

# 1-handige wapens

**Gekend bij:**

Gilde der ambachtlieden en arcanisten  
Gilde der vereffenaars  
Orde der Balsemers, Barbieren & Chirurgijnen  
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 strijdnok (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:**

Gilde der krijgers

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

De ridderorde van Halinus

**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:**

Het gilde der krijgers

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

De ridderorde van Halinus

**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 en krijgers. Zij is meestal het resultaat van het jarenlange teistering van de tempel die hun lichaam is.

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

# Levenswil

**Gekend bij:**

Gilde der krijgers

Het 1ste verbond der Oost-Kalten

De ridderorde van Halinus

**Effect:**

Deze techniek verleent de krijger een geweldige adrenalinstoot, waardoor hij kan blijven doorvechten ondanks zware verwondingen.

De krijger kan blijven doorvechten tot hij op -2 levenspunten komt te staan. Indien dat het geval is, verliest de krijger het bewustzijn. Krijgt de krijger nadien nog schade en komt men op -3, dan gelden de normale regels en sterft de krijger onmiddellijk.

Enkele minuten na afloop van het gevecht verdwijnt het effect van de adrenaline, en ondervindt men de werkelijke gevolgen. Indien men op -1 of -2 staat, dan heeft het personage exact 5 minuten waarin men de krijger kan helen tot op een minimum van 0 levenspunten. Dit geval is een uitzondering op de gewone helingsregels. Want in dit uitzonderlijke geval mogen helingsmethoden gebruikt worden die normaal enkel werken indien het lichaam op 0 of positief staat. Indien het lichaam na 5 minuten nog onder 0 staat, dan sterft het personage.

Bij het activeren van deze techniek dient men luidop de incantatie te roepen. Het activeren van deze techniek geldt voor een volledig gevecht of voor 10 minuten buiten gevechten.

*Opmerking: Men kan de techniek niet activeren als een reactie op een effect; men kan enkel reageren als de techniek reeds actief is.*

**Aantal per gevecht:** (1x)

**Aankondiging:** "Aarrgh, ik wil... LEVENSWIL!"

**Materiaalvereiste:** Geen

**Verbruikte ingrediënten:** Geen

**Wettelijke status:** Legaal

# Kaartlezen

**Gekend bij:**

Gilde der artiesten, Brouwers, Narren & Verwenners

Hanze der Mercantilisten

De ridderorde van Halinus

**Effect:**

Personages die over deze techniek beschikken, kunnen zeer goed de ligging van een terrein inschatten. Reeds na een paar uur ter plekke hebben zij een goed beeld van de verschillende locaties. Speltechnisch krijgt men bij het begin van het epos een kaart van het terrein. Op deze kaart staan belangrijke plaatsen en gebouwen binnen het onmiddellijke spelterrein. Daarnaast bevat de kaart ook enkele locaties die zich op een afstandje bevinden. Bv een kampement of goudmijn. Deze techniek laat op zich niet toe naar deze afgelegen locaties te reizen. Daarvoor heb je techniek woudlopen nodig. Het is wel zo dat een woudloper, één iemand met een kaart met zich kan meenemen.

**Materiaalvereiste:** Geen

**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