



**Uitdraai datum**  
**24/10/21-02:50:41**

## VAULT 25 Skills / Traits

### Skills

Naam	Kosten	Uitleg	Bijzonderheden
<b>Barter</b>	10	Word nooit meer opgelicht. Je weet veelal de waarde van objecten die te vinden/te koop zijn.	'lore' sheet verkrijgbaar bij incheck.
<b>Big Guns</b>	30	Je kan schieten met zwaarder geschut dan handvuurwapens. Hier valt onder: vol automatische machinegeweren, assault rifles, shotguns, sniper rifles, etc.	De regel: alles wat geen handgeweer is
<b>Bow and arrow</b>	20	Je kan met pijl en boog omgaan.	LARP verantwoorde pijl en boog. Doet 1 schade
<b>Chems</b>	25	Je kan bepaalde soorten drugs maken en herkennen.	Medicine vereist. (Component lore aangeraden)Lore lijst krijg je bij incheckRecepten IC te verkrijgen/vinden
<b>Combat Armour</b>	0	Combat Armor: Riot gear, kogelvrije vesten, plate carriers (met plaat!), Fallout™ Combat Armor en vergelijkbaar. Vereist: Strong Back skill Geeft 4 punten per locatie die bedekt is. Strong Back skill vereist! Geef, als je als character met combat armour w	Alleen bij character creation met een IC reden. Na character creation is deze skill alleen IC te leren van een ander (en moet daarna nog met punten gekocht worden).
<b>Component lore (Chemicaliën)</b>	10	Je kan items herkennen. Geef aan op je character sheet welke lore je wil. Zie ook 3.2 'Component lore'	Spiekbriefjes' krijg je bij de incheck.
<b>Component lore (Dierlijk)</b>	10	Je kan items herkennen. Geef aan op je character sheet welke lore je wil. Zie ook 3.2 'Component lore'	Spiekbriefjes' krijg je bij de incheck.
<b>Component lore (Kunststoffen)</b>	10	Je kan items herkennen. Geef aan op je character sheet welke lore je wil. Zie ook 3.2 'Component lore'	Spiekbriefjes' krijg je bij de incheck.
<b>Component lore (Medicine)</b>	10	Je kan items herkennen. Geef aan op je character sheet welke lore je wil. Zie ook 3.2 'Component lore'	Spiekbriefjes' krijg je bij de incheck.
<b>Component lore (Metalen)</b>	10	Je kan items herkennen. Geef aan op je character sheet welke lore je wil. Zie ook 3.2 'Component lore'	Spiekbriefjes' krijg je bij de incheck.
<b>Component lore (Natuurlijke materialen)</b>	10	Je kan items herkennen. Geef aan op je character sheet welke lore je wil. Zie ook 3.2 'Component lore'	Spiekbriefjes' krijg je bij de incheck.
<b>Component lore (Planten)</b>	10	Je kan items herkennen. Geef aan op je character sheet welke lore je wil. Zie ook 3.2 'Component lore'	Spiekbriefjes' krijg je bij de incheck.
<b>Component lore (Tech)</b>	10	Je kan items herkennen. Geef aan op je character sheet welke lore je wil. Zie ook 3.2 'Component lore'	Spiekbriefjes' krijg je bij de incheck.
<b>Creative cooking</b>	10	Iedereen kan koken, maar jij weet alternatieve ingrediënten te gebruiken zonder dat iemand ook maar iets door heeft.	Radioactief en giftig eten blijft radioactief en giftig.Liever met IC reden.

<b>Culinarian</b>	5	Je kan één (1) recept gebruiken. Hiervan ken je de ingrediënten, de codes/hoe ze eruit zien.	Receptkaart verkrijgbaar. Werkt op 1 zelf gekozen recept. Kan meermaals gekocht worden, voor elke recept.
<b>Deception and persuasion</b>	30	Je kan iemand helemaal inpalmen en in de waan houden dat jij gelijk hebt.*De persoon luistert niet naar opdrachten die zichzelf schade aandoen.	Moet op zn minst vijf tot tien minuten met iemand over het onderwerp praten en overhalen. Hierna gaat diegene je geloven. Na deze tijd call "persuasion" .1x per weekendAls jij alvorens het gesprek waarin de skill 'speech' gebruikt wordt een aangename w
<b>Doctor</b>	15	Je kan wonden dicht naaien. Dit stopt het bloeden en stabiliseert de patient. Je kan meteen een diagnose stellen van verwondingen (hoeveel hitpoints iemand kwijt is per locatie), maar ook vergiftiging of ziekte vaststellen. (First Aid vereist)	Zie 'Hitsysteem en Healing'
<b>Dodge</b>	10	Je bent vliegensvlug en kan 1x per dag een schot of klap ontwijken.	Call "dodge"(manoeuvre wel uitspelen). Werkt ook op V.A.T.S (Critical) 1x per dag
<b>Energy Weapons</b>	8	Naast een gewoon wapen kan je ook laser/energie wapens hanteren. Deze moet per weapon skill opnieuw gekocht worden.	Vereist: een wapen skill. Doet 1 hp schade extra bovenop de bijpassende skill..
<b>Explosives</b>	15	Je kan explosieven activeren, uitschakelen, en onschadelijk maken	Voor het maken van Explosives 'Handy' vereist.
<b>First aid</b>	10	Je kan een verbandje leggen, en een Radaway infuus leggen. Je kan meteen een diagnose stellen van verwondingen (hoeveel hitpoints iemand kwijt is per locatie).	Zie "Hitsysteem en Healing"
<b>Hacking niv 1</b>	15	Je weet je weg rond computers en weet mogelijk hoe je er één openbrekt.	Korting van 5 punten met de skill "science". Zie: 2.4 overige info
<b>Hacking niv 2</b>	20	Een computer openbreken, eitje!	Niv 1 vereist. Zie: 2.4 overige info
<b>Hacking niv 3</b>	25	Je bent computer master race, je kan elk soort computer open breken.	Niv 2 vereist. Zie: 2.4 overige info
<b>Handy</b>	20	Je kan bijna alles zelf maken van Armour, Wapens tot kleding en meer!.	Lees: 'Armour' "Component Lore" aangeraden. Alleen éénhandig vuurwapens, slagwapens.
<b>Heavy Armour</b>	0	Doelbewust gecraft en gevormd metalen pantser (full plate, gelast/gehamerd en/of gevormd, moet minimaal 75% van de locatie bedekken), raider armor en vergelijkbaar. Strong Back skill vereist! Geldt NIET voor combat armour.	Geeft 3 punten per locatie die bedekt is.
<b>Lezen en Schrijven</b>	0	Je kan lezen en schrijven.	Zonder deze skill is je character analfabeet
<b>Lockpick niv 1</b>	15	Je hebt meer verstand van sloten dan menig ander mens, en hierdoor kan je mogelijk sloten openen.	Je mag maximaal 3 pinnetjes trekken om te proberen een slot te openen. Zie: 2.4 overige info
<b>Lockpick niv 2</b>	20	Je hebt meer kans de 'sweet spot' te raken.	Je mag maximaal 5 pinnetjes trekken om proberen een slot te openen. Zie: 2.4 overige info
<b>Lockpick niv 3</b>	25	Je hebt een hele grote kans de 'sweet spot' te raken.	Je mag maximaal 7 pinnetjes trekken om te proberen een slot te openen. Zie: 2.4 overige info
<b>Medicine</b>	20	Je kan stimpaks, Rad-away en Rad-x maken.	Je krijgt een aparte 'lore' lijst van ons aangeleverd. Recepten IC te verkrijgen/vinden
<b>Medicine lore</b>	0	Lore lijst bij 'Medicine'	GEEN Kiesbare skill. Aanvulling op 'MEDICINE'

<b>Melee (Big)</b>	20	Je kan behendig omgaan met grotere slagwapens.	Zie "melee wapens".Wapens met een lengte vanaf 60 cm.
<b>Melee (Small)</b>	20	Je kan behendig omgaan met kleine slagwapens.	Zie "melee wapens".Slagwapens met een lengte tot 60 cm.
<b>Precise injector</b>	25	Je weet het uiterste uit een stimpak te halen	Stimpaks genezen voortaan 2HP extra. First aid vereist
<b>Recycling</b>	10	Je kan van bestaande producten componenten maken die weer gebruikt kunnen worden bij andere skills.	Hierbij: Als jij het goed uitgespeeld, geloven wij het. Component lore verplicht. Zie kopje "Component lore"
<b>Repair</b>	20	Je hebt een uitzonderlijk talent, en daardoor kan je bijna alles wat je in handen krijgt repareren.	Zelf voor IC benodigdheden zorgen zoals instrumenten.
<b>Sandman</b>	50	Jij weet hoe je een steekwapen verborgen mee kan dragen en kan iemand er dodelijk mee verwonden zonder dat diegene om hulp kan schreeuwen. Het gaat dwars door kleding en leren armour heen en het slachtoffer moet jou niet doorhebben. Steviger dan leer is he	Als je iemand neersteekt met deze skill fluister je tegen diegene 'Sandman'.Verplicht: Sneak. Slachtoffer moet je niet door hebben.Steekwond is zichtbaar en slachtoffer bloedt langzaam dood. (OHP op torso)
<b>Scepticism niv 1</b>	10	Je kan goed door mensen heen kijken, je gelooft minder snel iets.	"Speech niv 1" heeft geen effect op je. Call "no effect" na de "speech" zin. (laat je tegenspeler uitpraten)
<b>Scepticism niv 2</b>	15	Je hebt sneller iemand door.	Niv 1 vereist. "Speech niv 2" heeft geen effect op je. Call "no effect" na de "speech" zin.
<b>Scepticism niv 3</b>	25	Je gelooft niet zo snel meer iets wat iemand zegt, fact-checking is jouw must!	Niv 2 vereist. "Speech niv 3" heeft geen effect. Call "no effect" na de "speech" zin. Alleen "Deception and persuasion" of soms trait "Luck" werkt nog wel.
<b>Science</b>	20	You can do science, you! Je kunt dingen beter, sneller, langer en harder laten werken, zowel mechanisch als biologisch. Hier moet je altijd wel even wat tijd aan besteden om het te bestuderen. Je kan redeneren naar het resultaat van een bepaald experiment.	"Component lore" en "Recycling" vereist.Hiermee maak je alleen verbeteringen en repareer je dus niets!
<b>Small guns</b>	25	Je kan accuraat een éénhandig vuurwapen en BB-gun afvuren.	Doet 1 punt schade.
<b>Sneak</b>	15	Je bent stiller dan de nacht en wordt op deze manier minder snel opgemerkt.	Speelt 'Steal niv 2' en 'Sandman' vrij.Je kan jezelf verbergen als je voor ½ achter een object staat (vinger in de lucht)
<b>Speak language</b>	15	Speak language '...' Duits, Frans, Italiaans, Spaans, Joegoslavisch, Russisch. Call: Speak 'taal' Zie ook: 2.4 'Speak Language'	Gratis als je uit het land komt wat die taal spreekt.Nederlands en Engels vallen hier niet onder en zijn innate.
<b>Special weapons</b>	50	Dingen opblazen met een mini-nuke?! Dat kan! Met deze skill kan je met speciale wapens omgaan zoals een Fatman, raketwerpers, flamers e.d..Twijfel je of iets speciaal is? Vraag het van te voren aan de spelleiding.	Hier in laten we vrij, zorg ervoor dat het veilig is en overleg mogelijk vooraf met ons.
<b>Speech niv 1</b>	10	Je hebt kans dat je iemand over kan halen met een goed gesprek. * De persoon luistert niet naar opdrachten die zichzelf schade aandoen.	Call "speech 1" vóór het begin van je zin. 1x per weekendAls jij alvorens het gesprek waarin de skill 'speech' gebruikt wordt een aannemelijke wantrouw hebt jegens de tegenpartij heb jij een natuurlijke scepticism opgebouwd. Dan werkt de skill 'Speech' ni
<b>Speech niv 2</b>	15	Je hebt kans dat je nu ook mensen kan ompraten die hier wat beter tegen kunnen. * De persoon luistert niet naar opdrachten die zichzelf schade aandoen.	Niv 1 vereist. Call "speech 2" vóór het begin van je zin.Niveau 1 vervalt bij het aankopen van niveau 2. 2x per weekendAls jij alvorens het gesprek waarin de skill 'speech' gebruikt wordt een aannemelijke wantrouw hebt jegens de tegenpartij heb jij een

<b>Speech niv 3</b>	25	Je kan nu bijna iedereen alles laten geloven. * De persoon luistert niet naar opdrachten die zichzelf schade aandoen.	Niv 2 vereist. Call "speech 3" vóór het begin van je zin. Niveau 2 vervalt bij het aankopen van niveau 3. 3x per weekend Als jij alvorens het gesprek waarin de skill 'speech' gebruikt wordt een aannemelijke wantrouw hebt jegens de tegenpartij heb jij een na
<b>Standard Armour</b>	0	Alle standard (light) Armour, denk hierbij aan Leer, plastic, bont, rubber, football schouderstukken, scherpak, padded armor, bottlecaps en vergelijkbaar. Zoiets als een leren jas of een body-protector (voor sport) kan iedereen dragen.	Geeft 1 punt per locatie die bedekt is.
<b>Steal Niv 1</b>	15	Je kunt mensen bestellen van spullen die aan het lichaam hangen of zichtbaar uit een tas hangen.	Je krijgt stickers en informatie bij de incheck.
<b>Steal niv 2</b>	20	Wapens die niet in de hand gedragen worden kan je het magazijn van stelen (mits deze een magazijn heeft).	Niv 1 + Sneak
<b>Steal niv 3</b>	25	Je kunt tassen openen als die aan iemands lichaam zit en hier mogelijk ook nog wat in stoppen. Wapens die in de hand gedragen worden kan je het magazijn van stelen (mits deze een magazijn heeft).	Niv 2
<b>Strong back</b>	20	Je bent in staat om Heavy en Combat Armor te dragen. Tevens kun je Sturdy, Heavy of Combat Armor stacken met Standard Armour.	Hierdoor kan je armor dragen van sterker materiaal. Geeft 3-4 punten bescherming op de plekken die bedekt zijn met armor. (Zie spelersgids '4.0 Armor)
<b>Sturdy Armour</b>	0	Sturdy armour (junk). Junk armour is gemaakt van verstevigd leer (met metalen studs of strips bijvoorbeeld), metal scraps (nummerplaten, wioldoppen, verkeersborden, etc), ijshockey keeper gear, autobanden (loopvlak), animal scales en vergelijkbaar.	Geeft 2 punten per locatie die bedekt is.
<b>Surgeon</b>	20	Hiermee kun je zware verwondingen genezen doormiddel van operaties en sterile hechtingen. Je kunt ook andere gecompliceerde medische handelingen doen. Je kan alle lichamelijke diagnoses stellen. (Doctor vereist).	Zie 'Hitsysteem en Healing'
<b>Throwing</b>	15	Je kan goed gooien met dingen. Dit geldt ook voor granaten.	Alles wat een OC kernloos gooiwapen is, is toegestaan.
<b>Tracker</b>	12	De ervaring in de woestenijs zorgt ervoor dat je goed bent in spoorzoeken. Je kan zeer goed sporen herkennen, en volgen.	Je herkent sporen, wat voor sporen, hoeveel sporen en hoe zwaar de bepakking was/is. En je kan bepalen welke richting op..
<b>Unarmed niv. 1</b>	12	Vuistslagen veroorzaken een stagger (net als bij BB guns). Kan met een dodge vermeden worden.	Call: 'Stagger' houdt het veilig en gebruik deze skill NOOIT in combat. Alleen 1-op-1.
<b>Unarmed niv. 2</b>	14	Kan iemand bewusteloos slaan. Slachtoffer blijft 5 minuten bewusteloos.	Vereist: Unarmed niv. 1 Call "subdue" houdt het veilig en gebruik deze skill NOOIT in combat. Alleen 1-op-1.
<b>Unarmed niv. 3</b>	15	Je bent een goede bokser! Met boksbeugels of bokshandschoenen doe je 1 punt damage en je kan iemand bewusteloos slaan..LET OP! Hou het veilig, behandel dit hetzelfde als slagwapens en heb respect voor elkaars grenzen en raak elkaar niet echt.	Vereist: Unarmed niv. 2 en Toughness. houd het veilig en gebruik deze skill NOOIT in combat. Alleen 1-op-1.

## Traits

Naam	Kosten	Uitleg	Bijzonderheden
<b>Addiction</b>	0	Je raakt minder snel gewond, uitgeput en je voelt je king of the world. Zolang je maar je verslaving blijft gebruiken. Anders krijg je nadelige effecten.	Deze traits kan je alleen in-game verkrijgen van de spelleiding zodra er een verslaving is vastgesteld. *vervangt de perk 'Toughness' als de speler die heeft**geldt niet voor alcoholverslaving
<b>Animal friend</b>	6	(Gemuteerde) dieren zullen je niet zo snel aanvallen. Totdat jij het aanvalt	Call: 'Animal friend' bij benadering.

<b>Cannibal</b>	8	Het eten van mensen- of ghouls vlees regeneert HP	Fast metabolism vereist. 2 HP per minuut dat je eet. *Kan niet gekocht worden door Ghouls
<b>Chem Fiend</b>	10	Alle chems die je zelf neemt werken voortaan iets langer.	Chems werken 3 minuten langer dan normaal. *Kan niet gekocht worden in combinatie met Addiction
<b>Claustrophobia</b>	5	Je word claustrofobisch in ruimtes kleiner dan 2x2meter. Dit gaat ook om jou persoonlijke ruimte (mensen die tegen je aan staan etc).	Melee aanvallen die jij doet op anderen doen dubbele schade, wel wil je zo snel mogelijk de ruimte uit en raak, ben je in paniek en heb je kans je maten aan te vallen. Als je ruimte beperkt wordt val je hetgene wat je ruimte beperkt aan, ongeacht of het vr
<b>Fast metabolism</b>	10	Het eten van voedsel regeneert health, ook als het irradiated is. (Doet dan nog wel radiation damage)	1 HP per minuut dat je eet. *Kan niet gekocht worden door Ghouls Allen met IC verkregen voedselwaar.
<b>Force lock</b>	5	Je forceert een slot.	je mag één pinnetje van een slot trekken zonder dat je een lockpick skill hebt.
<b>Ghoulish</b>	16	Je hebt alle voordelen van Ghoul zijn, zonder dat je Ghoul bent of erop lijkt als mens. Ghouls lijken je ook te accepteren als hun eigen. Tot dat jij hen aanvalt.	Lees: Ghouls. Call: 'Ghoulish' bij benadering. GRATIS voor Ghouls Overleg met spelleiding voor niet Ghouls
<b>Glowing one</b>	5	Je kan één keer per weekend twee radiatie punten schade doen, bij aanraking. Call: 'Radiation 2'	1x per weekend *GHOUL ONLY
<b>Infiltrator 1</b>	10	Soms heb je net dat beetje meer geluk. 1x keer per weekend kan je voorkomen dat een slot permanent breekt.	1x per weekend negeer je het effect van een rode pin.
<b>Infiltrator 2</b>	10	Soms heb je net dat beetje meer geluk. 2x keer per weekend kan je voorkomen dat een slot permanent breekt.	2x per weekend negeer je het effect van een rode pin.
<b>Infiltrator 3</b>	10	Soms heb je net dat beetje meer geluk. 3x keer per weekend kan je voorkomen dat een slot permanent breekt.	3x per weekend negeer je het effect van een rode pin.
<b>Intense training</b>	25	Alle Skills en Traits zijn voortaan twee punten goedkoper	
<b>Lead belly</b>	6	Radioactief eten en drinken doet je niets	
<b>Lifegiver (1)</b>	15	Je hebt op elke ledemaat en je torso 1 extra hitpoint.	
<b>Lifegiver (2)</b>	15	Je hebt op elke ledemaat en je torso 1 extra hitpoint.	
<b>Lifegiver (3)</b>	15	Je hebt op elke ledemaat en je torso 1 extra hitpoint.	
<b>Lifegiver (4)</b>	15	Je hebt op elke ledemaat en je torso 1 extra hitpoint.	
<b>Light step</b>	5	Mijnen en vallen worden niet getriggerd door jou.	
<b>Lonesome ranger</b>	5	Je voelt je prettiger als je alleen bent en je eigen ding kan doen. Niemand die je stoort! Je moet je elke dag 30 minuten afzonderen van de rest, zodat je even tot jezelf kunt komen; tijd voor jezelf is immers nooit 'verloren' tijd. Als je dit niet doet, k	(Random bonus!) Bij de bar kun je een kaartje halen. Zonder jezelf af van alle anderen en lees dan je kaartje. Pas na 30 minuten kom je terug en lever je het kaartje weer in bij de bar en ontvang je je bonus.

<b>Luck</b>	8	Je hebt net wat meer geluk dan de ander.	Je mag luck 1x per dag gebruiken voor een extra dodge of het negeren van een rode pin bij lockpickin, een hogere speech check en scepticism check.. Hiermee kan je met level 3 speech wel een level 3 Scepticism overrulen en vice versa. Dit werkt alleen op sk
<b>Man's man / Woman's Woman</b>	10	Je hebt een positief effect op de hetzelfde geslacht. 1x per event heb je een 'free' persuasion op hetzelfde geslacht. (*lees skill: 'deception and persuasion')	*Kan niet door ghouls gekocht worden 1x per weekend Kan gekocht worden zonder speech skill of 'deception and persuasion' Mag gecombineerd worden met 'Sex Appeal'
<b>Medical miracle</b>	15	Als al je hitpoints op 0 staan kan je alsnog bij bewustzijn blijven. Je kan jezelf wel over de grond slepen, maar niets meer gebruiken of vasthouden. Je kunt praten en roepen (en kreunen en reutelen en andere stervende mensengeluiden)	
<b>Nerves of steel</b>	20	Je bent voor niets bang. 'Fear' heeft geen effect op jou.	
<b>Night Owl</b>	15	Je bent een echte nachtbraker! Tussen zonsondergang en zonsopgang heb je een 1 extra levenspunt.	Kan maar 1 keer gekocht worden, kan niet samen met Solar Powered
<b>Night person</b>	5	Je kan zien in het donker	Je kan hints krijgen van spelleiding door wat je ziet in een donkere situatie. Werkt op een max. van 5 meter vrije zicht.
<b>Nuclear one</b>	15	Je kan drie keer per weekend drie radiatie punten schade doen, bij aanraking. Call: 'Radiation 3'	3x per weekend *kan niet gekocht worden zonder 'Glowing one', overschrijft 'Glowing one' * Must be exposed to high radiation in game. (6 points or higher) *GHOUL ONLY
<b>Radiation immunity</b>	13	Je bent immuun voor elke soort radiatie	Niet vrij kiesbaar, give us a reason! Gratis voor Ghouls
<b>Rad sponge</b>	7	Negeert je eerste radiatie punt. 2x per dag, niet aaneengesloten met minstens één uur tussenpauze.	Hierdoor ben je in principe in het bezit van 6 punten radiatie, maar doet de eerste geen schade en heeft geen effect.
<b>Sex Appeal</b>	10	Je hebt een positief effect op de opposite sex. 1x per event heb je een 'free' persuasion op de opposite sex. (*lees skill: 'deception and persuasion')	*Kan niet door ghouls gekocht worden 1x per weekend Kan gekocht worden zonder speech skill of 'deception and persuasion'
<b>Solar Powered</b>	15	Let's go sunnin'! Tussen zonsopgang en zonsondergang heb je 1 extra levenspunt.	Kan maar 1 keer gekocht worden, kan niet samen met Night Owl
<b>System Override</b>	5	Je force hackt een terminal	Je hebt kans hem te hacken, je kan ook buiten gesloten worden.
<b>Targeted</b>	3	Een vijand heeft grotere kans jou aan te vallen, gewoon omdat je er zo uit ziet.	Bij een aanval roep je 'Targeted' en de vijand, tot een omtrek van 5 meter, valt jou aan en laat je maten met rust. Jij moet in vrije zicht staan.
<b>Terrifying Presence (1)</b>	20	Er is een onverklaarbare reden voor, maar zo nu en dan rent iedereen van je weg. Je kan 1x per weekend een 'Fear' gebruiken op iemand. Dit persoon is doodsbang voor je, en rent dus weg.	1x per weekend.
<b>Terrifying Presence (2)</b>	20	Er is een onverklaarbare reden voor, maar zo nu en dan rent iedereen van je weg. Je kan 2x per weekend een 'Fear' gebruiken op iemand. Dit persoon is doodsbang voor je, en rent dus weg.	2x, per weekend.
<b>Toughness</b>	10	Je bent minder snel geraakt door een melee attack	Every other hit doet schade. (eerste niet, tweede wel, derde niet, vierde wel etc). Critical doet wel schade. Werkt alleen bij Melee.
<b>V.A.T.S</b>	10	De kans op een critical is hoger.	Je hebt 1x per dag een critical. Dubbele schade. Call: 'Critical'. Deze werkt ook op Toughness, maar niet op Dodge