

Roanoke: genezer

Overzicht alle mogelijke vaardigheden.

Genezer/heler

Als je hiervoor kiest ga je je specialiseren in alles wat met geneeskunde te maken heeft. Roleplay en genezing uitspelen zal hierin heel belangrijk zijn.

Alles wat je doet staat in relatie met het verbruiken van focus. Om dit goed te kunnen doen ga je gebruik moeten maken van props (zie uw vaardigheidslijst).

Een personage verzinnen

Een speler stelt voorafgaand aan een LARP-evenement een personage samen.

Dit kan je zelf doen via onze website.

Op onze website kan je een korte omschrijving vinden van de volkeren die door de spelers gekozen kunnen worden en ook de verschillende klasse die mogelijk zijn.

Je kan ook contact met ons opnemen zodat we samen met jou over een personage kunnen brainstormen om zo het perfecte personage te creëren.

Je zal eerst moeten kiezen tot welk volk je behoort. Elk volk heeft zijn eigen voor- en nadelen. Nadien kies je de klasse van de personage. Deze twee keuzes zullen grotendeels de positie van je personage in de wereld bepalen.

Speltechnisch laten we je daarna een aantal “vaardigheden” kiezen uit een vooraf opgestelde lijst. Elke vaardigheid kost een 1 “punt”/”ep”. Deze vaardigheden bepalen mee de keuzes en handelingen van je personage tijdens het spel. Uit welke vaardigheden kan gekozen worden hangt af van de klasse van je personage.

Profiel

Elk personage begint met een aantal basis waarden of pools:

LP torso	LP ledematen	Ziekteresistentie	Gif resistentie	Focus
5	3	5	5	10

Levenspunten

Dit zijn je fysieke gezondheid en weerstand tegenover fysieke schade die je tijdens het spel zal ontvangen.

- Elk personage begint met een standaard aantal levenspunten: je basis van 5/3 + extra uit gekozen vaardigheden.
- Alle schade die men ontvangt door pantser of als mijn geen pantser draagt wordt van de getroffen locatie afgetrokken (lp).
- Een standaard aanval met een 1-handig wapen doet 1 punt schade, een 2-handig wapen doet 2 punten schade.
- Deze ontvangen schade moet uitgespeeld worden! Elke slag is een diepe snee of ernstige verwonding die pijnkreten veroorzaken.
- Indien een ledemaat op 0 komt is het onbruikbaar en men moet dit uitspelen alsof men hevige pijn heeft.
- Een ledemaat dat op -1 komt kan alleen maar genezen worden met speciale vaardigheden of effecten.
- Indien de torso van een personage op 0 komt te staan, valt men bewusteloos en is men stervende. Een personage met 0 torso sterft niet indien er minstens 1 persoon met “veldhulp” hem helpt. Zo niet zakt het na 5 minuten op -1.
- Indien de torso van een personage op -1 komt te staan is het personage onherroepelijk dood en dient men het spelkot te verwittigen.
- Er zijn binnen spel mogelijkheden om je levenspunten te herwinnen.

Ziekte resistentie (ZR)

Dit is je natuurlijke weerstand die je hebt opgebouwd tegen ziekten.

Elke ziekte heeft een sterkte, symptomen en 1 of meer effecten.

Op het moment dat een speler in contact komt met een ziekte, kijkt hij naar de sterkte. Deze wordt afgetrokken van zijn ziekteresistentie.

Bijvoorbeeld: ZR staat op 5 je krijgt een griep met sterkte 1, dan schrap je 1 punt. Je staat nu op 4 ZR. Er zijn verder ook geen gevolgen voor je karakter en je merkt dit binnen spel ook niet.

Vanaf het moment dat je lager dan 0 komt, wordt je ziek en ga je kijken naar de symptomen en speel je die uit zolang dit nodig is, en laat je de effecten noteren op je sheet.

Bijvoorbeeld: ZR staat op 4 en je krijgt een ziekte binnen van sterkte 5. Hierdoor kom je op -1 en wordt je ziek.

Symptoom: je begint te ijlen en je ziet overal monsters die je willen aanvallen.

Effect: je verliest elk dagdeel 2 focus.

Er zijn binnen spel mogelijkheden om je ZR te herwinnen.

Gif resistentie (GR)

Dit is je natuurlijke weerstand die je hebt opgebouwd tegen giften.

Elke gif heeft een sterkte, symptomen, en 1 of meer effecten.

Op het moment dat een speler in contact komt met een gif, kijkt hij naar de sterkte. Deze wordt af getrokken van zijn gif resistentie.

Bijvoorbeeld: GR staat op 5 je krijgt een slaap gif sterkte 1, dan schrap je 1 punt. Je staat nu op 4 GR. er zijn verder ook geen gevolgen voor je karakter en je merkt dit binnen spel ook niet.

Vanaf het moment dat je lager dan 0 komt, ben je vergiftigd en ga je kijken naar de symptomen en speel je die uit zolang dit nodig is, en laat je de effecten noteren op je sheet.

Bijvoorbeeld: GR staat op 4 je krijgt een verlamdend gif binnen sterkte 5. Hierdoor kom je op -1, dan ben je vergiftigd.

Symptoom: je valt neer en kan je niet meer bewegen

Effect: je verliest 1 LP op torso.

Er zijn binnen spel mogelijkheden om je GR te herwinnen.

Focus

Dit zijn pure lichaamskracht, fysieke concentratie, energie en vaardigheden. Focus is de brandstof die iedereen in staat stelt om uitzonderlijke dingen te doen of te maken. De meeste mensen hebben een standaard focus van 10. Het terugvallen op 0 heeft dan ook geen speltechnisch nadeel, men kan niet negatief gaan op focus. Focus kan men herwinnen door een aantal andere vaardigheden, brouwsels, meditatie etc....

Ambachtslieden hebben focus nodig om uitrusting en wapens te maken, magiërs hebben focus nodig om hun spreuken te gebruiken, genezers hebben focus nodig om te helen, priesters hebben focus nodig om hun gaven uit te voeren en krijgers hebben focus nodig om hun krijgstechnieken toe te passen. Zelfs vagebonden gaan focus nodig hebben.

Kortom: elke klasse heeft focus nodig.

Er zijn binnen spel mogelijkheden om je focus te herwinnen.

Kostuums

Spelers dragen een kostuum dat bij hun personage en bij de spelwereld past. Spelers kunnen hun kleding zelf maken of kopen bij winkels die gespecialiseerd zijn in toneel- en/of LARP-kostuums.

Figuranten krijgen van de organisatie de nodige kostuums en wapens ter beschikking, hoewel we figuranten ook steeds zullen bemoedigen om zelf een kostuum en/of props mee te nemen om zijn of haar personage meer kleur te geven.

In de beschrijving van elk volk zal je een paar specifieke kenmerken terugvinden wat kledij en uiterlijk betreft. Het is heel erg belangrijk dat je bij het maken van je kostuum hier rekening mee houdt.

Je kan ons altijd contacteren moest je vragen hebben over het maken of aankopen van een kostuum.

Een belangrijke regel: een kostuum moet niet duur zijn, less is more!

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 jij 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 jouw personage sterft mag je per evenement dat je hebt meegedaan 1 extra EP besteden bovenop 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.

Nadat je je volk en je klasse hebt gekozen krijg je van ons een lijst met alle mogelijke vaardigheden die je vanuit je personage mag kiezen.

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

Aankopen van vaardigheden

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

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 kan 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.

Aanleren van vaardigheden die niet in je lijst voorkomen

Het is mogelijk om een vaardigheid aan te leren die niet in je lijst staat. Hiervoor heb je een leermeester nodig die de vaardigheid al bezit en bereidwillig is deze jou te leren.

Dit moet je een gans evenement uitspelen en beide spelers noteren dit op hun sheet.

Je 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 reeds een andere vaardigheid kent vooraleer je deze kunt en mag nemen.

Hou hier rekening mee.

Aanleren van vaardigheden die je enkel binnen het spel kunt leren.

Het is mogelijk dat door contact met bepaalde figuranten, men extra vaardigheden kan aanleren die nergens voorkomen in de vaardigheid lijst. Je kan dit leren via rollenspel .

De meeste van deze zullen betrekking hebben op kennis, zullen soms een ep kost hebben (meestal niet). Per evenement kan men slechts 1 vaardigheid aanleren.

Sommige vaardigheden vereisen dat je reeds een andere vaardigheid kent vooraleer je deze kunt en mag nemen.

Hou hier rekening mee.

Het aanleren van niet-vaardigheden

Bepaalde vaardigheden geven je een selectie van enkele bijzondere technieken, recepten, spreuken die je tijdens een evenement kan uitoefenen

Hieronder verstaan we:

- Herbaslistische Recepten (drankjes)
- Gif recepten
- Spreuken
- Gaven
- Vallen

Men kan deze recepten, spreuken, gaven, vallen bijleren zonder EP te spenderen maar dan moet men enkele richtlijnen respecteren:

- Je moet iemand vinden die leermeester is, die het kan en wil leren.
- Je moet aan alle voorwaarden voldoen om dit te kunnen leren
- Je moet dit doen door rollenspel van minstens 2x30 min
- Je kan maar 1 niet vaardigheid aangeleerd krijgen per evenement.

Indien men deze regels respecteert, ontvangt men in het spelkot het aangeleerde snuffje gratis

Per evenement kan men slechts 1 vaardigheid aanleren.

Sommige vaardigheden vereisen dat je reeds een andere vaardigheid kent vooraleer je deze kunt en mag nemen.

Hou hier rekening mee.

Opmerking: je betaald slechts enkel de kost die vermeld staat bij je vaardigheid die je gebruikt.

Nooit de kost van de voorkennis die je nodig hebt om deze te gebruiken(ookal gebruik je via rollenspel de voorkennis ook)

1 2 de klasse

Omschrijving: je kan niet bij 1 klasse zitten maar je breid 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 immuun systeem laten aansterken

speltechnisch: door rollenspel tussen zieke en genezer kan men 1 verloren gif of ziekte resistentie terug krijgen.

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 immuun systeem laten aansterken

speltechnisch: door rollenspel tussen zieke en genezer kan men 2 verloren gif of ziekte resistentie terug krijgen.

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 immuun systeem laten aansterken

speltechnisch: door rollenspel tussen zieke en genezer kan men 3 verloren gif of ziekte resistentie terug krijgen.

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 immuun systeem laten aansterken

speltechnisch: door rollenspel tussen zieke en genezer kan men 4 verloren gif of ziekte resistentie terug krijgen.

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 immuun systeem laten aansterken

speltechnisch: door rollenspel tussen zieke en genezer kan men 5 verloren gif of ziekte resistentie terug krijgen.

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 omhoog houdt 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, veld hulp

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 patient)(moet binnen gebeuren)

kost: 1 focus

prop: medische set (zelf voorzien)

voorkennis: diagnose, veld hulp, 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 patient)(moet binnen gebeuren)

kost: 1 focus

prop: medische set (zelf voorzien)

voorkennis: diagnose, veld hulp, 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 patient)(moet binnen gebeuren)

kost: 2 focus

prop: medische set (zelf voorzien)

voorkennis: diagnose, veld hulp, 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 patient)(moet binnen gebeuren)

kost: 2 focus

prop: medische set (zelf voorzien)

voorkennis: diagnose, veld hulp, 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 patient)(moet binnen gebeuren)

kost: 3 focus

prop: medische set (zelf voorzien)

voorkennis: diagnose, veld hulp, 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 hun te communiceren

speltechnisch: laat je toe om geesten te zien tenzij anders gemeld

klasse: iedereen

110 [Geloofskennis Goten](#)

omschrijving: je hebt een rudimentaire kennis over de goden aanbeden door de Goten

speltechnisch: hand-out geloofskennis Goten

klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Goten

Hand-out: geloofskennis Goten

111 [Geloofskennis Pikten](#)

omschrijving: je hebt een rudimentaire kennis over de goden aanbeden door de Pikten

speltechnisch: hand-out geloofskennis pikten

klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Goten

Hand-out: geloofskennis Pikten

112 [Geloofskennis Germanen](#)

omschrijving: je hebt een rudimentaire kennis over goden aanbeden door de Germanen

speltechnisch: hand-out geloofskennis Germanen

klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Germanen

Hand-out: geloofskennis Germanen

113 [Geloofskennis Kelten](#)

omschrijving: je hebt een rudimentaire kennis over goden aanbeden door de Kelten

speltechnisch: hand-out geloofskennis Kelten

klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Kelten

Hand-out: geloofskennis Kelten

114 [Geloofskennis Vikingen](#)

omschrijving: je hebt een rudimentaire kennis over de goden aanbeden door de Vikingen

speltechnisch: hand-out geloofskennis Vikingen

klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Vikingen

Hand-out: geloofskennis Vikingen

115 [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 immuun systeem, je bent gehard tegen giften

speltechnisch: +1 gif resistentie

klasse: iedereen

131 [Gif resistentie 2](#)

omschrijving: je hebt een zeer goedwerkend immuun systeem, 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 immuun systeem, 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 immuun systeem, je bent gehard tegen giffen

speltechnisch: geeft +4 gif resistentie

voorkennis: gif resistentie 1- 3

klasse: iedereen

134 [Gif resistentie 5](#)

omschrijving: het personage heeft een zeer goedwerkend immuun systeem, Het personage is gehard tegen giffen

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 wonde te zuigen na enkele minuten rollenspel

speltechnisch: Dit kan enkel met een wapen-gif of een beet, niet met een geconsumeerd gif. De wonde 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 giffen

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 wonde 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 wonde 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 wonde 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 wonde 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 wonde 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 basis kennis 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 basis kennis 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 basis kennis 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 basis kennis van mythische wezens en of rassen van de Germanen

speltechnisch: hand-out kennis wezens Germanen

voorkennis: volks kennis Germanen

klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Germanen

190 [kennis wezens Goten](#)

omschrijving: door je ervaring, of oude verhalen heb je een basis kennis van mythische wezens en of rassen van de Goten

speltechnisch: hand-out kennis wezens Goten

voorkennis: volks kennis Goten

klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Goten

191 [kennis wezens Kelten](#)

omschrijving: door je ervaring, of oude verhalen heb je een basis kennis van mythische wezens en of rassen van de Kelten

speltechnisch: hand-out kennis wezens Kelten

voorkennis: volks kennis Kelten

klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Kelten

192 [kennis wezens pikten](#)

omschrijving: door je ervaring, of oude verhalen heb je een basis kennis van mythische wezens en of rassen van de pikten

speltechnisch: hand-out kennis wezens pikten

voorkennis: volks kennis pikten

klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens pikten

193 [kennis wezens Vikingen](#)

omschrijving: door je ervaring, of oude verhalen heb je een basis kennis van mythische wezens en of rassen van de pikten

speltechnisch: hand-out kennis wezens Vikingen

voorkennis: volks kennis 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 jou te leren. Dit moet men een gans evenement uitspelen en beide spelers noteren dit op hun sheet.

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

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

kost: 1 focus

klasse: iedereen

221 Levenspunten 1

omschrijving: je lichaam is in super goeie conditie

speltechnisch: +1 LP op elke locatie

klasse: iedereen

222 Levenspunten 2

omschrijving: je lichaam is in super goeie conditie

speltechnisch: +2 LP op elke locatie

voorkennis: levenspunten 1

klasse: iedereen

223 Levenspunten 3

omschrijving: je lichaam is in super goeie conditie

speltechnisch: +3 LP op elke locatie

voorkennis: levenspunten 1-2

klasse: iedereen

224 Levenspunten 4

omschrijving: je lichaam is in super goeie conditie

speltechnisch: +4 LP op elke locatie

voorkennis: levenspunten 1-3

klasse: iedereen

225 Levenspunten 5

omschrijving: je lichaam is in super goeie conditie

speltechnisch: +5 LP op elke locatie

voorkennis: levenspunten 1-4

klasse: iedereen

226 niet toegankelijk voor 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 verteld graag, je hoort en kent veel verhalen van je volk

speltechnisch: hand-out mythe van jou 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 kan 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 welk 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: volks kennis Germanen

klasse: iedereen

280 [overleven moeras](#)

omschrijving: je bent het zo gewoon in het moeras te zitten

speltechnisch: men verliest geen focus als je je begeeft in het moeras

voorkennis: volks kennis goten

klasse: iedereen

281 [overleven ondergrond](#)

omschrijving: je bent het zo gewoon onder de grond te zitten

speltechnisch: men verliest geen focus als je je begeeft in onder de grond

voorkennis: volks kennis Germanen

klasse: iedereen

282 [overleven woestijn](#)

omschrijving: je bent het zo gewoon in de woestijn of steppe te zijn

speltechnisch: men verliest geen focus als je je begeeft in de woestijn of steppe

voorkennis: volks kennis pikten

klasse: iedereen

283 [Pantserdracht beenderen](#)

omschrijving: je kan een beender pantser dragen

speltechnisch: je mag beender pantser dragen

prop: beenderpantser (**zelf voorzien**)

voorkennis: volks kennis 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 hard leer](#)

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 malien dragen

speltechnisch: je mag malien dragen

prop: malien (**zelf voorzien**)

voorkennis: volks kennis Vikingen

klasse: iedereen

287 Pantserdracht zacht leer

omschrijving: je kan een leren pantser dragen

speltechnisch: je mag leren pantser dragen

prop: leren pantser (zelf voorzien)

klasse: iedereen

288 niet toegankelijk voor 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 op laden

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, veld hulp, 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: zal men zal u negeren dit kan slechts 1 maal per vijand let op Bep. 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 is het een gif of ziekte en welk niv het is

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 veld hulp

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, veld hulp, heling 1- 3, chirurgie 1

klasse: genezer

369 Veldhospik I

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, veld hulp, 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, veld hulp, 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 Volks kennis Germanen (gratis voor Germanen)

omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Germanen

speltechnisch: hand-out germanen,

klasse: iedereen

Hand-out: Volks kennis Germanen

378 [Volks kennis Goten \(gratis voor goten\)](#)

omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de goten.

speltechnisch: hand-out goten

klasse: iedereen

Hand-out: volkskunde goten

379 [Volks kennis Kelten \(gratis voor Kelten\)](#)

omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Kelten.

speltechnisch: hand-out kelten

klasse: iedereen

Hand-out: volks kennis Kelten

380 [Volks kennis pikten \(gratis voor pikten\)](#)

omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de pikten.

speltechnisch: hand-out pikten

klasse: iedereen

Hand-out: volks kennis pikten

381 [Volks kennis Vikingen \(gratis voor Vikingen\)](#)

omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Vikingen.

speltechnisch: hand-out vikingen

klasse: iedereen

Hand-out: volks kennis Vikingen

382 [niet toegankelijk voor genezers](#)

383 [Wapengebruik: 1Handig 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 weg branden 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 ritualiseerde 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 één maal per dag een cryptisch antwoord te krijgen op één gestelde vraag door middel van 15 minuten wichelarij.

kost: 1 focus

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

klasse: iedereen

402 **woud kennis**

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

speltechnisch: hand-out woud kennis

klasse: priester, genezer, ambacht, magiër, vagebond

Hand-out: woud kennis

403 niet toegankelijk voor 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 Ziekte resistentie

klasse: iedereen

410 **Ziekteresistentie 2**

omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes

speltechnisch: ontvangt +1 Ziekte resistentie extra

voorkennis: ziekte resistentie 1

klasse: iedereen

411 **Ziekteresistentie 3**

omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes

speltechnisch: ontvangt +1 Ziekte resistentie extra

voorkennis: ziekte resistentie 1- 2

klasse: iedereen

412 [Ziekteresistentie 4](#)

omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes

speltechnisch: ontvangt +1 Ziekte resistentie extra

voorkennis: ziekte resistentie 1-3

klasse: iedereen

413 [Ziekteresistentie 5](#)

omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes

speltechnisch: ontvangt +1 Ziekte resistentie extra

voorkennis: ziekte resistentie 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 (enkel via rollenspel)

420 [niet toegankelijk voor genezers](#)

421 [niet toegankelijk voor genezers](#)

422 lezen & schrijven taal der geesten(enkel via rollenspel)

423 lezen & schrijven taal der elementen(enkel via rollenspel)

424 lezen & schrijven der demonen(enkel via rollenspel)

425 lezen & schrijven & spreken taal der elfen(enkel via rollenspel)

426 lezen & schrijven geheime taal maankrijgers(enkel via rollenspel)

427 Volks kennis steppe elfen (enkel via rollenspel)

428 geheime kennis maankrijgers (enkel via rollenspel)

429 kennis pelswacht (enkel via rollenspel)

430 kennis bloedkrijgers (enkel via rollenspel)

431 kennis walkuren (enkel via rollenspel)

432 kennis wachters (enkel via rollenspel)

433 kennis schildmaagden (enkel via rollenspel)

434 kennis geestenrijk(enkel via rollenspel)

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 (enkel via rollenspel)

442 kennis spinnen (enkel via rollenspel)

443 kennis ziekte en giften (enkel via rollenspel)

444 Kennis loa's (enkel via rollenspel)

445 Kennis voodoo (enkel via rollenspel)

446 kennis over de krachten van mineralen en ertsen (enkel via rollenspel)

447 kennis eenzame (enkel via rollenspel)

448 Volks kennis moeras elfen (enkel via rollenspel)

- 449 kennis over mutaties (enkel via rollenspel)
- 450 kennis over kaitora (enkel via rollenspel)
- 451 niet toegankelijk voor genezers
- 452 kennis aquariaans (enkel via rollenspel)
- 453 kennis wezens van de zee (enkel via rollenspel)
- 454 kennis dieren en monsters van de zee (enkel via rollenspel)
- 455 kennis zeeingredienten (enkel via rollenspel)
- 456 kennis oesters en parels (enkel via rollenspel)
- 457 kennis zeenimfen (enkel via rollenspel)
- 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 dragma V (enkel via rollenspel)
- 468 kennis alchemy (enkel via rollenspel)
- 469 alchemische potions (rook, zuur, buskruit) (enkel via rollenspel)
- 470 niet toegankelijk voor genezers
- 471 gebruiken vuurwapens (enkel via rollenspel)
- 472 redder 1(enkel via rollenspel)
- 473 redder 2(enkel via rollenspel)
- 474 duiker 1(enkel via rollenspel)
- 475 kennis zeeduivels (enkel via rollenspel)

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. Lederen Pantser
- iii. Bontpantser
- iv. Hard Lederen 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 eenhanders, bastaarden en tweehanders. Hiervoor zijn ook aparte skills want het hanteren van een eenhander is heel anders dan een bastaard of een tweehander.
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 geofende 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. Paalwapen: Dit zijn lange wapens die aan het einde scherp zijn. Het zij met pinnen, hetzij met een lemmet. Denk hier vooral aan speren.
6. Staven: Een staf is gewoonweg een lange stok, vaak gezien bij reizigers doorheen het ganse land. In Roanoke doen staven 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 hout bewerking set
15. Materiaal leerlooier set
16. Materiaal pendel
17. Materiaal touw
18. Materiaal smidse set
19. Materiaal blauwe verf
20. Materiaal naait grief
21. Materiaal slotenmaker set
22. Materiaal inbreker set
23. Materiaal houthakker set
24. Materiaal steen slijper 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 insamenspraak met spelleiding ook tijdens creatie personage genomen worden.