slagwapens (sabels), zwaarden, tweehandszwaarden, bijlen*



3 Wapenrustingen maken en herstellen

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: SL11, BH11, LK11

eenvoudig: Do Pr (RO IN) Dw S Ni Sa Ru A (smd hu cav mo) Ri Min

normaal: Dr Pr (PR HE FI SW TW) A (be prt acr jgr) A In

moeilijk: T PR (EF BO TS PH RH PE TR NM) WE FE E Ha Ho Sm He A (wrdf kpm al gnz min bd ho sh nar)

Met deze bekwaamheid kan de held wapenrustingen, helmen, schilden en arm- en beenbeschermers vervaardigen of repareren. Het aantal proeven dat de held af moet leggen is gelijk aan de BW-waarde van het betreffende rustingsstuk volgens de *wapenrustingstabel*. Het vervaardigen van een schild kost evenveel proeven als de AW-verhoging die het geeft.

Herstellen kost de held 3 stonden, een nieuw rustingsstuk vervaardigen kost 1D6+1 dagen. Iedere mislukte proef betekend het verlies van een BW-punt. De held kan een slecht hersteld of vervaardigd rustingsstuk wel dragen, maar bij iedere treffer bestaat er 25% kans dat het dusdanig beschadigd wordt dat het in stukken uiteen valt.

Rustingsstukken: *schilden, helmen, metalen arm- en beenbeschermers, maliënkolders, kurassen, harnassen, ketting- en ringenhemden, schubben maliën, mithril maliën (alleen dwergen)*

4 Siersmeden

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: SL12, BH12

eenvoudig: Do Pr (RO IN) Dw S Ni Sa Ru A (smd hu cav mo) Ri Min

normaal: Dr Pr (PR HE FI SW TW) A (be prt acr jgr) A In

moeilijk: T PR (EF BO TS PH RH PE TR NM) WE FE E Ha Ho Sm He A (wrdf kpm al gnz min bd ho sh nar)

Met dit talent kan de held sieraden en andere fraaie voorwerpen, zoals tafelzilver, kroonluchters en kandelaars vervaardigen. Ook omvat deze bekwaamheid vaardigheden als graveren, edelstenen slijpen en deze zetten.

Met een proef toont de held aan of het hem lukt om binnen 24 stonden een sieraad of ander voorwerp te vervaardigen. Er worden evenveel proeven afgelegd als benodigde technieken. Het vervaardigen van een kandelaar, ingelegd met geslepen diamanten en gegraveerd met magische symbolen kost derhalve vier proeven.

Siersmedetechnieken: *graveren, edelsteen slijpen, edelsteen zetten, sieraad smeden, filigrein snijden, kristal slijpen, tafelzilver smeden, gespen en sluitspelden vervaardigen, legeringen en metallurgie, stempels en zegels, munten slaan, kroonluchters en kandelaars.*

5 Africhten (voor elfen: dierbevrinden)

aanvangswaarde: 2 (elfen 5), basisvoorwaarde: CH10

eenvoudig: DO PR (FI NM) WE FE E Ha He A (acr cav jgr)

normaal: Dr Pr (RO HE EF TS IN SW TW) In Sm A (smd mo hu bd min wrd sh nar) A

moeilijk: T Pr (BO PR PH TR PE RH) Dw Ho Pan Min Sa Ni Ru A (df gnz ho prt kpm al be) Ri



Onder dit talent verstaan we de vaardigheid van de held om wilde dieren te temmen of af te richten. Het temmen van kleine wilde dieren, zoals fretten, honden en valken geschiedt d.m.v. een gewone proef en kost de held ongeveer 1 avontuur. De MK van een dergelijk dier mag hoogstens 6 bedragen en de held mag ten hoogste drie van deze dieren temmen. Het inzetten van een afgericht dier vraagt ook een proef. Een eventuele toeslag wordt door de Meester bepaald aan de hand van de opdracht.

Het africhten van grotere wilde dieren, MK 7 en hoger, geschiedt d.m.v. een +5 proef. Ook hier kost dit een avontuur. Wil de held het dier inzetten dan bepaalt de Meester de proef en de eventuele toeslag. De held mag slechts een groot wild dier temmen.

Mislukt een opdrachtsproef dan bestaat er 15% kans dat het dier zijn meester verlaat. Bij katachtigen bedraagt deze kans zelfs 25%.

Het temmen en africhten van een rijdier verloopt iets gecompliceerder. Avonturijnse rijdieren worden ingedeeld in vijf groepen: **wild**, **onervaren**, **ervaren**, **betrouwbaar** en **strijdros**. Om een wild dier te temmen is een +2 proef nodig. Het is dan een onervaren dier geworden. Een onervaren dier kan bereden worden, maar elke rijden proef wordt met +2 extra verzwaard. Om van dit dier een ervaren rijdier te maken vraagt drie gewone proeven (*zadelgewenning*, *berijdersgewenning* en *commandotraining*). De berijder mag nu -1 rijden proeven afleggen. Om het dier tot een betrouwbaar rijdier te maken is een africhten +5 proef noodzakelijk. De berijder krijgt voortaan bij

rijden proeven een bonus van -3. Sommige rijdieren kunnen nog worden ontwikkeld tot strijdros. Ook dit vraagt een +5 proef. De berijder van een strijdros behoeft tijdens een bereden gevecht geen rijden-proeven te werpen en zijn paard mag elke 3e GR aanvallen met een bonus van +2 op zijn AV.

Mislukt ergens in het opleidingstraject een proef, dan kan het rijdier nooit verder worden ontwikkeld dan *onervaren*, ook al was het op dat moment al een betrouwbaar rijdier. De held mag zoveel rijdieren africhten als hij wil.

Het opvoeden van een kleine pup of een cheetahkitten kost geen africhten proeven, maar het geven van opdrachten wel. Mislukt een opdracht dan bestaat er een kans dat het dier zijn baasje verlaat. Zie verder hoofdstuk 4.9 (Boek van het Dagelijks Leven, huisdieren)

Diersoorten: honden, paarden en ezels, strijdolifanten, valkenier, duivenmelker, kamelen, rij- en strijdgedissen, apen en aapachtigen, beren en beerachtigen, fretten en marterachtigen, muizen en ratten, griffioen en hippogrif (8 SPP), kleine draken (8 SPP), herten en hertachtigen, katten en katachtigen, reuzenvogels (8 SPP), pterodactyli (8 SPP), pegasus (8 SPP).

N.B.: voor elfen gelden licht afwijkende regels omdat zij een dier niet africhten, maar bevrinden. Hierbij maken zij gebruik van hun ver mogen om diertalen te spreken. Alle proeven worden verlicht of verzwaard aan de hand van de beheersing van de betreffende taal.

Regeltechnisch wordt africhten en dierbevrinden verder op dezelfde wijze uitgevoerd.

6 Basiskennis der physica

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: SL11

eenvoudig: Do Pr (HE PH IN NM) Dw Ni Sa A (df mo kpm acr be hu smd wrd)

normaal: Dr Pr (PR RO EF TS SW TW) S Ho Ru Sm A (al jgr prt cav) A

moeilijk: Pan Min In T Pr (BO FI RH TR PE) WE FE E Ha He A (ho sh nar gnz min bd) Ri

Dit talent omvat de kennis om dingen, zoals de hevelwerking of het principe van een takel, te begrijpen. Het is niet mogelijk een functionerend mechaniek te maken of de werking ervan te begrijpen zonder deze vaardigheid behoorlijk te beheersen. Het is de basis van alle mechanische bekwaamheden. Het vervaardigen van een boobytrap of een valstrik, het openen van een slot of het onschadelijk maken van een val is met dit talent mogelijk, maar in eerste instantie dient het voor het vervaardigen van "machines".

Daarnaast heeft het echter invloed op de bekwaamheden *vallen en sloten*, *mijnbouw*, *wagen maken*, *boot maken*, *vestingbouw* en *huizenbouw*. Deze talenten mogen nooit meer dan 5 punten hoger zijn dan het talent basiskennis der physica.

Specialisaties: *stoommachine*, *waterkrachtmachine*, *windkrachtmachine*, *takels en katrollen*, *hevels en hefbomen*, *vallen en boobytraps*, *sloten openen*, *tredmolens*, *belegeringsmachines*, *geschut (balista's, katapulten, horzels etc.)*, *steigers*

2.5.5 Menselijke vaardigheden



TABEL ALCOHOLGROEP

categorie	aantal glazen
I	bkw +2 glazen
II	bkw
III	bkw -2 glazen
mix of IV	bkw -4 glazen

voor *dweren* geldt bij het drinken van bier voor elke categorie bkw +4 glazen

1 Alcoholresistentie

aanvangswaarde: 5, basisvoorwaarde: LK 8

eenvoudig: Do Dw S E Pr (RO TS FI IN RH) Sm A (smd kpm min acr hu cav prt wrd be) Min

normaal: Ha Ho WE FE E Pr (PH HE TR PE NM) He A (df jgr ho mo) A Ri

moeilijk: T Dr Sa Ru Ni Pr (BO PR EF TW) In A (gnz al bd) Pan

Dit "talent" geeft aan hoe goed de held bestand is tegen overmatig alcoholgebruik. Iedere held drinkt op zijn tijd wel eens een wijntje of een biertje en dit heeft uiteraard nauwelijks invloed op het functioneren van de held. Anders is dit als de held meer drinkt dan normaal. De score van dit talent geeft aan hoeveel glazen de held kan legen voordat hij dronken wordt. De gevolgen van iets de diep in het glaasje kijken kunnen worden afgelezen in de tabel *alcoholgebruik*.

Alcohol houdende draken worden verdeelt in drie groepen: I Licht alcoholisch, II Gemiddeld alcoholisch en III Zwaar alcoholisch:

TABEL ALCOHOLGEBRUIK

glazen	MO	SL	LK	BH	AV-AW	kater/verslavingskans	
bkw						5%	
bkw+2	+1	-1		-1		10%	
bkw+4	+2	-2	+1	-2	-1/-1	20%	
bkw+6	+3	-3	+2	-3	-2/-2	40%	
bkw+8	+4	-4	+3	-4	-3/-3	60%	
bkw+10		+5	-5	+4	-5	-4/-4	80%
bkw+15		geen coördinatie meer			-8/-8	100%	5%
bkw+20		delirium, 10% kans op overlijden				100%	25%

De ziekteverschijnselen van een kater duren 1 dag en tonen zich door het dalen van alle eigenschappen en bekwaamheden met 4 punten. De gevolgen van *verslaving* zijn te vinden in het hoofdstuk 4.7 ziekten en geneeswijzen.

Het gevoel voor humor (HU) en de intelligentie (SL) van de held bepalen wat voor soort dronkenschap de held doormaakt. De zuipschuit werpt voor beiden een proef. Slagen beide proeven dan gaat de held *filosoferen*. Slaagt alleen de humorproef dan gedraagt de held zich als een *nar*. Indien alleen de SL-proef slaagt dan wordt de held *melancholisch*. Mislukken beide proeven dan wordt de held *agressief*, *opdringerig* en *onbehouwen*. De held heeft dan een kwade dronk over zich en kan zeer lastig worden.

2 Afdingen

aanvangswaarde: 4, basisvoorwaarde: SL 9 en CH 9

eenvoudig: Do S Dw Pr (RO BO PH IN NM TR RH) Sa He A (kpm al smd bd wrd df sh)

normaal: PR (HE PR SW TW) Ho Ru Sm A (mo be ho hu cav acr min prt) A Ri

moeilijk: T Dr Pr (EF FI TS PE) WE FE E Ha Ni In A (gnz jgr) Min Pan

Met dit talent kan het handelen op de markt gereduceerd worden tot twee worpen: een voor de koper en een voor de verkoper. De eindprijs wordt bepaald aan de hand van de beste worp. Lukken of mislukken beide worpen dan ligt de prijs in het midden, anders ligt het bod in de buurt van de winnaar.

3 Bekeren

aanvangswaarde: 3, basisvoorwaarde: CH10

eenvoudig: Pr (allen) Ru Do

normaal: A (allen) S Dw

moeilijk: overigen (elfen bekereen nooit iemand)

De niet gewijde bewoners van Avonturië hebben al genoeg zorgen aan hun hoofd zonder dat ze ook nog zouden proberen om andere lieden de waarheid van een bepaalde religie te doen inzien. Hoe anders is dit voor een priester. Met dit talent kan hij medemensen in een theologisch gesprek verwikkelen voor zover de omstandigheden dit toestaan en de gesprekspartner wil luisteren. Bij een bekeringsgesprek beslist de proef of de gesprekspartner van de priester diens argumenten inzien en zich wil laten bekeren. Voor het bekeren gelden de volgende regels: om mensen, hobbits, hagedismensen en andere mensachtigen te bekeren volstaat een gelukte proef. Om een elf te bekeren zijn twee proeven noodzakelijk, want elfen zien alles nu eenmaal een stuk luchthartiger dan mensen. Ze laten zich niet zo snel bekeren door gewone argumenten, maar meer door een spitsvondige uitdrukking en een humorvolle presentatie. Bij dwergen moeten drie proeven slagen. Dwergen zijn nu eenmaal net zo koppig en onverzettelijk als de rotsen waarin zij leven.

Het bekeren van een "slachtoffer" levert bonus CP op. Rondii krijgers mogen deze CP omzetten in 50% AP. Na een succesvolle bekeren mag de priester de D6 werpen en het resultaat bij zijn CP voorraad optellen. Deze CP zijn blijvend. Het bekeren van een dwerg levert een bonus van 5 extra CP op. Deze bonus geldt niet voor elfen, omdat de kans dat zij terugvallen in hun oude levensfilosofie na het vertrek van de priester veel te groot is. Deze kans is namelijk 75% en zelfs 90% als er andere elfen aanwezig zijn.

4 Diplomatie en etiquette

aanvangswaarde: 2, basisvoorwaarde: SL10 en CH10

eenvoudig: Do Pr (EF PR HE PH SW TR TW) T Ho Sa Ru A (gnz kpm ho bd min sh) Ri

normaal: S Ni Pr (TS RO IN RH PE) He Sm A (smd wrd nar cav df mo be acr al) A

moeilijk: E WE FE Dw Pr (BO FI NM) Ha In Pan Min A (hu jgr)

Dit talent omvat enerzijds het vermogen om zich aan de heersende omgangsvormen aan te passen, zoals tafelmanieren en aanspreekvormen, en anderzijds een rappe tong, het uit de weg kunnen gaan van gevaarlijke discussies en het bemiddelen en onderhandelen. Vooral in de omgang met adellijke en geestelijke personen een "must", maar ook in de omgang met het "gemene" volk kan de juiste toon, het juiste woord of het juiste gebaar het verschil betekenen tussen een aangename tijd of een lynchpartij.

In een gebied waarvan men de taal niet spreekt wordt dit talent gehalveerd.

5 Koken

aanvangswaarde: 4, basisvoorwaarde: SL10

eenvoudig: Do Dr Pr (FI TS EF TR RH PE) Ho He A (ho sh gnz acr wrd)

normaal: A (jgr min kpm bd) WE FE E Pan Min Pr (RO PR PH HE) In Ha A

moeilijk: A (prt cav hu nar smd df mo al) S T Pr (NM SW IN BO TW) Sa Ni Ru Dw Sm Ri

Dit talent omvat de vaardigheid om met de benodigde ingrediënten een maaltijd samen te stellen. Een mislukte proef houdt niet in dat het bereide voedsel geen voedingswaarde bezit, het betekend alleen dat het absoluut niet te vreten is. Als een held blundert loopt iedereen die van de maaltijd "geniet" 25% kans op een voedselvergiftiging (zie 4.7. ziekten en geneeswijzen)

Specialiteiten: wildbraad, vogelbraad, groenteschotels, vleesgerechten van huisvee, schelp- en schaaldieren, broodbakken, visgerechten, soepen, rijstgerechten, pasta's, eigen recepten, exotische gerechten (b.v. drakenstaart, morfuschotel of phoenixbout van het spit), Maras-kaanse gerechten, Bornlandse gerechten, Thorwaler gerechten, Gontse gerechten, Dweren gerechten (alleen dweren), Elfen gerechten (alleen elfen), Novadi gerechten, Tulamidische gerechten.

6 Liegen

aanvangswaarde: 4 (elfen 2), basisvoorwaarde: CH 9

eenvoudig: Do A (kpm acr ho wrd sh nar) Pr (BO NM) Sm T Dr

normaal: A (hu df mo be cav prt smd al min jgr) Pr (TS PH RO HE) He Dw Ni Ho A

moeilijk: Sa A (gnz bd) Min Pan Pr (PR EF FI IN SW TR PE RH TW) E WE FE Ha In Ru Ri

Dit talent geeft aan hoe goed de held in staat is om een onwaarheid of zelfs een grove leugen te vertellen op een wijze dat zijn toehoorders dit voor waar en juist accepteren. Bij het liegen weet de held maar al te goed dat hij liegt. De Meester mag een extra proef of een verzwaarde proef ver-langen om te zien of de held niet verstrikt raakt in zijn eigen leugens en alsnog door de mand valt.

7 Minnekunsten



aanvangswaarde 4 (mannelijke elfen 2), basisvoorwaarde: CH10

eenvoudig: Do A (ho sh hu cav acr min wrd) Pr (EF TS PH RH NM) Sa Pan In He Ri

normaal: Ni Ru S Dw Ho Pr (PR HE IN PE TR) A (df smd gnz prt jgr mo nar) A

moeilijk: Min Ha E WE FE T Dr Pr (BO RO FI TW) Sm A (al be bd kpm)

Dit talent omvat het hele gebied van de liefdeskunst. Van het ophemelen van de eigen persoonlijkheid, de aantrekkingskracht op de andere sekse en het kennismaken en flirten tot de meest intieme en geheime kunsten van de slaapkamer. Helden met een hoge talentwaarde hebben een aanzienlijk grotere kans om het vertrouwen van iemand van het andere geslacht te winnen dan anderen.

Om tot een volledig bevredigende gemeenschap te komen zijn vier proeven nodig: *voorspel*, *het naspel*, *tot een eigen orgasme komen (de daad)* en om de *partner tot een orgasme te brengen*.

Slaapkamergeheimen: charmeren, flirten, pijpen, beffen, bijzondere standjes, voorspel, naspel, masturberen, Maraska Soetra (8 SPP), Rhaja Soetra (Rahja priesters ontvangen dit geheim tijdens hun wijding, overige helden 8 SPP), strippen en sensueel dansen, masseren, Alemse massage (8 SPP), fysio therapie (8 SPP, geeft 1 LP terug per 5 bkw punten)

N.B.: een geslaagde voorspelproef verlicht orgasmeproeven met 2 punten. Alemse massage leidt mits goed uitgevoerd, tot een orgasme. De Rhaja Soetra is een bijzondere vorm van sex die met een drug vergelijkbare werking heeft en het orgasme is vergelijkbaar met een "trip". Een geslaagde Maraska Soetra proef verlicht elke

volgende proef met 2 punten, een mislukte levert met 2 punten verzwaarde proeven op.

8 Overreden

aanvangswaarde: 2, basisvoorwaarde: CH10

eenvoudig: Do A (smd gnz bd min ho sh nar kpm wrd) Pr (TS PH RH NM TW) Ho WE FE E He Ri

normaal: T Pr (EF PR HE FI IN SW TR) S Ru Sa In A (df acr prt cav be) A

moeilijk: Ni Pan Min Dr Pr (RO BO PE) Dw Ha Sm A (al mo jgr)

Deze vaardigheid maakt het mogelijk anderen door het gebruik van vloeiende redeneringen en vlotte spraakkunst dingen te laten doen die ze eigenlijk niet willen doen. Voor dit doel moet de held altijd minimaal 1 SR (=5 min) de tijd hebben. Lukt de proef dan is zijn doel bereikt. Krijgt het slachtoffer echter de tijd om zijn rustig na te denken over zijn beslissing dan zal hem snel duidelijk worden wat er is gebeurd en dan zal hij alles in het werk stellen om zijn eerdere handelen of zijn beslissing ongedaan te maken. Mislukt de proef dan reageert het slachtoffer tegen gesteld aan wat de held beoogde. Dit talent verschaft toegang tot plaatsen waar men niets heeft te zoeken of kan een held redden uit een netelige situatie waar wapengeweld niet het juiste antwoord is.

9 Overtuigen

aanvangswaarde: 2, basisvoorwaarde: CH10

eenvoudig: Do A (smd gnz bd min ho sh nar kpm wrd) Pr (TS PH RH NM TW) Ho WE FE E He Ri

normaal: T Pr (EF PR HE FI IN SW TR) S Ru Sa In A (df acr prt cav be) A

moeilijk: Ni Pan Min Dr Pr (RO BO PE) Dw Ha Sm A (al mo jgr)

Dit talent maakt het mogelijk anders denken met logische argumenten en sluitende redeneringen van mening te laten veranderen. Een succesvol overtuigde tegenstander zal zijn mening niet direct veranderen, maar de gehele zaak genuanceerder bekijken en, waardoor hij de held zal helpen of steunen. Een mislukte proef heeft niet direct een nadelig resultaat, maar sterkt de opponent alleen maar in zijn mening.

10 Schatten

aanvangswaarde: 4, basisvoorwaarde: SL10

eenvoudig: Do S Pr (PR BO HE IN NM PH) Dw He A (kpm wrd df al smd hu)

normaal: Pr (RO FI TS SW RH) Sa Ni Ru Ho Sm Min A (gnz acr min cav prt mo nar) A Ri

moeilijk: T Dr Pr (EF TR PE TW) Pan E WE FE Ha In A (bd be sh jgr)

Voorwaarde voor succesvol handeldrijven is de kunde om de koopwaar op de juiste waarde te schatten. Dit geldt niet alleen voor artikelen op de markt of in een winkel, maar ook voor het verkopen van buitgemaakte of gestolen waar bij de lommerd of een heler (overigens maar al te vaak een en dezelfde persoon). Tevens omvat dit talent het vermogen om b.v. afstanden, of een hoeveelheid juist te schatten, maar ook het tijdstip op de dag of hoe lang iets nog moet gaan duren.

11 Valsspelen en spelregelkennis

aanvangswaarde: 3, basisvoorwaarde: SL11 en BH11

eenvoudig: A (ho df mo be acr prt kpm hu cav wrd nar) Do S Pr (PH TS BO NM SW RH) Ri

normaal: A (min smd sh) T Dr He Dw Ni Ha In Pr (IN EF TR PE) A

moeilijk: A (gnz bd al jgr) Sa Ru E WE FE Ho Pr (PR RO HE TW) Pan Min

Eenzijds omvat dit talent de kennis van de regels van een spel; zonder deze kennis kan de held het spel immers niet spelen, laat staan valsspelen. Anderzijds geeft het aan hoe goed de held d.m.v. een grote behendigheid en eventueel hulpmiddelen of helpers in staat is om het spel dusdanig te beïnvloeden dat hij wint, uiteraard zonder dat zijn medespelers dit in de gaten krijgen. In Avonturië is dit een gevaarlijk talent, want spelers die betrappt worden zijn meestal een kort leven beschoren.

Met dit talent kan men ook anderen betrappen op valsspelen. Ook dit kan gevaarlijk zijn, want een onterechte beschuldiging betekend maar al te vaak een duel.

Tenslotte kan de held met dit talent hulpmiddelen vervaardigen, zoals verzwaarde dobbelstenen of gemerkte kaarten. Van een spel waarvan men de spelregels kent beheerst men ook de vaardigheid tot valsspelen en het vervaardigen van hulpmiddelen.

Spelen: *schaken, kaartspelen (jassen, zwarte jannen, pokeren, jagen, zwikken etc.), dobbelspelen (meksikanen, biggen, pokeren etc.), mikado, maraska-jong (Maraskan), inrah (Tulamidië), ordas (elfen), ach-man (Khom volkeren), abalone (Roke), go-go (Gont), dammen (Amazonen en het Bornland), bek-kemmon (Kelten), skrebbel (Veld, Oude Koloniën).*

12 Vermommen

aanvangswaarde: 2, basisvoorwaarde: SL10

eenvoudig: Do Pr (TS) He Sm A (df acr ho mo) Ni

normaal: T Pr (EF HE BO PH SW NM TW) Ho A (prt bd sh gnz kpm wrd) A E

moeilijk: S Dr Pr (PR RO FI IN RH PE TR) Ru Ha Min Pan In WE FE A (smd al cav hu nar jgr be) De Ri

Strijders hebben voor dit talent een grote minachting, maar het heeft menige doler reeds het leven gered. Het omvat de kunst om door te verkleeden, schminken en een andere houding aan te nemen zichzelf een ander aanzien te geven. Een geslaagde proef houdt in dat het mogelijk is om onbekend te blijven. Wordt er nadrukkelijk naar de held gezocht dan mag de Meester een plusproef verlangen.

Een voorwaarde voor een goede vermomming in voldoende tijd en de juiste spullen.

13 Vertellen en toneelspelen

aanvangswaarde: 3, basisvoorwaarde: SL10

eenvoudig: Do S Dr Pr (RO HE PH BO TR NM) E Ho In A (acr min bd wrd be mo nar sh) Min

normaal: WE Pr (PR EF TS IN SW RH TW) Dw Sa Ru A (hu cav prt ho jgr) A Ri

moeilijk: A (smd gnz kpm al df) Pr (FI PE) T Ha Ni FE He Sm Pan

Het vertellen van verhalen, legenden en sprookjes speelt in een cultuur als die van Avonturië een belangrijke rol. Sommige helden weten zelfs roem en eer te vergaren door hun bedrevenheid in het vertellen van verhalen. Daarnaast worden vele nieuwtjes die niet uit de direct omgeving afkomstig zijn vaak in verhaal- of legendevorm gegoten. Een goede verteller geniet aanzien. Hij kan met zijn talent moeilijke situaties ten goede keren of een gratis maaltijd of een slaapplek regelen voor hemzelf en zijn reisgenoten.

Dit talent omvat ook het opvoeren van charades of toneelspelen en het gebruik van gebarentaal. Dit kan erg handig zijn in een “gesprek” met iemand wiens taal men niet spreekt. Een succesvolle proef betekend dat de “gesprekspartner” de gebaren heeft begrepen. Mislukt een proef met meer dan 5 punten dan denkt de toeschouwer dat er iets obsceens wordt bedoeld.

Een mindere kant van dit talent is het vermogen om een mensenmenigte op te ruien: het volksmennen!

Technieken: *dichten en poëzie, gebarentaal (ook Atak), charade, fabels en sprookjes, toespraken en lezingen, pantomime, verhalen en volksverhalen, discussieren, acteren en toneelspelen, sterke verhalen en bar praat, moppen tappen, volks mensen, mythen/sagen/legenden.*

14 Zingen en musiceren

aanvangswaarde: 4, basisvoorwaarde: SL11

eenvoudig: A (min bd ho acr wrd sh) Pr (EF PH SW RH TR) Ho E WE FE

normaal: T S Pr (RO HE BO PE TS) Dw He Sm In A (hu cav nar prt jgr) A

moeilijk: Dr Pr (RW NM PR FI IN) Ha Pan Min Ni Ru Sa A (kpm al gnz mo be smd df) Ri



Het talent zingen en musiceren houdt zich bezig met het inzetten van de stem en het bespelen van muziekinstrumenten. Het omvat de kunst om een toon te pakken en deze vast te houden, een melodie voor te dragen en de tekst van een lied te onthouden. Ook omvat het de vaardigheid om een lied te componeren.

Voor een goed geoefende zangstem zijn 4 SPP nodig. Dit geldt ook als men een instrument perfect wil kunnen bespelen. Uiteraard kan de held verschillende instrumenten leren bespelen.

Een goede zanger is een graag geziene gast in herbergen en herenhuizen. Door zijn kunsten kan hij een slaapplek, een goede maaltijd of soms zelfs een zakcent verdienen. Muziek werkt rustgevend of opbeurend en kan zowel de reacties van wilde dieren als mensen beïnvloeden. Een mislukte proef daarentegen wekt alleen maar ergernis op.

Specialisaties: zangstem, dirigeren, fluiten met de mond, fluiten (muziekinstrumenten), panfluiten, mondharp en mondharmónica, trekzakken, doedelzakken, klaroen/trompet/kornet (koperblazers), hoorn/jachthoorn/bugel (hoornblazers), albenhoorn, draailier en lier, kleppers en ratels, trommels en drums, bellen/schellen/bekken, luit/gitaar/citer/mandoline (snaarinstrumenten), componeren, viool/vedel/violon/cello (strijkinstrumenten), harpen, spinet en clavecimbel (toetsinstrumenten)

N.B.: iedere held die dit talent boven de 10 verhoogt mag een D20 werpen. Valt een 19 of een 20 dan bezit de held een zogenaamd *absoluut gehoor*. In het spel betekent dit dat de held zo muzikaal is dat hij al na een paar noten een hem verder onbekend lied kan meezingen en mee-spelen. De Meester kan dit talent tot uiting laten komen door bepaalde proeven te verlichten.

2.5.6 Algemene Kennis

1 Alchemie en magiekunde

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: SL10

eenvoudig: Do T Pr (EF BO HE TS PE NM TW) He A (al gnz ho) In

normaal: WE Pr (FI) Ni Dr A (smd kpm wrd df mo acr bd min) A Ha E Min

moelijk: FE S Pr (TR RH PR RO PH IN SW) Ha Pan Dw Sa Ru Sm A (jgr hu cav prt be nar sh) Ri

Deze vaardigheid omvat de noodzakelijke basiskennis op het gebied van de alchemie. Zonder dit talent mag de held de bekwaamheid *hogere alchemie* niet aanleren. Met dit talent kan de held succesvol poeders, drankjes, giften, brouwsels, tincturen, elixers, zalven en andere alchemische brouwsels t/m de *5e graad* samenstellen en herkennen. Voor het vervaardigen van magische elixers moet naast een geslaagde proef uiteraard ook ASP worden geïnvesteerd.

Zonder dit talent kan een held alleen maar doelloos rondlopen in een laboratorium. Het herkennen van brouwsels van de 6e graad of hoger is met dit talent echter niet mogelijk. Desondanks is dit een belangrijk talent, want het talent *hogere alchemie* mag nooit een hogere waarde bezitten.

Dit talent omvat ook de theoretische kennis van magie. “Wat gebeurt er als een tovenaars zijn handen op die bepaalde wijze vouwt?”, “zou dit poppetje een voo-doo pop van een druïde zijn?” of “wat moet ik doen als een vlammenstraal op mij wordt afgevuurd?” zijn vragen die ook door niet-magiërs kunnen worden beantwoord. Een geslaagde proef betekend dat de held b.v. de handbewegingen van de tovenaars herkent en dus weet welke spreuk er gaat volgen. Ook het herkennen van een magisch voorwerp geschiedt met dit talent. De werking kan er echter niet mee worden vastgesteld.

Specialismen: *alchemie (alchemisten 4 SPP, overige helden 8 SPP), magiekunde (voor magiërs 4 SPP, overige helden 8 SPP), magische voorwerpen herkennen (8 SPP).*

2 Dode en bijzondere talen

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: SL12

eenvoudig: Do T A (al bd gnz) Pr PH BO PE NM HE TW)

normaal: E WE FE Dw Pr (PR EF TS) A (kpm wrd min df mo sh nar) Min He Ri A

moelijk: Pan Ho Sm Ni Sa Ru A (be acr smd ho hu cav prt jgr) Ha Dr In Pr (TR RH FI IN SW)

Avonturië kent een aantal dode en bijzondere talen. Dode talen zijn talen die niet meer door enig volk als voertaal worden gebruikt. Bijzondere talen zijn talen die een speciale training vereisen om deze te leren spreken of die alleen worden gebruikt binnen een bepaalde beroepsgroep. In dat laatste geval spreekt men van *vakjargon*. Om een dode of bijzondere taal te leren moet de held SPP investeren en een leermeester vinden die hem de taal wil onderwijzen. Dit zal niet altijd eenvoudig zijn (waar vindt je een draak die de held niet als maaltijd ziet, maar hem geduldig de

TABEL DODE en BIJZONDERE TALEN

taal:	SPP:	bijzonderheden:
Bosparano	5	Ook Oud-Avonturiërs genoemd. In deze taal zijn menselijke toverspreuken geschreven. Het is een van de drie talen waarmee magie kan worden bedreven. Vooral bekend bij priesters, tovenaars en alchemisten.
Hoog elfs	7	Quenyare. De taal van de legendarische Hoge- of Lichtelfen. In deze taal worden de Liederen van Macht gezongen. Elfen behoeven slechts 4 SPP te investeren om deze taal te leren.
Kobolds	3	Deze taal heeft meer weg van vogelgekwetter. Schelmen beheersen de taal van hun pleegouder automatisch. Alleen magisch begaafde helden (dus ook barden, sherezades en shamanen) kunnen deze taal leren.
Anghraem	2	Aan het elfs verwante taal van de feeën. Deze spreken meestal ook Gareths
Oud-Lems	4	Oeroude taal, gesproken in het gebied rond Selem. Vermoedelijk de oertaal der hagedismensen. Naast het Bosparano en het elf de enige taal waarmee magie kan worden bedreven.
Drakentaal	7	Ook <i>beeldweven</i> genoemd. Alleen magisch begaafde helden kunnen deze wellicht oudste taal ter wereld aanleren.
Phrygisch	3	Taal van onbekende herkomst die werd gesproken in het bij zeer veel obscure sekten.
Twitter	3	De gebarentaal van de Phexpriesters en het dieven- en moordenaarsgilde in Havena. Berust op het gebruik van vinger-, hand- en lichaamsgebaren die zo subtiel zijn dat ze nauwelijks opvallen.
Morse	3	Geheimtaal die is gebaseerd op codetekens en kernwoorden. Herkomst is onbekend.
Trollentaal	3	Tegenwoordig spreken de meeste trollen Gareths, maar in afgelegen gebieden spreken sommigen nog hun oertaal.
Zwarte Taal	3	Wordt gebruikt door de aanhangers van de Naamloze. In vele landen een verboden taal. Men zegt dat de Naamloze naar believen taalelementen uit andere talen heeft gestolen om zo een taal te maken die alle andere moet bescippen. Vooral gesproken door orks, goblins en vele demonen.
Diertalen:		Hiervoor verwijzen we U naar Boek 5 (Grote Atlas) Hoofdstuk 6 (Talen en Avonturië)

grammatica van de drakentaal bijbrengt?) en daarom mag de Meester bepaalde keuzes zonder meer verbieden.

3 Genezen vergiftigingen

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: SL12

eenvoudig: Do Pr (TS EF NM PE) T Dr In A (gnz bd al jgr mo) He

normaal: Pr (HE TW IN TR RH) Dw Ni Sa Ru Ha Pan A (ho sh) A S

moelijk: Ho Pr (PR SW RO TR BO FI PH) E WE FE Sm A (hu cav df be kpm min acr prt smd wrd) Ri

Dit talent bewijst zijn nut als de held vergiftigd wordt. Het talent houdt in dat de held weet welk anti-gif noodzakelijk is en welke handelingen hij moet verrichten. Het uitzuigen van een slangenbeet behoort hier ook bij. Uiteraard is in vele gevallen het bij de hand hebben van een tegengif noodzakelijk. Is dit niet het geval dan zal de genezer in veel gevallen lijdzaam moeten toezien hoe de patiënt onder zijn handen sterft. In de gevallen waarin de genezer wel het juiste tegengif heeft en de correcte handelingen uitvoert (proef) wordt de werking van het gif gestopt. De vergiftigde krijgt alleen LE terug als dit een eigenschap van het tegengif is.



4 Genezen wonden

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: SL12

eenvoudig: Do Pr (TS EF NM PE) T Dr In A (gnz bd al jgr mo) He

normaal: Pr (HE TW IN TR RH) Dw Ni Sa Ru Ha Pan A (ho sh) A S Am

moeilijk: Ho Pr (PR SW RO TR BO FI PH) E WE FE Sm A (hu cav df be kpm min acr prt smd wrd) Ri

Met dit talent kunnen normale, niet geïnfecteerde wonden worden behandeld. Is de wond wel geïnfecteerd dan valt dit onder het talent *genezen ziekten*. Een gelukte proef betekend dat de patiënt een duidelijke verlichting voelt van de pijn en dat hij LE terug wint. Het aantal LP is gelijk aan de halve talentwaarde van de genezer.

Dit talent omvat tevens het amputeren van ledematen, het schoonmaken van een wond het spalken van een been- of armbreuk en het verwijderen van scherven en andere ongerechtigheden. Met dit talent kunnen ook omstreden behandelingsmethoden als de operatie en fysiotherapie worden uitgevoerd.

Uiteraard kan de genezer met dit talent ook de benodigde geneesmiddelen en verbandmiddelen herkennen en gebruiken. Mislukt de proef dan verliest de gewonde 1D+2 LP.

Per gewonde mag per dag 1 genezen wonden proef worden afgelegd.

Met dit talent kan een held wiens LE precies op 0 staat nog worden gereanimeerd. Hiervoor volstaat een gewone proef wonden genezen, maar de held dient wel het specialisme *reanimeren* te bezitten.

Uiteraard behoort ook het stellen van een goede diagnose tot deze bekwaamheid. Indien de held besluit om

voorafgaand aan de behandeling eerste een diagnose te stellen en deze slaagt dan wordt de daaropvolgende genezenproef met 2 punten verlicht. Faalt de diagnose dan volgt een verzwaring van 2 punten. Indien de geneesheer geen diagnose stelt dan legt hij een standaardproef af.

Specialismen: *genezen wonden, reanimeren, euthanasi, spalken, opereren, diagnose stellen*

5 Genezen ziekten en infecties

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: SL12

eenvoudig: Do Pr (TS EF NM PE) T Dr In A (gnz bd al jgr mo) He

normaal: Pr (HE TW IN TR RH) Dw Ni Sa Ru Ha Pan A (ho sh) A S

moeilijk: Ho Pr (PR SW RO TR BO FI PH) E WE FE Sm A (hu cav df be kpm min acr prt smd wrd) Ri

Het grootste gevaar dat een held kan overkomen is, naast een snelle dood in een gevecht, een langzame, slepende door een ziekte of een infectie. Dit is geen ondenkbeeldig gevaar en iedere Avonturijnse held staat er aan bloot. Het is de taak van de genezer om ziekten en infecties te bestrijden en zo een voorspoedige heling mogelijk te maken. Deze bekwaamheid omvat de kennis hiervoor de benodigde kruiden, geneesmiddelen en verzorgende handelingen te gebruiken. Met dit talent kunnen ook alternatieve en omstreden behandelingswijzen zoals *acupunctuur* en *chiropractie* worden toegepast. Speltechnisch worden deze technieken op dezelfde wijze uitgespeeld uit de "gewone" geneeskunst.

Een succesvol afgelegde proef geeft 1D+1 LP terug per dag dat de ziekte of infectie duurt of verkort de ziekte met 1D6 dagen (naar keuze van de genezer). Een mislukte proef heeft geen extra nadelige gevolgen.

Uiteraard behoort ook het stellen van een goede diagnose tot deze bekwaamheid. Indien de held besluit om voorafgaand aan de behandeling eerste een diagnose te stellen en deze slaagt dan wordt de daaropvolgende genezenproef met 2 punten verlicht. Faalt de diagnose dan volgt een verzwaring van 2 punten. Indien de geneesheer geen diagnose stelt dan legt hij een standaardproef af.

Specialismen: *reguliere geneeskunst, acupunctuur, chiropractie, aderlating*

7 Hogere alchemie



aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: SL12

eenvoudig: Do T Pr (EF BO HE TS PE NM TW) He A (al gnz ho) In

normaal: WE Pr (FI) Ni Dr A (smd kpm wrd df mo acr bd min) A Ha E Min

moeilijk: FE S Pr (TR RH PR RO PH IN SW) Ha Pan Dw Sa Ru Sm A (jgr hu cav prt be nar sh) Ri

Deze bekwaamheid is een voorwaarde voor het samenstellen van werkzame alchemische producten van graad 6 of hoger. Verder maakt dit talent het mogelijk om onbekende substanties binnen 1 stonde (werkelijke speeltijd) te identificeren. Bij een waarde van 6 is het mogelijk om een algemene werking te ontdekken (b.v. een heil drank of een gif) en vanaf een waarde van 10 kan de held een exacte analyse geven. In alle gevallen moet de held wel een proef afleggen en uiteraard moet hij over de juiste laboratorium benodigdheden beschikken. Door alleen zijn vinger in een brouwsel te dopen kan natuurlijk ook een uiterst ervaren alchemist geen uitsluitsel geven over aard en werking ervan. Wil de held een magisch brouwsel vervaardigen, wat uiteraard mogelijk is met dit talent, dan dient hij wel de benodigde ASP te investeren.

Als de Meester bepaald dat een basisalchemie proef moet worden

afgelegd dan mag deze te allen tijden vervangen worden door een proef hogere alchemie. Een eventuele toeslag of bonus blijft gewoon bestaan, behalve daar waar de regels zeggen dat deze komt te vervallen of lager is. Verder mag deze bekwaamheid nooit een hogere waarde hebben dan de bekwaamheid basisalchemie.

Hogere alchemie is een bekwaamheid voor alleen de allergrootste denkers en onderzoekers. Hogere alchemie is wetenschap op het allerhoogste niveau. Om dit denk niveau aan te kunnen is beheersing van de Lagere alchemie een voorwaarde. De hoogte van deze bekwaamheid mag dan ook nooit hoger zijn dan de waarde voor lagere alchemie. Dit geldt tot een waarde van 15 voor lagere alchemie. Zodra de held hier een waarde 15 bezit mag hij hogere alchemie naar believen verhogen. Je snapt het niet Dan is deze bkw wellicht niet voor jou in de wieg gelegd

8 Lezen en schrijven

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: SL12

eenvoudig: Do T Dw Pr (HE NM TW) E Ho A (al kpm gnz bd wrd)

normaal: A Pr (PR EF BO TS TR PE) WE FE Sa Ru He A (min nar sh ho mo be) Ri

moeilijk: Ha Pan Min Dr Pr (RO FI IN PH RH) S Ni Sm A (acr jgr prt hu cav df smd)



Men vergeet wel eens dat lezen en schrijven geen vanzelfsprekende vaardigheden zijn. Hieruit volgt dus, uitzonderingen daargelaten, dat een held als aanalfabeet zijn heldenbestaan begint en dat hij via moeizame studies deze vaardigheid moet verbeteren. Toveraars en genezersvormen een belangrijke uitzondering. Als zij afstuderen van de universiteit bezitten zij een talentwaarde van 10.

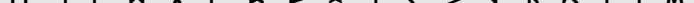
Een held kan alleen leren lezen en schrijven in een taal die hij ook spreekt. Niet alle talen gebruiken dezelfde lettertekens. Om de lettertekens van een vreemde taal te leren schrijven moet men ook deze taal leren spreken.

Met een score van 4 kan een held eenvoudige zinnen maken en lezen. Bij een score van 10 kan hij grammaticaal foutloos schrijven en goed lezen. Bij een score van 18 kan de held zelfs de moeilijkste verhandeling ontcijferen. Een proef is alleen noodzakelijk als de held iets moet doen wat zijn vaardigheid te boven gaat.

Alfabetten: Kusslikker alfabet, Araabse alfabet, Keltische ogham (Noordelijke Barbaren), Lemse hiëroglfen (Oud-Lems en Slissisch), Dwergenrunen, Phrygische tekens (Phrygisch) en Elfentengwair.

ALFABETTEN in Avonturië:

Kuslikker alfabet: $\mathcal{A} \mathcal{B} \mathcal{C} \mathcal{D} \mathcal{E} \mathcal{F} \mathcal{G} \mathcal{H} \mathcal{I} \mathcal{J} \mathcal{K} \mathcal{L} \mathcal{M} \mathcal{N} \mathcal{O} \mathcal{P} \mathcal{Q} \mathcal{R} \mathcal{S} \mathcal{T} \mathcal{U} \mathcal{V} \mathcal{W} \mathcal{X} \mathcal{Y} \mathcal{Z}$
 $a \ b \ c \ d \ e \ f \ g \ h \ i \ j \ k \ l \ m \ n \ o \ p \ q \ r \ s \ t \ u \ v \ w \ x \ y \ z$

Dwergenrunen: 

Elfentengwair:

e	f	a	r	i	b	w	y	l	a	y	v	c	m	a	p	z	o	n	m	d	y	x	t
h	j	k	g	s	d	q	u	n	t	w	e	g	n	e	b	r	i	s	v	e	e		

Araabse alfabet: ر ر ز ز د د ع خ خ ح ح ج ج ث ث ت ت ت

Gaelische ogham: א ג ה ו ד ח י ט ב כ ם ל מ ן ס ף ע פ צ ץ ש ת °

Phrygische tekens: A B X Δ E Φ Γ Η Ι Θ K Λ M N O Π Θ P Σ T Y ζ Ω Ξ Ψ Z

α β γ δ ε ϕ γ η ι φ κ λ μ ν ο π ϑ ρ σ τ υ ϖ ω ξ ψ ζ

De precieze betekenis van de phrygische tekens zijn niet bekend. Evenmin is het precieze aantal Phrygische tekens bekend.

Lemse hiëroglifyn: *Dit is een beeldtaal die gebruikt van tekeningen zoals bij ons het Egyptisch. Precieze aantal en betekenis van de verschillende hiëroglifyn is nog niet geheel bekend.*

9 Materialen herkennen

aanvangswaarde: 2. basisvoorwaarde: SL 8

eenvoudig: Do T Pr (RO IN HE PH NM) Dw A (kpm smd al df prt mo) Ri

normaal: S A (ho sh nar acr min bd wrd) Pr Pan Min Pr (TS FI PR RH SW TW) A Sa Ru Ni Dr He In

moeilijk: WE FE E Pr (BO EF TR PE) A (be mo cav jgr)



Dit talent omvat het herkennen van een grote diversiteit aan kostbare materialen, zoals edelstenen, edele metalen, houtsoorten en stoffen. Voor een handelaar of dief is dit een welhaast onmisbaar talent. Ook dwergen schatten dit talent hoog in.

Materialen: edelstenen, stoffen, ivoor en dierlijke producten, gesteenten, tapijten en kleden, huiden en pelzen, edele metalen, huiden en pelzen, schelpen, gewone metalen, kruiden en specerijen, houtsoorten, tabak.

mineralen.

10 Talen beheersen

aanvangswaarde: 0, basisvoorwaarde: SL12

eenvoudig: Do Pr (HE PR PH NM) E Dw Ho Sm A (al kpm bd min acr df mo nar sh) Min

normaal: T Pr (EF TS PE TR TW) WE FE Ni Sa Ru He A (gnz smd be ho cav hu wrd) A Ri Pan

moeilijk: Ha Dr Pr (BO RO FI IN RH) In A (prt jgr)

Uiteraard spreken niet alle volkeren in Avonturië het Westron (Nieuw-Avonturijs). Daarom bestaat de mogelijkheid om vreemde talen te leren. Uiteraard dient men dan eerst de eigen taal onder de knie te hebben. Voor de eigen taal geldt:

- 0-1 beheerst eenvoudige woorden en kan simpele zinnen formuleren
- 2-3 spreekt de omgangstaal, meestal een dialect
- 4-5 kan zich goed uitdrukken, dialect is nog licht hoorbaar
- 6-7 kan zich perfect uitdrukken, zowel met als zonder dialect

Het beheersen van een vreemde taal kent de volgende graden van geoefendheid:

- Basis beheerst beperkte woordenschat en grammaticakennis. SL-/talenproeven noodzakelijk
- Geoefend spreekt de taal met een gebrekkige grammatica en zware tongval. In lastig gesprek SL-/talenproef
- Goed spreekt de taal, maar een tongval of vreemd accent is nog hoorbaar
- Perfect spreekt de taal zonder tongval of vreemd accent

Vanaf een talentwaarde van 8 is het mogelijk om vreemde talen te leren. Per 4 SPP kan men een vreemde taal perfect leren beheersen. Elfen behoeven hiervoor slechts 2 SPP te investeren.

Verschillende volkeren groeien tweetalig op. Zij beheersen zowel hun moedertaal als het Gareths (Nieuw-Avonturijs): elfen, dwergen, Araniërs, Maraskani, Katmensen en de meeste Hagedismensen, de Hjaldingers en de Gaels (Noordelijke Barbaren).

TABEL AVONTURIJNSE TALEN

taal:	volk (belangrijke dialecten):
Gareths (Nw-Avonturijs)	Verenigd Koninkrijk, Oude Koloniën, Hobbits, Amazones, Cyclopen eilanden, Tulamidische steden, Land van Dal, Aiel stammen en Bretonia (Diets, Borns, Alberniaans, Andergasts, Marks, Velds, Haags, Andorees, Kmyrs, Jourens, Dals, Nostriaans en Bretoens zijn erkende dialecten)
Iinoegrisch	Nivezisch, taal van de Nivezische nomadenstammen, meestal niet tweetalig. Indiaans, taal van de indianenstammen (zeer veel dialecten, o.a. Mohaha, Utula, Miliwauku, Ken Tuk Ei), niet tweetalig
Gaedhlig (Gallisch)	Gontiaans, taal op het eiland Gont, wellicht ook Valinor.
Hjaldings of Thorwals	taal van de Noordelijke Barbaren, veelal tweetalig. Noemen zichzelf de Gaels (de Mensen) taal van de Hjaldingers of Thorwalers. Houdt het midden tussen het Oud- en Nieuw Avonturijs. Tweetalig. Met behulp van taalproeven is conversatie met Garethiaanse spreker mogelijk.
Tulamidische talen:	Araans, gesproken in Aranië, tweetalig Araabs, taal van de Novadi stammen, ook wel Novadisch genoemd. Tweetalig Berbers, taal van de Berberstammen in raschtulswal, zijn niet tweetalig. Maraskaans, aan het Tulamidisch verwante taal op Maraskan, wel veel Iinoegrische invloeden Lemurisch taal gesproken langs de rivier de Lem, veel Garethse invloeden Tulamidisch: gesproken in Tulamidië
Dwergs of Kwettu	moedertaal der dwergen, tweetalig
Elfs of Gwedh	moedertaal der elfen, tweetalig
Orks of Oloarkh	moedertaal der orks en ogers, tweetalig m.u.v. stammen uit het Orkland
Goblins	moedertaal der goblins, spreken nagenoeg allemaal Westron
Slissisch of Essisch	moedertaal van alle hagedismensenstammen. Vaak tweetalig.

2.5.7 Natuurkennis

1 Dierkunde

aanvangswaarde: 2 (elfen 5), basisvoorwaarde: MO 9

eenvoudig: Do Dr Pr (HE PR FI NM) WE E He A (acr cav jgr nar)

normaal: Pan Min A (gnz ho prt df smd sh) S Pr (RO BO EF SW TS IN) Ho FE Ha In Sm Ri A

moelijk: A (al hu bd kpm min wrd mo be) T Pr PH RH PE TR) Dw Sa Ni Ru

Dit talent omvat de kennis om de verschillende diersoorten in Avonturië, hun levensgewoonten, het gevaar dat zij kunnen opleveren etc. Een succesvol afgelegde proef maakt het mogelijk de reacties van het dier te voorspellen of zelfs zijn gedrag te beïnvloeden. Dit betekent dat AV en AW met 1 punt dalen indien het tot een confrontatie komt. Mislukt de proef dan stijgen AV en AW met 1 punt omdat de held van een verkeerde veronderstelling uitgaat.

Het komt vaak voor dat mondelinge of schriftelijke berichten over dieren afkomstig zijn van lieden die deze dieren zelf nooit in levende lijve hebben gezien. Elfen lachen dan ook om de kennis die mensen menen te hebben. Door hun lange levens hebben ze veel dieren zelf aanschouwd, wat zich vertaalt in een aanvangswaarde van 5. Met dit talent kunnen de elfen ook leren om met de dieren te praten. Een elf is in staat om iedere dier- of vogeltaal aan te leren. Hiervoor moet hij wel, naast SPP ook ASP investeren in de vorm van de toverspreuk *“rappe tong, elfenwoord, luister dier ik wordt gehoord”*. Na het uitspreken van de toverspreuk betaald de elf de benodigde 7 ASP en minimaal 1 SPP, waarna hij in staat is om een dier- of vogeltaal te spreken.

Een dier waarvan de elf de taal kent zal hij altijd herkennen. Een dierkunde proef is in dat geval overbodig. Om een dier waarvan de elf de taal spreekt mild te stemmen of om een gunst te vragen moet de elf een dierkunde proef afleggen die wordt verlicht aan de hand van de beheersing van de betreffende taal: basiskennis -1, geoefend -2, goede beheersing -3, perfecte beheersing -4, meesterlijke beheersing -5.

Dit talent moet door alle helden worden gebruikt als zij het gedrag willen beïnvloeden van een wild dier of een dier dat zij nooit eerder hebben ontmoet. Gaat het om een dier dat zichzelf hebben afgericht of dat om een andere reden met de held “bevriend” is dan moet gebruik worden gemaakt van het talent *africhten/dierbevrinden*.

Een van de redenen dat mensen elfen niet vertrouwen is terug te voeren op dit talent. Hoe kan je nu een wezen serieus nemen als hij even daarvoor een geagiteerd dispuut heeft gehad met een eekhoorn, of een lacherig, luchtig gesprek met een kat?

2 Gevaar onderkennen

aanvangswaarde: 2, basisvoorwaarde: SL10

eenvoudig: Do E WE FE Ha Pr (RO FI PH) In A (df mo hu jgr) Pan Min

normaal: Dr A (kpm cav acr prt wrd nar) S Pr (EF IN BO PR HE NM SW TW) Ho Ni He Sm Ri A

moelijk: T Pr (TS PH HE TR) Ru Sa A (gnz smd ho min bd al)

Deze vaardigheid stelt de held in staat om uit kleine, subtiele aanwijzingen in zijn omgeving vast te stellen of er gevaar dreigt. Hij kan b.v. de sporen van een roofdier herkennen, drijfzand ontdekken, aan de hand van een afgebroken twijg vast stellen of iemand hem voor is geweest en eventueel een hinderlaag heeft gelegd. Dit talent is niet bedoeld om duidelijke details te zien, daarvoor heeft de held meer gespecialiseerde talenten nodig zoals b.v. spoorzoeken, maar om een dreigende hinderlaag te ontlopen is het een uitstekend hulpmiddel. Slaagt de held voor een gevaar onderkennen proef dan mag de Meester de held een verlichting geven op proeven zoals sluipen, spoorzoeken, zich verstoppen of hen de eerste aanval gunnen omdat het verrassingsmoment ontbreekt.

3 Oriëntering (hemelrichtingen herkennen)

aanvangswaarde: 5, basisvoorwaarde: SL 9

eenvoudig: A (jgr hu prt al) Do Pr (PR FI NM SW EF) E WE FE Ha He In Pan Min

normaal: Dr Pr (BO RO HE PH PE) Ho Ni Sa A (df cav bd mo) A Ri

moelijk: T Pr (TS TW IN TR RH) Dw Ru Sm A (wrd smd gnz acr nar sh min kpm be)

Met deze bekwaamheid kan een held de hemelrichtingen vast stellen, ook wanneer hij zich niet, b.v. vanwege een bewolkte hemel, kan oriënteren op de sterrenhemel of de zon.

Ook kan de held met dit talent zijn plaats in de tijd bepalen aan de hand van de stand van zon, maan en sterren. Daarnaast omvat het de theoretische kennis van de sterrenhemel, de sterrenbeelden en andere hemellichamen, de baan en de schijngestalten van de maan en natuurlijke bijzondere verschijnselen, zoals het noorderlicht of de bliksem. Een geslaagde proef maakt het mogelijk het noorden met een zuiverheid van + of - 5° vast te stellen of de tijd tot op een kwart stonde (kwartier) nauwkeurig te bepalen. Elfen bepalen nooit het noorden, maar het westen. Bij een mislukte proef neemt de held een willekeurige richting (werp een D8) aan voor het noorden of wijkt zijn tijdsgevoel 1D6 stonden af van de werkelijke tijd.

4 Plantkunde

aanvangswaarde: 3, basisvoorwaarde: SL10

eenvoudig: Do Dr Pr (BO HE FI PE RH NM TR) E WE FE He A (jgr al gnz)

normaal: T Pr (TS IN TW) Dw Ho Ha Ni In Sm A (ho hu cav prt wrd sh) A

moelijk: S Pr (SW PR RO EF PH) Sa Ru A (df mo be smd kpm min bd acr nar) Ri

Deze bekwaamheid geeft de kans aan dat een held een benodigde plant of kruid kent en of hij weet waar hij deze kan vinden. Verder omvat het zijn ervaring met planten, waar en hoe ze kunnen worden verzameld en wanneer juist niet. Ook omvat het de kennis over de kwaliteit van de planten en kruiden, hoe ze verwerkt kunnen worden, of ze op de markt gekocht kunnen worden, welke planten eetbaar zijn, welke giftig, welke geneeskrachtig, waar de plant groeit, hoe deze het best geplukt kan worden en hoe ze moet worden bewaard. Indien de held in de natuur op zoek gaat dan houdt een geslaagde proef in dat hij binnen 1D6 stonden 1D6 planten vindt.

Wil de held nog meer planten of kruiden vinden dan is een nieuwe proef noodzakelijk. Proeven worden verzwaard aan de hand van de zeldzaamheid van de plant (zie de *Kleine Kruiden Almanak*). In sommige gevallen mag dit talent ook gebruikt worden om de plant of het kruid te verwerken (soms zal ook basisalchemie of hogere alchemie noodzakelijk zijn). Een mislukte proef houdt in dat de held een verkeerde, misschien wel giftige plant vindt of koopt of dat het hem niet lukt de plant goed te verwerken.



5 Spoorzoeken

aanvangswaarde: 2, basisvoorwaarde: SL11
eenvoudig: Do Pr (RO FI) E WE FE Dw Ha In Sm A (hu jgr) Min
normaal: Ni Ru S Dr Pr (PH BO IN) Sa A (df acr min bd prt mo) A Ri
moeilijk: A T Pr (PR HE EF TS RH TR NM SW PE TW) Ho He Pan A (gnz be kpm wrd smd cav al ho sh nar)

Spoorzoeken an sich kan voor een deel worden ondervangen met de bekwaamheid *gevaar onderkennen*, maar om een spoor daadwerkelijk te herkennen of over langere afstand of door moeilijk terrein te volgen is een ander verhaal. Dan moet dit talent worden gebruikt. Ook kan met deze bekwaamheid de ouderdom van een spoor worden vastgesteld, het aantal wezens dat het spoor heeft gemaakt en of deze eventueel een zware lading bij zich droegen.

6 Vallen zetten

aanvangswaarde: 2, basisvoorwaarde: SL10
eenvoudig: Do Ha Pr (FI IN) In A (df mo hu jgr) Pan Min
normaal: A (min bd prt be smd wrd) A Dr S Pr (RO BO HE PH RH NM) Ho
moeilijk: E WE FE T Pr (PR EF TS RH PE TR SW TW) Ru Sa He A (gnz hu cav al ho kpm) Ri

Dit talent omvat het fabriceren en opstellen van vallen voor de jacht. Welk dier in de val loopt hangt geheel af van de omgeving waarin de val wordt opgesteld. Beneden een score van 12 valt het aan te bevelen om geen vallen te maken voor grote en gevaarlijke dieren, zoals roofkatten of beren. Grootwildvallen kunnen pas vanaf deze score worden vervaardigd.

Een geslaagde proef betekend dat er binnen 12 stonden een dier in de val verstrikt raakt. Als de proef meer dan 3 punten mislukt dan loopt er een groot dier in de val en verwoest deze totaal.

Hoewel deze bekwaamheid primair het maken van wildvallen omvat kan het talent uiteraard gebruikt worden om een val voor mensen te ver-vaardigen.

Soorten vallen: *strop en springstrop, ratten- en muizenvallen, valkuil (eventueel met puntige staken), valnet, grootwildval (vanaf bkw 12), struikelval, wurgval, camouflagewand of -kuil, boobytrap (vanaf bkw 8)*

7 Verstoppen

aanvangswaarde: 5, basisvoorwaarde: SL 9
eenvoudig: Do Pr (TS BO PH NM) Ho ha In Sm Ni He A (df mo ho acr jgr) Pan Min WE
normaal: E FE Dr Pr (EF IN TR RH PE TW) Sa Dw A (gnz hu cav min nar sh bd be prt wrd) A
moeilijk: T Pr (HE FI PR SW RO) S Ru Ri A (kpm smd al)

Dit talent omvat de kunst zich in het vrije veld of in ruimtes te verstoppen of zich op andere wijze aan ongewenste blikken te onttrekken. Hieronder valt ook het zich "laten versmelten met de schaduwen", een talent dat door dieven en moordenaars nogal wordt gewaardeerd.

Tevens omvat deze bekwaamheid het gebruik van takken en andere materialen als camouflage-middel.

Bij deze bekwaamheid spelen factoren als tijd, omgeving, afstand etc. een belangrijke rol. Een held die op de vlucht is kan zich uiteraard nooit zo goed verstoppen als een held die een halve dag de tijd heeft om zijn schuilplaats te camoufleren.

8 Vissen

aanvangswaarde: 4, basisvoorwaarde: BH10
eenvoudig: Do Pr (TS BO FI TR PE SW) Ho Ha In Sm A (prt jgr) FE WE
normaal: Pr (PH RO EF HE NM RH) He A (acr gnz wrd be min bd kpm) A Ri S Dr E Min
moeilijk: Pr (IN PR TW) Ni A (df mo ho sh nar hu cav smd al) Sa Dw Ru T Pan

Dit talent geeft aan hoe goed de held in staat is om met professionele dan wel provisorische middelen een vis te verschalken. Een geslaagde proef houdt in dat de held binnen 1 stonde een vis of een andere waterbewoner weet te vangen. Daarnaast omvat dit talent de vaardigheid om zelf vistuig te vervaardigen.

Viswijzen: *hengelen, harpoen en drietand, fuiken, vislijntje, blote handen, kruisnet, zeevissen met hengels, zeevissen met netten, boeten (visnetten maken), vistuig vervaardigen.*

9 Weer vorspellen

aanvangswaarde: 4, basisvoorwaarde: SL10
eenvoudig: Do Dr Pr (EF HE FI NM SW PE) Sm He In A (gnz kpm hu prt jgr) E WE FE Min
normaal: Pan A (smd cav min) A Pr (RO TS TW) Ho Ha Ri
moeilijk: Dw T S Pr (PR BO PH IN RH TR) Sa Ni Ru A (df mo be ho acr bd nar sh)

Iedere Avonturijn beschikt over een zekere vaardigheid om het weer te voorspellen, zij het met boerenregels of uit eigen ervaring. In de eigen omgeving geldt een voorspelling voor 24 stonden, elders voor 12 stonden. Hoe meer de proef mislukt, des te meer wijkt het weer af van de voorspelling.

10 Weg vinden (terreinkennis)

aanvangswaarde: 2, basisvoorwaarden: SL 9 en BH 9
eenvoudig: Do E WE FE Ha Pr (RO FI PH TR NM) In A (df mo hu jgr) Min Pan
normaal: Dr S Pr (EF IN BO PR HE TW) Ho Ni He Sm A (kpm cav acr prt be) A Ri
moeilijk: T Pr (TS RH PE SW) Ru Sa A (gnz wrd smd ho nar sh min bd al)

Iedereen die wel eens in een ongebaand bos of in de sloppen van een grote stad heeft rondgedoold weet dit talent op waarde te schatten. Eenmaal verdwaalt kan een geslaagde proef de held weer op het juiste spoor brengen. Dit talent omvat een aantal vaardigheden: de kennis om in een wirwar van stegen en sloppen de weg te vinden en een stad, de kennis om in een ondergronds grotten- of kerkercomplex niet te verdwalen en het landlopen, de vaardigheid om in een dicht bos of een moeras een begaanbaar pad in de goede richting te vinden.

Specialismen: *stegenkennis, grottenkennis, boskennis, moeraskennis, steppenkennis, woestijnkennis.*

11 Wilderniskennis (woudlopen)

aanvangswaarde: 4, basisvoorwaarde: SL10

eenvoudig: Do Dr Pr (RO Fl) E WE FE Ho Ha In A (jgr) Pan Min

normaal: S Pr (SW) Dw Sm He A (df mo prt min) Ri A

moeilijk: T Pr (PR EF BO PH RH PE TR NM TW TS HE IN) Sa Ni Ru A (smd kpm wrd bd cav hu acr nar sh be al ho gnz)



Dit talent omvat een groot scala aan eigenschappen waarmee een held zich in de wildernis in leven kan houden. Het omvat voedsel vinden in de vorm van eetbare insecten, bessen, wortels en zaden (met dit talent kunnen dus geen geneeskrachtige of giftige kruiden worden gevonden), het vinden van drinkwater, het vinden van een natuurlijke schuilplaats, het maken van een kamp, het uit de weg gaan van gevaarlijke dieren en het opsporen van wild. Het daadwerkelijke jagen kan geschieden d.m.v. vallen zetten of een combinatie van drie proeven: *woudlopen*, *sluipen* en *schieten/werpen* (afhankelijk van het wapen dat wordt gebruikt). Woudlopen omvat ook de vaardigheid om het terrein te herkennen. In tegenstelling tot de bekwaamheid *weg vinden* betekend dit alleen maar dat de held de voordelen en de gevaren van het terrein kent. Zo zal hij b.v. drijfzand herkennen, maar kan hij ook aan het terrein zien of het dalend of stijgend is. Het geeft dus geen voordeel bij het vinden van de weg.

Met dit talent kan met vuursteen en staal of een tondeldoos een eenvoudig kampvuur worden aangelegd. Kortom, met dit talent kan de held zich in de natuur in leven houden.

Woudloopkennis: voedsel vinden, kamp maken, natuurlijke schuilplaats vinden, water vinden, terreinsoort herkennen, tent maken en opzetten, voedsel conserveren,

wildspoor of wild vinden, eenvoudig kampvuur maken, kleinwildjacht (konijnen e.d., met deze specialiteit worden alle proeven die voor jagen worden gevraagd met 1, 2, 3 of 4 punten verlicht, afhankelijk van de geoefendheid), vogeljacht (zie kleinwildjacht), grootwildjacht (zwijnen, herten, olifanten e.d., zie kleinwildjacht)

2.5.8 Specialistische bekwaamheden

1 Barkeeper

Het talent waarmee de waard zijn herberg, taveerne of kroeg runt. Het is een veelzijdig talent dat alle vaardigheden omvat die een uitbater nodig heeft om zijn uitspanning tot volle bloei te brengen. Van het onderdanig in ontvangst nemen van een complimentje tot het kordaat uitsmijten van een oproerkraai en van het tappen van een eenvoudig biertje tot het vervaardigen van de meest exotische mixen. Een held met dit talent mag zijn bekwaamheidswaarde *mensenkennis* met 2 punten verhogen.

Berkeepspecialiteiten: *barpraat, drankenkennis, tappen, werpen/schuiven van glazen, serveren, mixen, uitsmijten (geldt als wapenloos-gevechtstechniek - waarden als vuistvechten)*

2 Bierbrouwen

Met dit talent kan men zelf bier brouwen. Het omvat de kennis om de juiste grondstoffen te selecteren tot het vakkundig lageren van het bier in de juiste vaten. Tot een waarde van 12 kan alleen op kleine schaal bier worden gebrouwen (maximaal een vaatje van 1 liter per maan). Vanaf een waarde van 12 kan men ieder soort bier brouwen in elke gewenste hoeveelheid. Om echter bier te brouwen volgens een eigen recept is een waarde van 15 noodzakelijk.

Een held met dit talent mag zijn bekwaamheidswaarde *alcoholresistentie* met 4 punten verhogen (niet cumulatief met *stoken* en/of *wijn maken*)

3 Boot bouwen

Dit talent geeft aan of de held in staat is om binnen een bepaald tijdsbestek een kleine boot te bouwen. Het bouwen van grote schepen kan alleen op een scheepswerf geschieden. Een geslaagde proef geeft aan of de held slaagt in zijn poging.

Boten: *vlot (1), kano (2), kajak en korjaal (3), jol en vlet (5), zeiljacht incl. tuigage (7), uitgeholde boomstam (1), touwslaan, zeilmaken*

N.B.: tussen haakjes staat het aantal dagen vermeld dat de held nodig heeft om een dergelijk vaartuig te maken.

4 Cartografie (kaartkennis)

Deze bekwaamheid geeft aan hoe goed een held een kaart kan maken en lezen. Een echte cartograaf heeft te allen tijden een lederen koker bij zich waarin hij elke kaart die hij vervaardigd of krijgt bewaard. In een gebied waarvan een cartograaf een kaart bezit worden alle oriënteringsproeven met 4 punten verlicht. Als de held aan kan tonen dat hij ooit een kaart van de regio heeft gezien dan worden zijn proeven nog met 2 punten verlicht.

Wil de held een gebied in kaart brengen dan legt hij iedere SR een cartografieproef af om te zien of het hem lukt om de werkelijke situatie zo natuurgetrouw als mogelijk in kaart te brengen.

Als binnen de heldengroep niemand dit talent bezit dan mag de Meester in bepaalde gevallen de helden verbieden om een *Plattegrond van de Lotgevallen* bij te houden. Niemand kan deze immers lezen! De Meester kan dan volstaan met het beschrijven van gangen, kamers en omgeving zonder verder een windrichting aan te geven.

Onderdelen: *kaart maken, kaart lezen*

5 Geschiedenis

Een theoretisch talent, maar onontbeerlijk voor heldentypen als de bard, de skald, de minstrel, de druïde, de nar en de tovenaars. Maar ook voor andere heldentypen kan het soms een handig talent zijn. Vaak verzekeren edellieden zich van de diensten van een kroniekschrijver om zo hun roemruchte daden te vereeuwigen voor het nageslacht. Niet magisch begaafde helden die dit talent bezitten mogen hun bekwaamheid *vertellen en toneelspeken* met 2 punten verhogen. Magisch begaafde helden mogen dit ook doen, maar ze mogen ook hun bekwaamheid *basiskennis alchemie en magie* met 2 punten verhogen.

6 Geografie en cultuur

Dit zijn vakgebieden die men zich in een Avonturijnse bibliotheek met veel pijn en moeite eigen kan maken, maar die men ook door eigen ervaringen kan leren. De theoretische kennis lijkt tijdens een avontuur nauwelijks enige waarde te bezitten, maar het kan de held toch vele, kleine, voordeeltjes opleveren. Een hoge waarde betekend dat de held zich zowel in de tent van een berber als aan het koninklijk hof van het Verenigd Koninkrijk weet te gedragen.

Een held met dit talent mag zijn bekwaamheid *diplomatie* met 4 punten verhogen als hij zich in een gebied bevindt waarvan hij de cultuur kent (deze verhoging staat los van een eventuele halvering omdat men de taal niet spreekt).

Daarnaast beschikt de held over een zekere geografische kennis van het gebied. Als een proef slaagt moet de Meester de held alle belangrijke en kenmerkende landschappelijke gegevens toespelen die van belang zijn voor de held.

Geografische en culturele regio's: *Khomvolkeren (Novadies), Berbers, Tulamidiërs, Maraskan, Aranië, Amazonas, Bornland, Noordelijke barbaren (ook Kelten of Gaels genaamd), Nivezische nomaden, Thorwalers of Hjalldingers, Albernai, Nostrai, Andergast, Boheim, Nockmaar, het Veld (Andor, Murandy en Mayenne), Grangor, Cyclopen-eilanden, Althoum, Gont, Woudeilanden, Al'Anfa en het Reich, Selem, Oude Koloniën, Roke, elfen, dwergen, hagedismensen, pantermensen, minotaurs, orks, goblins, hobbits en de Gouw*

7 Glasblazen

Met dit talent kan de held iedere gewenste vorm geven aan slag d.m.v. de glasblaastechniek. Het talent omvat de kennis welke grondstoffen noodzakelijk zijn voor het maken van glas. Daarnaast omvat het de vaardigheid om te werken met kristal, kristalglas en loodkristal.

Specialiteiten: *glas in lood (ramen), glasservies, glazen en kristallen beeldjes, glazen en kristallen sieraden, kristallen bollen, grondstofkennis.*

8 Godsdienstkennis (theologie)

Dit talent omvat de kennis van religieuze rituelen, voorwerpen en andere godsdienstige zaken, zoals sagen en legenden over heiligen en martelaren. Voor priesters en fanatieke aanhangers van een god is dit talent onontbeerlijk.

Met dit talent kan men voorkomen dat men zich onbeleefd of zelfs godslasterlijk gedraagt. Een priester met een waarde beneden de 10 zal het stadium van adept nimmer kunnen overschrijden. Een held met dit talent mag zijn bekwaamheid *bekeren* met 2 punten verhogen.

Kennisgebieden: *Twaalfgoden pantheon (tegen investering van 4 extra SPP kan men zich verdiepen in een bepaalde godheid), de Naamloze, Rastullah, Keltische of Gaelse goden, Thorwaler goden, Nivezische geloof, Jut en Jul cultus, elfengeloof, dwergengeloof, hagedis-mensengeloof, indianengeloof, orkengeloof, goblinengeloof.*

9 Heraldiek (wapenkunde)

Een wetenschap die zich bezig houdt met de geschiedenis en de genealogie van vorstenhuizen en adellijke families. Tevens houdt het zich bezig met de kennis van wapenschilden, blazoenen, wapenspreuken etc..

Met dit talent kan de held vast stellen uit welke baronie een ridder afkomstig is, van welke ridderorde hij lid is, of hij eventueel een bastaardkind is of juist de erfgenaam of dat hij uit een aangetrouwde tak afkomstig is.

Een held met dit talent mag zijn bekwaamheid *diplomatie* met 2 punten verhogen.



10 Hout-, elfenbeen- (ivoor) en beensnijden

Hoewel de materialen nogal van elkaar verschillen zijn de technieken waarmee ze kunnen worden bewerkt nagenoeg gelijk. Daarom zal een houtsnijder die een stuk elfenbeen (de avontuurlijke naam voor ivoor) in zijn handen krijgt gedrukt er al snel mee uit de voeten kunnen.

Men gebruikt dit talent voor het snijden van houten beeldjes, voor het vervaardigen van reliëfs en voor het versieren van de meest uiteenlopende voorwerpen. Voorbeelden hiervan zijn deurposten, wapens, meubels en schepen. Men gebruikt dus b.v. het talent *houtbewerken en timmeren* om een tafel te vervaardigen, maar dit talent om de tafel te verfraaien. Een voorwerp dat met deze techniek is verfraaid bezit de dubbele tot de viervoudige waarde van een onbewerkt voorwerp.

11 Houtbewerken en timmeren

Deze bekwaamheid is veelomvattend. Een wagen of een boot kan er provisorisch mee worden hersteld, maar ook kan men er complete meubels mee vervaardigen. Het maken van een deur, een galg of een houten brug vallen onder dit talent. Om het werkstuk te verfraaien maakt de handwerksman echter gebruik van het talent *hout-, elfenbeen- en beensnijden*.

Vaardigheden: *algemeen repareren, meubel maken, kisten maken, tonnen maken, deuren en raamkozijnen, galgen, bruggen, trappen en ladders, houten palissaden en andere houten verdedigingswerken, belegeringsmachines, scheepstimmerman*

12 Huizenbouw (architectuur)



Met dit talent kan de held een bestaand huis repareren. Ook kan hij een nieuw huis bouwen. Het talent omvat ook het bouwen van een paleis, maar niet het bouwen van een kasteel of andere vestingwerken. Naast het zelf bouwen van een huis kan de held ook de bouwtekening maken en het huis door anderen laten bouwen. Uiteraard kan hij met dit talent ook dergelijke tekeningen lezen. De held fungeert in dat geval als bouwmeester.

Per verdieping legt de held een proef af.

Specialiteiten: *algemene reparaties, plaggenhut, houten blokhut of -huis, bakstenen huis, vakwerkhuis, herenhuis, stenen brug, herberg of hofstede, boerderij, paleis*

13 Instrumenten maken

Een goede instrumenten maker geniet in geheel Avonturië groot aanzien. Met dit talent kan de held ook instrumenten op zijn kwaliteit en zijn (markt)waarde schatten. Hoewel men zou verwachten dat dit talent hoog in het vaandel staat bij minstrelen is dit niet zo. Slechts een enkele minstreel maakt zijn eigen muziekinstrument. Een bard of een skald daarentegen vervaardigd juist zijn instrumenten zelf.

Het vervaardigen van een instrument is een precies en tijdrovende arbeid die soms zelfs enkele weken in beslag neemt, zoals bij het vervaardigen van een harp of een piano. Een geslaagde proef betekend dat de held er in slaagt om het instrument binnen de gestelde tijd te vervaardigen.

Instrumenten: *houten fluiten, panfluiten (1), doedelzakken (2), koperen blaasinstrumenten (3), trekkzakken (3), hoorns en bugels (3), alben-hoorns (4), lieren (4), strijkinstrumenten (5),*

snaarinstrumenten (5), trommels (5), bekkens/kleppers/ratels (1), harpen (6), piano's (7)

N.B.: tussen haakjes het aantal werkdagen voor een gemiddeld muziekinstrument.

14 Kruisboog (en bouten) maken

Met dit talent kan de held kruisboogachtige wapens vervaardigen. De TP van het wapen mogen maximaal 2 punten hoger liggen dan de standaardwaarde voor dat wapen. Voor iedere extra TP-punt moet een extra proef worden afgelegd.

Kruisbogen: *handkruisboogje, kruisboog, horzel (repeteerkruisboog op affuit), bouten, kruisboogpezen, ballista*

15 Krijgskunst



Dit talent valt uiteen in twee delen: allereerst is daar de krijgskunst zelf. Als soldaat of huurling een heldenrol vervullen in een veldslag is een ding, deze slag leiden is een geheel andere zaak. De troepen moeten strategisch worden opgesteld en zich verplaatsen en, misschien nog het allerbelangrijkst, worden gemotiveerd. Ook moet het terrein en de mogelijkheden van de tegenstander in worden geschat. En tenslotte moet een krijgsheer weten wanneer hij aan moet vallen en wanneer hij zich beter terug kan trekken.

Wil men tien of meer mensen aanvoeren in een gevecht, dan is dit talent noodzakelijk. Als een slaagt dan bepalen Meester en held samen de voordelen. Mislukt de proef dan bepaalt de Meester alleen de nadelen.

Voorbeelden: de tegenstanders krijgen een verzwarende op AV en AW omdat ze heuvel opwaarts moeten aanvallen, de helden krijgen de eerste AV vanwege hun betere opstelling, de tegenstanders moeten afstijgen omdat het gevechtsterrein onbegaanbaar is voor paarden, de helden zijn gedekt voor vijandige pijlen, door de gloedvolle toespraak stijgt de moed van alle strijders met 4 punten waardoor ze steeds extra TP behalen etc..

Het tweede deel van dit talent omvat de theoretische kennis over wapens en

wapenrustingen. Een hoge waarde voor dit talent geeft de held geen voordeel tijdens een gevecht, maar is van grote waarde tijdens het aankopen of verkopen van een wapen. De held kan een wapen naar waarde schatten. Zo kan hij zaken als BF, TP, handelswaarde en staat van onderhoud vaststellen. Ook weet hij of een wapen in een bepaalde streek bijzonder of zelfs exotisch is. Hiermee kan hij voorkomen dat hij wordt bestolen of, nog erger, als staatsvijand wordt opgepakt. Een Tulamidische kromdolk wekt in het westen nu eenmaal hebzucht en argwaan op!

Voor een wapenmeester is dit talent noodzakelijk als hij voor zichzelf of een leerling een wapen moet kiezen. Tijdens het handelen in wapens en wapenrustingen mag de held zijn bekwaamheid *afdingen* met 4 punten verhogen.

Onderdelen: *krijgskunst, wapenkennis.*

16 Leer- en bont bewerken

Deze bekwaamheid omvat enerzijds het bewerken van ruwe, onbewerkt leer en bont en anderzijds het vervaardigen van kleding, wapenrustingen en gebruiksvoorwerpen. Wil de held zijn werkstuk bijzonder fraai maken dan moet hij hiervoor extra proeven afleggen. Om een verfraaid kledingstuk te vervaardigen uit een stuk leer dat de held zelf gelooit heeft kost dus minimaal drie proeven.

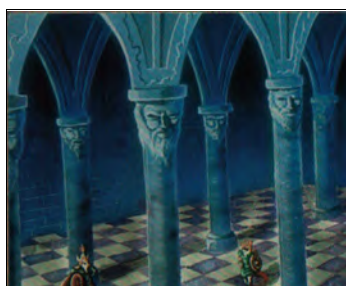
Technieken: *leerlooiën, villen en bontwerken, lederen (wapen)rustingen maken, zadels en tuig, hoeden en lederen helmen, scabbards en schedes, zadeltassen en rugzakken, buidels, handschoenen, riemen en gordels, zweepen, bontjassen en -mantels, schoenen en laarzen, kokers en foedralen, waterzakken en emmers.*

17 Marteltechnieken

Het specialisme van de beul. Want niet alleen is de beul de aangewezen persoon om veroordeelden hun welverdiende straf te doen toekomen, maar ook is hij degene die een belangrijke rol speelt om verdachten tot hun bekentenis te brengen. Een goede beul is in geheel Avonturië verzekerd van werk.

Technieken: *onthoofden, wurgen, ophangen, radbraken, fijne technieken (b.v. duimschroeven), brandmerken, rituele terechtstellingen (ook wel offeren genoemd), ketterverbrandingen, pijnbanktechnieken, psychologische ondervraging, heksenproeven.*

18 Mijnbouw



Dit talent omvat zowel het graven van een eenvoudige schuttersput of beschermings hol als het aanleggen van een compleet mijnstelsel of een ondergrondse woning. De held is met deze bekwaamheid in staat om grond- en steensoorten te onderscheiden, te bepalen welke gereedschappen hij nodig heeft en hoe hij deze moet gebruiken.

De held is ook in staat om gevaar, zoals mijngas of instortingsgevaar te herkennen. Eveneens kan de held met dit talent erts- en mineraaladers ontdekken of hun aanwezigheid voorspellen.

Als een dwerg of een hobbit dit talent kiest mag hij het onmiddellijk verhogen naar 12.

Specialiteiten: *schuttersput/kuil/eenvoudig hol, hobbit hol, dwergendelf, mijngangen, stenen trap uithouwen, erts- en mineraaladers ontdekken en delven, steen- en grondsoorten herkennen.*

19 Pijl en boog maken

Met deze bekwaamheid kan de held een complete boog met bijbehorende pijlen vervaardigen. Voor ieder TP die de boog meer moet behalen moet de held een extra proef afleggen. De TP van een boog mogen maximaal 2 punten boven de standaardwaarde liggen.

Bogen: *korte boog, lange boog, elfenboog (alleen elfen), zweepboog, blaasroer, pijlen, boogpees, krijgsboog*

20 Pottenbakken

Het pottenbakken omvat allereerst het vervaardigen van aardewerken kruiken, potten en schalen. Daarnaast omvat het ook het vervaardigen van complete serviezen. Tenslotte kunnen met dit talent de werkstukken worden geglazuurd, beschilderd, ingelegd, gegraveerd of geëmailleerd.

Vaardigheden: *amfora's, potten en schalen, kruiken, tafelservies (zowel eenvoudig als kostbaar), glazuren, emailleren, beschilderen, graveren. (het graveren van werkstukken kan ook met deze bekwaamheid, maar geldt dan ook alleen bij het pottenbakken.)*

21 Rechts- en staatkunde

Eenzijds omvat dit talent de kennis van wetten zoals die gelden in de verschillende Avonturijnse landen. Anderzijds omvat dit talent de vaardigheid om een land goed te besturen.

Met deze bekwaamheid kunnen reizende helden voorkomen dat ze in conflict komen met het wettelijke gezag vanwege b.v. het gebruik van giften, het dragen van (te veel) wapens of het beledigen van een vooraanstaand persoon. Maar ook kan een held met een hoge score voor dit talent in dienst treden van de overheid als rechter, drost of sherrif om de wet te handhaven.

Een held die een eigen landgoed wil besturen moet minimaal een talentwaarde van 12 bezitten om niet in de problemen te komen met zijn bureaus, zijn onderdaan en zijn suzerain. Hij zal recht moeten spreken, belastingen moeten innen en afdragen en diplomatiek om moeten gaan met belangengroeperingen, zoals gilden, de tempels en het leger. Een held die deze bekwaamheid bezit mag de bekwaamheden *diplomatie* en *heraldiek* met 2 punten verhogen.

Kennisgebieden: strafrecht, eigendomsrecht, marktrecht, gildenrecht, stapelrecht, bestuurskunde, binnenlandse zaken, buitenlandse betrekkingen, stadsrecht.

22 Rekenen en boekhouden

Een held met een talentwaarde beneden 8 kan niet rekenen. Hij maakt onderscheid tussen veel en weinig en meer en minder en kan tot 10 tellen. Een held met een talentwaarde van 8 kan moeizaam rekenen met behulp van zijn vingers of andere hulpmiddelen. Bij een talentwaarde van 9 kan men redelijk hoofdrekenen. Om als winkelbediende snel met geld om te kunnen gaan of om als klerk te dienen is een talentwaarde van 10 noodzakelijk. Om zelfstandig een boekhouding te kunnen voeren van een bedrijf of om als schatbewaarder te kunnen fungeren moet men een talentwaarde van 14 of meer bezitten.

Specialismen: rekenen, boekhouden

23 Schilderen

Met dit talent is de held in staat om schilderijen en fresco's te vervaardigen. Ook kan de held muurschilderingen en andere schildervormen toe-passen. Tekenen en het vervaardigen van mozaïeken geschiedt ook met dit talent.

Binnen sommige culturen wordt iemand die kan schilderen beschouwd als een machtige magiër en ook dienovereenkomstig behandeld.

De held is ook in staat om zelf zijn gereedschappen en materialen te vervaardigen, zoals verf, inkt, papier en penselen. Het vervaardigen van een schilderdoek geschiedt echter met behulp van de bekwaamheid *weven*.

Schildervormen: schilderen, muurschilderingen, tekenen, fresco's maken, mozaïeken maken, verf maken, inkt maken, papier maken, schrijfgerei maken, penselen maken, perkament maken

24 Sterke drank maken (stoken)

Met dit talent is de held in staat om alcohol houdende dranken te vervaardigen die niet thuis horen bij de bieren of de wijnen. Voorbeelden hiervan zijn *wiskie*, *brum*, *jenevers* en de *kruidenbitters*.

Tot een talentwaarde van 12 kan men alleen kleine hoeveelheden stoken, maximaal 1 vaatje per maan. Vanaf een waarde van 12 kan men elke gewenste hoeveelheid sterke drank produceren. Vanaf een waarde van 15 kan men ook eigen recepten maken.

Een held met deze bekwaamheid mag zijn waarde *alcoholresistentie* met 4 punten verhogen (deze verhoging is niet cumulatief met de bekwaamheden bier brouwen en/of wijn maken)

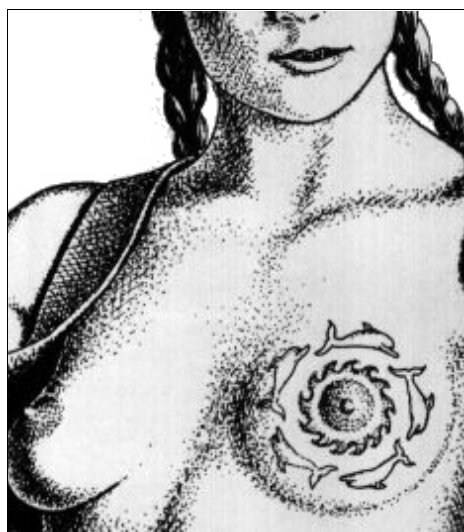
stookprocedures: wiskies, jenevers, brums, kruidenbitters, tharf (Rahjarum), wodka's, premer vuur, bornlander met, likeuren

25 Steen- en beeldhouwen

Met deze bekwaamheid kan men uit steen en aanverwante grondstoffen elke gewenste vorm houwen. Het talent omvat ook het vervaardigen van reliëfs en iconen. Daarnaast omvat het ook het afwerken van vloeren en plafonds, het versieren van wanden en het vervaardigen van grafmonumenten en monumenten.

Technieken: beeldhouwen, reliëfs, iconen, grafmonumenten, steenhouwen, steensoorten herkennen, piramiden bouwen (kan ook met huizen bouwen/architectuur), cromlegs en menhirs, hunebedden, monumenten

26 Tatoeëren



Bij een aantal volkeren is dit een zeer geliefde kunstvorm. Een tatoeëerder weet hoeveel verf hij nodig heeft voor een bepaald type huid, hoe hij deze verf moet bereiden en hoe hij een motief moet aanbrengen. Vanaf een talentwaarde van 12 is de held in staat om zijn eigen ontwerpen te maken.

Ook het beschilderen van de huid, zoals dat wordt gedaan door de regenwoudindianen en de keltische barbaren uit het hoge noorden, valt onder deze bekwaamheid.

Bij de woudeilanden, op Gont, bij de regenwoudindianen en onder de Thorwalers (ook Hjalldingers genaamd) staan lieden die tatoeages kunnen aanbrengen in hoog aanzien. De woudeilanden en de regen-woudindianen beschouwen hen zelfs als magiërs, en hun status is slechts een weinig lager dan die van het stamhoofd en de shamaan.

Technieken: Hjalldinger- of Thorwaler methode, zeelieden methode (afgeleid van de Hjalldinger-methode), Gaelische (Keltische) methode (zowel tatoeëren als beschilderen), Trill methode (op Gont), Maori of Stippelmethode van de Woudeilanden (ook op Althoum), Indianen methode (beschilderen), Maraskaanse methode.

27 Vestingbouw

Met dit talent is de held in staat om zowel provisorische als blijvende vestingwerken aan te leggen. Als de held tijd, geld en mankracht genoeg heeft is hij zelfs in staat om een compleet kasteel te bouwen. Het talent omvat ook het inzicht om de vestingwerken op een zo strategisch mogelijke plaats aan te leggen.

Vestingwerken: *algemene reparaties, loopgraven, ondermijningsgangen, palissade, stenen weermuur, slotgrachten, verdedigingstoren of donjon, kasteel, jachtstok, buitenhuis, paleis (verdedigbaar).*

28 Vuur maken

Om met een brandstof en een reeds brandende fakkel een vuur te ontsteken vereist niet al te veel vaardigheid, laat staan een proef. Anders is het als de held in het donker met vuursteen en staal een kampvuur wil maken van nat kreupelhout. Onder dit talent valt ook het maken van rooksignalen en het stichten van een brand zonder het nalaten van sporen. Naast het stichten van brand omvat dit talent ook de kennis hoe een vuur kan worden gedoofd of geblust.

Technieken: *vuursteen en staal, tondel, vuurstokje en hand, rooksignalen, rook- en reukloos vuur, brandstichten, blussen.*

29 Wagen maken

Met dit talent kan de held binnen 12 stonden een wagen repareren of binnen de gestelde tijd een vervoermiddel bouwen. De tussen haakjes vermelde waarden is het aantal dagen die nodig zijn om een dergelijk vervoermiddel te maken.

Vervoermiddelen: *boerenkar (3), sjees (3), huifkar (5), hondenslee (1), arrenslee (2), koets (7), strijdswagen (3), statiekoets (14), racekoets of racewagen (5).*

30 Weven

Met deze bekwaamheid kan de held lappen stof vervaardigen. Ook het vervaardigen van kleden, tapijten, gobelins en banieren valt onder dit talent. Het vervaardigen van kleding geschiedt met het talent *kleding maken en herstellen*, maar de stof waarmee deze kleding wordt gemaakt wordt vervaardigd met dit talent. Ook het maken van een spinnewiel en een weefgetouw geschiedt met dit talent.

Specialismen: *weven, garen spinnen, touwslaan, wanden en vlechten (ook van riet), kantklossen, wol spinnen, vloerkleden en tapijten, wandkleden en gobelins, gordijnen en draperieën, banieren en vlaggen, weefgetouw, spinnewiel.*

31 Wijn maken



Met dit talent beheerst de held alle geheimen van het wijn maken. Hij kan de juiste grondstoffen selecteren, weet deze op vakkundige wijze te verwerken en weet precies welke vaten het meest geschikt zijn om een bepaalde wijn te laten rijpen. Het omvat tevens de kennis wanneer de druiven het best kunnen worden geoogst, welke druiven op welke plek het best gedijen en van welke druiven een bepaalde wijn wordt gemaakt. Het omvat ook de kennis om vruchtensappen en wijnen, zoals druivensap en appelcider) te vervaardigen.

Tot een waarde van 12 kan men alleen op kleine schaal wijn maken, maximaal 1 vaatje wijn per maand. Vanaf een waarde van 12 kan men elke wijnsoort in elke gewenste hoeveelheid worden gemaakt. Het vervaardigen van wijn volgens eigen recept kan pas vanaf een waarde van 15.

Een held met dit talent mag zijn waarde voor *alcoholresistentie* met 2 punten verhogen (niet cumulatief met bier brouwen en/of drank stoken)

2.6 De Graden

De graden symboliseren de vooruitgang van de held naar roem en macht. Welke graad een held in de wereld van het Oog des Meesters bereikt is afhankelijk van het aantal *avontuurpunten* (AP) dat hij weet te verzamelen.

Alle helden beginnen hun avonturiersloopbaan met de 1e graad en 0 avontuurpunten. Gedurende hun heldenleven kunnen ze opklimmen tot de 21e graad. Ze hebben dan echter een hard leven vol spanning en avontuur achter de rug

Schaal Graden			
graad	benodigde AP	graad	benodigde AP
1	0	17	13600
2	100	18	15300
3	300	19	17100
4	600	20	19000
5	1000	21	21000
6	1500	22	23100
7	2100	23	24200
8	2800	24	25300
9	3600	25	26400
10	4500	26	27500
11	5500	27	28600
12	6600	28	29700
13	7800	29	30800
14	9100	30	31900
15	10500	31	33000

2.6.1 De Graadsverhoging

Wat gebeurt er als een held een nieuwe graad bereikt? Dit is altijd een belangrijke gebeurtenis, want dan openbaren zich allerlei positieve veranderingen. Deze veranderingen zullen we stap voor stap bekijken:

stap 1: het verhogen van de levensenergie (LE):

De held werpt de D6 en mag het resultaat optellen bij zijn oorspronkelijke aantal LP. Aan het begin van een volgend avontuur beschikt de held over een grotere voorraad LE. Tijdens een lopend avontuur telt de held de nieuwe LP bij zijn op dat moment beschikbare LP.

Helden die naast LE beschikken over *astrale energie* (ASE) of *carma energie* (CE) moeten een keuze maken. Of de held verhoogt zijn LE of zijn ASE/CE. Beide verhogen is niet toegestaan.

Elfen mogen bij hun worp standaard 2 punten optellen. Heksen en druiden mogen dit alleen als zij hun ASE verhogen. Voor tovenaars, schelmen en priesters geldt deze regeling niet.

stap 2: het verbeteren van een eigenschap:

De held mag naar keuze een eigenschap (Moed, Slimheid, Charisma, Behendigheid of Lichaamskracht) met 1 punt verhogen. Indien de held dit wil mag hij ook een van zijn negatieve eigenschappen (Hebzucht, Zelfbeheersing, Bijgeloof of Zeeziekte) met een punt verlagen.

stap 3: het verhogen van aanval of afweer (AV/AW):

De held mag of zijn aanval of zijn afweer met een punt verhogen. Beiden verhogen is alleen toegestaan als de held zijn BH van 8 naar 9 of van 12 naar 13 verhoogt. Hij kan ook verkiezen om aanval of afweer twee punten te verhogen.

stap 4: het verbeteren van de bekwaamheden:

De held ontvangt 21 bekwaamheidspunten (BKP). Hiermee mag de held naar eigen inzicht zijn verschillende bekwaamheden (BKW) verhogen. Hij moet verplicht 1 BKP aan het 6e zintuig, met een maximum van 3, besteden, maar de overige 20 punten staan hem vrij ter beschikking. Hij mag hiermee ook zijn zintuigen verbeteren (met 1 bkp kan het zintuig 1 punt omhoog)

Ook als de held beschikt over *specialistische bekwaamheden* heeft hij slechts 21 punten te verdelen.

stap 5: de samengestelde eigenschappen:

De held moet de samengestelde eigenschappen (draagkracht, uithoudingsvermogen, uitwijken en magie-resistentie) opnieuw berekenen.

Doordat hij wijzigingen heeft doorgevoerd in levensenergie, eigenschappen, karaktertrekken en bekwaamheden veranderen ook deze eigenschappen.

stap 6: speciale toeslagen of regelingen:

Tot slot voert de held speciale toeslagen of regelingen uit die door de Meester zijn bepaald. Zo is het mogelijk dat de Meester de held een speciale bonus geeft vanwege een bijzondere ervaring of hem juist een korting geeft omdat hij b.v. de goden heeft mishaat.

N.B.: de verhogingen na het behalen van de 21e graad verlopen iets afwijkend, zie hiervoor 2.6.3.



2.6.2 Ouderdom komt met gebreken

Het is niet altijd zinvol en reëel om een held ten koste van alles de 31e graad te laten behalen. Niet elke held zal zich tot aan zijn pensioengerechtigde leeftijd kunnen en willen bezighouden met het neer-sabelen van draken en bloeddorstige ogers en het redden van schone jonkvrouwen.

Misschien zal een held zich op een gegeven moment vrijwillig terug trekken om een rustige oude dag te beleven, b.v. omdat hij een eigen landgoed of een zaak moet bestieren, omdat hij huwt of omdat hij bij iemand in dienst treedt.

Voorbeelden van het laatste zijn een held die als soldaat in dienst treedt van een leger of een held die een taak als boswachter, rentmeester of hofmagiër aanneemt in dienst van een landsheer. Het is ook denkbaar dat de held zich ergens vestigt als vrij wapenmeester, genezer of koopman. Tenslotte is het mogelijk dat een held het licht ziet en toetreedt tot een priesterorde.

Het is echter ook mogelijk dat de held gewoon te oud wordt voor een bestaan als avonturier. Ouderdom is iets dat vooral mensen treft; dwergen verouderen veel minder snel en elfen worden niet "oud" in de zin van het woord. Hoe oud de leden van de verschillende rassen worden kan afgelezen worden in onderstaande tabel:

TABEL GEMIDDELDE LEEFTIJD

<u>ras:</u>	<u>gemiddelde leeftijd:</u>
mensen	70- 90 jaar
elfen	7000-10.000 jaar
hobbits	110-130 jaar
dwergen	750-1000 jaar
hagedismensen	50-70 jaar
minotaurs	60-80 jaar
pantermensen	50-70 jaar

In de tabel *Gevolgen ouder worden* kan men aflezen wat de invloed is van de leeftijd op de waarden van de held. Hierbij gelden een aantal regels:

1. als de LE van een held op 0 komt overlijdt hij.
2. daalt de LK of BH onder 8 dan is de held verlamt.
3. daalt de waarde van een zintuig onder de 8, dan werkt deze niet meer, b.v. doof of blind.
4. bij dood wordt per avontuur de kans aangegeven dat de held sterft. Werp bij het begin de D20.

Een held die zijn 25e avontuur speelt bereikt de rijpe leeftijd van 45 jaar. Ieder volgend avontuur wordt hij 5 jaar ouder, zodat de held bij zijn 35e avontuur de zeer rijpe leeftijd van 100 jaar bereikt. Bij zijn 40e avontuur is de held dus 150 jaar geworden en de kans op overlijden is inmiddels gestegen tot 55% aan het begin van ieder avontuur. Deze regel geldt alleen voor menselijke helden. Voor hobbits, hagedismensen, minotaurs en pantermensen gelden dezelfde regels, alleen moet men de leeftijd in jaren verrekenen aan de hand van de tabel *Gemiddelde leeftijd*.

Hoe dat overigens nu precies zit met die negen levens waarover katmensachtigen zouden beschikken

Voor elfen gelden afwijkende regels waarvoor wij verwijzen naar de Volksmodule *De Elfen* (hoofdstuk de Dood en de Reis)

Ook voor dwergen gelden enigszins afwijkende regels. Hiervoor verwijzen we naar de Volksmodule *De Dwergen* (hoofdstuk het Einde)

Besluit een speler om zijn heldenleven te laten verlopen volgens dit hoofdstuk, dan dient hij uiteraard het aantal gespeelde avonturen goed bij te houden.

Het staat de speler vrij om te kiezen tussen het volgen van het levenspad volgens hoofdstuk 2.7.2 of 2.7.3, maar vanaf het moment dat hij een van beide wegen heeft gekozen is er geen weg terug meer.

TABEL GEVOLGEN OUDER WORDEN

<u>leeftijd:</u>	<u>eigenschappen:</u>	<u>LE/ASE/CE:</u>	<u>BKW:</u>	<u>zintuigen:</u>	<u>dood:</u>
45	SL, CH, BH+1	LE 1D6	-	oog +1	-
50	SL, CH+1	LE 1D6	-	oor +1	-
55	SL+1, BH, LK 1	-	-	-	-
60	MO, BH -1	-	-	-	5% kans
70	CH, BH, LK -1	ASE/CE 1D6	lichaam -1, kennis +1	oog en oor -1	10% kans
80	CH, LK, MO -1	LE -1D6, ASE/CE 1D6	lichaam -1, kennis +1	oog en oor -1	15% kans
90	BH, LK -1	LE -1D6, ASE/CE 2D6	lichaam -1, kennis +1	allemaal -1	20% kans
100	BH, LK -1	LE -1D6, ASE/CE 2D6	lichaam -2, kennis +2	allemaal -1	25% kans
100+	BH, LK -1	LE -1D6	lichaam -2	allemaal -1	+5% kans

2.6.3 De Legendarische held

Na het behalen van de 21e graad begint voor een enkeling het echte heldendom; deze helden zullen vele eeuwen later nog steeds in liederen bezongen worden en hun roemruchte heldendaden zullen velen bij het haardvuur tot in lengte van dagen vermaken.

Een held die heeft gekozen om zijn heldenleven te leiden volgens hoofdstuk 2.6.2 mag ook gebruik maken van dit hoofdstuk mits hij de 21e graad bereikt tijdens zijn leven.

Hij blijft echter wel onderhevig aan de regels van hoofdstuk 2.6.2 en kan dus van ouderdom dood gaan.

Na het behalen van de 21e graad verloopt een graadsverhoging op een iets afwijkende wijze:

1. De held krijgt 21 bkp die hij naar eigen inzicht in mag zetten. Hij hoeft niet langer verplicht punten te besteden aan het 6e zintuig en een tweede zintuig naar keuze,
2. De held mag met de D6 werpen voor het verhogen van zijn ASE of CE, hierbij de normale regels in acht nemend (b.v. een elf of heks werpen 1D6+2),
De LE kan niet verder worden verhoogd,
3. AV en AW kunnen NIET verder worden verhoogd,
4. De held mag een negatieve eigenschap naar keuze met 1 punt verlagen
5. De held mag een van de volgende legendarische eigenschappen kiezen:
 - Leiderschap (LEI)
 - Heldenmoed (HM)
 - Geloof (GF)
 - Doorzettingsvermogen (DV)
 - Geluk (GL)

Elke legendarische eigenschap begint met een waarde van 10 en kan bij iedere graadsverhoging 1 punt worden verhoogd. De held mag ook een tweede, een derde etc. legendarische eigenschap kiezen.

Een legendarische eigenschap kan worden verhoogd tot een waarde van 20 en in tegenstelling tot een gewone eigenschapsproef kan de held niet blunderen. Een worp van 19 of 20 is gewoon geslaagd. Anderzijds kan de held wel een uitzonderlijke worp gooien, wat het geval is bij een 1 of 2.

Deze legendarische vaardigheden geven de held het vermogen om zijn metgezellen te inspireren. Het zijn zogenaamde groeps-eigenschappen. De held zelf heeft er niet direct voordeel van, alhoewel hij natuurlijk wel meedeelt in de voordelen van een geslaagde proef, maar zijn metgezellen des te meer.

Leiderschap (LEI):

De held is in staat om zijn medehelden te inspireren tot daden die groter zijn dan zichzelf. Hiervoor mag hij iedere GR een proef afleggen en als deze slaagt dan ontvangen zijn medestrijders die GR een bonus van 1 op hun AV en AW en hun TP. Als de held een uitzonderlijke leiderschapsproef werpt dan verdubbeld deze bonus zelf;

Heldenmoed (HM):

De held weet de helden te inspireren tot de meest roekeloze acties. Iedere GR mag hij een proef afleggen en als deze slaagt dan verhoogt dit de kans op een UAV met 2 punten, maar de UAW daalt met 2 punten. Werpt de held een uitzonderlijke HM-proef dan stijgt de UAV zelfs met 3, maar de UAW daalt met 3. Een geslaagde UAV heeft ook een sterkere uitwerking. De D20 worpt verbeterd met 2 punten en de schade bonus wordt ook met 2 punten verhoogd. In geval van een kritieke treffer mag ook de D6 worp met 2 punten worden verhoogd. Het schaderesultaat blijft ongewijzigd volgens de tabel uitzonderlijke treffer (zie 3.5)

Geloof (GF):

Jouw geloof in hogere machten of een grote doel van het leven inspireren je medehelden waardoor ze meer leren van hun ervaringen. Bij een geslaagde proef na afloop van een gevecht of een situatie die de Meester hiervoor van toepassing vind mag de held een proef afleggen. Slaagt deze dan ontvangt iedereen 10% extra AP. Bij een uitzonderlijk resultaat zelfs 20%.

Doorzettingsvermogen (DV):

Jouw doorzettingsvermogen wekken grote bewondering en navolging bij je medehelden. Na afloop van een rustperiode van minimaal 2 stonden, na een nachtrust, bij een genezing of bij een wonden behandeling geldt een bonus van 20% op de regeneratie van LE, ASE, CE en UV en een gif of ziekte mag 1 graad hoger zijn dan van te voren bepaald. Bij een uitzonderlijke proef is deze bonus zelfs 30% of 2 graden hoger.

Geluk (GL):

Jouw geluk is legendarisch en straalt af op je medehelden. Een geluksproef mag zowel voor als na een bkw-proef worden afgelegd. Slaagt de proef dan mag de bkw-worp met 1 punt worden verhoogd. Bij een uitzonderlijke proef zelfs met 2 punten. Per proef mag uiteraard maar 1 geluksproef worden afgelegd en als het ene punt niet volstaat om de proef te laten slagen dan heeft de held uiteraard pech :-)

Deze geluksfactor mag ook worden toegepast op uitwijken-proeven, maar niet op zintuig-proeven of AV en AW-proeven of het verhinderen van een blunder tijdens een gevecht.

2.7 De Eerste Jaren

2.7.1 De Ouders

Ook een jonge beer heeft reeds een bruine vacht zegt een oeroud Bornlands spreekwoord. Zelden komt het voor dat een kind de stand waartoe de ouders behoort ontstijgt. Juist de helden vormen vaak een uitzondering op deze regel. Door hun avontuurlijke inborst slagen zij er in om hun lot in eigen handen te nemen. De stand van je ouders kun je immers niet bepalen, maar die van jezelf wel!

Stand van de ouders (2D6)

2-4	onvrij (in de Oude Koloniën en Tulamidië slaven, in de overige gebieden lijfeigenen)
5-8	arm (1D6, acrobaat +2, dief en moordenaar +1) 1-3 boeren 4 dagloners 5 handwerkslieden 6-8 marskramers
9-10	middenstand (1D6) 1 boeren 2 handwerkslieden 3 reizende handelaren 4 winkelier, herbergier 5 ambtenaar, lage officier 6 priester
11	rijk (1D6) 1 herenboer, landeigenaar 2 kooplieden 3 woekeraar, bankier 4 hoge ambtenaar, hoge officier 5 genezer, schriftgeleerde, hoge priester 6 reder
12	adel 1D6) 1-2 lage adel (ridder) 3-4 baron, jonker, heer, vrijheer 5 graaf 6 markgraaf, hertog, vorst, koning, sultan

Als de held zijn avonturiersloopbaan begint, dan bezit hij in ieder geval “gewone kleding” en een simpel, goedkoop wapen, zoals een dolk of een knuppel. Alleen een held van adellijke afkomst kan beschikken over een rijdier, een eenvoudige wapenrusting en een wat duurder wapen., zoals een degen of een zwaard. Dit alles uiteraard in overleg met de Meester.

Daarnaast beschikt de held over een klein startkapitaal.

Startkapitaal

<u>status:</u>	<u>startkapitaal:</u>
onvrij	1D6 kreuzers
arm	5 zilveren daalders
middenstand	5 Dukaten
rijk	10 Dukaten
adel	50 Dukaten

Broers en zusters

wel of geen:	1D6, 1-4 meerdere, 5 een, 6 geen
aantal:	D10 (D20/2, naar beneden afronden)
geslacht:	werp per kind de D6: even - mannelijk oneven - vrouwelijk
volgorde:	bepaal met de D6 het hoeveelste kind de held is. Bij een 1 is hij het oudste kind, bij een 6 het jongste.

2.7.2 De Geboorte

Naast de dood is de geboorte zonder enige twijfel de belangrijkste gebeurtenis in het leven van een held. Tijdens de geboorte kunnen zich bijzondere omstandigheden voordoen. In een wereld als Avonturië zijn er heel wat lieden (dorpsoudsten, priesters, waarzegsters) die deze “voortekenen” proberen te duiden. Voor de held zelf, maar ook voor de gemeenschap, kan dit van groot belang zijn. Soms is het zelfs de reden om de zuigeling te vondeling te leggen.

Geboorteplaats

(D20, jager -8, indiaan en nivees -17, acrobaat en doler +5, novadi -5, thorwaler en piraat +7)

-16-2	wildernis, hut in het woud, tent in de woestijn
3	ruïne
	1-2 dorp
	3-4 kasteel
	5 tempel, heilige plaats
	6 stad
4-12	plaats
	1-2 gehucht
	3-4 dorp
	5-6 kasteel
13-17	kleine stad
18-19	grote stad, hoofdstad
20-25	wagen langs de straat, schip

Bijzondere gebeurtenis tijdens de geboorte (D20)

1	held is een tweeling (bij een 6 sterft het andere kind)
2	eerste zonnestraal na een zeer zwaar onweer
3	er staat een prachtige regenboog
4	een regen van vallende sterren verlicht de hemel
5	Ucari, de oorlogsster, komt op aan de hemel
6	een beek in de nabijheid kleurt bloedrood
7	tegelijkertijd sterft in de nabijheid een dier
	1-3 een huisdier 4-6 een wild dier
8	held heeft een opvallende lok die anders van kleur is
9	direct na de geboorte raakt de moeder bewusteloos
10	vader begint hysterisch te lachen
11	tijdens de geboorte klinkt een onheilspellend geklop
12-15	geen gebeurtenis
16	de wolven en de honden beginnen enige stonden te huilen
17	gedurende de gehele dag woest er een storm met onweer en hagelbuien
18	een bliksemflits bij klaarheldere dag
19	zons- of maansverduistering
20	aardbeving

Voor de gemiddelde Avonturijn is het ondenkbaar dat de kindertijd een bijzondere levensfase is, waarin een kind plezier moet kunnen maken om zich zodoende beter te kunnen ontplooiën. Zodra een kind oud en sterk genoeg is om arbeid te verrichten moet hij zijn ouders helpen om te voorzien in de dagelijkse levensbehoeften.

Zaken als lezen en schrijven zijn voor de gemiddelde mens nauwelijks interessant en zo iets als onderwijs is alleen weggelegd voor de rijken en de geestelijken. Zelfs adellijke kinderen hebben zo hun verplichtingen. Zodra ze oude genoeg zijn worden ze onderwezen in de paardrijkunst, de omgang met wapens en in de etiketten van het hof. Voor de wet draagt een kind dezelfde verantwoordelijkheid als een volwassene en wordt hij ook dienovereenkomstig berecht. De doodstraf voor een tien-jarige zakkenroller is dan ook eerder regel dan uitzondering.

Erkenning door de ouders

(D20, indianen +2, nivezen +3, overigen -1)

0-2	het kind wordt in een stad of dorp te vondeling gelegd en groeit op bij pleegouders (opnieuw stand bepalen)
3-17	het kind wordt door beide ouders erkend
18	de vader meent dat het kind van een andere man is
19	de moeder meent dat haar huidige partner niet de vader is van het kind. 1-4 ze houdt deze mening voor zich
	5-6 ze deelt haar mening wel mee
20-22	de voedvrouw meent dat het kind niet levensvatbaar is of dat er een vloek op rust en laat het achter in het bos. Hier wordt het gevonden door een stam of woudloper, waarna het kind gewoon opgroeit (stand opnieuw bepalen) 1-3 stam of bende
	4 jager, woudloper, doler
	5 kluizenaar
	6 Kobolden, feeën, elfen
23	het kind wordt achtergelaten in het bos, waar het opgroeit bij een roedel wolven of een stam apen. Vanaf het zesde levensjaar wordt het kind opgenomen door een stam of een woudloper (zie bij 20-22)

2.7.3 De Kindertijd

Voor de gemiddelde Avonturijn is het ondenkbaar dat de kindertijd een bijzondere levensfase is, waarin een kind plezier moet kunnen maken om zich zodoende beter te kunnen ontplooiën. Zodra een kind oud en sterk genoeg is om arbeid te verrichten moet hij zijn ouders helpen om te voorzien in de dagelijkse levensbehoeften.

Zaken als lezen en schrijven zijn voor de gemiddelde mens nauwelijks interessant en zo iets als onderwijs is alleen weggelegd voor de rijken en de geestelijken. Zelfs adellijke kinderen hebben zo hun verplichtingen. Zodra ze oude genoeg zijn worden ze onderwezen in de paardrijkunst, de omgang met wapens en in de etiketten van het hof. Voor de wet draagt een kind dezelfde verantwoordelijkheid als een volwassene en wordt hij ook dienovereenkomstig berecht. De doodstraf voor een tien-jarige zakkenroller is dan ook eerder regel dan uitzondering.

Bijzondere gebeurtenissen tijdens de kindertijd

(D3 om aantal gebeurtenissen te bepalen, daarna D20 om de precieze gebeurtenis te bepalen)

- 1 het kind is getuige van een goddelijk wonder (in overleg met de Meester verder uitwerken)
- 2 het kind ontmoet een suikeroom: hij verwent het kind met kleine geschenken, vertelt hem zijn levensgeschiedenis en leert hem enkele kleine vaardigheden en trucs (verhoging van 1 tot 5 bkw met 2 punten).
D6:
1 1-2 dief, 3-4 rover, 5-6 moordenaar
2-3 priester (bepaal orde met D20)
4 1-6 druïde, 2-5 heks, 3-4 tovenaars
5 oude acrobaat (bepaal type)
6 oorlogsveteraan (huurling, cavalier, ridder)
- 3 het kind vindt een kleine, waardevolle schat, D6:
1-6 buidel met 2D6 goudstukken
2 waardevol (1-4) of betoverd (5-6) instrument
3 sieraad
4 kostbaar wapen
5 magisch voorwerp of amulet
- 4 de ouders worden door de plaatselijke heer of vorst beloond en ze stijgen een "stand", werp de D6:
1-6 adel (als de ouders al van adel zijn dan stijgen ze in de hiërarchie)
2-5 rijk
3-4 middenstand
- 5 het kind vindt een goede vriend. Bij 1-2 duurt de vriendschap 1D6 jaar, bij 3-6 duurt ze levenslang. De vriend is
1 onvrij, slaaf, lijfeigene
2-3 arm
4-5 rijk
6 adel

- 6 een vriendelijke buurman of priester leert het kind het volgende:
1-2 lezen en schrijven (6)
3-4 rekenen (12)
5 schilderen (12)
6 musiceren (6)
- 7 de familie verhuist naar een andere woonplaats
- 8 waarzegster voorspelt het kind een grote toekomst
- 9 een veteraan en vriend van de familie vertelt over zijn verleden. Het kind besluit om in diens voetsporen te treden. Bepaal met de Meester wat voor veteraan.
- 10 de ouders kunnen hun kinderen niet meer te eten geven en geven de held weg aan een ander gezin (stand opnieuw bepalen). Deze familie (doler +2) is:
1-4 vriendelijk tegen het kind
5-8 gebruikt hem als een goedkope werkracht
- 11 het kind loopt van huis (doler -2) en:
-1-1 keert niet terug en redt zich alleen
2 keert niet terug, groeit op bij acrobaten
3 keert niet terug en vindt andere ouders (stand opnieuw bepalen)
4-6 keert na 1D6+3 dagen terug
- 12 het kind wordt ontvoerd. Stand opnieuw bepalen.
- 13 vrienden halen het kind over iets te doen wat niet mag.
1-2 het kind wordt niet gesnapt,
3-5 wel gesnapt, maar milde bestraffing,
6 gesnapt en zeer harde bestraffing
- 14 het kind krijgt ruzie met een familielid. Beiden haten elkaar voortaan. Bij 1 is het de vader, bij 2 de moeder en bij 3 tot 6 een der broers of zussen.
- 15-16 het kind wordt bestraft voor iets dat het niet heeft gedaan. De rechter is:
1-4 mild
5-6 hard
- 17 een oorlog spoelt over het land. Een familielid komt daarbij om het leven:
1 vader
2 moeder
3-6 broer of zuster
- 18 een familielid sterft:
1 vader
2-5 broer of zuster
6 moeder
door: 1 doodstraf, terecht
2 doodstraf, onschuldig
3 overval (orks, rovers)
4 moord
5 ongeval
6 zelfmoord
- 19 D3 familieleden sterven door een ziekte:
1 vader
2 moeder
3 broer of zus
- 20 alle familieleden worden gedood door een aanval van orks, ogers, rovers, muitende soldaten:
1-2 het kind redt zich voortaan alleen
3-6 pleegouders nemen het kind op (stand opnieuw bepalen)

2.7.4 De Jeugd

De periode tussen het 12e en het 16e levensjaar noemen we de jeugd. Bij het gewone volk is het begrip “meerderjarigheid” onbekend. Niet zelden komt het voor dat een 15 of 16 jarige knaap en meisje gezamenlijk een huishouden voeren en kinderen op de wereld zetten.

Vaak hebben 13 of 14 jarigen de verantwoordelijkheid over jongere broers of zusters omdat de ouders reeds zijn overleden. Om pas vanaf een bepaalde leeftijd “meerderjarig” te zijn is iets voor de rijken en de adel.

Bijzondere gebeurtenissen tijdens de jeugd

(D3 voor het aantal gebeurtenissen en D20 om de precieze gebeurtenis te bepalen)

- 1-4** de jeugdige doorloopt een periode van vroomheid en zoekt daarbij de nabijheid van priesters op:
- | | | | |
|----|---------|----|-------------|
| 1 | Praios | 11 | Peraine |
| 2 | Rondra | 12 | Ingerimm |
| 3 | Efferd | 13 | Rahja |
| 4 | Travia | 14 | Ifirm |
| 5 | Boron | 15 | halfgod |
| 6 | Hesinde | 16 | Naamloze |
| 7 | Firun | 17 | Ror en Gror |
| 8 | Tsa | 18 | Rastullah |
| 9 | Phex | 19 | Twaalf |
| 10 | Swafnir | | |
- Daarna besluit de held: 1-2 priester te worden
3-5 behoudt hij een sterk geloof
6 keert hij zich af
- 5** de jeugdige krijgt een studiebeurs voor een strijders- of een magie academie (werp D6, tovenaars -3, strijder, cavalier, samoerai, ninja, ridder -3, overigen +3)
-2-2 hij studeert af
3-9 hij sjeest en verlaat de school
- 6** de jeugdige helpt een gewond dier dat hem vanaf dat moment trouw volgt.
- 7-11** de jeugdige wordt verliefd (D6):
- | | |
|-----|---|
| 1 | onsterfelijk, maar zijn liefde wordt niet beantwoord, |
| 2 | zijn liefde wordt niet beantwoord, |
| 3-4 | de geliefde vertrekt en de held kan hem of haar niet vergeten, zelfs al huwt hij een ander, |
| 5 | de geliefde komt om het leven, |
| 6 | zijn liefde wordt beantwoord |

- 12** de jeugdige ontmoet een beroemdheid en is zeer onder de indruk. Hij besluit om net zo beroemd te worden.
- 13** de jeugdige held maakt een bijzonder gebeurtenis mee:
- | | |
|---|---|
| 1 | een waarschuwend droom redt zijn leven, |
| 2 | hij ontmoet een reeds lang geleden gestorven gewaand familielid, |
| 3 | hij droomt over een queeste, deze gedachte laat hem niet meer los, |
| 4 | hij staat oog in oog met een roofdier, maar deze valt hem niet aan, |
| 5 | hij ontmoet een kobold, een fee of een elf, |
| 6 | hij ontmoet ene eenhoorn. |
- 14** de jeugdige gaat bij een handwerksman in de leer (D6, doler -1)
0-5 breekt de studie af na D6-3 jaar,
6 maakt de studie af en mag de betreffende bkw naar 10 verhogen.
- 15** de ouders van de held kunnen het gezin niet meer onderhouden. Ze zakken een stand en sturen de jeugdige held weg om zijn geluk te beproeven, D6 (doler -1):
0-4 hij redt zich verder alleen
5 wordt vervroegd avonturier, pas waarden aan
6 vindt een pleeggezin, stand opnieuw bepalen
- 16** de jeugdige heeft een rivaal (D6) die:
1 een oude familievijand is,
2 jaloers is op het uiterlijk van de held,
3 jaloers is op een bezitting van de held,
4-6 verliefd is op dezelfde persoon als de held
- 17** de jeugdige wordt door een volwassene misbruikt (D6)
1-6 een “goede” buur of huisvriend(in)
2-5 een ander familielid
3-4 een ouder
- 18** de jeugdige wordt uitgehuwelijkt. De toekomstige echtgenoot bevalt echter niet. De held loopt daarom weg, D6 (doler -1):
0-5 de held redt zich verder alleen
6 de held vindt een pleeggezin, stand opnieuw bepalen
- 19** de jeugdige wordt door een wild dier zwaar gewond. Hij houdt daaraan:
1-4 geen litteken over
5-6 een duidelijk litteken over
- 20** de gehele familie wordt gedood bij een overval door: 1 orks, 2 ogers, 3 rovers, 4 muitende soldaten, 5 plunderende soldaten, 6 een natuurlijke oorzaak zoals een storm, een aardbeving, een brand e.d. De held gaat alleen verder.

2.8.1 Behendigheid

Een held die een behendigheid (BH) van 13 heeft stijgt boven het gemiddelde uit en mag daarom, als bonus, zijn AV of zijn AW met een punt verhogen. Deze verhoging staat los van de normale verhoging bij het bereiken van een hogere graad

Een held die een BH van 8 heeft blijft juist onder het gemiddelde. Hij trekt dan ook een punt af van zijn AV of zijn AW. Zodra hij echter zijn BH naar 9 verhoogt vervalt deze handicap en mag hij zijn AV of AW met een punt verhogen. Zodra deze held een BH van 13 bereikt dan mag hij nogmaals of zijn AV of zijn AW met een punt verhogen. Op dat moment stijgt hij boven de middelmaat uit!

N.B.: als tijdens het spel door b.v. een ziekte of het dragen van een te zware wapenrusting de Bh onder 13 daalt dan vervalt het bonuspunt. Daalt de Bh tot onder 8 dan geldt de handicap. Het kan dus gebeuren dat tijdens het spel de held door onvoorziene omstandigheden 2 punten op AV/AW moet inleveren!

2.8.2 Lichaamskracht

Met een lichaamskracht van 13 mag de held bij zijn wapenscore een extra TP-punt toevoegen. Een buitengewoon sterke held kan nu eenmaal meer schade toedienen dan een zwakkere held.

Een held met een LK van 8 moet juist een TP-punt aftrekken van zijn wapenscore. Zodra hij echter zijn LK naar 9 verhoogt vervalt deze handicap. Verhoogt hij later zijn LK naar 13 dan wordt op hem de bonusregeling van toepassen.

- deze extra TP bonus is niet van toepassing op schietwapens, waar pure lichaamskracht nagenoeg geen invloed heeft op de kracht waarmee het projectiel wordt afgevuurd. De bonusregeling geldt wel voor werpwapens.

N.B.: ook hier is van toepassing dat als door omstandigheden tijdens het spel de LK onder de 13 of onder de 8 daalt de bonus van +1 op de TP vervalt of de handicap van -1 op de TP van kracht wordt.