

# 1-handige wapens

**Gekend bij:**

Gilde der ambachtlieden en arcanisten  
Gilde der vereffenaars  
Orde der Balsemers, Barbieren & Chirurijnen  
Gilde der Bankiers en Inners  
Hanze der Mercantilisten  
Gilde der Spoorzoekers  
Het 1ste verbond der Oost-Kalten  
De ridderorde van Halinus

**Effect:**

Deze vaardigheid laat toe éénhandig te vechten met alle wapens met een lengte van 80 tot 120 centimeter.

Het langzwaard of de strijdknops (80 tot 110cm) is het wapen bij uitstek voor de echte krijger. Met zijn lengte van 110 cm is het het langste wapen dat nog samen met een strijdschild of een torenschild gebruikt kan worden. Het is door zijn groter gewicht moeilijker te hanteren en vergt meer fysieke kracht dan het kortzwaard.

Het bastaardzwaard (100 tot 120 cm) is een ideaal wapen voor wie een groter bereik wil hebben, maar een slagzwaard te onhandig vindt. Met zijn lengte van 120 cm is het bastaardzwaard immers het langste scherpe wapen dat nog eenhandig kan gebruikt worden. Het bastaardzwaard kan niet met een strijdschild gebruikt worden, maar wel met een beukelaar.

**Materiaal vereiste:** 1-handig wapen

**Verbruikte ingrediënten:** geen

**Wettelijke status:** legaal

# Beukelaar of strijdschild

**Gekend bij:**

Het-1ste-verbond-der-Oost-Kalten  
De ridderorde van Halinus  
Gilde der krijgers

**Effect:**

Deze vaardigheid laat toe om een beukelaar te gebruiken.

Een beukelaar is een klein schild met een maximale doormeter 35 cm. Een beukelaar kan in de hand gehouden worden of kan aan de voorarm bevestigd worden. Een beukelaar kan gebruikt worden met wapens tot 120 cm. Een beukelaar wordt niet beschadigd door wapens of projectielen (met uitzondering van de krijgstechniek schildklieven). Er bestaan evenwel effecten die schilden (en dus ook beukelaars) kunnen vernietigen.

Deze vaardigheid laat toe om een schild met een maximale doormeter van 70 cm te gebruiken.

Een strijdschild moet in de hand gehouden worden, het kan niet aan de voorarm bevestigd worden. Een strijdschild kan gebruikt worden met wapens tot 100 cm. Een strijdschild wordt niet beschadigd door wapens of projectielen (met uitzondering van de krijgstechniek schildklieven). Er bestaan evenwel effecten die schilden kunnen vernietigen.

**materiaalvereiste:** Beukelaar of strijdschild

**Verbruikte ingrediënten:** Geen

**Wettelijke status:** Legaal

# Lichte, gemengde en zware pantserdracht

**Gekend bij:**

Gilde der krijgers

Het-1ste-verbond-der-Oost-Kalten

De ridderorde van Halinus

Kerk van de Al-Grote-Vernietiger

Kerk van de Draak van het licht

**Effect:**

Deze vaardigheid laat toe om lichte, gemengde en zware pantsers te dragen.

Onder lichte pantsers vallen zacht bont, mals leer of gambesons. Onder gemengde pantsers rekenen we hard leer vervolgens verstevigd met metalen stukken. Onder zware pantser vallen maliën of platen pantser.

Licht pantser biedt 1 beschermingspunt, gemengd pantser 3 en zware pantsers 5 beschermingspunten. Deze punten worden het eerst verwijderd wanneer het lichaam door een wapen getroffen wordt. Let wel. Wanneer een wapen enkel stof of vel raakt heeft de bescherming geen effect en gaat de schade rechtstreeks van de levenspunten af. Beschermingspunten zijn ongelocaliseerd en herstellen zich automatisch na elk gevecht. Bij uitzondering kan het pantser door effecten vernietigd worden. In dat geval dient de drager zijn pantser uit te doen tot men een nieuw aangekocht heeft.

**materiaalvereiste:** Licht, gemengd of zwaar pantser

**Verbruikte ingrediënten:** Geen

**Wettelijke status:** Legaal

# Taatheid

**Gekend bij:**

Gilde der artiesten, Brouwers, Narren & Verwenner  
Gilde der Spoorzoekers  
Gilde der krijgers  
Het 1ste verbond der Oost-Kalten  
De ridderorde van Halinus

**Effect:**

Deze techniek drukt de uitzonderlijke taatheid en de hoge pijngrens uit die typerend is voor overlevers. Zij is meestal het resultaat van het jarenlange overleven in de wildernis.

Per niveau van deze techniek sterkt het lichaam 1 levenspunt. Deze techniek is cumuleerbaar tot een maximum van 5 stuks.

Let wel, deze techniek kan slechts 1x per evenement aangeleerd worden. Dus voor ieder niveau van taatheid, dient men stevig af te zien bij de leermeester.

**Materiaal vereiste:** Geen

**Verbruikte ingrediënten:** Geen

**Wettelijke status:** Legaal

# 2-handige wapens

**Gekend bij:**

Gilde der Krijgers  
Het 1ste verbond der Oost-Kalten  
Kerk van de Al-Grote Vernietiger

**Effect:**

Deze vaardigheid laat toe tweehandig te vechten met wapens met een lengte van 120 tot 180 centimeter . In die zin is er keuze uit een breed assortiment.

- Er zijn bijlen die schilden kunnen klieven.
- Er zijn hamers en zwaarden die vijanden meters ver katapulteren.
- Bepaalde meesters zijn zelfs instaat met hun slagzwaarden wapens van anderen te versplinteren.

Of men kan ervoor kiezen te vechten met een speer of paalwapen tot 240cm. Let wel aan deze wapens zijn nooit krijgsvaardigheden verbonden. Het is dan ook het favoriete wapen van de algauw opgetrommelde boer of stadswachter.

**Materiaal vereiste:** 2-handig wapen

**Verbruikte ingrediënten:** geen

**Wettelijke status:** legaal



# Bogen en kruisbogen

**Gekend bij:**

Gilde der herverdelers

Gilde der Krijgers

Gilde der spoorzoekers

Het 1ste Verbond der Oost-Kaltiers

De ridderorde van Halinus

**Effect:**

Deze vaardigheid laat toe om bogen en kruisbogen te gebruiken.

In de handen van een bekwame schutter kan een boog of kruisboog een erg dodelijk afstandswapen zijn. Door de kracht waarmee de pijlen afgeschoten worden, doorboren ze elke wapenrusting. Wapenrusting beschermt dus niet, de schade wordt onmiddellijk van het lichaam afgetrokken. Pijlen van bogen tellen als scherpe wapens.

**Materiaal vereiste:** Boog of kruisboog

**Verbruikte ingrediënten:** Geen

**Wettelijke status:** Legaal

# Assistentie

## **Gekend bij:**

De orde der Balsemers, Barbieren & Chirurgen  
Gilde der Spoorzoekers  
Het 1ste Verbond der Oost-Kaltiers

## **Effect:**

Deze procedure, die in de volksmond beter bekend staat als eerste hulp of verpleging, vormt de basis van elke chirurgische kennis. Ondanks zijn eenvoud heeft deze procedure reeds vele levens gered. Het is dan ook een procedure die onder avonturiers wijd verspreid is, en ze wordt door de chirurgen niet als een geheim, maar eerder als publieke kennis beschouwd. Het laat toe recente wonden te ontsmetten, indien nodig dicht te naaien en te verbinden.

De chirurg kan binnen de 15 minuten na het toebrengen van de verwonding maximum 1 levenspunt helen. Dit, op voorwaarde dat deze locatie op zijn minst nog 0 levenspunten bezit. Negatieve levenspunten kunnen hiermee niet behandeld worden. Een wonde kan nooit meer dan één keer met deze procedure behandeld worden.

Indien de procedure op een niet verdoofde patiënt wordt toegepast doet dit bijzonder veel pijn. De patiënt is nadien ontzet en dient te kalmeren.

Aangezien dit de basisprocedure van de chirurgie is, vindt je hieronder ter herhaling een samenvatting van de regels inzake levenspunten.

## **Torso**

- 0 = Bewusteloos. Zowel chirurgie, drankjes als magie kunnen toegepast worden.
- -1 of -2 = Dood. Enkel de toepassing van de chirurgische procedure "Reanimatie" binnen de 30 minuten mag nog baten. Daarna zijn enkel nog herrijzeniseffecten mogelijk.
- -3 of lager = Dood en te erg toegetakeld voor reanimatie. Enkel herrijzeniseffecten zijn nog mogelijk.

## **Uitvoering:**



De behandeling duurt minstens 5 minuten per persoon en dient gedurende deze ganse periode uitgespeeld te worden. Maak gebruik van je verbandkist om dit rollenspelsgewijs uit te beelden.

**Materiaal vereiste:** Verbandkist

**Verbruikte ingrediënten:** 1 x niv. 1 chirurgie

**Wettelijke status:** Legaal