

## Roanoke: priester

Overzicht alle mogelijke vaardigheden.

### Priesters

Als priester ben je de bemiddelaar tussen de sterfelijke wereld en de goden. Als je een voorliefde hebt voor het verzinnen van rituelen en het centraal staan in de groep, dan is deze klasse ideaal voor jou. Door middel van rituelen, gebeden en spirituele banden sta je dicht bij de goden en ben je in staat om zowel spreuken als inzichten te ontvangen die je verder kunnen leiden.

#### De Rol van de Heilige Riten:

Rituelen zijn de kern van je bestaan als priester. Je initieert en leidt deze heilige handelingen, die je een unieke connectie met de goden geven. Door middel van deze rituelen kan je toegang krijgen tot speciale spreuken en boodschappen die je kunnen bijstaan in je reis.

#### Spiritueel Leiderschap:

Je speelt een essentiële rol als spiritueel leider binnen de groep. Je verzamelt volgelingen en leidt hen in gebed en toewijding. Je connectie met de goden maakt je in staat om gaven en inzichten te ontvangen die niet alleen jou, maar ook degenen die je volgen, kunnen ondersteunen.

#### De Kracht van Roleplay:

Binnen de klasse van de priester is roleplay van vitaal belang. Je belichaamt de spirituele verbinding en het geloof in hogere machten. Je overtuigingskracht en de manier waarop je rituelen en gebeden uitspeelt, bepalen de diepte van je invloed en de impact van je acties op het spel.

#### Focus op Spirituele Energie:

Om je spreuken en gaven te gebruiken, vereist dit een diepe focus en een sterke band met de goden. Je put uit spirituele energie om deze krachten te manifesteren en te leiden. Je vermogen om deze energie te kanaliseren en te beheersen zal bepalend zijn voor je effectiviteit als priester.

#### Een Weg van Dienstbaarheid:

Als priester sta je in dienst van je geloof en je volgelingen. Je rol gaat verder dan alleen magische vaardigheden; het omvat leiderschap, overtuiging en het versterken van de spirituele band van de groep. Je dient als brug tussen de wereld van de stervelingen en de Goddelijke sferen.

Kies je voor de klasse van de priester, dan omarm je een pad van spirituele diepgang, leiderschap en de kracht om zowel de zichtbare als onzichtbare wereld te beïnvloeden. Je aanwezigheid brengt betekenis en spirituele verrijking in het spel, terwijl je de band tussen de groep en de goden versterkt.

### Creëren & Evolutie van een personage

- Een personage koopt zijn vaardigheden met **Ervaringspunten (EP)**. Bij de creatie van een personage ontvang je 15 EP + 5 extra EP naargelang het ingestuurde **achtergrondverhaal**.
- Je kiest eerst **welk volk** je wilt spelen (info vind je op de website),
- Dan kies je welke **klasse** je wilt spelen (info vind je op de website),
- Daarna kies je je **vaardigheden** uit de lijst van je gekozen klasse.
- Sommige vaardigheden vereisen dat je andere vaardigheden al kent vooraleer je deze kunt en mag nemen. (Dit noemt men **voorkennis**) Hou hier rekening mee.
- Per overleefd evenement verdien je 3 EP om te verdelen in je huidige lijst.

- Nadat je je vaardigheden hebt gekocht moet je nog je uitrusting kopen. Je hebt 10 **uitrustingspunten** (ambachten hebben er 15) waarmee je deze kan en mag kopen. (Zie uitrusting)
- Als je personage sterft, mag je per evenement dat je hebt meegedaan 1 extra EP besteden boven op je 15 EP + 5 extra EP naargelang het ingestuurde achtergrondverhaal. (Spelleiding kan hier uitzonderingen op maken als beloning voor goed rollenspel met vorig personage)

### Achtergrondverhaal

We motiveren spelers om een achtergrondverhaal te schrijven voor hun personages. Volgende bonus verdien je bij het insturen van je persoonlijk achtergrondverhaal van je eigen personage: + 5 start EP (ervaringspunten)

We geven graag nog enkele richtlijnen mee voor een goed achtergrondverhaal:

- Hou het persoonlijk: vertrek steeds vanuit je eigen personage of groep en niet vanuit wereldschokkende gebeurtenissen.
- Respecteer ongeveer een minimum van twee bladzijden en maximum van tien bladzijden.
- Houd het realistisch: schrijf bijvoorbeeld niet 'en toen vond ik plots een Uber-magisch zwaard en een koffer met 100 goudstukken en bleek ik de zoon van een God te zijn.'
- Wikkel niet alles af, laat wat ruimte voor ons om je achtergrondverhaal te gebruiken.
- Breng geen elementen in je verhaal die niet stroken met de wereld (draken, geweren, aliens, ...) of die speltechnisch niet mogelijk zijn (geleerden, mensen die kunnen vliegen)
- Baseer je verhaal niet op waargebeurde feiten of figuren.

We kunnen je achtergrondverhaal (of delen ervan) afkeuren als we vinden dat het absoluut niet strookt met de wereld of je personage. We zijn hier weliswaar heel fair in en zijn steeds bereikbaar voor vragen of mocht je hulp nodig hebben bij het schrijven van je verhaal.

### Aankopen van vaardigheden

Het aankopen van vaardigheden kun je door EP te spenderen. Je kunt niet meer EP spenderen dan je hebt. Minder kan wel dan worden deze opgespaard tegen de volgend live.

Waar moet je op letten als je naar de vaardigheden kijkt:

- **Naam:** is gewoon om het een naam te geven, deze staan alfabetisch in lijst.
- **Omschrijving:** dit legt binnen spel uit wat het doet
- **Speltechnisch:** dit legt OC uit wat het doet volgens de regels
- **Kost:** dit is de prijs die je betaald wanneer je het gebruikt, het kan zijn dat de kost ook door iemand anders gedragen wordt (dit laatste kan enkel vrijwillig)
- **Grondstof:** als hier iets bij staat moet je de gebruikte grondstof hebben en aan een figurant of ruiltent afgeven.
- **Prop:** sommige vaardigheden vragen props (materialen die men moet gebruiken om het rollenspel realistischer te maken. Bv hamer voor een smid).
- **Voorkennis:** dit zijn vaardigheden die men eerst moet hebben alvorens men deze kan nemen.
- **Klasse:** je kunt deze vaardigheid enkel nemen als je de juiste klassen hebt.
- **Hand-out:** dit is een buitenspel document dat je krijgt bij aanvang, het geeft u wellicht meer info over het onderwerp.

-----

## 1 2 de klasse

**Omschrijving:** je kan niet bij 1 klasse zitten, maar je breidt je ervaring uit naar een tweede beroep of bezigheid.

**Speltechnisch:** je mag een tweede klasse kiezen en je mag nu ook de vaardigheden uit deze lijst kiezen aan 1 ep, **dit kan slechts eenmaal gekozen worden.**

**Klasse:** iedereen

## 2 6e zintuig

**Omschrijving:** je voelt dat er iets gaat gebeuren, maar weet niet wat.

**Speltechnisch:** je vraagt figurant of er onheil op komst is. Je krijgt minimum een ja/nee antwoord.

**Klasse:** vagebond, priester, magiër

## 3 Aanroeping

**Omschrijving:** Tijdens de mis of gebed kan je je God of Goden aanroepen om hen iets te vragen.

**Speltechnisch:** je mag tijdens de misviering een vraag stellen aan uw God (**best deze vraag op voorhand doorgeven aan ruitent**).

**Kost:** 1 focus

**Voorkennis:** geloofskennis (x), roeping, gebed en/of misviering.

**Klasse:** priester

4 niet toegankelijk voor priester

5 niet toegankelijk voor priester

6 niet toegankelijk voor priester

7 niet toegankelijk voor priester

8 niet toegankelijk voor priester

## 9 Aanvoelen dieren

**Omschrijving:** je kan instinctief aanvoelen of een dier vijandig is en of er een kans bestaat dat deze gaat aanvallen.

**Speltechnisch:** vraag figurant of dit zo is, je zal min een ja/nee antwoord krijgen.

**Kost:** 1 focus

**Klasse:** iedereen

## 10 Aanvoelen wezens

**Omschrijving:** je kan instinctief aanvoelen of een wezen vijandig is en of er een kans bestaat dat deze gaat aanvallen.

**Speltechnisch:** Vraag een figurant of dit zo is, je zal min een ja/nee antwoord krijgen. Afhankelijk van je kennis wezens.

**Kost:** 1 focus

**Voorkennis:** kennis wezens

**Klasse:** magiër, priester

## 11 Afbakening 1

**Omschrijving:** je kan een bepaald, beperkt stuk wildernis opeisen als je territorium.

**Speltechnisch:** men kan dit slechts 1x per evenement initiëren: indien verdreven uit zijn territorium kan hij of zij dit niet meer doen tijdens een evenement. Men 'kiest' een bepaald stuk woud uit het zicht van enige bebouwing en speelt uit dat men 10 grote vierkante meters afbakt (zegenen, stenen leggen, dreamcatchers hangen, etc.) Dit wordt doorgegeven aan spelleiding en vastgelegd met de speler in kwestie, zo zal het afgebakend gebied vanaf dan bekend staan als zijn/haar territorium.

- De magiër of priester heeft in zijn territorium+5 bufferpunten, deze worden bij elk ochtendgloren automatisch aangevuld indien je nog steeds over je territorium beschikt. Deze extra punten 'verdwijnen' als hij het territorium verlaat en worden herwonnen in dezelfde staat indien hij het terug betreedt.

**Kost:** 2 focus

**Prop:** inkleding, stenen leggen, dreamcatchers, etc. (zelf voorzien)

**Voorkennis magiër:** magie kennis, Roep der magie, ritueel

**Voorkennis priester:** geloofskennis, Roeping, bidden en/of misviering,

**Klasse:** magiër, priester

## 12 Afbakening 2

**Omschrijving:** je kan een bepaald, beperkt stuk wildernis opeisen als je territorium.

**Speltechnisch:** men kan dit slechts 1x per evenement initiëren: indien verdreven uit zijn territorium kan hij of zij dit niet meer doen tijdens een evenement. Men 'kiest' een bepaald stuk woud uit het zicht van enige bebouwing en speelt uit dat men 10 grote vierkante meters afbakt (zegenen, stenen leggen, dreamcatchers hangen, etc.) Dit wordt doorgegeven aan spelleiding en vastgelegd met de speler in kwestie, zo zal het afgebakend gebied vanaf dan bekend staan als zijn/haar territorium.

- De magiër of priester heeft in zijn territorium+5 bufferpunten, deze worden bij elk ochtendgloren automatisch aangevuld indien je nog steeds over je territorium beschikt. Deze extra punten 'verdwijnen' als hij het territorium verlaat en worden herwonnen in dezelfde staat indien hij het terug betreedt.

**Kost:** 3 focus eenmalig

**Prop:** inkleding, stenen leggen, dreamcatchers, etc. (zelf voorzien)

**Voorkennis magiër:** magie kennis, Roep der magie, ritueel, afbakening 1

**Voorkennis priester:** geloofskennis, Roeping, bidden en/of misviering, afbakening 1

**Klasse:** magiër, priester

## 13 Afbakening 3

**Omschrijving:** je kan een bepaald, beperkt stuk wildernis opeisen als je territorium.

**Speltechnisch:** men kan dit slechts 1x per evenement initiëren: indien verdreven uit zijn territorium kan hij of zij dit niet meer doen tijdens een evenement. Men 'kiest' een bepaald stuk woud uit het zicht van enige bebouwing en speelt uit dat men 10 grote vierkante meters afbakt (zegenen, stenen leggen, dreamcatchers hangen, etc.) Dit wordt doorgegeven aan spelleiding en vastgelegd met de speler in kwestie, zo zal het afgebakend gebied vanaf dan bekend staan als zijn/haar territorium.

- De priester kan elke bezoeker van zijn volk die hij beschermt in z'n Territorium +5 bufferpunten geven.
- De magiër of priester heeft in zijn territorium+5 bufferpunten, deze worden bij elk ochtendgloren automatisch aangevuld indien je nog steeds over je territorium beschikt. Deze extra punten 'verdwijnen' als hij het territorium verlaat en worden herwonnen in dezelfde staat indien hij het terug betreedt.

**Kost:** 3 focus voor priester eenmalig, 1 focus voor persoon die bufferpunten krijgt/per keer.

**Prop:** inkleding, stenen leggen, dreamcatchers, etc. (zelf voorzien)

**Voorkennis magiër:** magie kennis, Roep der magie, ritueel, afbakening 1&2

**Voorkennis priester:** geloofskennis, Roeping, bidden en/of misviering, afbakening 1&2

**Klasse:** magiër, priester

## 14 Afbakening 4

**Omschrijving:** je kan een bepaald, beperkt stuk wildernis opeisen als je territorium.

**Speltechnisch:** men kan dit slechts 1x per evenement initiëren: indien verdreven uit zijn territorium kan hij of zij dit niet meer doen tijdens een evenement. Men 'kiest' een bepaald stuk woud uit het zicht van enige bebouwing en speelt uit dat men 10 grote vierkante meters afbakt (zegenen, stenen leggen, dreamcatchers hangen, etc.) Dit wordt doorgegeven aan spelleiding en vastgelegd met de speler in kwestie, zo zal het afgebakend gebied vanaf dan bekend staan als zijn/haar territorium.

- De priester kan elke bezoeker van zijn volk die hij beschermt in z'n Territorium +10 bufferpunten geven.
- De magiër of priester heeft in zijn territorium+5 bufferpunten, deze worden bij elk ochtendgloren automatisch aangevuld indien je nog steeds over je territorium beschikt. Deze extra punten 'verdwijnen' als hij het territorium verlaat en worden herwonnen in dezelfde staat indien hij het terug betreedt.

**Kost:** 3 focus voor priester eenmalig, 2 focus voor persoon die bufferpunten krijgt/per keer.

**Prop:** inkleding, stenen leggen, dreamcatchers, etc. (zelf voorzien)

**Voorkennis priester:** geloofskennis, Roeping, bidden en/of misviering, afbakening 1-3

**Klasse:** priester

#### 15 Afbakening 5

**Omschrijving:** je kan een bepaald, beperkt stuk wildernis opeisen als je territorium.

**Speltechnisch:** men kan dit slechts 1x per evenement initiëren: indien verdreven uit zijn territorium kan hij of zij dit niet meer doen tijdens een evenement. Men 'kiest' een bepaald stuk woud uit het zicht van enige bebouwing en speelt uit dat men 20 grote vierkante meters afbakt (zegenen, stenen leggen, dreamcatchers hangen, etc.) Dit wordt doorgegeven aan spelleiding en vastgelegd met de speler in kwestie, zo zal het afgebakend gebied vanaf dan bekend staan als zijn/haar territorium.

- De priester kan elke bezoeker van zijn volk die hij beschermt in z'n Territorium +10 bufferpunten geven.
- De magiër of priester heeft in z'n Territorium +10 bufferpunten, deze worden bij elk ochtendgloren automatisch aangevuld indien je nog steeds over je Territorium beschikt. Deze extra punten 'verdwijnen' als hij het territorium verlaat en worden herwonnen in dezelfde staat indien hij het terug betreedt.

**Kost:** 4 focus voor priester eenmalig, 2 focus voor persoon die bufferpunten krijgt/per keer.

**Prop:** inkleding, stenen leggen, dreamcatchers, etc. (zelf voorzien)

**Voorkennis priester:** geloofskennis, Roeping, bidden en/of misviering, afbakening 1-4

**Klasse:** priester

#### 16 Affiniteit

**Omschrijving:** je hebt een affiniteit met een bepaald dier, je draagt hier openlijk elementen van in je klederdracht. Je hebt een sterke band met 1 soort dier of element en begint fysieke kenmerken over te nemen van zijn Affiniteit.

**Speltechnisch:** je krijgt een unieke vaardigheid van spelleiding.

**Prop:** kenmerken van gekozen dier in klederdracht (zelf voorzien)

**Voorkennis:** kennis dieren & monsters

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** info over gekozen dier

#### 17 niet toegankelijk voor priester

#### 18 Afslachten geesten

**Omschrijving:** je hebt ooit een getraumatiseerde ervaring, diepgewortelde haat of is gewoon goed in het in elkaar hakken van geesten.

**Speltechnisch:** + 1 magische schade tegen geesten

**Kost:** 2 focus/gevecht

**Prop:** wapen (zelf voorzien)

**Voorkennis:** geestesoog, kennis geesten, wapengebruik (x)

**Klasse:** krijger, priester, magiër

#### 19 niet toegankelijk voor priester

#### 20 niet toegankelijk voor priester

#### 21 niet toegankelijk voor priester

#### 22 niet toegankelijk voor priester

#### 23 niet toegankelijk voor priester

#### 24 niet toegankelijk voor priester

#### 25 niet toegankelijk voor priester

#### 26 niet toegankelijk voor priester

#### 27 niet toegankelijk voor priester

#### 28 niet toegankelijk voor priester

#### 29 angst resistentie

**Omschrijving:** je bezit stalen zenuwen en de moed om een verschrikkelijke angst te overwinnen.

**Speltechnisch:** negeer eerste angst effect

**Kost:** 1 focus /keer  
**Klasse:** iedereen

30 **Anker zicht**

**Omschrijving:** je kan voorwerpen of personen waar geesten aan gebonden zijn detecteren.

**Speltechnisch:** je kan een figurant vragen of het iets met geesten te maken heeft, je krijgt minimum en ja/nee antwoord.

**Kost:** 1 focus /onderzoek

**Voorkennis:** kennis geesten

**Klasse:** iedereen

- 31 niet toegankelijk voor priester
- 32 niet toegankelijk voor priester
- 33 niet toegankelijk voor priester
- 34 niet toegankelijk voor priester
- 35 niet toegankelijk voor priester
- 36 niet toegankelijk voor priester
- 37 niet toegankelijk voor priester
- 38 niet toegankelijk voor priester
- 39 niet toegankelijk voor priester
- 40 niet toegankelijk voor priester
- 41 niet toegankelijk voor priester
- 42 niet toegankelijk voor priester
- 43 niet toegankelijk voor priester

44 **bescherming van het woud**

**Omschrijving:** je leeft in harmonie met zijn bosrijke omgeving en wordt nooit als prooi of dreiging gezien door de inwoners van het woud.

**Speltechnisch:** wanneer je beide handen omhooghoudt in het woud, kan je niet worden aangevallen door Beesten of dieren. Je mag zelf geen offensieve acties ondernemen of spreuken gebruiken. Dit werkt enkel op dieren die instinctief reageren.

**Kost:** 2 focus

**Klasse:** magiër, genezer, priester, vagebonde, ambacht

- 45 niet toegankelijk voor priester
- 46 niet toegankelijk voor priester

47 **binden anker**

**Omschrijving:** je kan een anker binden aan een persoon waardoor deze ook de speciale eigenschappen van het voorwerp kan gebruiken.

**Speltechnisch:** door rollenspel doet men een ritueel om een anker aan iemand te binden. **Spelleiding moet aanwezig zijn.**

**Kost:** afhankelijk van anker

**Grondstof:** afhankelijk van anker

**Prop:** anker geleverd door spelleiding ingame te vinden al dan wel of niet

**Voorkennis magiër:** geestesoog, kennis geesten, ankerzicht, magie kennis (x) roeping der magie, rituelen

**Voorkennis priester:** geestesoog, kennis geesten, ankerzicht, geloofskennis (x), roeping, bidden en/of misviëring,

**Klasse:** magiër, priester

**Hand-out:** zit bij anker

48 **binden Goddelijk artefact**

**Omschrijving:** je kan een Goddelijk voorwerp aan een persoon binden waardoor deze ook de speciale eigenschappen van het voorwerp kan gebruiken.

**Speltechnisch:** door rollenspel doet men een ritueel om een het Goddelijk voorwerp aan iemand te binden. **Spelleiding moet aanwezig zijn.**

**Kost:** afhankelijk van Goddelijk voorwerp

**Grondstof:** afhankelijk van Goddelijk voorwerp

**Prop:** Goddelijk voorwerp geleverd door spelleiding ingame te vinden al dan wel of niet.

**Voorkennis:** geloofskennis (x), roeping, gebed en/of misviering, Goddelijk zicht, Goddelijk onderzoek, binden relik.

**Klasse:** priester

**Hand-out:** zit bij Goddelijk voorwerp

49 niet toegankelijk voor priester

50 binden relik

**Omschrijving:** je kan een relik aan een persoon binden waardoor deze ook de speciale eigenschappen van het voorwerp kan gebruiken

**Speltechnisch:** door rollenspel doet men een ritueel om een het relik aan iemand te binden. **Spelleiding moet aanwezig zijn.**

**Kost:** afhankelijk van relik

**Grondstof:** afhankelijk van relik

**Prop:** relik geleverd door spelleiding ingame te vinden al dan wel of niet.

**Voorkennis:** geloofskennis (x), roeping, gebed en/of misviering, Goddelijk zicht, Goddelijk onderzoek.

**Klasse:** priester

**Hand-out:** zit bij relik

51 niet toegankelijk voor priester

52 niet toegankelijk voor priester

53 niet toegankelijk voor priester

54 niet toegankelijk voor priester

55 niet toegankelijk voor priester

56 niet toegankelijk voor priester

57 niet toegankelijk voor priester

58 niet toegankelijk voor priester

59 niet toegankelijk voor priester

60 niet toegankelijk voor priester

61 niet toegankelijk voor priester

62 niet toegankelijk voor priester

63 niet toegankelijk voor priester

64 niet toegankelijk voor priester

65 niet toegankelijk voor priester

66 niet toegankelijk voor priester

67 niet toegankelijk voor priester

68 niet toegankelijk voor priester

69 niet toegankelijk voor priester

70 niet toegankelijk voor priester

71 niet toegankelijk voor priester

72 controle dieren

**Omschrijving:** je kan aan een gewillig dier een opdracht geven.

**Speltechnisch:** persoon kan een bepaald dier een opdracht geven, dit moet het dier ook willen doen en mag niet tegen het instinct van het dier gaan. Rollenspel.

**Kost:** 2 focus

**Voorkennis:** kennis dieren & monsters, aanvoelen dieren, Spreken taal der dieren en monsters, dierenvriend

**Klasse:** magiër, priester, vagebond

73 niet toegankelijk voor priester

74 niet toegankelijk voor priester

75 niet toegankelijk voor priester

76 niet toegankelijk voor priester

77 niet toegankelijk voor priester  
78 niet toegankelijk voor priester  
79 niet toegankelijk voor priester  
80 niet toegankelijk voor priester e  
81 niet toegankelijk voor priester

## 82 Dierenvriend

**Omschrijving:** zolang je niks verkeerd doet zullen dieren je normaal gezien niet aanvallen.

**Speltechnisch:** je neemt een niet-aanvallende houding aan en meld dat je deze vaardigheid hebt aan fig. of spelleiding.

**Voorkennis:** kennis dieren & beesten, Aanvoelen dieren, Spreken taal der dieren en monsters

**Klasse:** vagebond, priester, magiër

83 niet toegankelijk voor priester  
84 niet toegankelijk voor priester  
85 niet toegankelijk voor priester  
86 niet toegankelijk voor priester  
87 niet toegankelijk voor priester  
88 niet toegankelijk voor priester  
89 niet toegankelijk voor priester  
90 niet toegankelijk voor priester

## 91 Focus 1

**Omschrijving:** oefening baart kunst je verhoogt je focus.

**Speltechnisch:** +1 focus

**Klasse:** iedereen

## 92 Focus 2

**Omschrijving:** oefening baart kunst je verhoogt je focus.

**Speltechnisch:** +2 focus

**Voorkennis:** focus 1

**Klasse:** iedereen

## 93 Focus 3

**Omschrijving:** oefening baart kunst je verhoogt je focus.

**Speltechnisch:** +3 focus

**Voorkennis:** focus 1-2

**Klasse:** iedereen

## 94 Focus 4

**Omschrijving:** oefening baart kunst je verhoogt je focus.

**Speltechnisch:** +4 focus

**Voorkennis:** focus 1-3

**Klasse:** iedereen

## 95 Focus 5

**Omschrijving:** oefening baart kunst je verhoogt je focus.

**Speltechnisch:** +5 focus

**Voorkennis:** focus 1-4

**Klasse:** iedereen

## 96 Focus 6

**Omschrijving:** oefening baart kunst je verhoogt je focus.

**Speltechnisch:** +6 focus

**Voorkennis:** focus 1-5

**Klasse:** iedereen



97 [Focus 7](#)

**Omschrijving:** oefening baart kunst je verhoogt je focus.

**Speltechnisch:** +7 focus

**Voorkennis:** focus 1-6

**Klasse:** iedereen

98 [Focus 8](#)

**Omschrijving:** oefening baart kunst je verhoogt je focus.

**Speltechnisch:** +8 focus.

**Voorkennis:** focus 1-7

**Klasse:** iedereen

99 [Focus 9](#)

**Omschrijving:** oefening baart kunst je verhoogt je focus.

**Speltechnisch:** +9 focus

**Voorkennis:** focus 1-8

**Klasse:** iedereen

100 [Focus 10](#)

**Omschrijving:** oefening baart kunst je verhoogt je focus.

**Speltechnisch:** +10 focus

**Voorkennis:** focus 1-9

**Klasse:** iedereen

101 [niet toegankelijk voor priester](#)

102 [niet toegankelijk voor priester](#)

103 [gaven 1](#)

**Omschrijving:** je bent instaat om de krachten te gebruiken van je God of Goden.

**Speltechnisch:** je kan nu gaven niv 1 doen die je kent.

**Kost:** 1 focus

**Voorkennis:** geloofskennis (x), roeping, gebed of misviering

**Klasse:** priester

**Hand-out:** 3 gaven niveau 1

104 [gaven 2](#)

**Omschrijving:** je bent instaat om de krachten te gebruiken van je God of Goden.

**Speltechnisch:** je kan nu gaven niv 2 doen die je kent.

**Kost:** 2 focus.

**Voorkennis:** geloofskennis (x), roeping, gebed of misviering, gaven 1.

**Klasse:** priester

**Hand-out:** 3 gaven niveau 2

105 [gaven 3](#)

**Omschrijving:** je bent instaat om de krachten te gebruiken van je God of Goden.

**Speltechnisch:** je kan nu gaven niv 2 doen die je kent.

**Kost:** 3 focus

**Voorkennis:** geloofskennis (x), roeping, gebed of misviering, gaven 1-2

**Klasse:** priester

**Hand-out:** 2 gaven niveau 3

106 [gaven 4](#)

**Omschrijving:** je bent instaat om de krachten te gebruiken van je God of Goden.

**Speltechnisch:** je kan nu gaven niv 4 doen die je kent.

**Kost:** 4 focus

**Voorkennis:** geloofskennis (x), roeping, gebed of misviering, gaven 1-3

**Klasse:** priester

**Hand-out:** 1 gave niveau 4

#### 107 [gaven 5](#)

**Omschrijving:** je bent instaat om de krachten te gebruiken van je God of Goden.

**Speltechnisch:** je kan nu gaven niv 5 doen die je kent.

**Kost:** 5 focus

**Voorkennis:** geloofskennis (x), roeping, gebed of misviering, gaven 1-5

**Klasse:** priester

**Hand-out:** 1 gave niveau 5

#### 108 [Gebed](#)

**Omschrijving:** je kan opteren om een gebed te doen in plaats van een misviering dit moet 15 min worden uitgespeeld.

**Speltechnisch:** De priester kan opteren om een gebed te doen in plaats van een misviering dit moet 15 min worden uitgespeeld.

**Prop:** mag

**Voorkennis:** roeping, geloofskennis (x)

**Klasse:** priester

#### 109 [Geestesoog](#)

**Omschrijving:** je hebt 'het zicht' en beschikt over een bovennatuurlijke connectie met het geestenrijk. je kan lagere geesten gewoon waarnemen en proberen met hun te communiceren.

**Speltechnisch:** laat je toe om geesten te zien tenzij anders gemeld.

**Klasse:** iedereen

#### 110 [Geloofskennis Goten](#)

**Omschrijving:** je hebt een rudimentaire kennis over de Goden aanbeden door de Goten.

**Speltechnisch:** hand-out geloofskennis Goten.

**Klasse:** iedereen, verplicht voor priesters van Goten

**Hand-out:** geloofskennis Goten

#### 111 [Geloofskennis Pikten](#)

**Omschrijving:** je hebt een rudimentaire kennis over de Goden aanbeden door de Pikten.

**Speltechnisch:** hand-out geloofskennis Pikten.

**Klasse:** iedereen, verplicht voor priesters van Goten

**Hand-out:** geloofskennis Pikten

#### 112 [Geloofskennis Germanen](#)

**Omschrijving:** je hebt een rudimentaire kennis over Goden aanbeden door de Germanen.

**Speltechnisch:** hand-out geloofskennis Germanen.

**Klasse:** iedereen, verplicht voor priesters van Germanen

**Hand-out:** geloofskennis Germanen

#### 113 [Geloofskennis Kelten](#)

**Omschrijving:** je hebt een rudimentaire kennis over Goden aanbeden door de Kelten.

**Speltechnisch:** hand-out geloofskennis Kelten..

**Klasse:** iedereen, verplicht voor priesters van Kelten

**Hand-out:** geloofskennis Kelten

#### 114 [Geloofskennis Vikingen](#)

**Omschrijving:** je hebt een rudimentaire kennis over de Goden aanbeden door de Vikingen.

**Speltechnisch:** hand-out geloofskennis Vikingen.

**Klasse:** iedereen, verplicht voor priesters van Vikingen

**Hand-out:** geloofskennis Vikingen

#### 115 [Geloofsschild 1](#)

**Omschrijving:** je kan je domein beschermen tegen indringers.

**Speltechnisch:** de priester steekt haar handen omhoog niemand kan haar domein nog betreden.

**Kost:** 1 focus/5min

**Voorkennis:** geloofskennis (x), roeping, gebed en/of misviering, afbakening

**Klasse:** priester

#### 116 [Geloofsschild 2](#)

**Omschrijving:** je kan je domein beschermen tegen indringers.

**Speltechnisch:** de priester steekt haar handen omhoog niemand kan haar domein nog betreden of verlaten.

**Kost:** 1 focus/5 min

**Voorkennis:** geloofskennis (x), roeping, gebed en/of misviering, afbakening, geloofsschild 1

**Klasse:** priester

117 [niet toegankelijk voor priester](#)

118 [niet toegankelijk voor priester](#)

119 [niet toegankelijk voor priester](#)

120 [niet toegankelijk voor priester](#)

121 [niet toegankelijk voor priester](#)

122 [niet toegankelijk voor priester](#)

123 [niet toegankelijk voor priester](#)

124 [niet toegankelijk voor priester](#)

125 [niet toegankelijk voor priester](#)

126 [niet toegankelijk voor priester](#)

127 [niet toegankelijk voor priester](#)

128 [niet toegankelijk voor priester](#)

129 [niet toegankelijk voor priester](#)

#### 130 [Gif resistentie 1](#)

**Omschrijving:** je hebt een zeer goedwerkend immuunsysteem, je bent gehard tegen giffen.

**Speltechnisch:** +1 gif resistentie

**Klasse:** iedereen

#### 131 [Gif resistentie 2](#)

**Omschrijving:** je hebt een zeer goedwerkend immuunsysteem, je bent gehard tegen giffen.

**Speltechnisch:** geeft +2 gif resistentie

**Voorkennis:** gif resistentie 1

**Klasse:** iedereen

#### 132 [Gif resistentie 3](#)

**Omschrijving:** je hebt een zeer goedwerkend immuunsysteem, je bent gehard tegen giffen.

**Speltechnisch:** geeft +3 gif resistentie

**Voorkennis:** gif resistentie 1- 2

**Klasse:** iedereen

#### 133 [Gif resistentie 4](#)

**Omschrijving:** je hebt een zeer goedwerkend immuunsysteem, je bent gehard tegen giffen.

**Speltechnisch:** geeft +4 gif resistentie

**Voorkennis:** gif resistentie 1- 3

**Klasse:** iedereen

#### 134 [Gif resistentie 5](#)

**Omschrijving:** het personage heeft een zeer goedwerkend immuunsysteem, Het personage is gehard tegen giffen.

**Speltechnisch:** geeft +4 gif resistentie

**Voorkennis:** gif resistentie 1- 4

**Klasse:** iedereen

135 niet toegankelijk voor priester

136 niet toegankelijk voor priester

137 niet toegankelijk voor priester

138 niet toegankelijk voor priester

139 niet toegankelijk voor priester

140 niet toegankelijk voor priester

141 [Goddelijk onderzoek](#)

**Omschrijving:** je kan een persoon of voorwerp onderzoeken of er iets van Goddelijkheid in of op zit.

**Speltechnisch:** de priester kan door nauwkeurig de persoon of voorwerp te onderzoeken vragen stellen over deze en de beïnvloeding van Goddelijke magie.

**Kost:** 1 focus of er moet iets anders vermeld zijn

**Voorkennis:** geloofskennis (x), roeping, Goddelijk zicht

**Klasse:** priester

142 [Goddelijk Zicht](#)

**Omschrijving:** je kan indien je concentreert aan voelen of iets of iemand met Goddelijk krachten wordt beïnvloed.

**Speltechnisch:** je kan aan figurant vragen of er iets Goddelijks aan persoon of voorwerp is.

**Kost:** 1 focus

**Voorkennis:** geloofskennis (x), roeping,

**Klasse:** priester

143 [niet toegankelijk voor priester](#)

144 [hand oplegging](#)

**Omschrijving:** je kan gelovige helen, je kan door middel van gebeden en handoplegging een gelovige van dezelfde Godheid helen.

**Speltechnisch:** de gelovige heelt volledig lp, zr, gr

**Kost:** 5 focus/heling

**Voorkennis:** geloofskennis (x), roeping, gebed en/of misviering,

**Klasse:** priester

145 niet toegankelijk voor priester

146 niet toegankelijk voor priester

147 niet toegankelijk voor priester

148 niet toegankelijk voor priester

149 niet toegankelijk voor priester

150 niet toegankelijk voor priester

151 niet toegankelijk voor priester

152 niet toegankelijk voor priester

153 niet toegankelijk voor priester

154 niet toegankelijk voor priester

155 niet toegankelijk voor priester

156 niet toegankelijk voor priester

157 niet toegankelijk voor priester

158 niet toegankelijk voor priester

159 niet toegankelijk voor priester

160 niet toegankelijk voor priester

161 niet toegankelijk voor priester

162 niet toegankelijk voor priester

163 niet toegankelijk voor priester

164 niet toegankelijk voor priester  
165 niet toegankelijk voor priester  
166 niet toegankelijk voor priester  
167 niet toegankelijk voor priester  
168 niet toegankelijk voor priester  
169 niet toegankelijk voor priester  
170 niet toegankelijk voor priester  
171 niet toegankelijk voor priester  
172 niet toegankelijk voor priester  
173 niet toegankelijk voor priester  
174 niet toegankelijk voor priester  
175 niet toegankelijk voor priester  
176 niet toegankelijk voor priester  
177 niet toegankelijk voor priester  
178 niet toegankelijk voor priester  
179 niet toegankelijk voor priester  
180 niet toegankelijk voor priester  
181 niet toegankelijk voor priester  
182 niet toegankelijk voor priester  
183 niet toegankelijk voor priester  
184 niet toegankelijk voor priester

185 kennis Dieren & Monsters

**Omschrijving:** door je ervaring, of oude verhalen heb je een basiskennis over dieren en monsters.

**Speltechnisch:** hand-out kennis Dieren & Monsters

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** kennis Dieren & Monsters

186 kennis Geesten

**Omschrijving:** door je ervaring, of oude verhalen heb je een basiskennis over geesten.

**Speltechnisch:** hand-out kennis Geesten

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** kennis Geesten

187 kennis ondode

**Omschrijving:** door je ervaring, of oude verhalen heb je een basiskennis over ondode.

**Speltechnisch:** hand-out kennis ondode

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** kennis ondode

188 kennis van symbolen

**Omschrijving:** je kan symbolen lezen, en tekens herkennen.

**Speltechnisch:** hand out kennis van symbolen

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** kennis van symbolen

189 kennis wezens Germanen

**Omschrijving:** door je ervaring, of oude verhalen heb je een basiskennis van mythische wezens en of rassen van de Germanen.

**Speltechnisch:** hand-out kennis wezens Germanen

**Voorkennis:** volks kennis Germanen

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** kennis wezens Germanen

190 kennis wezens Goten

**Omschrijving:** door je ervaring, of oude verhalen heb je een basiskennis van mythische wezens en of rassen van de Goten.

**Speltechnisch:** hand-out kennis wezens Goten

**Voorkennis:** volks kennis Goten

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** kennis wezens Goten

#### 191 kennis wezens Kelten

**Omschrijving:** door je ervaring, of oude verhalen heb je een basiskennis van mythische wezens en of rassen van de Kelten.

**Speltechnisch:** hand-out kennis wezens Kelten

**Voorkennis:** volks kennis Kelten

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** kennis wezens Kelten

#### 192 kennis wezens Pikten

**Omschrijving:** door je ervaring, of oude verhalen heb je een basiskennis van mythische wezens en of rassen van de Pikten.

**Speltechnisch:** hand-out kennis wezens Pikten

**Voorkennis:** volks kennis Pikten

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** kennis wezens Pikten

#### 193 kennis wezens Vikingen

**Omschrijving:** door je ervaring, of oude verhalen heb je een basiskennis van mythische wezens en of rassen van de Vikingen.

**Speltechnisch:** hand-out kennis wezens Vikingen

**Voorkennis:** volks kennis Vikingen

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** kennis wezens Vikingen

194 niet toegankelijk voor priester

195 niet toegankelijk voor priester

196 niet toegankelijk voor priester

197 niet toegankelijk voor priester

198 niet toegankelijk voor priester

199 niet toegankelijk voor priester

200 niet toegankelijk voor priester

201 niet toegankelijk voor priester

202 niet toegankelijk voor priester

203 niet toegankelijk voor priester

204 niet toegankelijk voor priester

205 niet toegankelijk voor priester

206 niet toegankelijk voor priester

207 niet toegankelijk voor priester

208 niet toegankelijk voor priester

209 niet toegankelijk voor priester

210 niet toegankelijk voor priester

211 niet toegankelijk voor priester

212 niet toegankelijk voor priester

213 niet toegankelijk voor priester

214 niet toegankelijk voor priester

215 niet toegankelijk voor priester

216 niet toegankelijk voor priester

217 niet toegankelijk voor priester

218 niet toegankelijk voor priester

219 [niet toegankelijk voor priester](#)

220 [Leermeester](#)

**Omschrijving:** je kan dingen aanleren die je zelf heel goed kunt.

**Speltechnisch:** leermeester nodig die de vaardigheid al bezit en bereidwillig is deze jou te leren. Dit moet men een gans evenement uitspelen en beide spelers noteren dit op hun sheet.

Men betaalt steeds 3 EP voor een vaardigheid die je niet terugvindt op je lijst. Per evenement kan men slechts 1 vaardigheid aanleren.

Sommige vaardigheden vereisen dat je andere vaardigheden al kent vooraleer je deze kunt en mag nemen. Hou hier rekening mee.

**Kost:** 1 focus

**Klasse:** iedereen

221 [Levenspunten 1](#)

**Omschrijving:** je lichaam is in super goeie conditie.

**Speltechnisch:** +1 LP op elke locatie

**Klasse:** iedereen

222 [Levenspunten 2](#)

**Omschrijving:** je lichaam is in super goeie conditie.

**Speltechnisch:** +2 LP op elke locatie

**Voorkennis:** levenspunten 1

**Klasse:** iedereen

223 [Levenspunten 3](#)

**Omschrijving:** je lichaam is in super goeie conditie.

**Speltechnisch:** +3 LP op elke locatie

**Voorkennis:** levenspunten 1-2

**Klasse:** iedereen

224 [Levenspunten 4](#)

**Omschrijving:** je lichaam is in super goeie conditie.

**Speltechnisch:** +4 LP op elke locatie

**Voorkennis:** levenspunten 1-3

**Klasse:** iedereen

225 [Levenspunten 5](#)

**Omschrijving:** je lichaam is in super goeie conditie.

**Speltechnisch:** +5 LP op elke locatie

**Voorkennis:** levenspunten 1-4

**Klasse:** iedereen

226 [niet toegankelijk voor priester](#)

227 [niet toegankelijk voor priester](#)

228 [niet toegankelijk voor priester](#)

229 [niet toegankelijk voor priester](#)

230 [niet toegankelijk voor priester](#)

231 [Levenszicht](#)

**Omschrijving:** Net als een roofdier kan je 'ruiken' of instinctief aanvoelen welke prooi het zwakst of ziek is.

**Speltechnisch:** Deze vaardigheid laat toe om na wat rollenspel de levenspunten van een bepaald doelwit te weten te komen. Evenals of het vergiftigd of ziek is, maar men kan geen specifieke details achterhalen.

Na rollenspel 3 min kan men aan figurant vragen wie het zwakste is van de groep en wie de sterkste is.

**Kost:** 1 focus

**Voorkennis:** roeping of roeping der magie

**Klasse:** magiër, priester

### 232 [Lezen & Schrijven](#)

**Omschrijving:** je kan lezen en schrijven.

**Speltechnisch:** Het personage kan de volkstaal lezen en schrijven en spreken. De volkstaal wordt gesimuleerd door Nederlands.

**Prop:** schrijf set (**zelf voorzien**)

**Klasse:** magiër, priester, ambacht, vagebond, genezer

233 [niet toegankelijk voor priester](#)

234 [niet toegankelijk voor priester](#)

### 235 [Lezen & Schrijven & spreken oude taal](#)

**Omschrijving:** je kan lezen en schrijven en spreken oude taal.

**Speltechnisch:** Het personage kan de oude lezen en schrijven en spreken. De oude wordt gesimuleerd door het Fluits (Ned. met Duits accent) Moest er een tekst gevonden zijn in oude.kan hij deze vertalen in de ruilent

**Prop:** schrijf set (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** lezen & schrijven

**Klasse:** vagebond, magiërs, priesters

**Hand-out:** oude taal

### 236 [Lezen & Schrijven taal der Goden](#)

**Omschrijving:** je kan lezen en schrijven en spreken taal der Goden.

**Speltechnisch:** Het personage kan de oude lezen en schrijven en spreken. De oude wordt gesimuleerd door Engels Moest er een tekst gevonden zijn in taal der Goden.kan hij deze vertalen in de ruilent.

**Prop:** schrijf set (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** lezen & schrijven, lezen & schrijven oude taal

**Klasse:** priesters

**Hand-out:** taal der Goden

237 [niet toegankelijk voor priester](#)

238 [niet toegankelijk voor priester](#)

239 [niet toegankelijk voor priester](#)

240 [niet toegankelijk voor priester](#)

241 [niet toegankelijk voor priester](#)

242 [niet toegankelijk voor priester](#)

243 [niet toegankelijk voor priester](#)

### 244 [Magie resistentie 1](#)

**Omschrijving:** je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie.

**Speltechnisch:** men negeert de eerste niveau1 spreuk of magisch effect.

**Kost:** 1 focus

**Klasse:** iedereen

### 245 [Magie resistentie 2](#)

**Omschrijving:** je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie.

**Speltechnisch:** men negeert de eerste niveau2 spreuk of magisch effect.

**Kost:** 2 focus

**Voorkennis:** magie resistentie 1

**Klasse:** iedereen

### 246 [Magie resistentie 3](#)

**Omschrijving:** je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie.

**Speltechnisch:** men negeert de eerste niveau3 spreuk of magisch effect.

**Kost:** 3 focus

**Voorkennis:** magie resistentie 1- 2

**Klasse:** iedereen



247 [Magie resistentie 4](#)

**Omschrijving:** je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie.

**Speltechnisch:** men negeert de eerste niveau4 spreuk of magisch effect.

**Kost:** 4 focus

**Voorkennis:** magie resistentie 1-3

**Klasse:** iedereen

248 [Magie resistentie 5](#)

**Omschrijving:** je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie.

**Speltechnisch:** men negeert de eerste niveau5 spreuk of magisch effect.

**Kost:** 5 focus

**Voorkennis:** magie resistentie 1- 4

**Klasse:** iedereen

249 [niet toegankelijk voor priester](#)

250 [niet toegankelijk voor priester](#)

251 [niet toegankelijk voor priester](#)

252 [niet toegankelijk voor priester](#)

253 [niet toegankelijk voor priester](#)

254 [Meditatie \(niet cumuleerbaar met training & platte rust\)](#)

**Omschrijving:** je kan door meditatie wat op krachten komen.

**Speltechnisch:** door meditatie kan je 1 maal per evenement je focus terug op maximum brengen.

**Klasse:** magiërs, priesters

255 [niet toegankelijk voor priester](#)

256 [niet toegankelijk voor priester](#)

257 [Misviering](#)

**Omschrijving:** je kan een misviering doen.

**Speltechnisch:** door middel van rollenspel kan er een mis gedaan worden naar zijn God of Goden hier moet iemand van spelleiding aanwezig zijn dit kan evt voordelen geven tijdens de mis kunnen er vragen aan de Godheid gesteld worden dit geeft geen garantie op antwoorden en kan bestraft worden.

**Voorkennis:** geloofskennis(x), roeping

**Klasse:** priester

258 [niet toegankelijk voor priester](#)

259 [Mythes](#)

**Omschrijving:** je luistert en verteld graag, je hoort en kent veel verhalen van je volk.

**Speltechnisch:** hand-out mythe van jouw volk

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** mythe

260 [niet toegankelijk voor priester](#)

261 [niet toegankelijk voor priester](#)

262 [niet toegankelijk voor priester](#)

263 [niet toegankelijk voor priester](#)

264 [niet toegankelijk voor priester](#)

265 [niet toegankelijk voor priester](#)

266 [niet toegankelijk voor priester](#)

267 [Natuurvechter 1](#)

**Omschrijving:** je hebt geleerd om met grote en zware natuurlijke wapens te vechten.

**Speltechnisch:** Deze vaardigheid laat je toe om met 2handige wapens te vechten en dus 2 schade per slag te doen. Deze wapens moeten van natuurlijke oorsprong zijn (hout, beender, steen, etc....) en kunnen eender welke vorm aannemen.

**Prop:** wapen (zelf voorzien)

**Voorkennis:** roeping of roeping der magie

**Klasse:** magiër, priester

#### 268 [Natuurvechter 2](#)

**Omschrijving:** je hebt geleerd om met grote en zware natuurlijke wapens te vechten.

**Speltechnisch:** Deze vaardigheid laat je toe om met 2handige wapens te vechten en 3 schade te doen.

**Prop:** wapen (zelf voorzien)

**Voorkennis:** roeping of roeping der magie, natuurvechter 1

**Klasse:** magiër, priester

#### 269 [Natuurvechter 3](#)

**Omschrijving:** je hebt geleerd om met grote en zware natuurlijke wapens te vechten.

**Speltechnisch:** Deze vaardigheid laat je toe om met 2handige wapens te vechten en 3 magische schade te doen .

**Prop:** wapen (zelf voorzien)

**Voorkennis:** roeping of roeping der magie, natuurvechter 1- 2

**Klasse:** magiër, priester

270 [niet toegankelijk voor priester](#)

271 [niet toegankelijk voor priester](#)

272 [niet toegankelijk voor priester](#)

273 [niet toegankelijk voor priester](#)

#### 274 [ontbinden magie](#)

**Omschrijving:** je kan magie ontbinden.

**Speltechnisch:** men kan door rollenspel een magisch beïnvloeding verwijderen.

**Kost:** dubbele Kost van de magie of de moet anders vermeld worden.

**Voorkennis magiër:** roeping der magie, magie kennis (x) ritueel

**Voorkennis priester:** roeping of geloofskennis (x), misviering

**Klasse:** magiër, priester

275 [niet toegankelijk voor priester](#)

276 [niet toegankelijk voor priester](#)

277 [niet toegankelijk voor priester](#)

278 [niet toegankelijk voor priester](#)

#### 279 [overleven bergen](#)

**Omschrijving:** je bent het zo gewoon tussen de bergen en rotsen.

**Speltechnisch:** men verliest geen focus als je je begeeft in de bergen of grotten.

**Voorkennis:** volks kennis Germanen

**Klasse:** iedereen

#### 280 [overleven moeras](#)

**Omschrijving:** je bent het zo gewoon in het moeras te zitten.

**Speltechnisch:** men verliest geen focus als je je begeeft in het moeras.

**Voorkennis:** volks kennis Goten

**Klasse:** iedereen

#### 281 [overleven ondergrond](#)

**Omschrijving:** je bent het zo gewoon onder de grond te zitten.

**Speltechnisch:** men verliest geen focus als je je begeeft in onder de grond.

**Voorkennis:** volks kennis Germanen

**Klasse:** iedereen

282 [overleven woestijn](#)

**Omschrijving:** je bent het zo gewoon in de woestijn of steppe te zijn.

**Speltechnisch:** men verliest geen focus als je je begeeft in de woestijn of steppe.

**Voorkennis:** volks kennis Pikten

**Klasse:** iedereen

283 [Pantserdracht beenderen](#)

**Omschrijving:** je kan een beenderpantser dragen.

**Speltechnisch:** je mag beenderpantser dragen.

**Prop:** beenderpantser (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** volks kennis Goten

**Klasse:** iedereen

284 [Pantserdracht bont](#)

**Omschrijving:** je kan een bontpantser dragen.

**Speltechnisch:** je mag bontpantser dragen.

**Prop:** bont pantser (**zelf voorzien**)

**Klasse:** iedereen

285 [Pantserdracht hardleer](#)

**Omschrijving:** je kan een hardleren pantser dragen.

**Speltechnisch:** je mag hardleren pantser dragen.

**Prop:** hard leren pantser (**zelf voorzien**)

**Klasse:** iedereen

286 [Pantserdracht mailen](#)

**Omschrijving:** je kan een maliën dragen.

**Speltechnisch:** je mag maliën dragen.

**Prop:** maliën (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** volks kennis Vikingen

**Klasse:** iedereen

287 [Pantserdracht zacht leer](#)

**Omschrijving:** je kan een leren pantser dragen.

**Speltechnisch:** je mag leren pantser dragen.

**Prop:** leren pantser (**zelf voorzien**)

**Klasse:** iedereen

288 [niet toegankelijk voor priester](#)

289 [niet toegankelijk voor priester](#)

290 [niet toegankelijk voor priester](#)

291 [niet toegankelijk voor priester](#)

292 [niet toegankelijk voor priester](#)

293 [niet toegankelijk voor priester](#)

294 [niet toegankelijk voor priester](#)

295 [niet toegankelijk voor priester](#)

296 [niet toegankelijk voor priester](#)

297 [niet toegankelijk voor priester](#)

298 [niet toegankelijk voor priester](#)

299 [niet toegankelijk voor priester](#)

300 [niet toegankelijk voor priester](#)

301 [niet toegankelijk voor priester](#)

302 [Regeneratie 1](#)

**Omschrijving:** je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je God.

**Speltechnisch:** (afbakening priester van eigen volk) mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten. De speler herwint zo +1 Levenspunt. Dit kan men 1x per periode gebruiken.

**Kost:** 1 focus

**Voorkennis:** geloofskennis (x)

**Klasse:** iedereen

### 303 [Regeneratie 2](#)

**Omschrijving:** je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je God.

**Speltechnisch:** (afbakening priester van eigen volk) mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten. De speler herwint zo +2 Levenspunt. Dit kan men 1x per periode gebruiken.

**Kost:** 1 focus

**Voorkennis:** geloofskennis (x), regeneratie 1

**Klasse:** iedereen

### 304 [Regeneratie 3](#)

**Omschrijving:** je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je God.

**Speltechnisch:** (afbakening priester van eigen volk) mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten. De speler herwint zo +3 Levenspunt. Dit kan men 1x per periode gebruiken.

**Kost:** 1 focus

**Voorkennis:** geloofskennis (x), regeneratie 1- 2

**Klasse:** iedereen

### 305 [Regeneratie 4](#)

**Omschrijving:** je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je God.

**Speltechnisch:** (afbakening priester van eigen volk) mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten. De speler herwint zo +6. Dit kan men 1x per periode gebruiken.

**Kost:** 2 focus

**Voorkennis:** geloofskennis (x), regeneratie 1- 3

**Klasse:** iedereen

### 306 [Regeneratie 5](#)

**Omschrijving:** je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je God.

**Speltechnisch:** (afbakening priester van eigen volk) mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten. De speler herwint zo +8. Dit kan men 1x per periode gebruiken.

**Kost:** 2 focus

**Voorkennis:** geloofskennis (x), regeneratie 1- 4

**Klasse:** iedereen

307 [niet toegankelijk voor priester](#)

308 [niet toegankelijk voor priester](#)

309 [niet toegankelijk voor priester](#)

### 310 [Roeping](#)

**Omschrijving:** je staat dicht bij je God of Goden en mag je priester noemen.

**Speltechnisch:** je moet minstens 1 maal per dag een gebed of misviering uitvoeren, geeft je recht om gaven te gebruiken.

**Klasse:** priester

311 [niet toegankelijk voor priester](#)

312 [niet toegankelijk voor priester](#)

313 [niet toegankelijk voor priester](#)

314 [niet toegankelijk voor priester](#)

315 [niet toegankelijk voor priester](#)

316 [niet toegankelijk voor priester](#)

317 [niet toegankelijk voor priester](#)

318 [niet toegankelijk voor priester](#)

319 niet toegankelijk voor priester  
320 niet toegankelijk voor priester  
321 niet toegankelijk voor priester  
322 niet toegankelijk voor priester  
323 niet toegankelijk voor priester  
324 niet toegankelijk voor priester  
325 niet toegankelijk voor priester  
326 niet toegankelijk voor priester  
327 niet toegankelijk voor priester  
328 niet toegankelijk voor priester  
329 niet toegankelijk voor priester  
330 niet toegankelijk voor priester  
331 niet toegankelijk voor priester  
332 niet toegankelijk voor priester  
333 niet toegankelijk voor priester  
334 niet toegankelijk voor priester  
335 niet toegankelijk voor priester

336 Spreken taal der dieren en monsters

**Omschrijving:** je kan met dieren en beesten spreken.

**Speltechnisch:** rollenspel, dit door klanken en bewegingen na te bootsen en om te zeggen wat men bedoelt.

**Voorkennis:** kennis dieren & monsters, aanvoelen dieren & monsters

**Klasse:** vagebond, priester, magiër

337 spreken taal der wezens

**Omschrijving:** je kan de taal der wezens spreken.

**Speltechnisch:** de taal der wezens wordt gesimuleerd door Frans (niet met Frans accent-).

**Voorkennis:** kennis wezens (x)

**Klasse:** iedereen

338 niet toegankelijk voor priester  
339 niet toegankelijk voor priester  
340 niet toegankelijk voor priester  
341 niet toegankelijk voor priester  
342 niet toegankelijk voor priester  
343 niet toegankelijk voor priester

344 sterke geest

**Omschrijving:** je kan je geest goed onder controle houden.

**Speltechnisch:** hypnose werkt niet

**Kost:** 1 focus

**Klasse:** magiër, genezer, priester, vagebond, ambacht

345 niet toegankelijk voor priester  
346 niet toegankelijk voor priester  
347 niet toegankelijk voor priester  
348 niet toegankelijk voor priester  
349 niet toegankelijk voor priester  
350 niet toegankelijk voor priester  
351 niet toegankelijk voor priester  
352 niet toegankelijk voor priester  
353 niet toegankelijk voor priester  
354 niet toegankelijk voor priester  
355 niet toegankelijk voor priester  
356 niet toegankelijk voor priester  
357 niet toegankelijk voor priester

358 niet toegankelijk voor priester  
359 niet toegankelijk voor priester  
360 niet toegankelijk voor priester  
361 niet toegankelijk voor priester  
362 niet toegankelijk voor priester  
363 niet toegankelijk voor priester  
364 niet toegankelijk voor priester  
365 niet toegankelijk voor priester  
366 niet toegankelijk voor priester  
367 niet toegankelijk voor priester  
368 niet toegankelijk voor priester  
369 niet toegankelijk voor priester  
370 niet toegankelijk voor priester  
371 niet toegankelijk voor priester  
372 niet toegankelijk voor priester  
373 niet toegankelijk voor priester  
374 niet toegankelijk voor priester  
375 niet toegankelijk voor priester  
376 niet toegankelijk voor priester

377 Volks kennis Germanen (gratis voor Germanen)

**Omschrijving:** Je hebt een uitvoerige kennis over de Germanen.

**Speltechnisch:** hand-out Germanen

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** Volks kennis Germanen

378 Volks kennis Goten (gratis voor Goten)

**Omschrijving:** Je hebt een uitvoerige kennis over de Goten.

**Speltechnisch:** hand-out Goten

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** volkskunde Goten

379 Volks kennis Kelten (gratis voor Kelten)

**Omschrijving:** Je hebt een uitvoerige kennis over de Kelten.

**Speltechnisch:** hand-out Kelten

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** volks kennis Kelten

380 Volks kennis Pikten (gratis voor Pikten)

**Omschrijving:** Je hebt een uitvoerige kennis over de Pikten.

**Speltechnisch:** hand-out Pikten

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** volks kennis Pikten

381 Volks kennis Vikingen (gratis voor Vikingen)

**Omschrijving:** Je hebt een uitvoerige kennis over de Vikingen.

**Speltechnisch:** hand-out Vikingen

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** volks kennis Vikingen

382 niet toegankelijk voor priester  
383 niet toegankelijk voor priester  
384 niet toegankelijk voor priester  
385 niet toegankelijk voor priester  
386 niet toegankelijk voor priester  
387 niet toegankelijk voor priester

388 niet toegankelijk voor priester  
389 niet toegankelijk voor priester  
390 niet toegankelijk voor priester  
391 niet toegankelijk voor priester  
392 niet toegankelijk voor priester

393 Wapengebruik: Dolk

**Omschrijving:** je kan een dolk hanteren.

**Speltechnisch:** Indien iemand eender welke vorm van pantser draagt, doet de dolk geen schade.

**Prop:** dolk (zelf voorzien)

**Klasse:** iedereen

394 niet toegankelijk voor priester

395 niet toegankelijk voor priester

396 Wapengebruik: Staf

**Omschrijving:** je kan een staf hanteren.

**Speltechnisch:** doet hiermee 1 schade op pantser.

**Prop:** wapen (zelf voorzien)

**Klasse:** iedereen

397 niet toegankelijk voor priester

398 niet toegankelijk voor priester

399 niet toegankelijk voor priester

400 Wegbranden Infectie

**Omschrijving:** je kan een infectie wegbranden zodat het slachtoffer verder kan genezen worden.

**Speltechnisch:** Dit verwijdert enkel de infectie, men krijgt 1 lp schade.

**Kost:** 1 focus

**Prop:** vuur

**Klasse:** iedereen

401 Wichelarij

**Omschrijving:** Wichelarij is de kunst om inzicht te krijgen in een vraag of situatie door middel van een reeks geritualiseerde handelingen. Centraal staat het lezen en interpreteren van voortekens of omina. De wichelaar maakt gebruik van hulpmiddelen toepasselijk op zijn afkomst (glazen bol, kaarten, handlezen, ingewanden lezen, pendelen, gedrag van vogels bestuderen, botjes werpen ...)

**Speltechnisch:** Het gebruik van wichelarij laat toe om eenmaal per dag een cryptisch antwoord te krijgen op één gestelde vraag door middel van 15 minuten wichelarij.

**Kost:** 1 focus

**Prop:** glazen bol, kaarten, handlezen, ingewanden lezen, pendelen, gedrag van vogels bestuderen, botjes werpen ... (zelf voorzien)

**Klasse:** iedereen

402 woud kennis

**Omschrijving:** Je hebt een grondige kennis van het omringende land door instinctieve connectie of actuele verkenning.

**Speltechnisch:** hand-out woud kennis

**Klasse:** priester, genezer, ambacht, magiër, vagebond

**Hand-out:** woud kennis

403 niet toegankelijk voor priester

404 niet toegankelijk voor priester

405 niet toegankelijk voor priester

406 niet toegankelijk voor priester

407 niet toegankelijk voor priester

408 [niet toegankelijk voor priester](#)

409 [Ziekteresistentie 1](#)

**Omschrijving:** je bent goed beschermd tegen ziektes.

**Speltechnisch:** ontvangt +1 ziekteresistentie

**Klasse:** iedereen

410 [Ziekteresistentie 2](#)

**Omschrijving:** je bent goed beschermd tegen ziektes.

**Speltechnisch:** ontvangt +1 ziekteresistentie extra

**Voorkennis:** ziekteresistentie 1

**Klasse:** iedereen

411 [Ziekteresistentie 3](#)

**Omschrijving:** je bent goed beschermd tegen ziektes.

**Speltechnisch:** ontvangt +1 ziekteresistentie extra

**Voorkennis:** ziekteresistentie 1- 2

**Klasse:** iedereen

412 [Ziekteresistentie 4](#)

**Omschrijving:** je bent goed beschermd tegen ziektes.

**Speltechnisch:** ontvangt +1 ziekteresistentie extra

**Voorkennis:** ziekteresistentie 1-3

**Klasse:** iedereen

413 [Ziekteresistentie 5](#)

**Omschrijving:** je bent goed beschermd tegen ziektes.

**Speltechnisch:** ontvangt +1 ziekteresistentie extra

**Voorkennis:** ziekteresistentie 1- 4

**Klasse:** iedereen

414 [Zwemmen](#)

**Omschrijving:** je hebt geleerd om te zwemmen.

**Speltechnisch:** je kan zwemmen.

**Kost:** 1 focus

**Klasse:** iedereen

415 [niet toegankelijk voor priester](#)

416 [niet toegankelijk voor priester](#)

417 [niet toegankelijk voor priester](#)

418 [niet toegankelijk voor priester](#)

419 [niet toegankelijk voor priester](#)

420 [niet toegankelijk voor priester](#)

421 [niet toegankelijk voor priester](#)

422 [lezen & schrijven taal der geesten](#)

**Omschrijving:** je bent in staat het taal der geesten te lezen en te schrijven.

**Speltechnisch:** men mag in ruil tent de vertaling vragen van een tekst in taal der geesten.

**Prop:** schrijf set (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** lezen & schrijven

**Klasse:** iedereen behalve krijger

**Hand-out:** taal der geesten

423 [lezen & schrijven taal der elementen \(enkel via rollenspel\)](#)

424 [lezen & schrijven der demonen \(enkel via rollenspel\)](#)

425 [lezen & schrijven & spreken taal der elfen \(enkel via rollenspel\)](#)



- 426 lezen & schrijven geheime taal maankrijgers (enkel via rollenspel)  
427 Volks kennis steppe elfen (enkel via rollenspel)  
428 geheime kennis maankrijgers (enkel via rollenspel)  
429 kennis pelswacht (enkel via rollenspel)  
430 kennis bloedkrijgers (enkel via rollenspel)  
431 kennis walkuren (enkel via rollenspel)  
432 kennis wachters (enkel via rollenspel)  
433 kennis schildmaagden (enkel via rollenspel)

#### 434 kennis geestenrijk

**Omschrijving:** je hebt kennis van het geestenrijk.

**Speltechnisch:** je ontvangt een hand-out geestenrijk

**Voorkennis:** kennis geesten, kennis loa's

**Klasse:** iedereen behalve krijger

**Hand-out:** kennis geestenrijk

#### 435 kennis schorpioenen (enkel via rollenspel)

#### 436 kennis weerwolven (enkel via rollenspel)

#### 437 kennis over elementalen, elementen, elementie, naturalen, origans (enkel via rollenspel)

#### 438 niet toegankelijk voor priester

#### 439 kennis wezens: moeraswezens (enkel via rollenspel)

#### 440 kennis wezens: dwaallichten (enkel via rollenspel)

#### 441 kennis slangen

**Omschrijving:** je hebt je gespecialiseerd in **slangen**.

**Speltechnisch:** geeft recht op hand-out kennis slangen

**Voorkennis:** kennis Dieren & Monsters

**Klasse:** iedereen behalve krijger

**Hand-out:** (R)hand-out slangen

#### 442 kennis spinnen

**Omschrijving:** je hebt je gespecialiseerd in **spinnen**.

**Speltechnisch:** geeft recht op (R)hand-out ziektes en giften door dieren

**Voorkennis:** kennis Dieren & Monsters

**Klasse:** iedereen behalve krijger

**Hand-out:** (R)hand-out spinnen

#### 443 niet toegankelijk voor priester

#### 444 Kennis loa's

**Omschrijving:** door je ervaring, of oude verhalen heb je een basiskennis over **loa's**.

**Speltechnisch:** hand-out kennis loa's

**Voorkennis:** kennis geesten,

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** (R)hand-out kennis geesten loas

#### 445 Kennis voodoo

**Omschrijving:** door je ervaring, of oude verhalen heb je een basiskennis over **voodoo**.

**Speltechnisch:** hand-out kennis voodoo

**Voorkennis:** kennis geesten, kennis loa's

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** (R)hand-out voodoo

#### 446 niet toegankelijk voor priester

#### 447 kennis eenzame (enkel via rollenspel)

#### 448 Volks kennis moeras elfen (enkel via rollenspel)

449 niet toegankelijk voor priester

450 kennis over Kaitora

**Omschrijving:** je hebt verschillende verhalen gehoord over de Kaitora.

**Speltechnisch:** geeft je recht op volkskennis Kaitora

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** (R4) hand-out Kaitora

451 geloofskennis Kaitora (enkel via rollenspel)

452 kennis aquariaans (enkel via rollenspel)

453 kennis wezens van de zee

**Omschrijving:** je weet meer over de wezens van de zee.

**Speltechnisch:** je hebt recht op hand-out zeewezens

**Voorkennis:** kennis wezens (x)volk

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** (R4) hand-out zeewezens

454 kennis dieren en monsters van de zee

**Omschrijving:** je weet meer over de dieren en monsters van de zee.

**Speltechnisch:** geeft je recht hand-out zeedieren en monsters

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** (R4) hand-out dieren en monsters van de zee

455 kennis zee-ingrediënten

**Omschrijving:** je hebt de kennis om planten en dieren te gebruiken voor ingrediënten

**Speltechnisch:** geeft je recht hand-out zee-ingrediënten

**Voorkennis:** kennis dieren en monsters van de zee

**Klasse:** iedereen behalve krijgers

**Hand-out:** (R4) hand-out zee-ingrediënten

456 niet toegankelijk voor priester

457 kennis zeenimfen

**Omschrijving:** je hebt wat verhalen gehoord over zeenimfen.

**Speltechnisch:** geeft je recht op info over zeenimfen

**Klasse:** iedereen

**Hand-out:** (R4) hand-out zeenimfen

458 niet toegankelijk voor priester

459 niet toegankelijk voor priester

460 niet toegankelijk voor priester

461 niet toegankelijk voor priester

462 niet toegankelijk voor priester

463 niet toegankelijk voor priester

464 niet toegankelijk voor priester

465 niet toegankelijk voor priester

466 niet toegankelijk voor priester

467 niet toegankelijk voor priester

468 kennis alchemy (enkel via rollenspel)

469 niet toegankelijk voor priester

470 niet toegankelijk voor priester

471 gebruiken vuurwapens (enkel via rollenspel)

472 redder 1

**Omschrijving:** je kan 1 persoon redden in het water of mee in water nemen.

**Speltechnisch:** je kan 1 persoon meenemen in het water die niet kan zwemmen, hij mag niet meer dan een armlengte van je verwijderd zijn.

**Voorkennis:** zwemmen

**Klasse:** iedereen

473 redder 2

**Omschrijving:** je kan tot 3 personen reden en mee in het water nemen

**Speltechnisch:** je kan 3 personen meenemen in het water die niet kan zwemmen, hij mag niet meer dan een armlengte van je verwijderd zijn.

**Voorkennis:** zwemmen, redder 1

**Klasse:** iedereen

474 duiker 1

**Omschrijving:** je kan lang onder water blijven.

**Speltechnisch:** je kan 30 tellen onder water blijven.

**Klasse:** iedereen

475 kennis zeeduivels (enkel via rollenspel)

476 lezen & schrijven secript (enkel via rollenspel)

477 lezen & schrijven taal der necromancie (enkel via rollenspel)

478 kennis kracht der raven (enkel via rollenspel)

479 diepere kennis ondode (enkel via rollenspel)

480 kennis stenen cirkel (enkel via rollenspel)

481 kennis demonen (enkel via rollenspel)

482 diepere kennis demonen (enkel via rollenspel)

483 kennis demonologie (enkel via rollenspel)

484 kennis necromantie (enkel via rollenspel)

485 diepere kennis weerbeesten (enkel via rollenspel)

486 kennis therianthropie (enkel via rollenspel)

487 kennis de abbysale sfeer (enkel via rollenspel)

488 kennis sfera necromunda (enkel via rollenspel)

489 kennis levensboom (enkel via rollenspel)

490 kennis dryade (enkel via rollenspel)

491 kennis witte raven (enkel via rollenspel)

492 kennis The Herolds of The Night (enkel via rollenspel)

493 kennis gilden van het gouden cohort (enkel via rollenspel)

494 kennis dobunni (enkel via rollenspel)

495 kennis covenant (enkel via rollenspel)

496 niet toegankelijk voor priester

497 niet toegankelijk voor priester)

---

## Uitrusting

Al uw uitrusting Kost u 1 punt (pantser kost u 5 punten torso, la, ra, lb, rb)

Behalve voor ambachten die krijgen 15 punten

### Pantsers

- i. Versterkte Kledij
- ii. Leer Pantser
- iii. Bontpantser
- iv. Hardleren Pantser
- v. Beenderpantser
- vi. Maliënkolder

### Schilden

- i. Beukelaar
- ii. Strijdschild

### Wapens

1. Zwaarden: dit zijn scherpe wapens met een lang lemmet. We maken een onderscheid tussen eenhandigers, bastaarden en tweehandigers. Hiervoor zijn ook aparte skills want het hanteren van een eenhandiger is heel anders dan een bastaard of een tweehandiger.
2. Slagwapens: een slagwapen is, zoals de naam aangeeft, bedoelt om mee te slagen en niet te steken. Hieronder verstaan we alles van knotsen, knuppels en hamers.
3. Bijlen: dit zijn scherpe wapens met een kort, breed lemmet. Er zijn verschillende soorten, maar er wordt in de skills geen onderscheid in gemaakt.
4. Dolken: een dolk of mes ziet men overal, maar het vergt kunde om ermee te kunnen omgaan. Enkel geoefende personen kunnen zich meten tegen andere wapens met een dolk in de hand. Dolken doen in Roanoke standaard weinig schade, tenzij men zich daarin specialiseert, dan wordt men pas gevaarlijk.
5. Paalwapens: dit zijn lange wapens die aan het einde scherp zijn. Hetzij met pinnen, hetzij met een lemmet. Denk hier vooral aan speren.
6. Staven: een staf is gewoon een lange stok, vaak gezien bij reizigers doorheen het ganse land. In Roanoke doen staffen weinig tot geen schade tenzij men zich daarin specialiseert.
7. Bogen: hiermee worden de handbogen bedoelt. Dit is een afstandswapen en doet in Roanoke in het algemeen veel schade. Je moet echter wel raak kunnen schieten.
8. Kruisbogen: Dit zijn ook afstandswapens en doen tevens veel schade, als je raak schiet in Roanoke.
9. Werpwapens: stenen, dolken, bijlen, alles zonder kern
10. Blaaspijpen: Voor pijltjes gebruikt men het beste Nerf-pijltjes, altijd zonder kern!

### Overzicht Ambachtsuitrusting

1. Materiaal schrijft set
2. Materiaal vaandel
3. Materiaal beender werktuig set
4. Materiaal rituele dolk
5. Materiaal medische kit
6. Materiaal bont bewerking set
7. Materiaal delving set
8. Materiaal steen smeedt set
9. Materiaal folterwerktuigen
10. Materiaal gif mengt set
11. Materiaal gokker set
12. Materiaal leerbewerking set
13. Materiaal kruiden meng set
14. Materiaal houtbewerking set
15. Materiaal leerlooier set
16. Materiaal pendel
17. Materiaal touw
18. Materiaal smidse set
19. Materiaal blauwe verf
20. Materiaal naait grief
21. Materiaal slotenmaker set
22. Materiaal inbreker set
23. Materiaal houthakker set
24. Materiaal steenslijper set
25. Materiaal uitbeent set
26. Materiaal werktuigen vallen
27. Materiaal vermomming set
28. Materiaal wichelarij
29. Postduif speltechnisch: men kan een postduif inzetten om snel via spelleiding een bericht of brief te versturen naar derden in de wereld van Roanoke. Spelleiding zal oordelen wanneer men bericht terugkrijgt

Grondstoffen: kunnen in samenspraak met spelleiding ook tijdens creatie personage genomen worden.