

## Vaardigheden V17.1 Veteraan - Krijger

**Gezag V** Veteraan EP: 1

Het personage is een geboren leider en aanvoerder van troepen.

*Men kan bij het maken van een eenheid maximaal 40 extra personages opnemen **voor 3 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 IV + Roem II

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Cirkel des Doods II** Veteraan 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 **+1 schade met het 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: Krijgstechniek: Cirkel des Doods I

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Cirkel des Doods III** Veteraan 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 **+3 schade met het 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 4 Focus.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgstechniek: Cirkel des Doods II

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Dekking Meesterlijk** Veteraan EP: 3

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

*Het personage mag 1 **fysieke slag OF schot MET roepterm** die hij op zijn persoon heeft ontvangen, verplaatsen naar zijn schild. De slag is dan zagezegd op het schild terecht gekomen.*

*Dit kost 3 Focus.*

MENTOR VEREIST

Voorvereiste: Krijgstechniek: Dekking

Klassen: Krijger

**Krijgstechniek: Dolksteek IV** Veteraan 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 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: Krijgstechniek: Dolksteek III

Klassen: Krijger – Vagebond

**Krijgstechniek: Doorboring III** Veteraan EP: 3

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 4 schade ontvangt op pantser en 4 schade door pantser.*

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

*Dit kost 3 Focus*

Voorvereiste: Krijgstechniek: Doorboring II

Klassen: Krijger

### **Krijgstechniek: Hinderlaag III**

Veteraan

EP:

2

De strijder doet het meeste schade uit een onverwachte hoek.

*Deze techniek laat toe om +6 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 3 Focus.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgstechniek; Hinderlaag II

Klassen: Krijger – Vagebond

### **Krijgstechniek: Pareer Meesterlijk**

Veteraan

EP: 3

Het personage is een meesterlijk schermer en kan zelfs de hardste of meest gecompliceerde slagen bliksemsnel pareren.

*Deze techniek mag men uitroepen na geraakt te zijn **door een fysieke slag**, zelfs **MET roep termen of magische schade**.*

*De slag mag men vervolgens negeren. Men kan **GEEN** afstandswapens pareren.*

*Dit kost 3 Focus*

MENTOR VEREIST

Voorvereiste: Krijgstechniek: Pareer

Klassen: Krijger – Vagebond

### **Krijgstechniek: Schokslag III**

Veteraan

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 nog eens **ALLE** punten schade op alle andere locaties (**OP pantser**) EN **1 punt** schade op alle locaties **DOOR PANTSER**.*

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

*Dit kost 3 Focus*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgstechniek: Schokslag II

Klassen: Krijger

### **Krijgstechniek: Schokslag IV**

Veteraan

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 nog eens **ALLE** punten schade op alle andere locaties (**OP pantser**) EN **ALLE punten** schade op alle locaties **DOOR PANTSER**.*

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

*Dit kost 4 Focus*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Krijgstechniek: Schokslag III

Klassen: Krijger

