

Roanoke: ambacht

Overzicht alle mogelijke vaardigheden.

Ambachtsman/vrouw

Door te kiezen voor de rol van ambachtsman/vrouw, zul je je bekwaamheid ontwikkelen in het vervaardigen, herstellen, creëren, onderzoeken en verzamelen van diverse voorwerpen. Je bent de spil voor ruilhandel binnen de groep en je draagt bij aan de essentiële basis voor het team. Zonder je expertise zouden bondgenoten geen beschermende harnassen kunnen dragen, speciale items kunnen maken en talloze andere benodigdheden kunnen produceren.

Beheer van Focus:

Alles wat je onderneemt, vergt een bepaalde mate van focus, de bron van je vaardigheden. Het vermogen om je focus wijselijk te gebruiken, zal van vitaal belang zijn om je taken tot een succesvol einde te brengen.

Handige Hulpmiddelen:

Om je ambachtelijke vaardigheden effectief te benutten, maak je gebruik van speciale voorwerpen, bekend als **Props**. Deze items zijn onmisbaar in je vak en stellen je in staat om op unieke manieren te interageren met de wereld om je heen.

Veelzijdige Deelname:

Je rol als ambachtsman/vrouw beperkt zich niet tot het vervaardigen van goederen alleen. Je maakt integraal deel uit van de verhaallijn en neemt actief deel aan rituelen en oplossingen. Je bekwaamheden reiken verder dan je werkbank, want je hebt ook de capaciteit om jezelf te verdedigen in gevechtssituaties.

Speciale Bonussen:

Als extra waardering voor je bijdrage aan het team, ontvang je 5 extra punten die je kunt besteden aan de aanschaf van materialen. Hierdoor kun je je vaardigheden verder verbeteren en nog waardevoller worden voor het succes van je groep.

De rol van ambachtsman/vrouw biedt een diepgaande betrokkenheid bij het spel, waarbij je niet alleen praktische bijdragen levert, maar ook een sleutelfiguur bent in de dynamiek van de groep.

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 kunt 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 vaardigheden uit deze lijst kiezen aan 1 ep, **dit kan slechts eenmaal gekozen worden.**

Klasse: iedereen

2 niet voor ambacht

3 niet voor ambacht

4 niet voor ambacht

5 niet voor ambacht

6 niet voor ambacht

7 niet voor ambacht

8 niet voor ambacht

9 Aanvoelen dieren

Omschrijving: je kunt 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 zult min een ja/nee antwoord krijgen.

Kost: 1 focus

Klasse: iedereen

10 niet voor ambacht

11 niet voor ambacht

12 niet voor ambacht

13 niet voor ambacht

14 niet voor ambacht

15 niet voor ambacht

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 voor ambacht

18 niet voor ambacht

19 niet voor ambacht

20 niet voor ambacht

21 niet voor ambacht

22 niet voor ambacht

23 niet voor ambacht

24 niet voor ambacht

25 niet voor ambacht

26 niet voor ambacht

27 niet voor ambacht

28 niet voor ambacht

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 kunt 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 voor ambacht](#)

32 [niet voor ambacht](#)

33 [niet voor ambacht](#)

34 [niet voor ambacht](#)

35 [niet voor ambacht](#)

36 [niet voor ambacht](#)

37 beender specialisatie

Omschrijving: je bent een beendersmid en kan speciale beender pantsers en voorwerpen maken.

Speltechnisch: 5 min werk/ +1 pantser punt,

Kost: 1 locatie /1 focus

Grondstof: 1 locatie/1 bot(grondstof)

Prop: beender werktuig set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: Volkskennis Goten, beender smid 1&2

Klasse: ambacht

38 Beender smid 1

Omschrijving: je bent een leerling Beendersmid en kan gewone beenderpantsers en voorwerpen herstellen.

Speltechnisch: 5 min herstellen/1 pantserpunt

Kost: 2 pantserpunten/1 focus

Per voorwerp betaal je 1 focus tenzij anders vermeld wordt

Grondstof: 2 pantserpunten /1 bot (grondstof).

Per voorwerp kost 1 bot (grondstof) tenzij anders vermeld wordt

Prop: beender werktuig set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis Goten

Klasse: ambacht

39 Beender smid 2

Omschrijving: je bent een Beendersmid en kan gewone beenderpantsers en voorwerpen maken

Speltechnisch: 5 min maken/1 pantserpunt

Kost: 2 pantserpunten/1 focus

Per voorwerp betaal je 1 focus tenzij anders vermeld wordt

Grondstof: 2 pantserpunten =1 bot (grondstof).

Per voorwerp betaalt u 1 bot (grondstof) ten ze anders vermeld wordt.

Prop: beender werktuig set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis Goten, beender smid 1

Klasse: ambacht

40 [niet voor ambacht](#)

41 [niet voor ambacht](#)

42 [niet voor ambacht](#)

43 [niet voor ambacht](#)

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, kun 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, vagebond, ambacht

45 [niet voor ambacht](#)

46 [niet voor ambacht](#)

47 [niet voor ambacht](#)

48 [niet voor ambacht](#)

49 [niet voor ambacht](#)

50 [niet voor ambacht](#)

51 [niet voor ambacht](#)

52 [niet voor ambacht](#)

53 [niet voor ambacht](#)

54 [niet voor ambacht](#)

55 [niet voor ambacht](#)

56 [bont bewerker 1](#)

Omschrijving: je bent een leerling bont bewerker en kan gewone bont pantsers en voorwerpen herstellen.

Speltechnisch: 5 min herstellen/+1 pantserpunt

Kost: 1 locatie/1 focus.

Per voorwerp betaalt u 1 focus ten ze anders vermeld wordt

Grondstof: 1 bont/locatie

Prop: bont bewerking set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis Pikten of Germanen of Goten

Klasse: ambacht

57 [bont bewerker 2](#)

Omschrijving: je bent een bonte bewerker en kan gewone bont pantsers en voorwerpen maken.

Speltechnisch: 5 min maken/+1 pantserpunt

Kost: 1 locatie/1 focus.

Per voorwerp betaalt u 1 focus ten ze anders vermeld wordt

Grondstof: 1 bont/locatie

Prop: bont bewerking set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis, Pikten, Germanen, Goten, bont bewerker 1

Klasse: ambacht

58 [bont specialisatie](#)

Omschrijving: je bent een bont bewerker en kan speciale bont pantsers en voorwerpen maken.

Speltechnisch: 5 min maken/+1 pantserpunt extra

Kost: pantser/2 focus.

Grondstof: 1 bont

Prop: bont bewerking set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis, Pikten, Germanen, Goten, bont bewerker 1-2

Klasse: ambacht

59 [niet voor ambacht](#)

60 [niet voor ambacht](#)

61 [niet voor ambacht](#)

62 [niet voor ambacht](#)

63 [niet voor ambacht](#)

64 [niet voor ambacht](#)

65 [niet voor ambacht](#)

66 [niet voor ambacht](#)

67 [niet voor ambacht](#)

68 niet voor ambacht
69 niet voor ambacht
70 niet voor ambacht
71 niet voor ambacht
72 niet voor ambacht
73 niet voor ambacht
74 niet voor ambacht

75 delver 1

Omschrijving: je bent een delver en graaft in de grond en mijnen om aan de nodige grondstoffen te komen.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat delven en waar alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen het spel te sturen. Na een simulatie van het delven (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij gedolven heeft. Geeft recht op 5 ertsen punten

Prop: delving set (zelf voorzien)

Voorkennis: Erts & mineraal kennis

Klasse: ambacht

76 delver 2

Omschrijving: je bent een delver en graaft in de grond en mijnen om aan de nodige grondstoffen te komen.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat delven en waar alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen het spel te sturen. Na een simulatie van het delven (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij gedolven heeft. Geeft recht op 10 ertsen punten

Prop: delving set (zelf voorzien)

Voorkennis: Erts & mineraal kennis, Delver 1

Klasse: ambacht

77 delver 3

Omschrijving: je bent een delver en graaft in de grond en mijnen om aan de nodige grondstoffen te komen.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat delven en waar alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen het spel te sturen. Na een simulatie van het delven (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij gedolven heeft. Geeft recht op 15 ertsen punten

Prop: delving set (zelf voorzien)

Voorkennis: Erts & mineraal kennis, Delver 1-2

78 delver 4

Omschrijving: je bent een delver en graaft in de grond en mijnen om aan de nodige grondstoffen te komen.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat delven en waar alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen het spel te sturen. Na een simulatie van het delven (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij gedolven heeft. Geeft recht op 20 ertsen punten

Prop: delving set (zelf voorzien)

Voorkennis: Erts & mineraal kennis, delver 1-3

Klasse: ambacht

79 delver 5

Omschrijving: je bent een delver en graaft in de grond en mijnen om aan de nodige grondstoffen te komen.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat delven en waar alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen het spel te sturen. Na een simulatie van het delven (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij gedolven heeft. Geeft recht op 25 ertsen punten

Prop: delving set (zelf voorzien)

Voorkennis: Erts & mineraal kennis, delver 1-4

Klasse: ambacht

80 [niet voor ambacht](#)

81 [diefstal resistentie](#)

Omschrijving: je bent maar al te bekend met de kundigheid van gauwdieven en heeft een zintuig ontwikkeld om z'n beurs van gretige handen te beschermen.

Speltechnisch: men kan niets stelen van je

Kost: 1 focus/poging

Klasse: vagebonden, ambacht

82 [niet voor ambacht](#)

83 [niet voor ambacht](#)

84 [niet voor ambacht](#)

85 [niet voor ambacht](#)

86 [niet voor ambacht](#)

87 [niet voor ambacht](#)

88 [Edelsmeedkunst 1](#)

Omschrijving: je bent een leerling edelsmid en kan juwelen herstellen.

Speltechnisch: 5 min herstelling/ 1 punt,

Kost: voorwerp 1 focus, ten zeï anders vermeld wordt

Grondstof: 1 mineraal & erts (grondstof), ten zeï anders vermeld wordt.

Prop: steen smeed set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: erts & mineraal kennis

Klasse: ambacht

89 [Edelsmeedkunst 2](#)

Omschrijving: je bent is een edelsmid en kan juwelen maakt.

Speltechnisch: 5 min maakt/1 punt,

Kost: voorwerp 1 focus, ten zeï anders vermeld wordt

Grondstof: 1 mineraal & erts (grondstof), ten zeï anders vermeld wordt.

Prop: steen smeed set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: Erts & mineraal kennis, edelsmeedkunst 1

Klasse: ambacht

90 [erts & mineraal kennis](#)

Omschrijving: je hebt voldoende kennis over edelsteen en mineralen en ertsen

Speltechnisch: hand-out erts & mineraal kennis

Klasse: ambacht

Hand-out: erts & mineraal kennis

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 voor ambacht](#)

102 [niet voor ambacht](#)

103 [niet voor ambacht](#)

104 [niet voor ambacht](#)

105 [niet voor ambacht](#)

106 [niet voor ambacht](#)

107 [niet voor ambacht](#)

108 [niet voor ambacht](#)

109 [Geestesoog](#)

Omschrijving: je hebt 'het zicht' en beschikt over een bovennatuurlijke connectie met het geestenrijk. Je kunt lagere geesten gewoon waarnemen en proberen met hen 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 [niet voor ambacht](#)

116 [niet voor ambacht](#)

117 [niet voor ambacht](#)

118 [niet voor ambacht](#)

119 [niet voor ambacht](#)

120 [niet voor ambacht](#)

121 [niet voor ambacht](#)

122 [niet voor ambacht](#)

123 [niet voor ambacht](#)

124 [niet voor ambacht](#)

125 [niet voor ambacht](#)

126 [niet voor ambacht](#)

127 [niet voor ambacht](#)

128 [niet voor ambacht](#)

129 [niet voor ambacht](#)

130 [Gif resistentie 1](#)

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

Speltechnisch: +1 gif resistentie

Klasse: iedereen

131 [Gif resistentie 2](#)

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

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 giften.
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 giften.
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 giften.
Speltechnisch: geeft +4 gif resistentie
Voorkennis: gif resistentie 1- 4
Klasse: iedereen

135 [niet voor ambacht](#)

136 [niet voor ambacht](#)

137 [niet voor ambacht](#)

138 [niet voor ambacht](#)

139 [niet voor ambacht](#)

140 [niet voor ambacht](#)

141 [niet voor ambacht](#)

142 [niet voor ambacht](#)

143 [niet voor ambacht](#)

144 [niet voor ambacht](#)

145 [Hardleer bewerker 1](#)

Omschrijving: je bent een leerling hardleer bewerker en kan gewone hard leren pantsers en voorwerpen herstellen.

Speltechnisch: 5 min herstelt/ 1 pantserpunt

Kost: 1 locatie/1 focus,

Per voorwerp betaalt u 1 focus ten ze anders vermeld wordt

Grondstof: per locatie =1 hardleer (grondstof),

Per voorwerp betaalt u 1 hardleer (grondstof) ten ze anders vermeld wordt.

Prop: leer bewerking set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis Vikingen of Kelten

Klasse: ambacht

146 [Hardleer bewerker 2](#)

Omschrijving: je bent een hardleer bewerker en kan gewone hardleren pantsers en voorwerpen maken.

Speltechnisch: 5 min maakt /1 pantserpunt

Kost: 1 locatie/1 focus

Per voorwerp betaalt u 1 focus ten ze anders vermeld wordt

Grondstof: per locatie =1 hardleer (grondstof),

Per voorwerp betaalt u 1 hardleer (grondstof) ten ze anders vermeld wordt.

Prop: leer bewerking set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis Vikingen of Kelten, hardleer bewerker 1

Klasse: ambacht

147 [Hardleer specialisatie](#)

Omschrijving: je bent een leerbewerker en kan speciale leer, pantsers en voorwerpen maken.

Speltechnisch: 5 min rollenspel /1 extra pantserpunt,

Kost: per pantser (la, ra, lb, rb, torso) /2 focus.

Grondstof: locatie / 1 hardleer (grondstof),

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

Voorkennis: volkskennis, Vikingen of Kelten, hardleer bewerker 1- 2

Klasse: ambacht

148 [niet voor ambacht](#)

149 [niet voor ambacht](#)

150 [niet voor ambacht](#)

151 [niet voor ambacht](#)

152 [niet voor ambacht](#)

153 [Herbalisme 1](#)

Omschrijving: je bent in staat om genezende drankjes te maken

Speltechnisch: ja kan Niv 1 drankjes maken die je kent, je hebt hiervoor ingrediënten (kruiden)nodig.

Kost: 1 focus

Grondstof: zie recept

Prop: kruiden meng set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: kruidenkennis,

Klasse: ambacht

Hand-out: 3 recepten Niv

154 [Herbalisme 2](#)

Omschrijving: je bent in staat om genezende drankjes te maken

Speltechnisch: ja kan Niv 2 drankjes maken die je kent, je hebt hiervoor ingrediënten (kruiden)nodig.

Kost: 2 focus

Grondstof: zie recept

Prop: kruiden meng set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: kruidenkennis, Herbalisme 1,

Klasse: ambacht

Hand-out: 3 recepten Niv

155 [Herbalisme 3](#)

Omschrijving: je bent in staat om genezende drankjes te maken

Speltechnisch: ja kan Niv 3 drankjes maken die je kent, je hebt hiervoor ingrediënten (kruiden)nodig.

Kost: 3 focus

Grondstof: zie recept

Prop: kruiden meng set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: kruidenkennis, Herbalisme 1- 2,

Klasse: ambacht

Hand-out: 2 recepten Niv 3

156 [Herbalisme 4](#)

Omschrijving: je bent in staat om genezende drankjes te maken

Speltechnisch: ja kan Niv 4 drankjes maken die je kent, je hebt hiervoor ingrediënten (kruiden)nodig.

Kost: 4 focus

Grondstof: zie recept

Prop: kruiden meng set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: kruidenkennis, Herbalisme 1- 3

Klasse: ambacht

Hand-out: 2 recepten Niv

157 [Herbalisme 5](#)

Omschrijving: je bent in staat om genezende drankjes te maken

Speltechnisch: ja kan Niv 5 drankjes maken die je kent, je hebt hiervoor ingrediënten (kruiden)nodig

Kost: 5 focus.

Grondstof: zie recept

Prop: kruiden meng set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: kruidenkennis, Herbalisme 1- 4

Klasse: ambacht

Hand-out: 1 recept Niv

158 [Herkennen drankje](#)

Omschrijving: je kunt op basis van reuk en geur recepten die je kent herkennen.

Speltechnisch: De persoon mag lezen over welk drankje het gaat, dit lukt enkel als hij het recept kent, anders is het gewoon een drankje en kan hij zien welk niveau.

Kost: 1 focus

Voorkennis: kruidenkennis, Herbalisme 1,

Klasse: ambacht

159 [niet voor ambacht](#)

160 [niet voor ambacht](#)

161 [niet voor ambacht](#)

162 [niet voor ambacht](#)

163 [niet voor ambacht](#)

164 [niet voor ambacht](#)

165 [houtbewerking 1](#)

Omschrijving: je bent een leerling houtbewerker en kan houten voorwerpen herstellen.

Speltechnisch: 5 min herstelt /1 punt,

Kost: voorwerp 1 focus, ten ze anders vermeld wordt

Grondstof: hout (grondstof), ten ze anders vermeld wordt

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

Klasse: ambacht

166 [houtbewerking 2](#)

Omschrijving: je bent een houtbewerker en kan houten voorwerpen maken.

Speltechnisch: 5 min maakt /1 punt,

Kost: voorwerp 1 focus, ten ze anders vermeld wordt

Grondstof: hout (grondstof), ten ze anders vermeld wordt

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

Voorkennis: houtbewerking 1

Klasse: ambacht

167 [Hout hakken 1](#)

Omschrijving: je bent een ervaren houthakker

Speltechnisch: Men mag via rollenspel (in het bos gaan, houtspikkelen, zachtjes op bomen hakken etc.) naar spelleiding gaan om de nodige grondstoffen op te halen. Dit kan wisselen per regio geeft recht op 5 hout punten

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

Klasse: ambacht

168 [Hout hakken 2](#)

Omschrijving: je bent een ervaren houthakker

Speltechnisch: Men mag via rollenspel (in het bos gaan, houtspikkelen, zachtjes op bomen hakken etc.) naar spelleiding gaan om de nodige grondstoffen op te halen. Dit kan wisselen per regio geeft recht op 10 hout punten

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

Voorkennis: hout hakken 1

Klasse: ambacht

169 [Hout hakken 3](#)

Omschrijving: je bent een ervaren houthakker

Speltechnisch: Men mag via rollenspel (in het bos gaan, houtsprokkelen, zachtjes op bomen hakken etc.) naar spelleiding gaan om de nodige grondstoffen op te halen. Dit kan wisselen per regio geeft recht op 15 hout punten

Prop: houthakkers set (zelf voorzien)

Voorkennis: hout hakken 1- 2

Klasse: ambacht

170 [Hout hakken 4](#)

Omschrijving: je bent een ervaren houthakker

Speltechnisch: Men mag via rollenspel (in het bos gaan, houtsprokkelen, zachtjes op bomen hakken etc.) naar spelleiding gaan om de nodige grondstoffen op te halen. Dit kan wisselen per regio geeft recht op 20 hout punten

Prop: houthakkers set (zelf voorzien)

Voorkennis: hout hakken 1- 3,

Klasse: ambacht

171 [Hout hakken 5](#)

Omschrijving: je bent een ervaren houthakker

Speltechnisch: Men mag via rollenspel (in het bos gaan, houtsprokkelen, zachtjes op bomen hakken etc.) naar spelleiding gaan om de nodige grondstoffen op te halen. Dit kan wisselen per regio geeft recht op 25 hout punten

Prop: houthakkers set (zelf voorzien)

Voorkennis: hout hakken 1- 4

Klasse: ambacht

172 [Huid bewerking](#)

Omschrijving: je kunt bont en huiden omzetten naar hard of zacht leer

Speltechnisch: men kan 1 leer of bont grondstof om vormen naar een hardleder (grondstof)

Grondstof: leer of bont

Prop: leer looiers set (zelf voorzien)

Voorkennis: volkskennis Vikingen of Kelten

Klasse: ambacht

173 [niet voor ambacht](#)

174 [niet voor ambacht](#)

175 [niet voor ambacht](#)

176 [niet voor ambacht](#)

177 [niet voor ambacht](#)

178 [niet voor ambacht](#)

179 [niet voor ambacht](#)

180 [niet voor ambacht](#)

181 [niet voor ambacht](#)

182 [niet voor ambacht](#)

183 [niet voor ambacht](#)

184 [niet voor ambacht](#)

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 kunt 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: volkskennis 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: volkskennis 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: volkskennis 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: volkskennis 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: volkskennis Vikingen

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Vikingen

194 [kleding specialisatie](#)

Omschrijving: je bent een kleermaker en kan kleding steviger maken

Speltechnisch: 5 min/elke locatie krijgt 1 extra pantser punt

Kost: 1 focus/ pantser punt

Prop: naaigerief (**zelf voorzien**)

Klasse: ambacht

195 [niet voor ambacht](#)

196 [niet voor ambacht](#)

197 [niet voor ambacht](#)

198 [niet voor ambacht](#)

199 [niet voor ambacht](#)

200 [niet voor ambacht](#)

201 [niet voor ambacht](#)

202 [niet voor ambacht](#)

203 [niet voor ambacht](#)

204 [niet voor ambacht](#)

205 [niet voor ambacht](#)

206 [niet voor ambacht](#)

207 [niet voor ambacht](#)

208 [niet voor ambacht](#)

209 [niet voor ambacht](#)

210 [niet voor ambacht](#)

211 [kruiden plukken 1](#)

Omschrijving: je weet waar je kruiden kan vinden en hoe je ze moet plukken.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat plukken alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen in het spel te sturen. Na een simulatie van het plukken (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. Geeft recht op 5 kruiden punten

Voorkennis: kruidenkennis

Klasse: vagebond, ambacht

212 [kruiden plukken 2](#)

Omschrijving: je weet waar je kruiden kan vinden en hoe je ze moet plukken.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat plukken alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen in het spel te sturen. Na een simulatie van het plukken (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. Geeft recht op 10 kruiden punten

Voorkennis: kruidenkennis, kruiden plukken 1

Klasse: vagebond, ambacht

213 [kruiden plukken 3](#)

Omschrijving: je weet waar je kruiden kan vinden en hoe je ze moet plukken.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat plukken alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen in het spel te sturen. Na een simulatie van het plukken (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. Geeft recht op 15 kruiden punten

Voorkennis: kruidenkennis, kruiden plukken 1- 2

Klasse: vagebond, ambacht

214 [kruiden plukken 4](#)

Omschrijving: je weet waar je kruiden kan vinden en hoe je ze moet plukken.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat plukken alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen in het spel te sturen. Na een simulatie van het plukken (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. Geeft recht op 20 kruiden punten

Voorkennis: kruidenkennis, kruiden plukken 1- 3

Klasse: vagebond of ambacht

215 kruiden plukken 5

Omschrijving: je weet waar je kruiden kan vinden en hoe je ze moet plukken.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat plukken alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen in het spel te sturen. Na een simulatie van het plukken (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. Geeft recht op 25 kruiden punten

Voorkennis: kruidenkennis, kruiden plukken 1- 4

Klasse: vagebond, ambacht

216 Kruidenkennis

Omschrijving: je hebt kennis van alle soorten kruiden

Speltechnisch: hand-out kruidenkennis

Klasse: ambacht, vagebond

Hand-out: kruidenkennis

217 leerbewerker 1

Omschrijving: je bent een leerling, bont bewerker en kan gewone leren pantsers en voorwerpen herstellen.

Speltechnisch: 5 min herstellen/1 pantserpunt,

Kost: locatie/1 focus,

Per voorwerp betaalt u 1 focus ten ze anders vermeld wordt

Grondstof: locatie/ 1 leer (grondstof),

Per voorwerp betaalt u 1 leer (grondstof) ten ze anders vermeld wordt.

Prop: leer bewerkers set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis, Pikten of Kelten

Klasse: ambacht

218 leerbewerker 2

Omschrijving: je bent een leerbewerker en kan gewone leer pantsers en voorwerpen maken.

Speltechnisch: 5 min maken/ 1 pantserpunt,

Kost: locatie/1 focus,

Per voorwerp betaalt u 1 focus ten ze anders vermeld wordt

Grondstof: locatie/ 1 leer (grondstof),

Per voorwerp betaalt u 1 leer (grondstof) ten ze anders vermeld wordt.

Prop: leer bewerkers set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis, Pikten of Kelten, leerbewerker 1,

Klasse: ambacht

219 leer specialisatie

Omschrijving: je bent een leerbewerker en kan speciale leer, pantsers en voorwerpen maken.

Speltechnisch 5 min /1 extra pantserpunt,

Kost: per pantser (la, ra, lb, rb, torso) /2 focus.

Grondstof: locatie = 1 leer (grondstof), je moet altijd de kost van 1 leer betalen, ook al maak je maar 1 pantserpunt.

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

Voorkennis: volkskennis, Pikten of Kelten, leerbewerker 1- 2

Klasse: ambacht

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 je 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 supergoede conditie

Speltechnisch: +1 LP op elke locatie

Klasse: iedereen

222 levenspunten 2

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie

Speltechnisch: +2 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1

Klasse: iedereen

223 levenspunten 3

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie

Speltechnisch: +3 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-2

Klasse: iedereen

224 levenspunten 4

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie

Speltechnisch: +4 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-3

Klasse: iedereen

225 levenspunten 5

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie

Speltechnisch: +5 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-4

Klasse: iedereen

226 levenspunten 6

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie

Speltechnisch: +6 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-5

Klasse: krijgers, vagebond, ambacht

227 levenspunten 7

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie

Speltechnisch: +7 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-6

Klasse: krijgers, vagebond, ambacht

228 levenspunten 8

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie

Speltechnisch: +8 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-7

Klasse: krijgers, vagebond, ambacht

229 niet voor ambacht
230 niet voor ambacht
231 niet voor ambacht

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 voor ambacht
234 niet voor ambacht
235 niet voor ambacht
236 niet voor ambacht
237 niet voor ambacht
238 niet voor ambacht
239 niet voor ambacht
240 niet voor ambacht
241 niet voor ambacht
242 niet voor ambacht
243 niet voor ambacht

244 Magie resistentie 1

Omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie

Speltechnisch: men negeert de eerste niveau 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 niveau 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 niveau 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 niveau 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 niveau spreuk of magisch effect

Kost: 5 focus

Voorkennis: magie resistentie 1- 4

Klasse: iedereen

249 [niet voor ambacht](#)
250 [niet voor ambacht](#)
251 [niet voor ambacht](#)
252 [niet voor ambacht](#)

253 [maliën specialisatie](#)

Omschrijving: je bent een metaalbewerker en kan speciale maliën en voorwerpen maken.

Speltechnisch: 5 min maakt/ 1 extra pantserpunt,

Kost: locatie /1 focus

Grondstof: 1 locatie/ 1 erts (grondstof),

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

Voorkennis: volkskennis, Vikingen, metaalbewerker 1- 2

Klasse: ambacht

254 [niet voor ambacht](#)

255 [Metaalbewerker 1](#)

Omschrijving: je bent een leerling metaalbewerker en kan maliën en voorwerpen herstellen.

Speltechnisch: 5 min hersteld/ 1 pantserpunt

Kost: 2 pantserpunten/ 1 focus.

Per voorwerp betaal je 1 focus tenzij anders vermeld wordt

Grondstof: 2 pantserpunten/ kost 1 erts (grondstof).

Per voorwerp kost 1 erts (grondstof) tenzij anders vermeld wordt

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

Voorkennis: volkskennis Vikingen

Klasse: ambacht

256 [Metaalbewerker 2](#)

Omschrijving: je bent een metaalbewerker en kan Maliën en voorwerpen maken

Speltechnisch: 5 min maakt/ 1 pantserpunt,

Kost: 2 pantserpunten/ 1 focus,

Grondstof: 2 pantserpunten/ 1 erts (grondstof),

Per voorwerp betaalt u 1 erts (grondstof) ten ze anders vermeld wordt.

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

Voorkennis: volkskennis, Vikingen, metaalbewerker 1

Klasse: ambacht

257 [niet voor ambacht](#)

258 [niet voor ambacht](#)

259 [Mythes](#)

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

Speltechnisch: hand-out mythe van je volk

Klasse: iedereen

Hand-out: mythe

260 [niet voor ambacht](#)
261 [niet voor ambacht](#)
262 [niet voor ambacht](#)
263 [niet voor ambacht](#)
264 [niet voor ambacht](#)
265 [niet voor ambacht](#)
266 [niet voor ambacht](#)
267 [niet voor ambacht](#)
268 [niet voor ambacht](#)

269 niet voor ambacht
270 niet voor ambacht
271 niet voor ambacht
272 niet voor ambacht
273 niet voor ambacht
274 niet voor ambacht
275 niet voor ambacht
276 niet voor ambacht
277 niet voor ambacht
278 niet voor ambacht

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: volkskennis 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: volkskennis 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: volkskennis 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: volkskennis Pikten

Klasse: iedereen

283 Pantsermacht beenderen

Omschrijving: je kunt een beender pantser dragen

Speltechnisch: je mag beender pantser dragen

Prop: beenderpantser (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis Goten

Klasse: iedereen

284 Pantserdracht bont

Omschrijving: je kunt een bont pantser dragen

Speltechnisch: je mag bont pantser dragen

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

Klasse: iedereen

285 Pantserdracht hardleer

Omschrijving: je kunt een hard leren pantser dragen

Speltechnisch: je mag hard leren pantser dragen

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

Klasse: iedereen

286 Pantserdracht mailen

Omschrijving: je kunt een maliën dragen

Speltechnisch: je mag maliën dragen

Prop: maliën (zelf voorzien)

Voorkennis: volkskennis Vikingen

Klasse: iedereen

287 [Pantserdracht zacht leer](#)

Omschrijving: je kunt een leren pantser dragen

Speltechnisch: je mag leren pantser dragen

Prop: leren pantser (zelf voorzien)

Klasse: iedereen

288 [niet voor ambacht](#)

289 [niet voor ambacht](#)

290 [niet voor ambacht](#)

291 [Plantenkennis](#)

Omschrijving: je hebt kennis van alle soorten planten

Speltechnisch: hand-out plantenkennis

Klasse: ambacht, vagebond

Hand-out: plantenkennis

292 [planten plukken 1](#)

Omschrijving: je weet waar je planten plukken kunt vinden en hoe ze te plukken.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat plukken alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen in het spel te sturen. Na een simulatie van het plukken (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. Geeft recht op 5 planten punten

Voorkennis: plantenkennis

Klasse: vagebond, ambacht

293 [planten plukken 2](#)

Omschrijving: je weet waar je planten plukken kunt vinden en hoe ze te plukken.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat plukken alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen in het spel te sturen. Na een simulatie van het plukken (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. Geeft recht op 10 planten punten

Voorkennis: plantenkennis, planten plukken 1

Klasse: vagebond, ambacht

294 [planten plukken 3](#)

Omschrijving: je weet waar je planten plukken kunt vinden en hoe ze te plukken.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat plukken alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen in het spel te sturen. Na een simulatie van het plukken (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. Geeft recht op 15 planten punten

Voorkennis: plantenkennis, planten plukken 1- 2

Klasse: vagebond, ambacht

295 [planten plukken 4](#)

Omschrijving: je weet waar je planten plukken kunt vinden en hoe ze te plukken.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat plukken alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen in het spel te sturen. Na een simulatie van het plukken (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. Geeft recht op 20 planten punten

Voorkennis: plantenkennis, planten plukken 1- 3

Klasse: vagebond-ambacht

296 [planten plukken 5](#)

Omschrijving: je weet waar je planten plukken kunt vinden en hoe ze te plukken.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat plukken alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen in het spel te sturen. Na een simulatie van het plukken (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. Geeft recht op 25 planten punten

Voorkennis: plantenkennis, planten plukken 1- 4

Klasse: vagebond of ambacht

297 [Platte rust \(niet te combineren met meditatie & training\)](#)

Omschrijving: je kunt door te rusten, je weer volledig op laden

Speltechnisch: door rollenspel ongeveer 15 min rust kan men de focus eenmalig aanvullen tot Max.

Klasse: genezers, ambachten

298 [niet voor ambacht](#)

299 [niet voor ambacht](#)

300 [Purificatie](#)

Omschrijving: je kunt met een speciale procedure voorwerpen en grondstoffen zuiveren

Speltechnisch: je kunt alle voorwerpen en grondstoffen zuiveren

Klasse: ambacht

301 [niet voor ambacht](#)

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 1 × 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 1 × 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 1 × 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 1 × 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 1 × per periode gebruiken

Kost: 2 focus

Voorkennis: geloofskennis (x), regeneratie 1- 4

Klasse: iedereen

307 niet voor ambacht

308 niet voor ambacht

309 niet voor ambacht

310 niet voor ambacht

311 Schild specialisatie

Omschrijving: je bent een schild maker en kan speciale schilden maken

Speltechnisch: 5 min maakt /5 extra schild punten

Kost: 1 focus/5 schild punten

Grondstof: 1 hout/ 5 punten

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

Voorkennis: houtbewerking 1, schildmaker 1- 2

Klasse: ambacht

312 schild maker 1

Omschrijving: je bent een leerling schild maker en kan schilden herstellen

Speltechnisch: 5 min hersteld/ 5 schild punten,

Kost: 2 focus/ schild

Grondstof: 5 schild punten/ 1 hout (grondstof).

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

Voorkennis: houtbewerking 1

Klasse: ambacht

313 schild maker 2

Omschrijving: je bent een schild maker en kan gewone schilden maken

Speltechnisch: 5 min maakt/ 5 schild punten,

Kost: 2 focus/schild

Grondstof: 5 schild punten/ 1 hout (grondstof).

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

Voorkennis: houtbewerking 1, schildmaker 1

Klasse: ambacht

314 niet voor ambacht

315 niet voor ambacht

316 niet voor ambacht

317 niet voor ambacht

318 sloten maken 1

Omschrijving: je bent slotenmaker

Speltechnisch: en kan sloten maken en repareren van niveau 1. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (ertsen).

Kost: 1 focus

Grondstof: 1 erts

Prop: slotenmakers set + sleutel (**zelf voorzien**)

Voorkennis: metaalbewerker,

Klasse: ambacht

319 sloten maken 2

Omschrijving: je bent slotenmaker

Speltechnisch: en kan sloten maken en repareren van niveau 2. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (ertsen).

Kost: 1 focus

Grondstof: 1 erts

Prop: slotenmakers set + sleutel (zelf voorzien)

Voorkennis: metaalbewerker, sloten maken 1,

Klasse: ambacht

320 sloten maken 3

Omschrijving: je bent slotenmaker

Speltechnisch: en kan sloten maken en repareren van niveau 3. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (ertsen).

Kost: 1 focus

Grondstof: 1 erts

Prop: slotenmakers set + sleutel (zelf voorzien)

Voorkennis: metaalbewerker, sloten maken 1- 2,

Klasse: ambacht

321 sloten maken 4

Omschrijving: je bent slotenmaker

Speltechnisch: en kan sloten maken en repareren van niveau 4. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (ertsen).

Kost: 2 focus

Grondstof: 2 erts

Prop: slotenmakers set + sleutel (zelf voorzien)

Voorkennis: metaalbewerker, sloten maken 1- 3

Klasse: ambacht

322 sloten maken 5

Omschrijving: je bent slotenmaker

Speltechnisch: en kan sloten maken en repareren van niveau 4. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (ertsen).

Kost: 2 focus

Grondstof: 2 erts

Prop: slotenmakers set + sleutel (zelf voorzien)

Voorkennis: metaalbewerker, sloten maken 1- 4

Klasse: ambacht

323 niet voor ambacht

324 niet voor ambacht

325 niet voor ambacht

326 niet voor ambacht

327 niet voor ambacht

328 niet voor ambacht

329 niet voor ambacht

330 Smeken

Omschrijving: je kunt goed smeken voor je leven

Speltechnisch: een normale vijand zal je verder met rust laten, lukt maar 1 keer bij 1 bep persoon.

Kost: 1 focus overtuigend rollenspel

Klasse: genezer, ambacht, vagebond

331 niet voor ambacht

332 niet voor ambacht

333 [niet voor ambacht](#)
334 [niet voor ambacht](#)
335 [niet voor ambacht](#)
336 [niet voor ambacht](#)

337 [spreken taal der wezens](#)

Omschrijving: je kunt de taal der wezens spreken

Speltechnisch: de taal der wezens wordt gesimuleerd door Frans (Ned met Frans accent-)

Voorkennis: kennis, wezens (x)

Klasse: iedereen

338 [niet voor ambacht](#)
339 [niet voor ambacht](#)
340 [niet voor ambacht](#)
341 [niet voor ambacht](#)
342 [niet voor ambacht](#)

343 [Steenslijper](#)

Omschrijving: je kunt van ruwe mineralen waardevolle geslepen stenen maken

Speltechnisch: 5 min rollenspel kun je stenen slijpen

Grondstof: mineraal

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

Voorkennis: erts & mineraal kennis

Klasse: ambacht

344 [sterke geest](#)

Omschrijving: je kun je geest goed onder controle houden,

Speltechnisch: hypnose werkt niet

Kost: 1 focus

Klasse: magiër, genezer, priester, vagebond, ambacht

345 [niet voor ambacht](#)
346 [niet voor ambacht](#)
347 [niet voor ambacht](#)
348 [niet voor ambacht](#)
349 [niet voor ambacht](#)
350 [niet voor ambacht](#)
351 [niet voor ambacht](#)
352 [niet voor ambacht](#)

353 [Uitbenen 1](#)

Omschrijving: je kunt uit een dier de beenderen halen

Speltechnisch: 5 min rollenspel dat je uit een dier beenderen haalt. Punten uit jagen. Tellen nu als punten voor de grondstof beenderen

Prop: uit been set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis Goten

Klasse: ambacht

354 [niet voor ambacht](#)
355 [niet voor ambacht](#)
356 [niet voor ambacht](#)
357 [niet voor ambacht](#)
358 [niet voor ambacht](#)
359 [niet voor ambacht](#)
360 [niet voor ambacht](#)
361 [niet voor ambacht](#)

362 niet voor ambacht
363 niet voor ambacht
364 niet voor ambacht
365 niet voor ambacht
366 niet voor ambacht
367 niet voor ambacht
368 niet voor ambacht
369 niet voor ambacht
370 niet voor ambacht
371 niet voor ambacht
372 niet voor ambacht
373 niet voor ambacht
374 niet voor ambacht
375 niet voor ambacht
376 niet voor ambacht

377 **Volkskennis Germanen (gratis voor Germanen)**

Omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Germanen

Speltechnisch: hand-out Germanen,

Klasse: iedereen

Hand-out: Volkskennis Germanen

378 **Volkskennis Goten (gratis voor Goten)**

Omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Goten.

Speltechnisch: hand-out Goten

Klasse: iedereen

Hand-out: volkskunde Goten

379 **Volkskennis Kelten (gratis voor Kelten)**

Omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Kelten.

Speltechnisch: hand-out Kelten

Klasse: iedereen

Hand-out: volkskennis Kelten

380 **Volkskennis Pikten (gratis voor Pikten)**

Omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Pikten.

Speltechnisch: hand-out Pikten

Klasse: iedereen

Hand-out: volkskennis Pikten

381 **Volkskennis Vikingen (gratis voor Vikingen)**

Omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Vikingen.

Speltechnisch: hand-out Vikingen

Klasse: iedereen

Hand-out: volkskennis Vikingen

382 **Wapengebruik: 1 Handig Slagwapen**

Omschrijving: je kunt met een 1-handig Slagwapen (knots of hamer) vechten.

Speltechnisch: en doet hiermee 1 schade per rake slag

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht

383 **Wapengebruik: 1 Handig Zwaard**

Omschrijving: je kunt een 1-handig zwaard hanteren

Speltechnisch: en doet hiermee 1 schade per rake slag

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht, genezer

384 [Wapengebruik: 1 Handige Bijl](#)

Omschrijving: je kunt een 1-handige bijl hanteren

Speltechnisch: en doet hiermee 1 schade per rake slag

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht.

385 [Wapengebruik: 2 Handig Slagwapen](#)

Omschrijving: je kunt een 2-handig slagwapen (hamer of knots) hanteren

Speltechnisch: en doet hiermee 2 schade per rake slag

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht.

386 [Wapengebruik: 2 Handig Zwaard](#)

Omschrijving: je kunt een 2-handig zwaard hanteren

Speltechnisch: en doet hiermee 2 schade per rake slag

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht.

387 [Wapengebruik: 2 Handige Bijl](#)

Omschrijving: je kunt een 2-handige bijl hanteren

Speltechnisch: en doet hiermee 2 schade per rake slag

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht.

388 [Wapengebruik: Bastaardzwaard](#)

Omschrijving: je kunt een bastaardzwaard hanteren

Speltechnisch: en doet hiermee 1 schade 1-handig of 2 schade 2-handig per rake slag.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht.

389 [Wapengebruik: Blaaspijp](#)

Omschrijving: je kunt een blaaspijp hanteren

Speltechnisch: Dit betekent enkel schade op locaties zonder pantser of waar het pantser op 0 pantserpunten staat. Indien het doelwit enige vorm van pantser draagt, heeft het pijltje geen effect.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: vagebond, magiër

390 [Wapengebruik: Boog](#)

Omschrijving: je kunt een handboog hanteren

Speltechnisch: en doet hiermee 2 schade door pantser per rake pijl.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: vagebond, ambacht

391 [niet voor ambacht](#)

392 [niet voor ambacht](#)

393 [Wapengebruik: Dolk](#)

Omschrijving: je kunt een dolk hanteren

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

Prop: dolk (zelf voorzien)

Klasse: iedereen

394 [Wapengebruik: Kruisboog](#)

Omschrijving: je kunt een kruisboog hanteren

Speltechnisch: en doet hiermee 2 schade door pantser per rake pijl

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, ambacht

395 **Wapengebruik: Paalwapens**

Omschrijving: je kunt een paalwapens hanteren

Speltechnisch: en doet hiermee 2 schade

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht

396 **Wapengebruik: Staf**

Omschrijving: je kunt een staf hanteren

Speltechnisch: doet hiermee 1 schade op pantser

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: iedereen

397 **Wapengebruik: Werpwapens**

Omschrijving: je kunt allerhande werpwapens hanteren

Speltechnisch: en doet hiermee 1 schade per rake worp met werpmessen, werpbijlen of werpstenen.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht

398 **Wapensmid 1**

Omschrijving: Je bent is een leerling wapensmid en kan gewone wapens maken of herstellen. Geen afstandswapens

Speltechnisch: je kunt gewone wapens maken of herstellen. Geen afstandswapens,

Kost: 1 focus

Grondstof: 1 erts of hout

Prop: metaalbewerking set, of houtbewerking set (zelf voorzien)

Voorkennis: houtbewerking en/of metaalbewerking,

Klasse: ambacht

399 **Wapensmid 2**

Omschrijving: Je bent een wapensmid en kan alle wapens maken of herstellen

Speltechnisch: Je kunt alle wapens maken of herstellen

Kost: 1 focus

Grondstof: 1 erts of hout

Prop: metaalbewerking set, of houtbewerking set (zelf voorzien)

Voorkennis: houtbewerking en/of metaalbewerking, wapensmid 1

Klasse: ambacht

400 **Wegbranden Infectie**

Omschrijving: je kunt 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 een maal per dag een cryptisch antwoord te krijgen op een 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 voor ambacht](#)

404 [niet voor ambacht](#)

405 [niet voor ambacht](#)

406 [niet voor ambacht](#)

407 [niet voor ambacht](#)

408 [niet voor ambacht](#)

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 voor ambacht](#)

416 [niet voor ambacht](#)

417 [niet voor ambacht](#)

418 [niet voor ambacht](#)

419 [kennis hout](#)

Omschrijving: je hebt kennis van houtsoorten

Speltechnisch: je ontvangt hand-out hout

Klasse: ambachten

Hand-out: [kennis hout](#)

420 [kennis bessen](#)

Omschrijving: je hebt kennis van bessen

Speltechnisch: je ontvangt hand-out bessen

Voorkennis: plant, kennis of kruidenkennis

Klasse: vagebond, ambacht

Hand-out: [kennis bessen](#)

421 [kennis padenstoelen](#)

Omschrijving: je hebt kennis van padenstoelen

Speltechnisch: je ontvangt hand-out padenstoelen

Voorkennis: plant, kennis of kruidenkennis

Klasse: vagebond ambacht

Hand-out: [kennis padenstoelen](#)

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

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

Speltechnisch: men mag in ruiltest 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 [Volkskennis 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 [kennis hoe genees ik schorpioenen gif \(enkel via rollenspel\)](#)

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 voor ambacht](#)

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 loa's

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 [kennis over de krachten van mineralen en ertsen \(enkel via rollenspel\)](#)

447 [kennis eenzame \(enkel via rollenspel\)](#)

448 [Volkskennis moeras elfen \(enkel via rollenspel\)](#)

449 [niet voor ambacht](#)

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 [niet voor ambacht](#)

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 kennis oesters en parels

Omschrijving: je weet alles over parels en oesters

Speltechnisch: geeft je recht op de hand-out parels

Voorkennis: erts en mineraal kennis

Klasse: ambachten

Hand-out: (R4) hand-out 'oesters & parels'

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 handelshuis I

Omschrijving: je bent lid van het handelshuis en kun je specialiseren in 1 cat handelswaren.

Speltechnisch: je kunt 1 prijslijst kiezen hierop krijg je specialisten korting als je deze koopt in ruiltent

Ep: 1

Klasse: ambacht

Hand-out: prijslijst naar keuze

459 handelshuis II

Omschrijving: je bent lid van het handelshuis en kun je specialiseren in 2 cat handelswaren.

Speltechnisch: je bent lid van het handelshuis en kun je specialiseren in 2 cat handelswaren.

Ep: 1

Voorkennis: handelshuis I

Klasse: ambacht

Hand-out: 2 prijslijsten naar keuze

460 handelshuis III

Omschrijving: je bent lid van het handelshuis en kun je specialiseren in 3 cat handelswaren.

Speltechnisch: je kunt 3 prijslijsten kiezen hierop krijg je specialisten korting als je deze koopt in ruiltent

Ep: 1

Voorkennis: handelshuis I-II

Klasse: ambacht

Hand-out: 3 prijslijsten naar keuze

461 handelshuis IV

Omschrijving: je bent lid van het handelshuis en kun je specialiseren in 4 cat handelswaren.

Speltechnisch: je kunt 4 prijslijsten kiezen hierop krijg je specialisten korting als je deze koopt in ruiltent

Ep: 1

Voorkennis: handelshuis I-III

Klasse: ambacht

Hand-out: 4 prijslijsten naar keuze

462 handelshuis V

Omschrijving: je bent lid van het handelshuis en kun je specialiseren in 5 cat handelswaren.

Speltechnisch: je kunt 5 prijslijsten kiezen hierop krijg je specialisten korting als je deze koopt in ruiltent

Ep: 1

Voorkennis: handelshuis I-IV

Klasse: ambacht

Hand-out: 5 prijslijsten naar keuze

463 [dragma I](#)

Omschrijving: je bent een goede handelaar en je hebt een vast inkomen

Speltechnisch: je krijgt aan het begin van spel 5 koper dragma

Ep: 1

Voorkennis: handelshuis I

Klasse: ambacht

464 [dragma II](#)

Omschrijving: je bent een goede handelaar en je hebt een vast inkomen

Speltechnisch: je krijgt aan het begin van spel 10 koper dragma

Ep: 1

Voorkennis: handelshuis I, dragma I

Klasse: ambacht

465 [dragma III](#)

Omschrijving: je bent een goede handelaar en je hebt een vast inkomen

Speltechnisch: je krijgt aan het begin van spel 15 koper dragma

Ep: 1

Voorkennis: handelshuis I, dragma I-II

Klasse: ambacht

466 [dragma IV](#)

Omschrijving: je bent een goede handelaar en je hebt een vast inkomen

Speltechnisch: je krijgt aan het begin van spel 20 koper dragma

Ep: 1

Voorkennis: handelshuis I, dragma I-III

Klasse: ambacht

467 [dragma V](#)

Omschrijving: je bent een goede handelaar en je hebt een vast inkomen

Speltechnisch: je krijgt aan het begin van spel 25 koper dragma

Ep: 1

Voorkennis: handelshuis I, dragma I-IV

Klasse: ambacht

468 [kennis alchemie \(enkel via rollenspel\)](#)

469 [alchemische potions \(rook, zuur, buskruit\) \(enkel via rollenspel\)](#)

470 [maken vuurwapens \(enkel via rollenspel\)](#)

471 [gebruiken vuurwapens \(enkel via rollenspel\)](#)

472 [redder 1](#)

Omschrijving: je kunt 1 persoon redde in het water of mee in water nemen.

Speltechnisch: je kunt 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 kunt tot 3 personen redde en mee in het water nemen.

Speltechnisch: je kunt 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 kunt lang onder water blijven

Speltechnisch: je kunt 30 tellen onder water blijven

Klasse: iedereen

475 [kennis zeeduivels \(enkel via rollenspel\)](#)

476 [lezen & schrijven script \(enkel via rollenspel\)](#)

477 [lezen & schrijven taal der necromantie \(enkel via rollenspel\)](#)

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 abyssale 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 voor ambacht](#)

497 [niet voor ambacht](#)

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 grijf
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 samenspraak met spelleiding ook tijdens creatie personage genomen worden.