

magierRoanoke: magiër

Overzicht alle mogelijke vaardigheden.

Magiërs

Hou je van de het mysterieuze rond magie? Magiërs zijn meestal niet zo geliefd omdat de mystiek rond magie groot is. Er zijn verschillende vormen van magie mogelijk: spreuken, voodoo, recepten, rituelen.. Roleplay is hier essentieel. Je hebt focus nodig om spreuken te kunnen uitvoeren.

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 6e zintuig

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

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

Klasse: vagebond, priester, magiër

3 niet toegankelijk voor magier

4 niet toegankelijk voor magier

5 niet toegankelijk voor magier

6 niet toegankelijk voor magier

7 niet toegankelijk voor magier

8 niet toegankelijk voor magier

9 Aanvoelen dieren

omschrijving: je kan instinctief aanvoelen of een dier vijandig is, en of er een kans bestaat dat deze gaat aanvallen

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

kost: 1 focus

klasse: iedereen

10 Aanvoelen wezens

omschrijving: je kan instinctief aanvoelen of een wezen vijandig is, en of er een kans bestaat dat deze gaat aanvallen

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

kost: 1 focus

voorkennis: kennis wezens

klasse: magiër, priester

11 Afbakening 1

omschrijving: je kan een bepaald, beperkt stuk wildernis opeisen als je territorium

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

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

kost: 2 focus

prop: inkleding, stenen leggen, Dream catchers, etc. (zelf voorzien)

voorkennis magier: magie kennis, Roep der magie, ritueel

voorkennis priester geloofskennis, Roeping, bidden en/of misviëring,

klasse: magiër, priester

12 Afbakening 2

omschrijving: je kan een bepaald, beperkt stuk wildernis opeisen als je territorium

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

- De magiër of priester heeft in z'n Territorium+10 bufferpunten, deze worden bij elk ochtendgloren automatisch aangevuld indien je nog steeds over je Territorium beschikt. Deze extra punten 'verdwijnen' als hij het territorium verlaat en worden herwonnen in dezelfde staat indien hij het terug betreed.

kost: 3 focus eenmalig

prop: inkleding, stenen leggen, Dream catchers, etc. (zelf voorzien)

voorkennis magier: magie kennis, Roep der magie, ritueel, afbakening 1

voorkennis priester geloofskennis, Roeping, bidden en/of misviëring, afbakening 1

klasse: magiër, priester

13 Afbakening 3

omschrijving: je kan een bepaald, beperkt stuk wildernis opeisen als je territorium

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

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

kost: 3 focus voor priester eenmalig, 1 focus voor persoon die bufferpunten krijgt/per keer

prop: inkleding, stenen leggen, Dream catchers, etc. (zelf voorzien)

voorkennis magier: magie kennis, Roep der magie, ritueel, afbakening 1&2

voorkennis priester geloofskennis, Roeping, bidden en/of misviering, afbakening 1&2

klasse: magiër, priester

14 niet toegankelijk voor magier

15 niet toegankelijk voor magier

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 magier

18 Afslachten geesten

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

speltechnisch: + 1 magische schade tegen geesten

kost: 2 focus/gevecht

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: geestesoog, kennis geesten, wapengebruik (x)

klasse: krijger, priester, magiër

19 niet toegankelijk voor magier

20 niet toegankelijk voor magier

21 niet toegankelijk voor magier

22 niet toegankelijk voor magier

23 niet toegankelijk voor magier

24 niet toegankelijk voor magier

25 niet toegankelijk voor magier

26 niet toegankelijk voor magier

27 niet toegankelijk voor magier

28 niet toegankelijk voor magier

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 magier](#)

32 [niet toegankelijk voor magier](#)

33 [niet toegankelijk voor magier](#)

34 [niet toegankelijk voor magier](#)

35 [niet toegankelijk voor magier](#)

36 [niet toegankelijk voor magier](#)

37 [niet toegankelijk voor magier](#)

38 [niet toegankelijk voor magier](#)

39 [niet toegankelijk voor magier](#)

40 [niet toegankelijk voor magier](#)

41 [niet toegankelijk voor magier](#)

42 [niet toegankelijk voor magier](#)

43 [niet toegankelijk voor magier](#)

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 magier](#)

46 [niet toegankelijk voor magier](#)

47 [binden anker](#)

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

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

kost: afhankelijk van anker

grondstof: afhankelijk van anker

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

voorkennis magier: geestesoog, kennis geesten, ankerzicht, magie kennis (x) roeping der magie, rituelen

voorkennis priester: geestesoog, kennis geesten, ankerzicht, geloofskennis (x), roeping, bidden en/of misviering,

klasse: magiër, priester

Hand-out: zit bij anker

48 [niet toegankelijk voor magier](#)

49 [binden magie](#)

omschrijving: je kan een magisch voorwerp aan een persoon binden waardoor deze ook de speciale eigenschappen van het voorwerp kan gebruiken

speltechnisch: door rollenspel doet men een ritueel om een het magisch voorwerp aan iemand te binden. **spelleiding moet aanwezig zijn.**

kost: afhankelijk van magisch voorwerp

grondstof: afhankelijk van magisch voorwerp

prop: magisch voorwerp geleverd door spelleiding ingame te vinden al dan wel of niet

voorkennis: roeping der magie, magie kennis (x), ritueel, magisch zicht, magisch onderzoek, Binden talisman

klasse: magiër

Hand-out: zit bij magisch voorwerp

50 [niet toegankelijk voor magier](#)

51 [binden talisman](#)

omschrijving: je kan een talisman aan een persoon binden waardoor deze ook de speciale eigenschappen van het voorwerp kan gebruiken

speltechnisch: door rollenspel doet men een ritueel om een het talisman aan iemand te binden. **spelleiding moet aanwezig zijn.**

kost: afhankelijk van talisman

grondstof: afhankelijk van talisman

prop: talisman geleverd door spelleiding ingame te vinden al dan wel of niet

voorkennis: roeping der magie, magie kennis (x), ritueel, magisch zicht, magisch onderzoek,

klasse: magiër

Hand-out: zit bij talisman

52 [Bloedkracht](#)

omschrijving: je kan met andere magiërs een ritueel samen uitvoeren er wordt bloed geofferd. hierdoor krijgt je extra weerstand krijgt

speltechnisch: alle magiërs die meedoen aan het ritueel geven levenspunten alle punten worden omgezet in bufferpunten voor iedereen die deze bloedkracht heeft (**dit verbreekt wanneer iemand sterft binnen het pakt**)

kost: 2 focus/deelnemer

grondstof: bloed (lp)

prop: ritueel dolk (**zelf voorzien**)

voorkennis: roeping der magie, magie kennis (x), ritueel

klasse: magiër

53 [Bloedpact](#)

omschrijving: Een coven van Magiërs kan meer bereiken dan eentje alleen. Donkere riten zorgen voor een sterke, bijna magische band tussen leden van een coven. Deze vaardigheid moet genomen worden door slechts 1 personage om effect te hebben. je staat dan bekend als een meester magiër en leider van de Coven. Beide (of meer) magiërs spelen een duister ritueel uit waardoor je elkaars bloed deelt.

speltechnisch: Elke deelnemer van het bloedpact kiest minstens 1 gekende Niveau1 spreuk die hij 'in het pact steekt', deze spreuk kan vervolgens ook gebruikt worden door alle leden van het pact. gedurende het evenement (**dit verbreekt wanneer iemand sterft binnen het pakt**)

kost: 1 focus/ niveau van spreuk/per persoon

grondstof: bloed (lp)

prop: ritueel dolk (**zelf voorzien**)

voorkennis: roeping der magie, magie kennis (x), ritueel, bloedkracht, spreuken (x)

klasse: magiër

54 [niet toegankelijk voor magier](#)

55 [niet toegankelijk voor magier](#)

56 [niet toegankelijk voor magier](#)

57 [niet toegankelijk voor magier](#)

58 [niet toegankelijk voor magier](#)

59 [niet toegankelijk voor magier](#)

60 [niet toegankelijk voor magier](#)

61 [niet toegankelijk voor magier](#)

- 62 niet toegankelijk voor magier
- 63 niet toegankelijk voor magier
- 64 niet toegankelijk voor magier
- 65 niet toegankelijk voor magier
- 66 niet toegankelijk voor magier
- 67 niet toegankelijk voor magier
- 68 niet toegankelijk voor magier
- 69 niet toegankelijk voor magier
- 70 niet toegankelijk voor magier
- 71 niet toegankelijk voor magier

72 controle dieren

omschrijving: je kan aan een gewillig dier een opdracht geven

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

kost: 2 focus

voorkennis: kennis dieren & monsters, aanvoelen dieren, Spreken taal der dieren en monsters, dieren vriend

klasse: magiër, priester, vagebond

- 73 niet toegankelijk voor magier
- 74 niet toegankelijk voor magier
- 75 niet toegankelijk voor magier
- 76 niet toegankelijk voor magier
- 77 niet toegankelijk voor magier
- 78 niet toegankelijk voor magier
- 79 niet toegankelijk voor magier
- 80 niet toegankelijk voor magier
- 81 niet toegankelijk voor magier

82 Dieren vriend

omschrijving: zolang je niks verkeerd doet zullen dieren je normaal gezien niet aanvallen

speltechnisch: je neemt een niet aan vallende houding aan en meld dat je deze vaardigheid hebt aan fig.

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

klasse: vagebond, priester, magiër

83 Disruptie

omschrijving: je bent in staat om een Territorium, Gewijde grond te verstoren met je eigen magie

speltechnisch: 1 maal per evenement, via een ritueel van 15 minuten rollenspel, aan het gebied dat hij wilt verstoren

kost: 4 focus

voorkennis: roeping der magie, magie kennis (x), ritueel, bloedkracht, spreuken (x)

klasse: magiër

- 84 niet toegankelijk voor magier
- 85 niet toegankelijk voor magier
- 86 niet toegankelijk voor magier
- 87 niet toegankelijk voor magier
- 88 niet toegankelijk voor magier
- 89 niet toegankelijk voor magier
- 90 niet toegankelijk voor magier

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 Focus drain

omschrijving: je kan een persoon zijn focus nemen en aan iemand anders geven. dit door bloed te nemen

speltechnisch: de magiër neemt focus van een gewillig(e) persoon(en) en steekt deze in een ander persoon. Hij kan dit niet bij zich zelf doen

kost: 5 focus

prop: ritueel dolk (**zelf voorzien**)

voorkennis: roeping der magie, magie kennis (x), ritueel

klasse: magiër

102 [niet toegankelijk voor magier](#)

103 [niet toegankelijk voor magier](#)

104 [niet toegankelijk voor magier](#)

105 [niet toegankelijk voor magier](#)

106 [niet toegankelijk voor magier](#)

107 [niet toegankelijk voor magier](#)

108 [niet toegankelijk voor magier](#)

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 magier](#)

116 [niet toegankelijk voor magier](#)

117 [niet toegankelijk voor magier](#)

118 [niet toegankelijk voor magier](#)

119 [niet toegankelijk voor magier](#)

120 niet toegankelijk voor magier
121 niet toegankelijk voor magier
122 niet toegankelijk voor magier
123 niet toegankelijk voor magier
124 niet toegankelijk voor magier
125 niet toegankelijk voor magier
126 niet toegankelijk voor magier
127 niet toegankelijk voor magier
128 niet toegankelijk voor magier
129 niet toegankelijk voor magier

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 giften

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 giften

speltechnisch: geeft +4 gif resistentie

voorkennis: gif resistentie 1- 4

klasse: iedereen

135 niet toegankelijk voor magier
136 niet toegankelijk voor magier
137 niet toegankelijk voor magier
138 niet toegankelijk voor magier
139 niet toegankelijk voor magier
140 niet toegankelijk voor magier
141 niet toegankelijk voor magier
142 niet toegankelijk voor magier
143 niet toegankelijk voor magier
144 niet toegankelijk voor magier
145 niet toegankelijk voor magier
146 niet toegankelijk voor magier
147 niet toegankelijk voor magier
148 niet toegankelijk voor magier
149 niet toegankelijk voor magier

150 niet toegankelijk voor magier
151 niet toegankelijk voor magier
152 niet toegankelijk voor magier
153 niet toegankelijk voor magier
154 niet toegankelijk voor magier
155 niet toegankelijk voor magier
156 niet toegankelijk voor magier
157 niet toegankelijk voor magier
158 niet toegankelijk voor magier
159 niet toegankelijk voor magier
160 niet toegankelijk voor magier
161 niet toegankelijk voor magier
162 niet toegankelijk voor magier
163 niet toegankelijk voor magier
164 niet toegankelijk voor magier
165 niet toegankelijk voor magier
166 niet toegankelijk voor magier
167 niet toegankelijk voor magier
168 niet toegankelijk voor magier
169 niet toegankelijk voor magier
170 niet toegankelijk voor magier
171 niet toegankelijk voor magier
172 niet toegankelijk voor magier
173 niet toegankelijk voor magier
174 niet toegankelijk voor magier
175 niet toegankelijk voor magier
176 niet toegankelijk voor magier
177 niet toegankelijk voor magier
178 niet toegankelijk voor magier
179 niet toegankelijk voor magier
180 niet toegankelijk voor magier
181 niet toegankelijk voor magier
182 niet toegankelijk voor magier
183 niet toegankelijk voor magier
184 niet toegankelijk voor magier

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 magier](#)

195 [niet toegankelijk voor magier](#)

196 [niet toegankelijk voor magier](#)

197 [niet toegankelijk voor magier](#)

198 [niet toegankelijk voor magier](#)

199 [niet toegankelijk voor magier](#)

200 [niet toegankelijk voor magier](#)

201 [niet toegankelijk voor magier](#)

202 [niet toegankelijk voor magier](#)

203 [niet toegankelijk voor magier](#)

204 [niet toegankelijk voor magier](#)

205 [niet toegankelijk voor magier](#)

206 niet toegankelijk voor magier
207 niet toegankelijk voor magier
208 niet toegankelijk voor magier
209 niet toegankelijk voor magier
210 niet toegankelijk voor magier
211 niet toegankelijk voor magier
212 niet toegankelijk voor magier 2
213 niet toegankelijk voor magier
214 niet toegankelijk voor magier
215 niet toegankelijk voor magier
216 niet toegankelijk voor magier
217 niet toegankelijk voor magier
218 niet toegankelijk voor magier
219 niet toegankelijk voor magier

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 vind 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 magier

227 niet toegankelijk voor magier
228 niet toegankelijk voor magier
229 niet toegankelijk voor magier
230 niet toegankelijk voor magier

231 Levenszicht

omschrijving: Net als een roofdier kan je 'ruiken' of instinctief aanvoelen welke prooi het zwakst of ziek is.
speltechnisch: Deze vaardigheid laat toe om na wat rollenspel de levenspunten van een bepaald doelwit te weten te komen. Evenals of het vergiftigd of ziek is, maar men kan geen specifieke details achterhalen.
na rollenspel 3 min kan men aan figurant vragen wie het zwakste is van de groep en wie de sterkste is
kost: 1 focus
voorkennis: roeping of roeping der magie
klasse: magiër, priester

232 Lezen & Schrijven

omschrijving: je kan lezen en schrijven
speltechnisch: Het personage kan de volkstaal lezen en schrijven en spreken. De volkstaal wordt gesimuleerd door Nederlands
prop: schrijf set (zelf voorzien)
klasse: magiër, priester, ambacht, vagebond, genezer

233 lezen & schrijven Arcana Taal

omschrijving: je bent in staat het magisch schrift te lezen en te schrijven.
speltechnisch: men mag in ruiltent de vertaling vragen van een tekst in arcane taal
prop: schrijf set (zelf voorzien)
voorkennis: lezen & schrijven
klasse: magiër
Hand-out: arcane taal

234 niet toegankelijk voor magier

235 Lezen & Schrijven & spreken oude taal

omschrijving: je kan lezen en schrijven en spreken oude taal
speltechnisch: Het personage kan de oude lezen en schrijven en spreken. De oude wordt gesimuleerd door fluits (Ned. met Duits accent) Moest er een tekst gevonden zijn in oude. kan hij deze vertalen in het ruiltent
prop: schrijf set (zelf voorzien)
voorkennis: lezen & schrijven
klasse: vagebond, magiërs, priesters
Hand-out: oude taal

236 niet toegankelijk voor magier

237 niet toegankelijk voor magier

238 niet toegankelijk voor magier

239 magie kennis goten

omschrijving: je hebt kennis over magie en rituelen van goten
speltechnisch: hand-out magie kennis goten
voorkennis: volks kennis goten
klasse: magiër
Hand-out: magie kennis goten

240 magie kennis Kelten

omschrijving: je hebt kennis over magie en rituelen van Kelten
speltechnisch: hand-out magie kennis Kelten
voorkennis: volks kennis Kelten
klasse: magiër

Hand-out: magie kennis Kelten

241 [magie kennis pikten](#)

omschrijving: je hebt kennis over magie en rituelen van pikten

speltechnisch: hand-out magie kennis pikten

voorkennis: volks kennis pikten

klasse: magiër

Hand-out: magie kennis pikten

242 [magie kennis Germanen](#)

omschrijving: je hebt kennis over magie en rituelen van Germanen

speltechnisch: hand-out magie kennis Germanen

voorkennis: volks kennis Germanen

klasse: magiër

Hand-out: magie kennis Germanen

243 [magie kennis Vikingen](#)

omschrijving: je hebt kennis over magie en rituelen van Vikingen

speltechnisch: hand-out magie kennis Vikingen

voorkennis: volks kennis Vikingen

klasse: magiër

Hand-out: magie kennis Vikingen

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 [magisch onderzoek](#)

omschrijving: je kan een persoon of voorwerp onderzoeken en kijken of er iets van magie in of op zit

speltechnisch: de magiër kan door nauwkeurig de persoon of voorwerp te onderzoeken vragen stellen over deze en de beïnvloeding van magie

kost: 1 focus of er moet iets anders vermeld zijn

voorkennis: magie kennis (x), roep der magie, magisch zicht

klasse: magiër

250 [Magisch schild 1](#)

omschrijving: je kan je domein beschermen tegen indringers

speltechnisch: de magiër steekt haar handen omhoog niemand kan haar domein nog betreden

kost: 1 focus /5 min

voorkennis: magie kennis (x), roeping der magie, ritueel, afbakening

ras: iedereen

klasse: magiër

251 [Magisch schild 2](#)

omschrijving: je kan je domein beschermen tegen indringers

speltechnisch: de magiër steekt haar handen omhoog niemand kan haar domein nog betreden of verlaten

kost: 1 focus/ 5 min

voorkennis: magie kennis(x), roeping der magie, ritueel, afbakening, magisch Schild 1

klasse: magiër

252 [magisch Zicht](#)

omschrijving: je kan als je concentreert aan voelen of iets of iemand met magische krachten wordt beïnvloed

speltechnisch: je kan aan figurant vragen of er iets magisch aan persoon of voorwerp is

kost: 1 focus

voorkennis: magie kennis (x), roep der magie

klasse: magiër

253 [niet toegankelijk voor magier](#)

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

omschrijving: je kan door meditatie wat op krachten komen

speltechnisch: door meditatie kan je 1 maal per evenement je focus terug op maximum brengen

klasse: magiërs, priesters

255 [niet toegankelijk voor magier](#)

256 [niet toegankelijk voor magier](#)

257 [niet toegankelijk voor magier](#)

258 [niet toegankelijk voor magier](#)

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 magier](#)

261 [niet toegankelijk voor magier](#)

262 [niet toegankelijk voor magier](#)

263 [niet toegankelijk voor magier](#)

264 [niet toegankelijk voor magier](#)

265 [niet toegankelijk voor magier](#)

266 [niet toegankelijk voor magier](#)

267 [Natuurvechter 1](#)

omschrijving: je hebt geleerd om met grote en zware natuurlijke wapens te vechten

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

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: roeping of roeping der magie

klasse: magiër, priester

268 [Natuurvechter 2](#)

omschrijving: je hebt geleerd om met grote en zware natuurlijke wapens te vechten

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

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: roeping of roeping der magie, natuurvechter 1

klasse: magiër, priester

269 [Natuurvechter 3](#)

omschrijving: je hebt geleerd om met grote en zware natuurlijke wapens te vechten

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

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: roeping of roeping der magie, natuurvechter 1- 2

klasse: magiër, priester

270 [niet toegankelijk voor magier](#)

271 [niet toegankelijk voor magier](#)

272 [niet toegankelijk voor magier](#)

273 [niet toegankelijk voor magier](#)

274 [ontbinden magie](#)

omschrijving: je kan magie ontbinden

speltechnisch: men kan door rollenspel een magisch beïnvloeding verwijderen

kost: dubbele kost van de magie of het moet anders vermeld worden

voorkennis magier: roeping der magie, magie kennis (x) ritueel

voorkennis priester: roeping of geloofskennis (x), misviering

klasse: magiër, priester

275 [niet toegankelijk voor magier](#)

276 [niet toegankelijk voor magier](#)

277 [niet toegankelijk voor magier](#)

278 [niet toegankelijk voor magier](#)

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 magier](#)

289 [niet toegankelijk voor magier](#)

290 [niet toegankelijk voor magier](#)

291 [niet toegankelijk voor magier](#)

292 [niet toegankelijk voor magier](#)

293 [niet toegankelijk voor magier](#)

294 [niet toegankelijk voor magier](#)

295 [niet toegankelijk voor magier](#)

296 [niet toegankelijk voor magier](#)

297 [niet toegankelijk voor magier](#)

298 [niet toegankelijk voor magier](#)

299 [niet toegankelijk voor magier](#)

300 [niet toegankelijk voor magier](#)

301 [niet toegankelijk voor magier](#)

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 [Ritueel](#)

omschrijving: je moet minstens 1 maal per dag een ritueel doen van 15 min om je spreuken te houden

speltechnisch: Hierin kan hij vragen naar nieuwe inzichten, dit is geen garantie op antwoord en kan ook bestraft worden

voorkennis: roeping der magie, magie kennis (x)

klasse: magiër

308 [niet toegankelijk voor magier](#)

309 [Roep der magiër](#)

omschrijving: je staat dicht bij de natuur en mag je magiër noemen

speltechnisch: je moet minstens 1 maal per dag een ritueel uitvoeren, geeft je recht om spreuken te gebruiken

klasse: magiër

310 [niet toegankelijk voor magier](#)

311 [niet toegankelijk voor magier](#)

312 niet toegankelijk voor magier
313 niet toegankelijk voor magier
314 niet toegankelijk voor magier
315 niet toegankelijk voor magier
316 niet toegankelijk voor magier
317 niet toegankelijk voor magier
318 niet toegankelijk voor magier
319 niet toegankelijk voor magier
320 niet toegankelijk voor magier
321 niet toegankelijk voor magier
322 niet toegankelijk voor magier
323 niet toegankelijk voor magier
324 niet toegankelijk voor magier
325 niet toegankelijk voor magier
326 niet toegankelijk voor magier
327 niet toegankelijk voor magier
328 niet toegankelijk voor magier
329 niet toegankelijk voor magier
330 niet toegankelijk voor magier
331 niet toegankelijk voor magier
332 niet toegankelijk voor magier
333 niet toegankelijk voor magier
334 niet toegankelijk voor magier
335 niet toegankelijk voor magier

336 Spreken taal der dieren en monsters

omschrijving: je kan met dieren en beesten spreken

speltechnisch: rollenspel, dit door klanken en bewegingen na te bootsen en oc te zeggen wat men bedoelt

voorkennis: kennis dieren & monsters, aanvoelen dieren & monsters

klasse: vagebond, priester, magiër

337 spreken taal der wezens

omschrijving: je kan de taal der wezens spreken

speltechnisch: de taal der wezens wordt gesimuleerd door Frans (ned met Frans accent-)

voorkennis: kennis wezens (x)

klasse: iedereen

338 spreuken 1

omschrijving: je bent instaat om de magische krachten te gebruiken

speltechnisch: je kan nu niveau 1 spreuken

kost: 1 focus

voorkennis: roeping der magie, rituelen, magie kennis (x)

klasse: magiër

Hand-out: 3 spreuken niveau 1

339 spreuken 2

omschrijving: je bent instaat om de magische krachten te gebruiken

speltechnisch: je kan nu niveau 2 spreuken

kost: 2 focus

voorkennis: roeping der magie, rituelen, magie kennis (x), spreuken 1

klasse: magiër

Hand-out: 3 spreuken niveau 2

340 spreuken 3

omschrijving: je bent instaat om de magische krachten te gebruiken

speltechnisch: je kan nu niveau 3 spreuken

kost: 3 focus

voorkennis: roeping der magie, rituelen, magie kennis (x), spreuken 1- 2

klasse: magiër

Hand-out: 2 spreuken niveau 3

341 [Spreuken 4](#)

omschrijving: je bent instaat om de magische krachten te gebruiken

speltechnisch: je kan nu niveau 4 spreuken

kost: 4 focus

voorkennis: roeping der magie, rituelen, magie kennis (x), spreuken 1- 3

klasse: magiër

Hand-out: 1 spreuk niveau 4

342 [spreuken 5](#)

omschrijving: je bent instaat om de magische krachten te gebruiken

speltechnisch: je kan nu niveau 5 spreuken

kost: 5 focus

voorkennis: roeping der magie, rituelen, magie kennis (x), spreuken 1- 4

klasse: magiër

Hand-out: 1 spreuk niveau 5

343 [niet toegankelijk voor magier](#)

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 magier](#)

346 [niet toegankelijk voor magier](#)

347 [niet toegankelijk voor magier](#)

348 [niet toegankelijk voor magier](#)

349 [niet toegankelijk voor magier](#)

350 [niet toegankelijk voor magier](#)

351 [niet toegankelijk voor magier](#)

352 [niet toegankelijk voor magier](#)

353 [niet toegankelijk voor magier](#)

354 [niet toegankelijk voor magier](#)

355 [niet toegankelijk voor magier](#)

356 [niet toegankelijk voor magier](#)

357 [niet toegankelijk voor magier](#)

358 [niet toegankelijk voor magier](#)

359 [niet toegankelijk voor magier](#)

360 [niet toegankelijk voor magier](#)

361 [niet toegankelijk voor magier](#)

362 [niet toegankelijk voor magier](#)

363 [niet toegankelijk voor magier](#)

364 [niet toegankelijk voor magier](#)

365 [niet toegankelijk voor magier](#)

366 [niet toegankelijk voor magier](#)

367 [niet toegankelijk voor magier](#)

368 [niet toegankelijk voor magier](#)

369 [niet toegankelijk voor magier](#)

370 [niet toegankelijk voor magier](#)

371 [niet toegankelijk voor magier](#)

372 niet toegankelijk voor magier
373 niet toegankelijk voor magier
374 niet toegankelijk voor magier
375 niet toegankelijk voor magier
376 niet toegankelijk voor magier

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 magier

383 niet toegankelijk voor magier

384 niet toegankelijk voor magier

385 niet toegankelijk voor magier

386 niet toegankelijk voor magier

387 niet toegankelijk voor magier

388 niet toegankelijk voor magier

389 **Wapengebruik: Blaaspijp**

omschrijving: je kan een blaaspijp hanteren

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

prop: wapen (zelf voorzien)

klasse: vagebond, magier

390 niet toegankelijk voor magier

391 niet toegankelijk voor magier

392 niet toegankelijk voor magier

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 magier

395 niet toegankelijk voor magier

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 magier

398 niet toegankelijk voor magier

399 niet toegankelijk voor magier

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 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 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 magier

404 niet toegankelijk voor magier

405 niet toegankelijk voor magier

406 niet toegankelijk voor magier

407 niet toegankelijk voor magier

408 niet toegankelijk voor magier

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 magier](#)

416 [niet toegankelijk voor magier](#)

417 [niet toegankelijk voor magier](#)

418 [niet toegankelijk voor magier](#)

419 kennis hout (enkel via rollenspel)

420 [niet toegankelijk voor magier](#)

421 [niet toegankelijk voor magier](#)

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 magier
- 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 magier
- 459 niet toegankelijk voor magier
- 460 niet toegankelijk voor magiër
- 461 niet toegankelijk voor magier
- 462 niet toegankelijk voor magier
- 463 niet toegankelijk voor magier
- 464 niet toegankelijk voor magier
- 465 niet toegankelijk voor magiër
- 466 niet toegankelijk voor magier
- 467 niet toegankelijk voor magier
- 468 kennis alchemy (enkel via rollenspel)
- 469 alchemische potions (rook, zuur, buskruit) (enkel via rollenspel)
- 470 niet toegankelijk voor magier
- 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 zijn 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 insamenpraak met spelleiding ook tijdens creatie personage genomen worden.

