

## Roanoke: genezer

Overzicht alle mogelijke vaardigheden.

### Genezer/Heler

Kies je voor de rol van genezer/heler, dan richt jij je op alle facetten van geneeskunde. Het uitbeelden van rollenspel en het uitvoeren van genezingsbehandelingen staan centraal in je functie. Elke handeling die je verricht vereist het inzetten van jouw focus. Voor een doeltreffende uitvoering maak je gebruik van speciale hulpmiddelen, bekend als **props**, zoals vermeld in je vaardigheidslijst.

### Meesterschap in Geneeskunde:

Je specialisatie omvat een breed scala aan medische handelingen. Het nauwkeurig uitvoeren van genezingsrituelen en rollenspel speelt een cruciale rol in het herstellen van verwondingen en het verlenen van hulp aan teamgenoten.

### Focus als Bron:

Je vermogen om te genezen is afhankelijk van je focus, een hulpbron die je zorgvuldig moet beheren. Al je inspanningen om te genezen zullen een beroep doen op deze innerlijke kracht.

### Professionele Hulpmiddelen:

Om je genezende vaardigheden effectief in te zetten, maak je gebruik van speciale voorwerpen genaamd **props**. Deze zijn essentieel om je geneeskundige handelingen op een unieke en overtuigende manier uit te voeren.

De rol van genezer/heler gaat verder dan slechts fysieke genezing; je speelt een belangrijke rol in de emotionele en psychologische ondersteuning van je medespelers. Je bent een onmisbare schakel in het team, waarbij je niet alleen levens redt, maar ook de betekenis van samenwerking en zorg binnen het spel 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 vaardigheden uit deze lijst kiezen aan 1 ep, dit kan slechts eenmaal gekozen worden.

**Klasse:** iedereen

2 niet toegankelijk voor genezers

3 niet toegankelijk voor genezers

4 Aansterken 1

**Omschrijving:** je kan de zieke zijn immuunsysteem laten aansterken

**Speltechnisch:** door rollenspel tussen zieke en genezer kan men 1 verloren gif of ziekteresistentie terugkrijgen.

**Dit kan maar 1x/dag/patiënt**

**Kost:** 1 focus bij patiënt

**Voorkennis ziekte:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek ziekte, genezing ziekte 1

**Voorkennis gif:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek gif, genezing gif 1

**Klasse:** genezer

#### 5 Aansterken 2

**Omschrijving:** je kan de zieke zijn immuunsysteem laten aansterken

**Speltechnisch:** door rollenspel tussen zieke en genezer kan men 2 verloren gif of ziekteresistentie terugkrijgen.

**Dit kan maar 1x/dag/patiënt**

**Kost:** 1 focus bij patiënt

**Voorkennis ziekte:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek ziekte, genezing ziekte 1, aansterken 1

**Voorkennis gif:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek gif, genezing gif 1, aansterken 1

**Klasse:** genezer

#### 6 Aansterken 3

**Omschrijving:** je kan de zieke zijn immuunsysteem laten aansterken

**Speltechnisch:** door rollenspel tussen zieke en genezer kan men 3 verloren gif of ziekteresistentie terugkrijgen.

**Dit kan maar 1x/dag/patiënt**

**Kost:** 2 focus bij patiënt

**Voorkennis ziekte:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek ziekte, genezing ziekte 1, aansterken 1&2

**Voorkennis gif:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek gif, genezing gif 1, aansterken 1&2

**Klasse:** genezer

#### 7 Aansterken 4

**Omschrijving:** je kan de zieke zijn immuunsysteem laten aansterken

**Speltechnisch:** door rollenspel tussen zieke en genezer kan men 4 verloren gif of ziekteresistentie terugkrijgen.

**Dit kan maar 1x/dag/patiënt**

**Kost:** 2 focus bij patiënt

**Voorkennis ziekte:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek ziekte, genezing ziekte 1, aansterken 1-3

**Voorkennis gif:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek gif, genezing gif 1, aansterken 1-3

**Klasse:** genezer

#### 8 Aansterken 5

**Omschrijving:** je kan de zieke zijn immuunsysteem laten aansterken

**Speltechnisch:** door rollenspel tussen zieke en genezer kan men 5 verloren gif of ziekteresistentie terugkrijgen.

**Dit kan maar 1x/dag/patiënt**

**Kost:** 3 focus bij patiënt

**Voorkennis ziekte:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek ziekte, genezing ziekte 1, aansterken 1-4

**Voorkennis gif:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek gif, genezing gif 1, aansterken 1-4

**Klasse:** genezer

#### 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 niet toegankelijk voor genezers

11 niet toegankelijk voor genezers

12 niet toegankelijk voor genezers

13 niet toegankelijk voor genezers

14 niet toegankelijk voor genezers

15 niet toegankelijk voor genezers

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 genezers

18 niet toegankelijk voor genezers

19 niet toegankelijk voor genezers

20 niet toegankelijk voor genezers

21 niet toegankelijk voor genezers

22 niet toegankelijk voor genezers

23 niet toegankelijk voor genezers

24 niet toegankelijk voor genezers

25 niet toegankelijk voor genezers

26 niet toegankelijk voor genezers

27 niet toegankelijk voor genezers

28 niet toegankelijk voor genezers

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 genezers

32 niet toegankelijk voor genezers

33 niet toegankelijk voor genezers

34 niet toegankelijk voor genezers

35 niet toegankelijk voor genezers

36 niet toegankelijk voor genezers

37 niet toegankelijk voor genezers

38 niet toegankelijk voor genezers

39 niet toegankelijk voor genezers

40 niet toegankelijk voor genezers

41 niet toegankelijk voor genezers

42 niet toegankelijk voor genezers

43 niet toegankelijk voor genezers

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 genezers

46 niet toegankelijk voor genezers

47 niet toegankelijk voor genezers

48 niet toegankelijk voor genezers

49 niet toegankelijk voor genezers

50 niet toegankelijk voor genezers

51 niet toegankelijk voor genezers

52 niet toegankelijk voor genezers

53 niet toegankelijk voor genezers

54 niet toegankelijk voor genezers

#### 55 Bloedstelping

**Omschrijving:** je kan hevige bloedingen stelpen

**Speltechnisch:** stop 1 bloeding

**Kost:** 1 focus

**Prop:** medische kit (zelf voorzien)

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp

**Klasse:** genezer

56 niet toegankelijk voor genezers

57 niet toegankelijk voor genezers

58 niet toegankelijk voor genezers

59 niet toegankelijk voor genezers

60 niet toegankelijk voor genezers

61 niet toegankelijk voor genezers

62 niet toegankelijk voor genezers

63 niet toegankelijk voor genezers

#### 64 Chirurgie 1

**Omschrijving:** je kan door middel van rudimentaire chirurgie wonden genezen

**Speltechnisch:** + 1 levenspunt/alle locatie, (1 maal per patiënt) (moet binnen gebeuren)

**Kost:** 1 focus

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

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp, heling 1-2

**Klasse:** genezer

#### 65 Chirurgie 2

**Omschrijving:** je kan door middel van rudimentaire chirurgie wonden genezen

**Speltechnisch:** +2 levenspunten/alle locatie, (1 maal per patiënt) (moet binnen gebeuren)

**Kost:** 1 focus

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

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp, heling 1- 3, chirurgie 1

**Klasse:** genezer

#### 66 Chirurgie 3

**Omschrijving:** je kan door middel van rudimentaire chirurgie wonden genezen

**Speltechnisch:** + 3 levenspunten/alle locatie, (1 maal per patiënt) (moet binnen gebeuren)

**Kost:** 2 focus

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

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp, heling 1-4, chirurgie 1- 2

**Klasse:** genezer

#### 67 Chirurgie 4

**Omschrijving:** je kan door middel van rudimentaire chirurgie wonden genezen

**Speltechnisch:** + 4 levenspunten/alle locatie, (1 maal per patiënt) (moet binnen gebeuren)

**Kost:** 2 focus

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

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp, heling 1-5, chirurgie 1- 3

**Klasse:** genezers

#### 68 chirurgie 5

**Omschrijving:** je kan door middel van rudimentaire chirurgie wonden genezen

**Speltechnisch:** +alle levenspunten/alle locatie, (1 maal per patiënt) (moet binnen gebeuren)

**Kost:** 3 focus

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

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp, heling 1-5, chirurgie 1-4,

**Klasse:** genezer

69 niet toegankelijk voor genezers

70 niet toegankelijk voor genezers

71 niet toegankelijk voor genezers

72 niet toegankelijk voor genezers

73 niet toegankelijk voor genezers

74 niet toegankelijk voor genezers

75 niet toegankelijk voor genezers

76 niet toegankelijk voor genezers

77 niet toegankelijk voor genezers

78 niet toegankelijk voor genezers

79 niet toegankelijk voor genezers

#### 80 Diagnose

**Omschrijving:** je kan na een grondig onderzoek vaststellen hoe het gesteld is met de gezondheid van een ander personage.

**Speltechnisch:** (levenspunten, ziekten, giften, infecties etc.) men kan niet de soorten giften of ziekten herkennen, daarvoor heb je onderzoek vergiftiging of ziekte voor nodig. Je mag dit OC vragen aan de onderzochte.

**Kost:** 1 focus

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

**Klasse:** genezer

81 niet toegankelijk voor genezers

82 niet toegankelijk voor genezers

83 niet toegankelijk voor genezers

84 niet toegankelijk voor genezers

85 niet toegankelijk voor genezers

86 niet toegankelijk voor genezers

87 niet toegankelijk voor genezers

88 niet toegankelijk voor genezers

89 niet toegankelijk voor genezers

90 niet toegankelijk voor genezers

#### 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 genezers](#)

102 [niet toegankelijk voor genezers](#)

103 niet toegankelijk voor genezers  
104 niet toegankelijk voor genezers  
105 niet toegankelijk voor genezers  
106 niet toegankelijk voor genezers  
107 niet toegankelijk voor genezers  
108 niet toegankelijk voor genezers

#### 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 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 toegankelijk voor genezers

116 niet toegankelijk voor genezers

117 niet toegankelijk voor genezers

#### 118 genezing gif 1

**Omschrijving:** je bent bedreven in het genezen van gif

**Speltechnisch:** de genezer weet hoe een niveau 1 gif te genezen, zie instructie genezing.

**Kost:** zie instructie genezing

**Grondstof:** zie instructie genezing

**Prop:** medisch kit (zelf voorzien)

**Voorkennis:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek gif

**Klasse:** genezer

**Hand-out:** zie instructie genezing



#### 119 [genezing gif 2](#)

**Omschrijving:** je bent bedreven in het genezen van gif

**Speltechnisch:** de genezer weet hoe een niveau 2 gif te genezen, zie instructie genezing.

**Kost:** zie instructie genezing

**Grondstof:** zie instructie genezing

**Prop:** medisch kit (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek gif, genezing gif 1

**Klasse:** genezer

**Hand-out:** zie instructie genezing

#### 120 [genezing gif 3](#)

**Omschrijving:** je bent bedreven in het genezen van gif

**Speltechnisch:** de genezer weet hoe een niveau 3 gif te genezen, zie instructie genezing.

**Kost:** zie instructie genezing

**Grondstof:** zie instructie genezing

**Prop:** medisch kit (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek gif, genezing gif 1-2

**Klasse:** genezer

**Hand-out:** zie instructie genezing

#### 121 [genezing gif 4](#)

**Omschrijving:** je bent bedreven in het genezen van gif

**Speltechnisch:** de genezer weet hoe een niveau 4 gif te genezen, zie instructie genezing.

**Kost:** zie instructie genezing

**Grondstof:** zie instructie genezing

**Prop:** medisch kit (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek gif, genezing gif 1-3

**Klasse:** genezer

**Hand-out:** zie instructie genezing

#### 122 [genezing gif 5](#)

**Omschrijving:** je bent bedreven in het genezen van gif

**Speltechnisch:** de genezer weet hoe een niveau 5 gif te genezen, zie instructie genezing.

**Kost:** zie instructie genezing

**Grondstof:** zie instructie genezing

**Prop:** medisch kit (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek gif, genezing gif 1-4

**Klasse:** genezer

**Hand-out:** zie instructie genezing

#### 123 [genezing ziekte 1](#)

**Omschrijving:** je bent bedreven in het genezen van ziekte

**Speltechnisch:** de genezer weet hoe een niveau 1 ziekte te genezen, zie instructie genezing.

**Kost:** zie instructie genezing

**Grondstof:** zie instructie genezing

**Prop:** medisch kit (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek ziekte,

**Klasse:** genezer

**Hand-out:** zie instructie genezing

#### 124 [genezing ziekte 2](#)

**Omschrijving:** je bent bedreven in het genezen van ziekte

**Speltechnisch:** de genezer weet hoe een niveau 2 ziekte te genezen, zie instructie genezing.

**Kost:** zie instructie genezing

**Grondstof:** zie instructie genezing

**Prop:** medisch kit (zelf voorzien)

**Voorkennis:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek ziekte, genezing ziekte 1

**Klasse:** genezer

**Hand-out:** zie instructie genezing

#### 125 [genezing ziekte 3](#)

**Omschrijving:** je bent is bedreven in het genezen van ziekte

**Speltechnisch:** de genezer weet hoe een niveau 3 ziekte te genezen, zie instructie genezing.

**Kost:** zie instructie genezing

**Grondstof:** zie instructie genezing

**Prop:** medisch kit (zelf voorzien)

**Voorkennis:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek ziekte, genezing ziekte 1-2

**Klasse:** genezer

**Hand-out:** zie instructie genezing

#### 126 [genezing ziekte 4](#)

**Omschrijving:** je bent bedreven in het genezen van ziekte

**Speltechnisch:** de genezer weet hoe een niveau 4 ziekte te genezen, zie instructie genezing

**Kost:** zie instructie genezing

**Grondstof:** zie instructie genezing

**Prop:** medisch kit (zelf voorzien)

**Voorkennis:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek ziekte, genezing ziekte 1-3

**Klasse:** genezer

**Hand-out:** zie instructie genezing

#### 127 [genezing ziekte 5](#)

**Omschrijving:** je bent bedreven in het genezen van ziekte

**Speltechnisch:** de genezer weet hoe een niveau 5 ziekte te genezen, zie instructie genezing.

**Kost:** zie instructie genezing

**Grondstof:** zie instructie genezing

**Prop:** medisch kit (zelf voorzien)

**Voorkennis:** diagnose, symptoom lezen, onderzoek ziekte, genezing ziekte 1-4

**Klasse:** genezer

**Hand-out:** zie instructie genezing

#### 128 [niet toegankelijk voor genezers](#)

#### 129 [niet toegankelijk voor genezers](#)

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

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

**Speltechnisch:** +1 gif resistentie

**Klasse:** iedereen

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

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

**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 [gif zuigen](#)

**Omschrijving:** je bent in staat om kundig het gif uit een wond te zuigen na enkele minuten rollenspel.

**Speltechnisch:** Dit kan enkel met een wapen-gif of een beet, niet met een geconsumeerd gif. De wond moet nog 'open' zijn, dus nog niet behandeld met chirurgie of eventuele andere genezingen. Na rollenspel mag men het gif ongeacht het niveau schrappen. Naargelang het gif kan spelleiding de 'zuiger' nawerkingen geven, dit is vooral het geval met hoog Niveau giften.

**Kost:** 1 focus

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp

**Klasse:** genezer, vagebond

136 [niet toegankelijk voor genezers](#)

137 [niet toegankelijk voor genezers](#)

138 [niet toegankelijk voor genezers](#)

139 [niet toegankelijk voor genezers](#)

140 [niet toegankelijk voor genezers](#)

141 [niet toegankelijk voor genezers](#)

142 [niet toegankelijk voor genezers](#)

143 [niet toegankelijk voor genezers](#)

144 [niet toegankelijk voor genezers](#)

145 [niet toegankelijk voor genezers](#)

146 [niet toegankelijk voor genezers](#)

147 [niet toegankelijk voor genezers](#)

#### 148 [heling 1](#)

**Omschrijving:** je kan een wond genezen

**Speltechnisch:** +1 lp op 1 locatie, **dit kan niet tijdens een gevecht.**

**Kost:** 1 focus

**Prop:** medisch kit (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp

**Klasse:** genezer

#### 149 [heling 2](#)

**Omschrijving:** je kan een wond genezen

**Speltechnisch:** +2 lp op 1 locatie, **dit kan niet tijdens een gevecht.**

**Kost:** 1 focus

**Prop:** medisch kit (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp, heling 1

**Klasse:** genezer

#### 150 [heling 3](#)

**Omschrijving:** je kan een wond genezen

**Speltechnisch:** +3 lp op 1 locatie, **dit kan niet tijdens een gevecht.**

**Kost:** 1 focus

**Prop:** medisch kit (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp, heling 1- 2

**Klasse:** genezer

151 [heling 4](#)

**Omschrijving:** je kan een wond genezen

**Speltechnisch:** +4 lp op 1 locatie, **dit kan niet tijdens een gevecht.**

**Kost:** 1 focus

**Prop:** medisch kit (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp, heling 1- 3

**Klasse:** genezer

152 [heling 5](#)

**Omschrijving:** je kan een wond genezen

**Speltechnisch:** +5 lp op 1 locatie, **dit kan niet tijdens een gevecht.**

**Kost:** 1 focus

**Prop:** medisch kit (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp, heling 1- 4

**Klasse:** genezer

153 [niet toegankelijk voor genezers](#)

154 [niet toegankelijk voor genezers](#)

155 [niet toegankelijk voor genezers](#)

156 [niet toegankelijk voor genezers](#)

157 [niet toegankelijk voor genezers](#)

158 [niet toegankelijk voor genezers](#)

159 [niet toegankelijk voor genezers](#)

160 [niet toegankelijk voor genezers](#)

161 [herstellen breuk](#)

**Omschrijving:** je kan breuken zetten en genezen

**Speltechnisch:** de genezer kan een breuk genezen

**Kost:** 1 focus

**Prop:** medische kit (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp, heling 1

**Klasse:** genezer

162 [niet toegankelijk voor genezers](#)

163 [niet toegankelijk voor genezers](#)

164 [niet toegankelijk voor genezers](#)

165 [niet toegankelijk voor genezers](#)

166 [niet toegankelijk voor genezers](#)

167 [niet toegankelijk voor genezers](#)

168 [niet toegankelijk voor genezers](#)

169 [niet toegankelijk voor genezers](#)

170 [niet toegankelijk voor genezers](#)

171 [niet toegankelijk voor genezers](#)

172 [niet toegankelijk voor genezers](#)

173 [hypnose 1](#)

**Omschrijving:** je kan mensen hypnotiseren

**Speltechnisch:** De hypnotiseur moet gedurende enkele minuten het doelwit 'bewerken' met een duidelijk rituele handeling (eigen keuze: slinger, massage etc.) Het doelwit moet gewillig zijn voor de behandeling! Het slachtoffer zal 3 vragen naar waarheid beantwoorden, met ja of nee. Het slachtoffer zal zich niets kunnen herinneren van wat er tijdens de hypnose sessie is gebeurd. De trance duurt 5 minuten, tot de hypnotiseur het beëindigt of het slachtoffer schade krijgt.

**Kost:** 1 focus/3 vragen

**Prop:** pendel (zelf voorzien)

**Klasse:** vagebond of genezer

#### 174 hypnose 2

**Omschrijving:** je kan mensen hypnotiseren

**Speltechnisch:** De hypnotiseur moet gedurende enkele minuten het doelwit 'bewerken' met een duidelijk rituele handeling (eigen keuze: slinger, massage etc.) Het doelwit moet gewillig zijn voor de behandeling! Het slachtoffer zal 3 vragen naar waarheid beantwoorden. Het slachtoffer zal zich niets kunnen herinneren van wat er tijdens de hypnose sessie is gebeurd. De trance duurt 5 minuten, tot de hypnotiseur het beëindigt of het slachtoffer schade krijgt.

**Kost:** 1 focus/ 3 vragen

**Prop:** pendel (zelf voorzien)

**Voorkennis:** hypnose 1

**Klasse:** vagebond of genezer

#### 175 hypnose 3

**Omschrijving:** je kan mensen hypnotiseren

**Speltechnisch:** De hypnotiseur moet gedurende enkele minuten het doelwit 'bewerken' met een duidelijk rituele handeling (eigen keuze: slinger, massage etc.) Het doelwit moet gewillig zijn voor de behandeling! Het slachtoffer zal een korte actie uitvoeren. Het slachtoffer zal zich niets kunnen herinneren van wat er tijdens de hypnose sessie is gebeurd. De trance duurt 5 minuten, tot de hypnotiseur het beëindigt of het slachtoffer schade krijgt.

**Kost:** 1 focus/ opdracht

**Prop:** pendel (zelf voorzien)

**Voorkennis:** hypnose 1- 2

**Klasse:** vagebond of genezer

#### 176 niet toegankelijk voor genezers

#### 177 niet toegankelijk voor genezers

#### 179 niet toegankelijk voor genezers

#### 180 niet toegankelijk voor genezers

#### 181 niet toegankelijk voor genezers

#### 182 niet toegankelijk voor genezers

#### 183 niet toegankelijk voor genezers

#### 184 niet toegankelijk voor genezers

#### 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:** 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 [niet toegankelijk voor genezers](#)

195 [niet toegankelijk voor genezers](#)

196 [niet toegankelijk voor genezers](#)

197 [niet toegankelijk voor genezers](#)

198 [niet toegankelijk voor genezers](#)

199 [niet toegankelijk voor genezers](#)

200 [niet toegankelijk voor genezers](#)

201 [niet toegankelijk voor genezers](#)

202 [niet toegankelijk voor genezers](#)

203 [niet toegankelijk voor genezers](#)

204 [niet toegankelijk voor genezers](#)

205 [niet toegankelijk voor genezers](#)

206 niet toegankelijk voor genezers  
207 niet toegankelijk voor genezers  
208 niet toegankelijk voor genezers  
209 niet toegankelijk voor genezers  
210 niet toegankelijk voor genezers  
211 niet toegankelijk voor genezers  
212 niet toegankelijk voor genezers  
213 niet toegankelijk voor genezers  
214 niet toegankelijk voor genezers  
215 niet toegankelijk voor genezers  
216 niet toegankelijk voor genezers  
217 niet toegankelijk voor genezers  
218 niet toegankelijk voor genezers  
219 niet toegankelijk voor genezers

#### 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 niet toegankelijk voor genezers

227 niet toegankelijk voor genezers

228 niet toegankelijk voor genezers

229 niet toegankelijk voor genezers

230 niet toegankelijk voor genezers

231 niet toegankelijk voor genezers

### 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 genezers

234 niet toegankelijk voor genezers

235 niet toegankelijk voor genezers

236 niet toegankelijk voor genezers

237 niet toegankelijk voor genezers

238 niet toegankelijk voor genezers

239 niet toegankelijk voor genezers

240 niet toegankelijk voor genezers

241 niet toegankelijk voor genezers

242 niet toegankelijk voor genezers

243 niet toegankelijk voor genezers

### 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 genezers

250 niet toegankelijk voor genezers

251 niet toegankelijk voor genezers

252 niet toegankelijk voor genezers

253 niet toegankelijk voor genezers

254 niet toegankelijk voor genezers

255 niet toegankelijk voor genezers

256 niet toegankelijk voor genezers

257 niet toegankelijk voor genezers

258 niet toegankelijk voor genezers

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 toegankelijk voor genezers

261 niet toegankelijk voor genezers

262 niet toegankelijk voor genezers

263 niet toegankelijk voor genezers

264 niet toegankelijk voor genezers

265 niet toegankelijk voor genezers

266 niet toegankelijk voor genezers

267 niet toegankelijk voor genezers

268 niet toegankelijk voor genezers

269 niet toegankelijk voor genezers

270 niet toegankelijk voor genezers

271 onderzoek gif

**Omschrijving:** je kan vergiftigingen herkennen en een gepaste genezing zoeken.

**Speltechnisch:** de genezer kan na onderzoek bepalen welk gif het heeft veroorzaakt en hoe te genezen (je kunt info vragen over alternatieve geneeskunde in ruiltent)

**Kost:** 1 focus

**Prop:** medische kit (zelf voorzien)

**Voorkennis:** diagnose, symptoom lezen

**Klasse:** genezer

272 onderzoek wonden

**Omschrijving:** je kan wonden te herkennen

**Speltechnisch:** de genezer kan na onderzoek bepalen hoe en door wat de persoon is overleden of verwond is.

**Kost:** 1 focus

**Prop:** medische kit (zelf voorzien)

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp, heling 1, kennis (x)

**Klasse:** genezer

273 onderzoek ziekte

**Omschrijving:** je kan ziekte te herkennen en een gepaste genezing zoeken.

**Speltechnisch:** de genezer kan na onderzoek bepalen welke ziekte het heeft veroorzaakt en hoe te genezen (je kan info vragen over alternatieve geneeskunde in ruiltent)

**Kost:** 1 focus

**Prop:** medische kit (zelf voorzien)

**Voorkennis:** diagnose, symptoom lezen,

**Klasse:** genezer

274 niet toegankelijk voor genezers

275 niet toegankelijk voor genezers

276 niet toegankelijk voor genezers

277 niet toegankelijk voor genezers

278 niet toegankelijk voor genezers

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 Pantserdracht beenderen

**Omschrijving:** je kan een beender pantser dragen

**Speltechnisch:** je mag beender pantser dragen

**Prop:** beenderpantser (zelf voorzien)

**Voorkennis:** volkskennis Goten

**Klasse:** iedereen

284 Pantserdracht bont

**Omschrijving:** je kan een bont pantser dragen

**Speltechnisch:** je mag bont pantser dragen

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

**Klasse:** iedereen

285 Pantserdracht hardleer

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

**Speltechnisch:** je mag maliën dragen

**Prop:** maliën (zelf voorzien)

**Voorkennis:** volkskennis Vikingen

**Klasse:** iedereen

287 [Pantserdracht zachtleer](#)

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

**Speltechnisch:** je mag leren pantser dragen

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

**Klasse:** iedereen

288 niet toegankelijk voor genezers

289 niet toegankelijk voor genezers

290 niet toegankelijk voor genezers

291 niet toegankelijk voor genezers

292 niet toegankelijk voor genezers

293 niet toegankelijk voor genezers

294 niet toegankelijk voor genezers

295 niet toegankelijk voor genezers

296 niet toegankelijk voor genezers

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

**Omschrijving:** je kan door te rusten je weer volledig opladen

**Speltechnisch:** door rollenspel ong. 15 min rust kan men de focus eenmalig aanvullen tot max.

**Klasse:** genezers, ambachten

298 niet toegankelijk voor genezers

299 niet toegankelijk voor genezers

300 niet toegankelijk voor genezers

301 [Reanimatie](#)

**Omschrijving:** je kan een ander vanop de drempel des doods terugbrengen naar de levenden.

**Speltechnisch:** Deze vaardigheid laat de heler toe om iemand van op torso -1 naar 0 te brengen indien hij binnen de marge van 5 minuten bij het slachtoffer geraakt en dit uitspeelt. Een volledige reanimatie uitspelen duurt enkele minuten.

**Kost:** 5 focus

**Prop:** medische kit (zelf voorzien)

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp, heling 1-5, chirurgie 1-5,

**Klasse:** genezer

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 genezers](#)

308 [niet toegankelijk voor genezers](#)

309 [niet toegankelijk voor genezers](#)

310 [niet toegankelijk voor genezers](#)

311 [niet toegankelijk voor genezers](#)

312 [niet toegankelijk voor genezers](#)

313 [niet toegankelijk voor genezers](#)

314 [niet toegankelijk voor genezers](#)

315 [niet toegankelijk voor genezers](#)

316 [niet toegankelijk voor genezers](#)

317 [niet toegankelijk voor genezers](#)

318 [niet toegankelijk voor genezers](#)

319 [niet toegankelijk voor genezers](#)

320 [niet toegankelijk voor genezers](#)

321 [niet toegankelijk voor genezers](#)

322 [niet toegankelijk voor genezers](#)

323 [niet toegankelijk voor genezers](#)

324 [niet toegankelijk voor genezers](#)

325 [niet toegankelijk voor genezers](#)

326 [niet toegankelijk voor genezers](#)

327 [niet toegankelijk voor genezers](#)

328 [niet toegankelijk voor genezers](#)

329 [niet toegankelijk voor genezers](#)

#### 330 [Smeken](#)

**Omschrijving:** je kan 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 toegankelijk voor genezers](#)

#### 332 [speel dood](#)

**Omschrijving:** je kan goed doen of men dood is

**Speltechnisch:** men zal u negeren, dit kan slechts 1 maal per vijand. Let op! Bepaalde dieren of wezens kunnen dit negeren.

**Kost:** 1 focus overtuigend rollenspel

**Klasse:** vagebond, genezer

333 niet toegankelijk voor genezers

334 niet toegankelijk voor genezers

335 niet toegankelijk voor genezers

336 niet toegankelijk voor genezers

337 spreken taal der wezens

**Omschrijving:** je kan 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 toegankelijk voor genezers

339 niet toegankelijk voor genezers

340 niet toegankelijk voor genezers

341 niet toegankelijk voor genezers

342 niet toegankelijk voor genezers

343 niet toegankelijk voor genezers

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 genezers

346 symptomen lezen

**Omschrijving:** de genezer kan aan de hand van de symptomen lezen over wat soort ziekte of gif het gaat.

**Speltechnisch:** men kan vragen of het een gif of ziekte is en welk niv het heeft.

**Kost:** 1 focus

**Voorkennis:** diagnose

**Klasse:** genezer

347 niet toegankelijk voor genezers

348 niet toegankelijk voor genezers

349 niet toegankelijk voor genezers

350 niet toegankelijk voor genezers

351 niet toegankelijk voor genezers

352 niet toegankelijk voor genezers

353 niet toegankelijk voor genezers

354 niet toegankelijk voor genezers

355 niet toegankelijk voor genezers

356 niet toegankelijk voor genezers

357 niet toegankelijk voor genezers

358 niet toegankelijk voor genezers

359 niet toegankelijk voor genezers

360 niet toegankelijk voor genezers

361 niet toegankelijk voor genezers

362 niet toegankelijk voor genezers

363 niet toegankelijk voor genezers

364 niet toegankelijk voor genezers

365 [niet toegankelijk voor genezers](#)

366 [niet toegankelijk voor genezers](#)

367 [veldhulp](#)

**Omschrijving:** je kent de basisprincipes van eerste hulp en kan een slachtoffer stabiliseren.

**Speltechnisch:** Zolang de heler bij het slachtoffer blijft (aanraakt) tellen bloedingen niet verder maar worden ze ook niet genezen. Indien het slachtoffer op torso 0 staat, zakt het niet verder naar -1 zolang het personage het aanraakt.

**Voorkennis:** diagnose

**Klasse:** genezer

368 [Veldchirurgie](#)

**Omschrijving:** Je bent geoefend in heling op het slagveld zelf

**Speltechnisch:** De heler mag alle genezingsvaardigheden gebruiken op het feitelijke slagveld of buiten in plaats van in een binnenruimte. Spelleiding behoudt het recht om eventuele infecties en/of ziekten uit te delen.

**Prop:** medische kit (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp, heling 1- 3, chirurgie 1

**Klasse:** genezer

369 [Veldhospik 1](#)

**Omschrijving:** Je bent een expert in heling op het slagveld

**Speltechnisch:** + 10 bufferpunten per gevecht en is immuun aan alle Angsteffecten zolang hij een gewonde aan het helen of verslepen is.

**Kost:** 3 focus

**Prop:** medische kit (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp, heling 1- 3, chirurgie 1, veldchirurgie.

**Klasse:** genezer

370 [Veldhospik 2](#)

**Omschrijving:** Je bent een expert in heling op het slagveld

**Speltechnisch:** + 10 bufferpunten per gevecht en is immuun aan alle angsteffecten, elke schade die men krijgt telt maar als 1 zolang hij een gewonde aan het helen of verslepen is.

**Kost:** 4 focus

**Prop:** medische kit (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** diagnose, veldhulp, heling 1-3, chirurgie 1, veldchirurgie, veldhospik 1

**Klasse:** genezer

371 [niet toegankelijk voor genezers](#)

372 [niet toegankelijk voor genezers](#)

373 [niet toegankelijk voor genezers](#)

374 [niet toegankelijk voor genezers](#)

375 [verwijderen infectie](#)

**Omschrijving:** je kan infecties verwijderen

**Speltechnisch:** je kan infecties verwijderen (5 min rollenspel)

**Kost:** 1 focus

**Grondstof:** water

**Prop:** medische kit (**zelf voorzien**)

**Voorkennis:** diagnose, symptoom lezen, veldhulp

**Klasse:** genezer

376 [niet toegankelijk voor genezers](#)

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 [niet toegankelijk voor genezers](#)

383 [Wapengebruik: 1-Handig Zwaard](#)

**Omschrijving:** je kan een 1handig zwaard hanteren

**Speltechnisch:** en doet hiermee 1 schade per rake slag

**Prop:** wapen (zelf voorzien)

**Klasse:** krijger, vagebond, ambacht, genezer

384 [niet toegankelijk voor genezers](#)

385 [niet toegankelijk voor genezers](#)

386 [niet toegankelijk voor genezers](#)

387 [niet toegankelijk voor genezers](#)

388 [niet toegankelijk voor genezers](#)

389 [niet toegankelijk voor genezers](#)

390 [niet toegankelijk voor genezers](#)

391 [niet toegankelijk voor genezers](#)

392 [niet toegankelijk voor genezers](#)

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 genezers](#)

395 [niet toegankelijk voor genezers](#)

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 genezers

398 niet toegankelijk voor genezers

399 niet toegankelijk voor genezers

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 **Woudkennis**

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

**Speltechnisch:** hand-out 'woudkennis'

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

**Hand-out:** woud kennis

403 niet toegankelijk voor genezers

404 niet toegankelijk voor genezers

405 niet toegankelijk voor genezers

406 niet toegankelijk voor genezers

407 niet toegankelijk voor genezers

408 niet toegankelijk voor genezers

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 genezers](#)

416 [niet toegankelijk voor genezers](#)

417 [niet toegankelijk voor genezers](#)

418 [niet toegankelijk voor genezers](#)

419 [niet toegankelijk voor genezers](#)

420 [niet toegankelijk voor genezers](#)

421 [niet toegankelijk voor genezers](#)

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

**Omschrijving:** je bent in staat de 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 [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 giffen door dieren.

**Voorkennis:** kennis Dieren & Monsters

**Klasse:** iedereen behalve krijger

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

443 kennis ziekte en giffen

**Omschrijving:** je hebt je gespecialiseerd **giffen en ziektes van dieren**

**Speltechnisch:** geeft recht op hand-out giffen en ziektes van dieren

**Voorkennis:** kennis Dieren & Monsters

**Klasse:** genezers

**Hand-out:** (R)hand-out 'ziektes en giffen door dieren'

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 **niet toegankelijk voor genezers**

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

448 **Volkskennis moeras elfen (enkel via rollenspel)**

449 kennis over mutaties

**Omschrijving:** je hebt je verdiept in **mutatie**

**Speltechnisch:** geeft recht op hand-out mutatie

**Voorkennis:** diagnose

**Klasse:** genezers

**Hand-out:** (R)hand-out 'mutaties'

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 toegankelijk voor genezers

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 genezers

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 genezers

459 niet toegankelijk voor genezers

460 niet toegankelijk voor genezers

461 niet toegankelijk voor genezers

462 niet toegankelijk voor genezers

463 niet toegankelijk voor genezers

464 niet toegankelijk voor genezers

465 niet toegankelijk voor genezers

466 niet toegankelijk voor genezers

467 niet toegankelijk voor genezers

468 kennis alchemy (enkel via rollenspel)

469 niet toegankelijk voor genezers

470 niet toegankelijk voor genezers

471 gebruiken vuurwapens (enkel via rollenspel)

472 redder 1

**Omschrijving:** je kan 1 persoon redde 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 niet toegankelijk voor genezers

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 niet toegankelijk voor genezers

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 genezers

497 niet toegankelijk voor genezers

---

## 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 in samenspraak met spelleiding ook tijdens creatie personage genomen worden.