

# Handboek der Krijgskunst

## 1. Inleiding

Binnen de Categorie Strijd zijn er 2 speciale vaardigheden, genaamd: Behendigheid en Kracht. Deze zorgen ervoor dat je speciale krachten kunt gebruiken in een gevecht. Daar gaat dit document over.

### 1.1 Kracht

Dit talent geeft je toegang tot de Krachtige en Algemene krijgskunsten, en geeft je de mogelijkheid om 2 manoeuvres binnen deze takken te kiezen.

### 1.2 Behendigheid

Dit talent geeft je toegang tot de Behendige en Algemene krijgskunsten, en geeft je de mogelijkheid om 2 manoeuvres binnen deze takken te kiezen.

## 2. Krijgskunst uitvoeren

Om een Manoeuvre te gebruiken **speel je de manoeuvre uitgebreid uit**, en gebruik indien nodig de bijbehorende call. De betekenis van de calls is te vinden in hoofdstuk 2.4 van het document: Regelsysteem. Incantaties of dergelijke zijn hier niet nodig. De meeste manoeuvres kun je slechts een gelimiteerd aantal keer uitvoeren. Daarna kun je als je dat wilt 5 minuten lang "mediteren" om vervolgens alle technieken die je kent opnieuw te kunnen doen tot je ze weer verbruikt hebt. De uitzondering hierop is "Backstab". Daarna kun je eventueel weer "mediteren". Dit mediteren kan in vele vormen, oefenen van vechtbewegingen, het doornemen van je manuscript, bidden tot je god of een manier naar eigen invulling.

### 2.1 Manuscripten:

Iedere speler moet een Manuscript bijhouden waarin alle Manoeuvres staan die je kent. Dit dient OC om bij te houden welke Manoeuvres je in je repertoire hebt, en IC bijvoorbeeld om je te helpen je technieken regelmatig te verversen, zorgen dat je houdingen goed zijn.

### 2.2 Nieuwe Manoeuvres leren

Het is mogelijk om tijdens een evenement een nieuwe Manoeuvre te leren. Dit is onderhevig aan de limitaties van je talent keuze. Een Manoeuvre leren waar je het benodigde talent al voor hebt kost 2 XP, een Manoeuvre waar je het benodigde talent nog niet voor hebt kost 3 XP.

Een Manoeuvre die je net geleerd hebt kun je hetzelfde evenement al uitvoeren, maar het "mediteren" hiervoor kost 15 minuten, in plaats van 5 minuten.

### 3. De manoeuvres van de krijgskunst

Krachtige krijgskunst		Algemene krijgskunst		Behendige Krijgskunst	
Naam	Aantal keer	Naam	Aantal keer	Naam	Aantal keer
Awesome Blow	1	Armour of Epicness	2	Backstab	2/dag
Berserk	1	Banner of Healing	1	Disarming Strike	2
Brutal Murder	geen limiet.	Battle Brothers	2	Never Outnumbered	geen limiet
Shield Bash	1	Challenge	2	Point Blank Shot	1
Shield Breaker	2	Shield Wall	2	Stunning Shot	2
Ultimate Shield	2	Immovable Stance	geen limiet.	Timely Retreat	1

### 4. Manuscript

Naam Manoeuvre	Beschrijving	Benodigd	Aantal keer
<b>Krachtige Krijgskunst</b>			
Awesome Blow <i>Machtige Slag</i>	Op het moment dat je iemand raakt met een 2-handig wapen kun je het "Strike" effect toepassen.	2-handig wapen	1
Berserk <i>Razernij</i>	Gedurende een onafgebroken schreeuw kun je tot maximaal 3 hits negeren.		1
Brutal Murder <i>Brute Moord</i>	Je kunt iemand angst aanjagen. Wanneer je iemand op bijzonder brute wijze doodt kan je de Call "Fear" gebruiken op 1 persoon die je moord gezien heeft.		geen limiet
Shield Bash <i>Schild Beuk</i>	Je kunt met je schild "slaan" ( <b>direct contact vermijden</b> ). Je maakt een beukende beweging met je schild en kunt de Call "Strike" gebruiken.	Schild	1
Shield Breaker <i>Schild Breker</i>	Je kunt je tegenstanders schild breken. Als je een schild 3 keer achter elkaar raakt, zonder iets anders te raken, kan je de Call "Break Shield" gebruiken.	Melee wapen groter dan Licht Wapen	2
Ultimate Shield <i>Ultiem Schild</i>	Voor iedere 3 klappen die je achter elkaar opvangt op je schild zonder van je plaats te komen, kun je 1x een hit negeren.	Schild	2
<b>Algemene Krijgskunst</b>			
Armour of Epicness <i>Pantser van Epischheid</i>	Tijdens een gevecht kun je epische moves uitvoeren, zoals een pirouette of heldhaftig onder een zwaard door duiken. Tijdens het uitvoeren van deze move kun je 1 hit negeren.		2

Banner of Healing <i>Vaandel der Heling</i>	Voor iedere persoon die zich bij je aansluit krijg je 1 helingspunt om jezelf en je volgelingen mee te genezen.	Vaandel of vergelijkbaar item	1
Battle Brothers <i>Strijdbroeders</i>	Als je samen met één of meer spelers die deze manoeuvre hebben rug aan rug vecht, mag ieder 1x een hit negeren.	Een Partner met Battle brothers	2
Challenge <i>Uitdaging</i>	Je daagt iemand uit. Deze persoon moet dan met jou alleen vechten en anderen moeten jullie negeren. Als de tegenstander weigert is hij onder het "Fear" effect. Ga als nodig ergens anders staan zodat jullie duidelijk een apart gevecht vormen.		2
Shield Wall <i>Schild Muur</i>	Voor iedere persoon direct naast je met een schild mag je 1x een hit negeren.	Schild	2
Immovable Stance <i>Onbeweegbaar</i>	Wanneer je met beide voeten op de grond klaar staat voor de klap, kun je het 'push' effect van een strike of push negeren.		geen limiet

### Behendige Krijgskunst

Backstab <i>Sluipmoord</i>	Doet 2 schade op de torso. Je doelwit mag niet bewust zijn van je intenties (leg hand op schouder en zeg "Backstab"). Backstab wordt in tegenstelling tot andere manoeuvres niet met mediteren ververst. (pantser kan alleen de klap opvangen voor locaties die erdoor bedekt zijn).	Licht Wapen	2x/dag
Disarming Strike <i>Ontwapenende slag</i>	Je kan mensen ontwapenen. Als je 3 keer achter elkaar op hetzelfde wapen slaat, kun je de Call "Fumble" gebruiken.		2
Never Outnumbered <i>Nooit in de minderheid</i>	Als je zonder hulp tegen meerdere vijanden vecht, mag je voor iedere 2 vijanden die je bevecht, 1x een hit negeren.		geen limiet
Point Blank Shot <i>Kort schot</i>	Binnen 7 meter doe je alsof je een pijl afvuurt en kun je de Call "Strike" gebruiken. (Ook toegestaan voor werpwapens en andere projectielen)	(kruis)boog of werpwapen	1
Stunning Shot <i>Verdovend schot</i>	Binnen 7 meter doe je alsof je een pijl afvuurt en kun je de Call "Stun" gebruiken. (Ook toegestaan voor werpwapens en andere projectielen)	(kruis)boog of werpwapen	2
Timely Retreat <i>Tijdige vlucht</i>	Wanneer je vlucht van een gevecht mag je 3 hits negeren, maar ben je onder invloed van het "Fear" Effect.		1