

## Vaardigheden V17.1 Avonturier - Krijger

### **Banier I**

Avonturier

EP: 1

De aanwezigheid van een vaandel tijdens militaire trainingen zorgt effectief voor meer discipline bij de troepen. *Indien de vaandeldrager aanwezig is bij een strategische training (zie Strategie) ontvangt de strateeg +1 tactiek punt. De vaandeldrager zelf ontvangt automatisch de bonussen van de strateeg en telt **niet** mee naar het aantal personen de strateeg kan beïnvloeden.*

Voorvereiste: Vaandeldrager

Klassen: Krijger

### **Banier II**

Avonturier

EP: 2

Een trots wapperend vaandel inspireert de troepen tot heldendaden, zolang de vaandeldrager blijft staan natuurlijk. *Alle leden of troepen van het vaandel in dezelfde strijd zijn **immuun aan Angst** zolang de vaandeldrager blijft staan en niet neervalt. Dit geldt **niet** voor de vaandeldrager zelf! Hij moet rekenen op zijn andere vaardigheden.*

Voorvereiste: Banier I

Klassen: Krijger

### **Banier III**

Avonturier

EP: 2

De vaandeldrager en het banier zelf zijn een bron van inspiratie voor de troepen, een kundig krijger maakt hier gebruik van om de troepen aan te vuren.

*Elk gebruik van Inspiratie door de vaandeldrager geeft **+1 effect**. Dit wordt dus:*

*+2 schade op de charge*

*+2 schade met afstandswapens*

*+2 focus herwinnen*

*De vaandeldrager moet nog steeds per gewenst effect **1 status** betalen.*

Voorvereiste: Banier II + Inspiratie

Klassen: Krijger

### **Banier IV**

Avonturier

EP: 3

Een vaandeldrager zal het banier van zijn heer verdedigen tot zijn laatste snik en trekt kracht uit de wetenschap dat hij de eer en glorie hooghoudt.

*Het personage ontvangt X levenspunten bij op Torso en slaagt +1 schade in het gevecht zolang hij het vaandel hooghoudt.*

*X = Wilskracht*

Voorvereiste: Banier III + Wilskracht I

Klassen: Krijger

### **Berserk III\***

Avonturier

EP: 3

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

*Dit geeft dezelfde eigenschappen als Berserk II maar het personage ontvangt **+10** extra bufferpunten (voor een totaal van 20) en is immuun aan eventueel Trauma opgelopen tijdens of ten gevolge van het gevecht.*

Voorvereiste: Berserk II - Levenspunten III

Klassen: Krijger

\*Afkomst: Mannheim - Bhandra Korr - Khaliër

### **Duellist**

Avonturier

EP: 3

De edelman/vrouw of ridder is een voornaam duellist en leeft voor de uitdaging van een tweegevecht. Deze vaardigheid kan men enkel in een duel gebruiken. Dit laat toe om elke niet-magische aanval of verdediging **met roep-term** van je tegenstander te counteren door 'resist' te roepen.

Dit kost **1 Focus** per keer.

Voorvereiste: Duel + Roem II

Klassen: Krijger

### **Gezag III**

Avonturier

EP: 1

Het personage is een geboren leider en aanvoerder van troepen.

Men kan bij het maken van een eenheid maximaal 10 extra personages opnemen **voor 2 status** voor het gebruik van strategie, oorlogspad of inspiratie. Gezag moet ingezet worden tijdens het opmaken van een getrainde eenheid en zal enkel dan effectief zijn.

Voorvereiste: Gezag II + Roem I

Klassen: Krijger

### **Gezag IV**

Avonturier

EP: 1

Het personage is een geboren leider en aanvoerder van troepen.

Men kan bij het maken van een eenheid maximaal 20 extra personages opnemen **voor 2 status** voor het gebruik van strategie, oorlogspad of inspiratie. Gezag moet ingezet worden tijdens het opmaken van een getrainde eenheid en zal enkel dan effectief zijn.

Voorvereiste: Gezag III

Klassen: Krijger

### **Hoofdman\***

Avonturier

EP: 1

Bhanda Korr leiders zijn (meestal) wandelende spierbergen die hun stam met ijzeren vuist regeren. Hun wil is de onbetwistbare wet in de stam en zij die daaraan twifelen eindigen in de pot.

Het personage is DE hoofdman van een stam Bhanda Korr en wordt dusdanig erkend door 10+ personages.

Het personage ontvangt +1 Status en kan **binnenin** zijn stam gebruik maken van Bevelen (zie de vaardigheid Wereldlijk Bevel.)

Voorvereiste: Inspiratie + Levenspunten V + Roem III

Klassen: Krijger

\*Bhanda Korr

### **Kampioen**

Avonturier

EP: 2

Veel edele huizen en families stellen een kampioen aan om te vechten voor hen in toernooien of rechtszaken.

Deze krijgers zijn meestal de beste of gemeenste vechters van het domein.

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

Zoals bij een andere benoeming verliest het adelstand personage 1 status en krijgt de kampioen +1 status.

Wanneer een kampioen vecht met de heraldiek van zijn Huis in een toernooi, veldslag of rechtszaak ontvangt deze X bufferpunten (niet cumulatief). X = status kampioen.

Voorvereiste: Krijgskunst II + Levenspunten II + Roem I

Klassen: Krijger

### **Krijgskunst III**

Avonturier

EP: 1

Dit verhoogt je Focus met +1.

Voorvereiste: Krijgskunst II + Vitaliteit V

Klassen: Krijger

### **Krijgskunst IV**

Avonturier

EP: 1

Dit verhoogt je Focus met +1.

Voorvereiste: Krijgskunst III + Vitaliteit VII

Klassen: Krijger

**Krijgskunst V**

Avonturier

EP: 1

*Dit verhoogt je Focus met +1.*

Voorvereiste: Krijgskunst IV + Vitaliteit IX

Klassen: Krijger

**Krijgstechiek: Bijl Haak**

Avonturier

EP: 2

De strijder is kundig in het breken van schildmuren en kan met deze techniek een schildvechter zeer kwetsbaar maken.

*Let op: er wordt **NOOIT** echt men een bijl gehaakt! Na een rake slap **op schild** houdt men zijn wapen tegen het schild en gebruikt men de roep-term: 'HAAK, 3 passen meekomen' waarna het doelwit 3 passen mee naar de aanvallende toe dient te komen. De bedoeling hiervan is om slachtoffers uit een verdedigde positie of schildmuur te kunnen trekken.*

*Dit kost 1 Focus.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Wapengebruik: 1H of 2H bijl

Klassen: Krijger

**Krijgstechiek: Bloedpijl II**

Avonturier

EP: 1

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

*Indien raak, brengt deze pijl een Nv2 Bloeding teweeg. Direct na het gevecht begint de bloeding te werken. Een figurant noteert 1 schade **om de 30 seconden** op de getroffen locatie.*

*Dit kost 1 Focus*

Voorvereiste: Krijgstechiek: Bloedpijl I

Klassen: Krijger – Vagebond

**Krijgstechiek: Bloedpijl III**

Avonturier

EP: 2

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

*Indien raak, brengt deze pijl een Nv3 Bloeding teweeg. Direct na het gevecht begint de bloeding te werken. Een figurant noteert 1 schade **om de 10 seconden** op de getroffen locatie.*

*Dit kost 2 Focus*

Voorvereiste: Krijgstechiek: Bloedpijl II

Klassen: Krijger – Vagebond

**Krijgstechiek: Bloedpijl IV**

Avonturier

EP: 2

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

*Indien raak, brengt deze pijl een Nv4 Bloeding teweeg. Direct na het gevecht begint de bloeding te werken. Een figurant noteert 1 schade **om de 1 seconde** op de getroffen locatie.*

*Dit kost 2 Focus*

Voorvereiste: Krijgstechiek: Bloedpijl II

Klassen: Krijger – Vagebond

**Krijgstechiek: Bottenbreker**

Avonturier

EP: 3

De krijger kan met een enkele slag het bot verbrijzelen van een tegenstander.

*Na een rake slag **op levenspunten** van een ledemaat en gebruik van de roep-term 'Bottenbreker' vallen de LP van die locatie direct op 0 en ontvangt het doelwit een Breuk op die locatie.*

*Dit kost 2 Focus.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgstechniek; Krachtslag I

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Cirkel des Doods I**

Avonturier

EP: 2

De krijger tolt rond zijn as en zwaait zijn wapen in een brede cirkel, iedere tegenstander geraakt wordt gruwelijk teruggeslagen.

*Het personage mag een Time Hold uitroepen en rond zijn as draaien met zijn wapen uitgestrekt, iedereen geraakt ontvangt **normale schade met IMPACT EFFECT**. Het wapen moet men op dezelfde hoogte houden, **indien wapens geraakt worden** ontvangt de tegenstander **geen schade** maar **wel de Impact**.*

*Dit kost 3 Focus.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Wapengebruik; 2Handig

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Dolksteek II**

Avonturier

EP: 1

De strijder weet op welke plek hij moet steken, met een dolk, om het slachtoffer te laten doodbloeden.

*Indien raak op een **ontblote** locatie, brengt de volgende slag een Nv2 bloeding teweeg. Direct na het gevecht begint de bloeding te werken. Een figurant noteert 1 schade **om de 30 seconden** op de getroffen locatie.*

*Dit kost 1 Focus.*

Voorvereiste: Krijgstechniek: Dolksteek I

Klassen: Krijger – Vagebond

**Krijgstechniek: Dolksteek III**

Avonturier

EP: 2

De strijder weet op welke plek hij moet steken, met een dolk, om het slachtoffer te laten doodbloeden.

*Indien raak op een **ontblote** locatie, brengt de volgende slag een Nv3 bloeding teweeg. Direct na het gevecht begint de bloeding te werken. Een figurant noteert 1 schade **om de 10 seconden** op de getroffen locatie.*

*Dit kost 2 Focus.*

Voorvereiste: Krijgstechniek: Dolksteek II

Klassen: Krijger – Vagebond

**Krijgstechniek: Doorboring I**

Avonturier

EP: 1

De krijger kan met een krachtige stoot van zijn speer bloed trekken ondanks het zwaarste pantser.

*Na een rake slag van het paalwapen mag men de roep-term 'Doorboring' gebruiken. Dit houdt in dat men **1 schade ontvangt op pantser EN 1 schade door pantser**.*

*(men stoot nooit echt met een wapen!)*

*Dit kost 1 Focus*

Voorvereiste: Wapengebruik: Paalwapen

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Doorboring II**

Avonturier

EP: 2

De krijger kan met een krachtige stoot van zijn speer bloed trekken ondanks het zwaarste pantser.

*Na een rake slag van het paalwapen mag men de roep-term 'Doorboring' gebruiken. Dit houdt in dat men **2 schade ontvangt op pantser en 2 schade door pantser**.*

*(men stoot nooit echt met een wapen!)*

*Dit kost 2 Focus*

Voorvereiste: Krijgstechniek: Doorboring I

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Hinderlaag I**

Avonturier

EP: 2

De strijder doet het meeste schade uit een onverwachte hoek.

Deze techniek laat toe om **+2 schade** te doen met 1 slag indien men de tegenstander in de rug op torso kan treffen. Dit mag met afstandswapens! Je kan deze skill maar 1x per gevecht gebruiken.

Dit kost 1 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Wapengebruik 'X'

Klassen: Krijger – Vagebond

**Krijgstechniek: Hinderlaag II** Avonturier EP: 2

De strijder doet het meeste schade uit een onverwachte hoek.

Deze techniek laat toe om **+4 schade** te doen met 1 slag indien men de tegenstander in de rug op torso kan treffen. Dit mag met afstandswapens! Je kan deze skill maar 1x per gevecht gebruiken.

Dit kost 2 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgstechniek: Hinderlaag I

Klassen: Krijger – Vagebond

**Krijgstechniek: Impact Schot** Avonturier EP: 1

De boogschutter kan met een krachtig schot een tegenstander uit balans schieten.

Deze techniek laat toe om 'Impact' te roepen na een raak schot. Het slachtoffer moet 3 passen achteruit nemen en gaan liggen (of hurken voor 3 tellen indien de ondergrond te nat of vuil is.)

Deze techniek heeft geen effect indien de pijl een schild raakt.

Dit kost 1 Focus.

Voorvereiste: Wapengebruik: Boog

Klassen: Krijger - Vagebond

**Krijgstechniek: Knieschot** Avonturier EP: 2

De schutter mikt zijn pijl op een zeer hinderlijke locatie waar de tegenstander veel last van heeft.

Het volgende rake schot zorgt ervoor dat de tegenstander gehinderd wordt in zijn eigen bewegingen.

Hij moet **dubbele Focus** betalen voor elke krijgstechniek die hij wenst te gebruiken tot hij genezing heeft ontvangen.

Dit kost 1 Focus.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Wapengebruik: Boog of Wapengebruik: Kruisboog

Klassen: Krijger - Vagebond

**Krijgstechniek: Krachtschot II** Avonturier EP: 2

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

Men doet +2 schade met het volgende schot (indien raak.)

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

Dit kost 2 Focus.

Voorvereiste: Krijgstechniek: Krachtschot I

Klassen: Krijger – Vagebond

**Krijgstechniek: Krachtschot III** Avonturier EP: 2

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

Men doet +3 schade met het volgende schot (indien raak.)

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

Dit kost 3 Focus.

Voorvereiste: Krijgstechniek: Krachtschot II

Klassen: Krijger – Vagebond

**Krijgstechniek: Krachtslag II** Avonturier EP: 2

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

*Het personage mag +4 schade doen met de volgende slag indien deze raak is. Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtslag X!' (X= is totale schade)*

*Dit kost 2 Focus.*

Voorvereiste: Krijgstechniek: Krachtslag I

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Krachtslag III** Avonturier EP: 2

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

*Het personage mag +6 schade doen met de volgende slag indien deze raak is. Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtslag X!' (X= is totale schade)*

*Dit kost 3 Focus.*

Voorvereiste: Krijgstechniek; Krachtslag II

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Krachtworp II** Avonturier EP: 2

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

*De volgende rake worp van het personage doet +2 schade. Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtworp X!' (X= is totale schade)*

*Dit kost 2 Focus.*

Voorvereiste: Krijgstechniek: Krachtworp I

Klassen: Krijger - Vagebond

**Krijgstechniek: Krachtworp III** Avonturier EP: 2

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

*De volgende rake worp van het personage doet +3 schade. Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtworp X!' (X= is totale schade)*

*Dit kost 3 Focus.*

Voorvereiste: Krijgstechniek: Krachtworp I

Klassen: Krijger - Vagebond

**Krijgstechniek: Moeilijk Doelwit I** Avonturier EP: 2

De schildvechter maakt zich klein achter z'n schild om vijandelijke schutters geen kans te geven.

*Deze techniek laat toe -1 schade te rekenen van elk raak schot of worp gedaan met een afstandswapen (ongeacht waar) en men is immuun aan de effecten van krijgstechnieken met afstandswapens, maar niet aan de schade. Men kan enkel traag stapvoets bewegen met het schild zo dicht mogelijk bij zich. Men kan geen offensieve acties ondernemen tijdens deze techniek.*

*Van zodra men sneller beweegt of aanvalt, vervalt het effect.*

*Dit kost 1 Focus.*

Voorvereiste: Schildgebruik

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Moeilijk Doelwit II** Avonturier EP: 2

De schildvechter maakt zich klein achter z'n schild om vijandelijke schutters geen kans te geven.

*Deze heeft alle vereisten en bonussen als voorgaande vaardigheid maar men negeert nu -2 schade van elk afstandswapen.*

*Dit kost 2 Focus.*

Voorvereiste: Krijgstechniek: Moeilijk Doelwit I

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Piekenier\***

Avonturier

EP: 2

Piekeniers zijn excellente strijders in de 2<sup>de</sup> linie aangezien hun lange wapens over de hoofden of schouders van hun kameraden geraken.

*Het personage moet vlak achter een linie staan (op de 2<sup>de</sup> rij als het ware) en mag vechten met zijn paalwapen **zonder 90 graden** hoeven te zwaaien. Let op dat men nog steeds voorzichtig is, zachtjes aantikken en schade doen is toegelaten maar steken niet! Men roept 'piekenier X' waarbij X de schade is dat men doet om aan te duiden dat ondanks de niet-90 graden dit wel degelijk schade doet.*

*Dit vervalt van zodra er geen linie meer is.*

*Dit kost 1 Focus per gevecht.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Wapengebruik: Paalwapen

Klassen: Krijger

\* Goliad - Orestis

**Krijgstechniek: Precisie I**

Avonturier

EP: 2

Het personage is goed in het vinden van de zwakke plek in elk pantser.

*De volgende rake slag van het personage negeert alle **lichte pantsers**.*

*Men roept de schade gevolgd door 'precisie' of door 'pantser'.*

*Dit kost 1 Focus per slag.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Wapengebruik: 'Scherpe wapens'

Klassen: Krijger - Vagebond

**Krijgstechniek: Precisie II**

Avonturier

EP: 3

Het personage is goed in het vinden van de zwakke plek in elk pantser.

*De volgende rake slag van het personage negeert **alle zware pantsers**.*

*Men roept de schade gevolgd door 'precisie' of door 'pantser'.*

*Dit kost 1 Focus per slag.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgstechniek; Precisie I

Klassen: Krijger - Vagebond

**Krijgstechniek: Schildkliever II**

Avonturier

EP: 2

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

*Het personage moet een rake slag uitoefenen **op het schild** van de vijand en roept hierbij 'Klief!'*

*Een schild van normaal kwaliteit is hiermee direct herleidt tot 0 punten en vernietigd!*

*Indien het schild toch hogere kwaliteit is doet men +5 schade en betaalt maar 1 focus.*

*Dit kost 2 focus*

Voorvereiste: Krijgstechniek: Schildkliever I

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Schildkliever III**

Avonturier

EP: 2

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

*Het personage moet een rake slag uitoefenen **op het schild** van de vijand en roept hierbij 'Klief!'*

*Een schild van normaal of goede kwaliteit is hiermee direct herleidt tot 0 punten en vernietigd!*

*Indien het schild toch hogere kwaliteit is doet men +5 schade en betaalt maar 1 focus.*

*Dit kost 3 focus*

Voorvereiste: Krijgstechniek: Schildkliever II

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Schildmuur II \***

Avonturier

EP: 2

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

*Deze vaardigheid kan enkel gebruikt worden in een linie. **Per** persoon **met** schild (inclusief zichzelf) in de 1<sup>ste</sup> linie verkrijgt het personage met deze vaardigheid +2 punten op schild extra alvorens het gevecht begint.*

*Dit kost 2 Focus.*

Voorvereiste: Krijgstechniek: Schildmuur I

Klassen: Krijger

\*Afkomst: Mannheim – Goliad

**Krijgstechniek: Schildmuur III \***

Veteraan

EP: 2

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

*Deze vaardigheid kan enkel gebruikt worden in een linie. **Per** persoon **met** schild (inclusief zichzelf) in de 1<sup>ste</sup> linie verkrijgt het personage met deze vaardigheid +3 punten op schild extra alvorens het gevecht begint.*

*Dit kost 3 Focus.*

Voorvereiste: Krijgstechniek: Schildmuur II

Klassen: Krijger

\*Afkomst: Mannheim – Goliad

**Krijgstechniek: Schokslag II**

Avonturier

EP: 2

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

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

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

*Dit kost 2 Focus*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgstechniek: Schokslag I

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Strijd Herschikking I**

Avonturier

EP: 2

Het personage is vaardig in het snel herschikken van zijn zwaar pantser zodat hij nog een paar klappen meer kan trekken alvorens het finaal stuk gaat in de strijd.

***Tijdens** een gevecht mag het personage **2 pantserpunten** 'tijdelijk herschikken' door het spenderen van 1 focus.*

*Deze pantserpunten **moeten op 1 locatie** bijgezet worden.*

*Dit moet men 10 seconden uitspelen, gedurende men minstens 1 hand vrij moet hebben om het herschikken te simuleren. Men kan **niet** dezelfde locatie meerdere keren herschikken tijdens hetzelfde gevecht.*

*Eventuele overgebleven herschikte punten vervallen direct na het gevecht, dit telt **nooit** als een herstelling.*

*Dit kost 1 Focus.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Pantserdracht I

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Strijd Herschikking II**

Avonturier

EP: 2

Het personage is vaardig in het snel herschikken van zijn zwaar pantser zodat hij nog een paar klappen meer kan trekken alvorens het finaal stuk gaat in de strijd.

***Tijdens** een gevecht mag het personage **4 pantserpunten** 'tijdelijk herschikken' door het spenderen van 2 focus.*

*Deze pantserpunten **moeten op 1 locatie** bijgezet worden.*



*Dit moet men 10 seconden uitspelen , gedurende men minstens 1 hand vrij moet hebben om het herschikken te simuleren. Men kan **niet** dezelfde locatie meerdere keren herschikken tijdens hetzelfde gevecht.*

*Eventuele overgebleven herschikte punten vervallen direct na het gevecht, dit telt **nooit** als een herstelling.*

*Dit kost **2 Focus**.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgstechniek: Strijd Herschikking I

Klassen: Krijger

### **Krijgstechniek: Strijd Herschikking III**

Avonturier

EP: 2

Het personage is vaardig in het snel herschikken van zijn zwaar pantser zodat hij nog een paar klappen meer kan trekken alvorens het finaal stuk gaat in de strijd.

***Tijdens** een gevecht mag het personage **6 pantserpunten** 'tijdelijk herschikken' door het spenderen van 3 focus. Deze pantserpunten **moeten op 1 locatie** bijgezet worden.*

*Dit moet men 10 seconden uitspelen , gedurende men minstens 1 hand vrij moet hebben om het herschikken te simuleren. Men kan **niet** dezelfde locatie meerdere keren herschikken tijdens hetzelfde gevecht.*

*Eventuele overgebleven herschikte punten vervallen direct na het gevecht, dit telt **nooit** als een herstelling.*

*Dit kost 3 **Focus**.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgstechniek: Strijd Herschikking II

Klassen: Krijger

### **Krijgstechniek: Uitputting II**

Avonturier

EP: 2

Het personage kan z'n tegenstander met een reeks slagen uitputten zodat hij minder energie heeft om tegen te werken.

*Het personage moet in een gevecht verwickeld zijn met z'n tegenstander, per 3 slagen (raak of niet) mag je 'uitputting, -3 Focus' roepen waardoor je tegenstander dit dan verliest.*

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

*Dit kost 2 Focus.*

Voorvereiste: Krijgstechniek; Uitputting I

Klassen: Krijger – Vagebond

### **Krijgstechniek: Uitputting III**

Avonturier

EP: 2

Het personage kan z'n tegenstander met een reeks slagen uitputten zodat hij minder energie heeft om tegen te werken.

*Het personage moet in een gevecht verwickeld zijn met z'n tegenstander, per 3 slagen (raak of niet) mag je 'uitputting, -5 Focus' roepen waardoor je tegenstander dit dan verliest.*

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

*Dit kost 3 **Focus**.*

Voorvereiste: Krijgstechniek; Uitputting II

Klassen: Krijger – Vagebond

### **Krijgstechniek: Verblinding**

Avonturier

EP: 2

Het personage blaast een wolk zand en vuil voor zich om aanstormende vijanden of jagers mee te verblinden.

*Je vuurt geen pijltje af maar blaast naar 1 doelwit binnen 3 passen. Deze is verblind voor 10 tellen met de roep-term 'verblind 10 tellen'. Je moet opnieuw een pijltje herladen na deze techniek.*

*Deze techniek werkt **niet** op doelwitten met hoofdbescherming. (Hoed, Maliënkap of Helm)*

*Dit kost 1 Focus.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Wapengebruik: Blaaspijp

Klassen: Krijger – Vagebond

**Krijgstechniek: Verdoving II**

Avonturier

EP: 2

Het personage gebruikt zijn stomp wapen voornamelijk om de vijand murw te slagen.

*Na een rake slag **op een ledemaat** en gebruik van de roep-term 'Verdoof **20** tellen' mag het doelwit dit ledemaat niet gebruiken voor de tijdsspanne, wapens mogen vastgehouden worden maar de arm moet 'slap' naar beneden hangen. Personages met geraakte benen moeten strompelen of op 1 knie neervallen.*

*Dit doet ook schade!*

*Deze techniek werkt **niet op Plaat pantsers!***

*Dit kost **2 Focus**.*

Voorvereiste: Krijgstechniek: Verdoving I

Klassen: Krijger – Vagebond

**Krijgstechniek: Verdoving III**

Avonturier

EP: 2

Het personage gebruikt zijn stomp wapen voornamelijk om de vijand murw te slagen.

*Na een rake slag **op een ledemaat** en gebruik van de roep-term 'Verdoof **30** tellen' mag het doelwit dit ledemaat niet gebruiken voor de tijdsspanne, wapens mogen vastgehouden worden maar de arm moet 'slap' naar beneden hangen. Personages met geraakte benen moeten strompelen of op 1 knie neervallen.*

*Dit doet ook schade!*

*Deze techniek werkt **niet op Plaat pantsers!***

*Dit kost **3 Focus**.*

Voorvereiste: Krijgstechniek: Verdoving II

Klassen: Krijger – Vagebond

**Krijgstechniek: Vrijwaar**

Avonturier

EP: 2

De krijger kan een slag perfect opvangen op z'n schild zonder dat deze schade ontvangt.

*Het personage mag **1 schildkliever** negeren die hij heeft opgevangen met zijn schild door de roep-term 'Vrijwaar' te zeggen. Deze slag berokkent geen schade op het schild.*

*Dit kost **2 Focus**.*

Voorvereiste: Schildgebruik

Klassen: Krijger

**Levenspunten VI**

Avonturier

EP: 2

*Het personage ontvangt +1 LP op elke locatie.*

Voorvereiste: Levenspunten V

Klassen: Krijger

**Levenspunten VII**

Avonturier

EP: 2

*Het personage ontvangt +1 LP op elke locatie.*

Voorvereiste: Levenspunten VI

Klassen: Krijger

**Levenspunten VIII**

Avonturier

EP: 2

*Het personage ontvangt +1 LP op elke locatie.*

Voorvereiste: Levenspunten VII

Klassen: Krijger

**Levenspunten IX**

Avonturier

EP: 2

*Het personage ontvangt +1 LP op elke locatie.*

Voorvereiste: Levenspunten VIII

Klassen: Krijger

## Levenspunten X

Avonturier

EP: 2

*Het personage ontvangt +1 LP op elke locatie.*

Voorvereiste: Levenspunten IX

Klassen: Krijger

## Oorlogspad\*

Avonturier

EP: 3

De woeste Bhanda Korr vechten ook niet zonder enige strategie, ook al is deze meer directer dan andere volkeren. De hoofdman moet bevelhebber zijn van een legermacht of eenheid (minstens 5 andere personages) en Status bezitten.

*Je kan status omzetten in tactiekpunten die je kunde, leiderschap en krijger reputatie voorstellen.*

*Met 1 tactiekpunt kan je 1 van volgende effecten bekomen:*

- **Blitzkrieg:** 5 gewapende krijgers krijgen 1x gratis Impact + Krachtslag +2 op de charge
- **Flankaanval:** 5 krijgers krijgen een Time-Hold van 10 passen.
- **Hinderlaag:** 5 'sluipers' mag men verdekt opstellen nabij het slagveld nadat de linies getrokken zijn.
- **Woeste Horde:** 5 krijgers mogen een Angst Aanval roepen op de charge.
- **Furie:** 5 krijgers (zonder schild) krijgen X bufferpunten (X = Wilskracht van Hoofdman)
- **Elite Eenheid:** de 5 **beste** krijgers (niet cumuleerbaar met gezag) ontvangen +2 Pantser op elke locatie / + 1 Angst Resistentie / en +3 Focus. De elite eenheid moet samen in formatie blijven.

*Met uitzondering van 'Elite Eenheid' mag men tactiekpunten spenderen om +5 extra personages te beïnvloeden.*

*Er kan tevens maar 1 'elite eenheid' per factie op het slagveld zijn. Dit moeten de bevelhebbers onderling beslissen indien er meerdere strategen zijn. Om deze effecten te bekomen moet men minstens 1 bijpassende training houden van minstens 10 minuten.*

*Contacteer nadien het spelkot met de volgende informatie:*

- Aantal extra krijgers in de legereenheid (zie 'Gezag' en schrap vervolgens status)
- Aanwezigheid van vaandeldrager (+1 tactiekpunt). Deze telt niet mee bij het aantal krijgers in de legereenheid maar krijgt wel dezelfde effecten van de strateeg.
- Niveau van 'Tactiek (I-V)'
- Aanwezigheid van strijdrum. Personage dat deze hanteert kan zich mede melden en status omwisselen voor extra tactiekpunten voor de tacticus.

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

Voorvereiste: Hoofdman

Klassen: Krijger

\* Bhanda Korr

## Pantserdracht III

Avonturier

EP: 2

Het combineren van verschillende pantsers vergt enorme kracht en constante inspanning.

*Het personage is in staat om een lichter pantser te combineren in samenspraak met zwaar pantser.*

Onder zwaar pantser mag men volgende soorten dragen: Versterkte kledij en alle soorten Leder.

Boven zwaar pantser mag men volgende soorten dragen: Bont en versterkte Mantels. (kledij)

*Men kan geen Status bonus claimen van het licht pantser dat eronder wordt gedragen (aangezien het niet zichtbaar is).*

**De bonussen van verschillende typen pantsers zijn VAN TOEPASSING op de totale pantserpunten!**

**MENTOR VEREIST!**

Voorvereiste: Pantserdracht II

Klassen: Krijger

### **Pantserdracht IV**

Avonturier

EP: 2

Het combineren van verschillende pantsers vergt enorme kracht en constante inspanning.

*Het personage is in staat om zware maliënkolder te combineren met plaat!*

*De maliënkolder moet **onder** de plaat gedragen worden.*

*Men kan **geen** Status bonus claimen van de maliënkolder dat eronder wordt gedragen (aangezien het niet zichtbaar is). Eventuele andere bonussen zijn wel van toepassing indien men schade doet op het juiste type pantser.*

**De bonussen van verschillende typen pantsers zijn VAN TOEPASSING op de totale pantserpunten!**

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Pantserdracht III

Klassen: Krijger

### **Panterspecialisatie I**

Avonturier

EP: 1

Geoefende krijgers kennen hun harnas zo goed als hun eigen huid en weten perfect waar ze een inkomende slag moeten opvangen.

*Dit verhoogt het aantal pantserpunten per locatie met +1. Dit punt wordt als eerste weggeslagen en kan enkel geclaimd worden indien het pantser in **volledig** optimale staat is.*

*Dit punt hoeft men niet te herstellen / herwinnen.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Pantserdracht I

Klassen: Krijger

### **Panterspecialisatie II**

Avonturier

EP: 1

Geoefende krijgers kennen hun harnas zo goed als hun eigen huid en weten perfect waar ze een inkomende slag moeten opvangen.

*Dit verhoogt het aantal pantserpunten per locatie met +1. (Voor een totaal van +2)*

*Deze punten worden als eerste weggeslagen en kan enkel geclaimd worden indien het pantser in **volledig** optimale staat is.*

*Dit punt hoeft men niet te herstellen / herwinnen.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Panterspecialisatie I

Klassen: Krijger

### **Roem I**

Avonturier

EP: 2

De krijger is gekend in beperkte kring als een groot strijder! Er worden liederen gezongen over jouw heroïsche acties.

*Het personage ontvangt +1 Status. Er moet minstens één ode over jou geschreven zijn.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgskunst I + Levenspunten I

Klassen: Krijger

### **Roem II**

Avonturier

EP: 2

De krijger is gekend in een grotere kring als een groot strijder! Er worden meerdere liederen gezongen over jouw heroïsche acties.

*Het personage ontvangt +1 Status. Er moeten minstens twee odes over jou geschreven zijn.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgskunst II + Levenspunten II + Roem I

Klassen: Krijger

### **Roem III**

Avonturier

EP: 2

De krijger is gekend in wijd gebied als een groot strijder! Er worden meerdere liederen gezongen over jouw heroïsche acties.

*Het personage ontvangt +1 Status. Er moeten minstens drie odes over jou geschreven zijn.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgskunst III + Levenspunten III + Roem II

Klassen: Krijger

#### **Roem IV**

Avonturier

EP: 2

De krijger is wijd en ver gekend als een groot strijder! Er worden meerdere liederen gezongen over jouw heroïsche acties.

*Het personage ontvangt +1 Status. Er moeten minstens vier odes over jou geschreven zijn.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgskunst IV + Levenspunten IV + Roem III

Klassen: Krijger

#### **Roem V**

Avonturier

EP: 2

De krijger is gekend over het hele land als een groot strijder! Er worden meerdere liederen gezongen over jouw heroïsche acties.

*Het personage ontvangt +1 Status. Er moeten minstens vijf odes over jou geschreven zijn.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgskunst V + Levenspunten V + Roem IV

Klassen: Krijger

#### **Schildspecialisatie I**

Avonturier

EP: 1

Geoefende krijgers kunnen hun schild even goed als hun eigen arm en kunnen een slag perfect opvangen zonder dat deze echte schade veroorzaakt.

*Dit verhoogt het aantal schildpunten met +2. Deze punten worden als eerste weggeslagen en kan men enkel claimen indien het schild in **optimale** staat is.*

*Deze fictieve punten hoeft men niet te herstellen / herwinnen.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Schildgebruik

Klassen: Krijger

#### **Schildspecialisatie II**

Avonturier

EP: 1

Geoefende krijgers kunnen hun schild even goed als hun eigen arm en kunnen een slag perfect opvangen zonder dat deze echte schade veroorzaakt.

*Dit verhoogt het aantal schildpunten met +2. (voor een totaal van +4)*

*Deze punten worden als eerste weggeslagen en kan men enkel claimen indien het schild in **optimale** staat is.*

*Deze fictieve punten hoeft men niet te herstellen / herwinnen.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Schildspecialisatie I

Klassen: Krijger

#### **Taatheid III**

Avonturier

EP: 3

De krijger bezit een ongeziene weerstand tegen fysieke schade.

*Onmiddellijk na een gevecht mag de krijger 3 verloren levenspunten herwinnen (het was maar een schrammetje) dat hij in hetzelfde gevecht is kwijtgeraakt en is toegebracht door niet-magische schade.*

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

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

Voorvereiste: Levenspunten VI + Taatheid II

Klassen: Krijger

### **Taaigheid IV**

Avonturier

EP: 4

De krijger bezit een ongeziene weerstand tegen fysieke schade.

*Onmiddellijk na een gevecht mag de krijger 4 verloren levenspunten herwinnen (het was maar een schrammetje) dat hij in hetzelfde gevecht is kwijtgeraakt en is toegebracht door niet-magische schade.*

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

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

Voorvereiste: Levenspunten VIII + Taaigheid III

Klassen: Krijger

### **Taaigheid V**

Avonturier

EP: 5

De krijger bezit een ongeziene weerstand tegen fysieke schade.

*Onmiddellijk na een gevecht mag de krijger 5 verloren levenspunten herwinnen (het was maar een schrammetje) dat hij in hetzelfde gevecht is kwijtgeraakt en is toegebracht door niet-magische schade.*

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

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

Voorvereiste: Levenspunten X + Taaigheid IV

Klassen: Krijger

### **Tactiek III**

Avonturier

EP: 1

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

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

Voorvereiste: Tactiek II

Klassen: Krijger

### **Tactiek IV**

Avonturier

EP: 1

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

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

Voorvereiste: Tactiek III

Klassen: Krijger

### **Tactiek V**

Avonturier

EP: 1

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

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

Voorvereiste: Tactiek IV

Klassen: Krijger

### **Tunnelvechter\***

Avonturier

EP: 2

De Bhandra Korr zijn kundige vechters in nauwe omgevingen, jaren strijd onder de Antariaanse bergen heeft ze geleerd om hun omgeving te benutten om slagen op te vangen.

*Deze vaardigheid werkt enkel in kerkers/tunnels. De krijger ontvangt **X bufferpunten** bij het betreden van de kerker. Deze vervallen als hij de kerker terug verlaat of zijn afgeslagen.*

*X = Wilskracht*

Voorvereiste: Krijgskunst I

Klassen: Krijger

\*Bhandra Korr

**Vaandeldrager**

Avonturier

EP: 2

Elk edel huis / familie heeft zijn eigen vaandel, waarvan er sommigen zelfs honderden jaren terug gaan. De eer om dit vaandel te dragen gaat meestal naar een ridder of andere sterke krijger die het vertrouwen van het huis heeft gewonnen, hij zal ervoor zorgen dat het vaandel nooit valt in de strijd.

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

*Een benoeming tot Vaandeldrager geeft +1 status.*

*Het personage ontvangt volgende bonussen indien hij het vaandel draagt op een officiële gelegenheid of veldslag:*

- Immuun aan Bevel van derden behalve zijn eigen oversten
- Immuun aan Impact

Voorvereiste: Heraldiek + Krijgskunst I + Roem I

Klassen: Krijger

**Waakzaamheid III**

Avonturier

EP: 2

*Het personage is uitermate alert en op zijn hoede, vooral stadswachters en vagebonden bezitten dit talent.*

*Deze vaardigheid laat toe om door elke vorm van niet-magisch Sluipen te zien **indien:***

- *Je actief op zoek bent OF op wacht staat.*
- *Het doelwit zich **binnen de 30 meter** bevindt.*
- *Het doelwit beweegt, lawaai maakt of een andere **ACTIEVE** handeling **BINNENIN** die afstand*

*Indien het doelwit je intenties doorheeft en stil blijft staan, kun je hem **niet** detecteren.*

Voorvereiste: Waakzaamheid II

Klassen: Krijger – Vagebond

**Wapenspecialisatie: 1handige Bijl**

Avonturier

EP: 3

*Het personage is een expert met 1handige bijlen en doet hiermee +1 schade.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgskunst III + Wapengebruik 1handige bijl

Klassen: Krijger

**Wapenspecialisatie: 2handige Bijl**

Avonturier

EP: 3

*Het personage is een expert met 2handige bijlen en doet hiermee +1 schade.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgskunst III + Wapengebruik 2handige bijl

Klassen: Krijger

**Wapenspecialisatie: 1handig Slagwapen**

Avonturier

EP: 3

*Het personage is een expert met 1handige slagwapens en doet hiermee +1 schade.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgskunst III + Wapengebruik 1handig slagwapen

Klassen: Krijger

**Wapenspecialisatie: 2handig Slagwapen**

Avonturier

EP: 3

*Het personage is een expert met 2handige slagwapens en doet hiermee +1 schade.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgskunst III + Wapengebruik 2handig slagwapen

Klassen: Krijger

**Wapenspecialisatie: 1handig Zwaard**

Avonturier

EP: 3

*Het personage is een expert met 1handige zwaarden en doet hiermee +1 schade.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgskunst III + Wapengebruik 1handig Zwaard

Klassen: Krijger

**Wapenspecialisatie: 2handig Zwaard** Avonturier EP: 3

*Het personage is een expert met 2handige Zwaarden en doet hiermee +1 schade.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgskunst III + Wapengebruik 2handig Zwaard

Klassen: Krijger

**Wapenspecialisatie: Bastaardzwaard** Avonturier EP: 3

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgskunst III + Wapengebruik Bastaardzwaard

Klassen: Krijger

**Wapenspecialisatie: Blaaspijp** Avonturier EP: 2

*Het personage is een expert met blaaspijpen en doet hiermee 1 schade **OP** alle pantsers.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Vitaliteit III + Wapengebruik: Blaaspijp

Klassen: Krijger – Vagebond

**Wapenspecialisatie: Boog** Avonturier EP: 4

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Vitaliteit III + Wapengebruik: Boog

Klassen: Krijger – Vagebond

**Wapenspecialisatie: Dolk** Avonturier EP: 3

*Het personage is een expert met Dolken en doet nu 1 schade **OP** alle pantsers met een dolk.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Vitaliteit III + Wapengebruik: Dolk

Klassen: Krijger - Vagebond

**Wapenspecialisatie: Kruisboog** Avonturier EP: 4

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Vitaliteit III + Wapengebruik Kruisboog

Klassen: Geleerde - Krijger

**Wapenspecialisatie: Paalwapen** Avonturier EP: 3

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

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgskunst III + Wapengebruik Paalwapen

Klassen: Krijger

**Wapenspecialisatie: Werpwapens** Avonturier EP: 4

*Het personage is een expert met Werpwapens en doet vanaf nu schade **door pantser**.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Vitaliteit III + Wapengebruik: Werpwapens



Klassen: Krijger – Vagebond

**Woudvechter\***

Avonturier

EP: 2

Khaliërs zijn experts in het gebruiken van hun bosrijke omgeving tijdens het gevecht.

*Het personage ontvangt X bufferpunten indien hij zichzelf in bosrijke omgeving of natuur bevindt. Je krijgt deze bufferpunten opnieuw bij elk nieuw gevecht.*

*X = Wilskracht*

Voorvereiste: Vitaliteit V + Woudlopen

Klassen: Krijger – Vagebond

\*Khalië