

Roanoke: vagebond

Overzicht alle mogelijke vaardigheden.

Vagebonden

Als vagebond ben je de veelzijdige en avontuurlijke ziel die van alle markten thuis is. Als je moeite hebt met kiezen of graag je opties openlaat, dan is deze klasse perfect voor jou. Je bent als een zwervende geest, en je kunt je specialiseren in diverse kleine disciplines, variërend van spoorzoeken tot sluipen, en zelfs een vleugje Robin Hood-achtige vaardigheden.

De Kunst van Veelzijdigheid:

Je bent de meester van diversiteit. Je bezit een scala aan vaardigheden die je in staat stellen om te improviseren en aan te passen aan elke situatie. Van het vinden van sporen tot het hanteren van subtiele diefstaltechnieken, je bent een ware vagebond die alle hoeken van het spel kan verkennen.

Focus op Flexibiliteit:

Hoewel je vele talenten hebt, vergen veel van je vaardigheden focus om uit te voeren. Dit betekent dat je bewust moet kiezen welke vaardigheden je inzet, en wanneer. Je vermogen om je aandacht te richten op het juiste moment zal bepalen hoe effectief je bent in het volbrengen van je diverse taken.

De Roeping van de Avonturier:

Als vagebond ben je geboren voor avontuur. Je bent niet bang om onbekende wegen te betreden en nieuwe uitdagingen aan te gaan. Je bent de persoon die in staat is om verrassingen om te zetten in kansen, en problemen in oplossingen. Je brengt de sfeer van ontdekking en avontuur met je mee.

Creativiteit in Actie:

De kunst van het vagebond zijn, ligt in je vermogen om creatief te denken en snel te handelen. Je bent niet gebonden aan een vast pad, waardoor je vrij bent om te experimenteren met verschillende benaderingen en strategieën. Je aanpak is vaak onvoorspelbaar en verrassend, wat een dynamische dimensie aan het spel toevoegt.

Een Wereld van Mogelijkheden:

Kies je voor de klasse van de vagebond, dan kies je voor een wereld van veelzijdigheid en onvoorspelbaarheid. Je bent de belichaming van aanpassingsvermogen en avontuur, en je brengt een unieke sfeer van flexibiliteit en creativiteit met je mee. Of het nu gaat om het volgen van sporen, het openen van sluwe sluisen of het delen van de buit met de minderbedeelden, je brengt de wereld van de vagebond tot leven.

Creëren & Evolutie van een personage

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

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

Achtergrondverhaal

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

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

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

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

Aankopen van vaardigheden

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

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

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

1 2 de klasse

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

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

Klasse: iedereen

2 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 vagebond

4 niet toegankelijk voor vagebond

5 niet toegankelijk voor vagebond

6 niet toegankelijk voor vagebond

7 niet toegankelijk voor vagebond

8 niet toegankelijk voor vagebond

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 niet toegankelijk voor vagebond

12 niet toegankelijk voor vagebond

13 niet toegankelijk voor vagebond

14 niet toegankelijk voor vagebond

15 niet toegankelijk voor vagebond

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 afslachten dieren

Omschrijving: je bent goed in het in elkaar hakken van dieren.

Speltechnisch: +1 schade tegen dieren.

Kost: 1 focus/gevecht

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: Kennis dieren & monsters, wapengebruik (x), jager 1

Klasse: vagebond

18 niet toegankelijk voor vagebond

19 niet toegankelijk voor vagebond

20 niet toegankelijk voor vagebond

21 niet toegankelijk voor vagebond

22 Afslachten monsters

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

Speltechnisch: + 1 schade. Tegen monsters

Kost: 1 focus/gevecht

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x)

Klasse: krijger of vagebond

23 niet toegankelijk voor vagebond

24 niet toegankelijk voor vagebond

25 niet toegankelijk voor vagebond

26 Alertheid 1

Omschrijving: je bent uitermate waakzaam en alert. Je kan indien hiervoor aanleiding is beginnen zoeken naar mensen die gecamoufleerd zijn.

Speltechnisch: je kan iedereen zien die gecamoufleerd rondwandelt wit lint.

Kost: 1 focus/dagdeel

Klasse: vagebond

27 Alertheid 2

Omschrijving: je bent uitermate waakzaam en alert. Je kan indien hiervoor aanleiding is beginnen zoeken naar mensen die gecamoufleerd zijn.

Speltechnisch: je kan iedereen zien die gecamoufleerd rondsliuift & rondwandelt wit lint.

Kost: 1 focus/dagdeel

Voorkennis: alertheid 1

Klasse: vagebond

28 Alertheid 3

Omschrijving: je bent uitermate waakzaam en alert. Je kan indien hiervoor aanleiding is beginnen zoeken naar mensen die gecamoufleerd zijn.

Speltechnisch: je kan iedereen zien die gecamoufleerd is wit lint.

Kost: 1 focus/dagdeel

Voorkennis: alertheid 1&2

Klasse: vagebond

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 Balans

Omschrijving: je weet perfect je evenwicht te behouden in het midden van de strijd.

Speltechnisch: neger "impact" of "duw"

Kost: 1 focus /gevecht

Klasse: krijger, vagebond

32 niet toegankelijk voor vagebond

33 niet toegankelijk voor vagebond

34 niet toegankelijk voor vagebond

35 niet toegankelijk voor vagebond

36 niet toegankelijk voor vagebond

37 niet toegankelijk voor vagebond

38 niet toegankelijk voor vagebond

39 niet toegankelijk voor vagebond

40 niet toegankelijk voor vagebond

41 niet toegankelijk voor vagebond

42 niet toegankelijk voor vagebond

43 niet toegankelijk voor vagebond

44 bescherming van Het Woud

Omschrijving: Je leeft in harmonie met zijn bosrijke omgeving en wordt nooit als prooi of dreiging gezien door de inwoners van Het Woud.

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

Kost: 2 focus

Klasse: magiër, genezer, priester, vagebond, ambacht

45 bewusteloos

Omschrijving: je slaat iemand langs achter bewusteloos.

Speltechnisch: je valt iemand langs achteren aan en met wapen in hand legt je je ander hand op de schouders van het slachtoffer en zegt "bewusteloos". De persoon valt neer en is 20 tellen bewusteloos. Schade of andere redenen waardoor iemand terug het bewustzijn krijgt beëindigen deze.

Kost: 1 focus

Prop: wapen met stompuiteinde (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x)

Klasse: vagebond

46 niet toegankelijk voor vagebond

47 niet toegankelijk voor vagebond

48 niet toegankelijk voor vagebond

49 niet toegankelijk voor vagebond

50 niet toegankelijk voor vagebond

51 niet toegankelijk voor vagebond

52 niet toegankelijk voor vagebond

53 niet toegankelijk voor vagebond

54 Bloedpijl I

Omschrijving: je weet je pijl perfect te plaatsen zodat het doelwit kan doodbloeden.

Speltechnisch: indien raak, bloeding op locatie laat figurant iets weten tijdens time stop of einde van gevecht.

Kost: 1 focus

Prop: (kruis)boog (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog

Klasse: vagebond

55 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

56 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

57 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

58 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

59 [Boomklimmen](#)

Omschrijving: je kan je snel en met kunde boven in een boom te verstoppen en van daaruit eventueel afstandswapens te gebruiken.

Speltechnisch: Het personage moet eerst tot 5 tellen alvorens men als ‘boven’ beschouwd wordt! Het duurt dan ook 5 tellen vooraleer men veilig terug beneden is. Dit kan enkel in bomen waarin logischerwijze een mens zou kunnen klimmen en blijven zitten. Men moet te allen tijde fysiek contact houden met de boom. Het personage kan enkel aangevallen worden met afstandswapens en spreuken op afstand. Indien men contact verliest met de boom (per ongeluk of door een roep-term) valt men en ontvangt men 2 schade op pantser op elke locatie extra. Een boom kan omgehakt worden! Speltechnisch moet men hiervoor 10 minuten rollenspel uitspelen. Tussen elke slag moet men 2 seconden tellen. **(Enkel met hout hakken)**

Kost: 1 focus

Klasse: vagebond

60 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

61 [camouflage 1](#)

Omschrijving: je kan je goed verschuilen in Het Woud.

Speltechnisch: wit lint en hou een boom vast zolang je niet beweegt kan niemand je zien, ruiken en horen kan nog wel **(werkt niet bij alertheid 3)**.

Kost: 1 focus

Prop: wit lint te verkrijgen in ruiltent

Klasse: vagebond

62 [camouflage 2](#)

Omschrijving: je kan je zeer goed verschuilen in Het Woud.

Speltechnisch: wit lint en sluipt zolang je sluipt, kan niemand je zien, ruiken en horen kan nog wel, spoorzoekers kunnen je spoor volgen **(werkt niet bij alertheid 2.3)**.

Kost: 1 focus

Prop: wit lint te verkrijgen in ruiltent

Voorkennis: camouflage 1

Klasse: vagebond

63 [camouflage 3](#)

Omschrijving: je kan een worden met Het Woud en je verschuilen.

Speltechnisch: wit lint en niemand kan je zien, ruiken en horen kan nog wel, spoorzoekers kunnen je spoor volgen **(werkt niet bij alertheid 1.2.3)**.

Kost: 1 focus

Prop: wit lint te verkrijgen in ruiltent

Voorkennis: camouflage 1-2

Klasse: vagebond

64 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

65 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

66 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

67 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

68 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

69 [Cirkel des Doods 1](#)

Omschrijving: je tolt rond je as en zwaait je wapen in een brede cirkel, iedere tegenstander die je raakt wordt gruwelijk teruggeslagen.

Speltechnisch: Het personage mag een Time Hold uitroepen en rond zijn as draaien met zijn wapen uitgestrekt,

- Iedereen geraakt ontvangt normale schade. Het wapen moet men op dezelfde hoogte houden, indien wapens geraakt worden, ontvangt de tegenstander geen schade.
- + Impact

Kost: 2 focus

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x)

Klasse: krijger, vagebond

70 Cirkel des Doods 2

Omschrijving: je tolt rond je as en zwaait je wapen in een brede cirkel, iedere tegenstander die je raakt wordt gruwelijk teruggeslagen.

Speltechnisch: Het personage mag een Time Hold uitroepen en rond zijn as draaien met zijn wapen uitgestrekt,

- Iedereen geraakt ontvangt +2 schade. Het wapen moet men op dezelfde hoogte houden, indien wapens geraakt worden, ontvangt de tegenstander geen schade.
- + Impact

Kost: 2 focus

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x), cirkel des doods 1

Klasse: krijger, vagebond

71 Cirkel des Doods 3

Omschrijving: je tolt rond je as en zwaait je wapen in een brede cirkel, iedere tegenstander die je raakt wordt gruwelijk teruggeslagen.

Speltechnisch: Het personage mag een Time Hold uitroepen en rond zijn as draaien met zijn wapen uitgestrekt,

- Iedereen geraakt ontvangt +2 machische schade. Het wapen moet men op dezelfde hoogte houden, indien wapens geraakt worden, ontvangt de tegenstander geen schade.
- + Impact

Kost: 3 focus

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x), cirkel des doods 1- 2

Klasse: krijger, vagebond

72 controle dieren

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

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

Kost: 2 focus

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

Klasse: magiër, priester, vagebond

73 detecteer leugen

Omschrijving: je observeert iemand in een gesprek en je kan zien of hij de waarheid spreekt.

Speltechnisch: na 1 min observatie kan je aan een figurant vragen of speler waarheid heeft gesproken. Dit gebeurt in alle discretie (observeerder mag zelf geen deel uitmaken van het gesprek).

Kost: 1 focus

Klasse: vagebond

74 Dekking

Omschrijving: je hebt de reflexen om nog bliksemsnel je schild tussen een inkomende slag te plaatsen.

Speltechnisch: de personage mag 1 die je hebt ontvangen, verplaatsen naar je schild. De slag is dan zagezegd op het schild terecht gekomen.

Kost: 1 focus

Prop: schild (zelf voorzien)

Voorkennis: schildgebruik beukelaar of schildgebruik strijdschild

Klasse: krijger, vagebond

75 niet toegankelijk voor vagebond

76 niet toegankelijk voor vagebond

77 niet toegankelijk voor vagebond

78 niet toegankelijk voor vagebond

79 niet toegankelijk voor vagebond

80 niet toegankelijk voor vagebond

81 **diefstal resistentie**

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

Speltechnisch: men kan niets stelen van je

Kost: 1 focus/poging

Klasse: vagebonden, ambacht

82 **Dierenvriend**

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 niet toegankelijk voor vagebond

84 **Dolksteek**

Omschrijving: je weet op welke plek je moet steken om het slachtoffer te laten doodbloeden.

Speltechnisch. Indien raak op een ontblote locatie, brengt de volgende slag een bloeding teweeg. Direct na het gevecht begint de bloeding te werken. Een figurant noteert 1 schade om de 1 minuut op de getroffen locatie (figurant op hoogte brengen).

Kost: 1 focus

prop: dolk (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik dolk

Klasse: vagebond, krijger

85 **Doorboring**

Omschrijving: je kan met een krachtige stoot van je wapen bloed trekken ondanks het zwaarste pantser.

Speltechnisch: roep-term 'Doorboring' gebruiken. Dit houdt in dat men 1 schade ontvangt op pantser en 1 schade door pantser.

Kost: 1 focus

prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x)

Klasse: krijger, vagebond

86 **Duel**

Omschrijving: is een nobele tweestrijd tussen 2 krijgers die zich meten tijdens een toernooi of om een conflict met geweld op te lossen of om een gevecht te beslechten. Voor jou is een duel een eervolle zaak waar je reputatie op het spel staat. Een duel gaat tot een van de 2 partijen zich gewonnen geeft of sterft. Niemand mag en kan een duel beïnvloeden. Indien dit gebeurt, zullen de goden ingrijpen.

Speltechnisch: je daagt iemand uit tot een duel, deze moet hierop ingaan, of zich gewonnen geven.

Kost: 1 focus

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x)

Klasse: krijger, vagebond

87 niet toegankelijk voor vagebond
88 niet toegankelijk voor vagebond
89 niet toegankelijk voor vagebond
90 niet toegankelijk voor vagebond

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 vagebond](#)

102 [Folteren](#)

Omschrijving: je kan door Het vakkundig en langdurig pijnigen van mensen door middel van folterwerktuigen de waarheid trachten te vinden.

Speltechnisch: De figurant observeert de uitgevoerde handelingen en noteert schade op de sheet van het slachtoffer zoals hij het redelijk vindt, aan het einde van een foltersessie is het gefolterde personage verplicht 1 vraag naar waarheid te beantwoorden per gespenderde focus van de folteraar.

Kost: 1 focus/vraag

Prop: folterwerktuigen (**zelf voorzien**)

Klasse: vagebond

103 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

104 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

105 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

106 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

107 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

108 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

109 [Geestesoog](#)

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

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

Klasse: iedereen

110 [Geloofskennis Goten](#)

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

Speltechnisch: hand-out geloofskennis Goten

Klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Goten

Hand-out: geloofskennis Goten

111 [Geloofskennis Pikten](#)

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

Speltechnisch: hand-out geloofskennis Pikten

Klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Goten

Hand-out: geloofskennis Pikten

112 [Geloofskennis Germanen](#)

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

Speltechnisch: hand-out geloofskennis Germanen.

Klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Germanen

Hand-out: geloofskennis Germanen

113 [Geloofskennis Kelten](#)

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

Speltechnisch: hand-out geloofskennis Kelten.

Klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Kelten

Hand-out: geloofskennis Kelten

114 Geloofskennis Vikingen

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

Speltechnisch: hand-out geloofskennis Vikingen.

Klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Vikingen

Hand-out: geloofskennis Vikingen

115 niet toegankelijk voor vagebond

116 niet toegankelijk voor vagebond

117 Geluk

Omschrijving: je hebt geluk, de een al wat meer dan de ander.

Speltechnisch: je kunt iets proberen, ook al heb je niet de juiste skills, ga naar ruiltent zeg wat je wilt proberen.

Zeg hoeveel focus je wilt spenderen. En waag je kans (uiteraard hoe meer focus, hoe groter uw kans).

Kost: aantal focus dat je wilt spenderen

Klasse: vagebond

118 niet toegankelijk voor vagebond

119 niet toegankelijk voor vagebond

120 niet toegankelijk voor vagebond

121 niet toegankelijk voor vagebond

122 niet toegankelijk voor vagebond

123 niet toegankelijk voor vagebond

124 niet toegankelijk voor vagebond

125 niet toegankelijk voor vagebond

126 niet toegankelijk voor vagebond

127 niet toegankelijk voor vagebond

128 gidsen 1

Omschrijving: je bent een gids en kan anderen zonder gevaar meenemen.

Speltechnisch: Het personage is in staat om 1 ander personage zonder passende vaardigheden mee te nemen in onherbergzaam gebied. Het begeleide personage moeten binnen 2 meter van de gids blijven. Enkel bruikbaar als men overleven woestijn, moeras, gebergte, ondergrond heeft.

Kost: 1 focus

Voorkennis: overleven (x)

Klasse: vagebond

129 gidsen 2

Omschrijving: je bent een gids en kan anderen zonder gevaar meenemen.

Speltechnisch: Het personage is in staat om 5 andere personage zonder passende vaardigheden mee te nemen in onherbergzaam gebied. Het begeleide personage moeten binnen 2 meter van de gids blijven. Enkel bruikbaar als men overleven woestijn, moeras, gebergte, ondergrond heeft.

Kost: 1 focus

Voorkennis: overleven (x), gidsen 1

Klasse: vagebond

130 Gif resistentie 1

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

Speltechnisch: +1 gif resistentie

Klasse: iedereen

131 Gif resistentie 2

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

Speltechnisch: geeft +2 gif resistentie

Voorkennis: gif resistentie 1

Klasse: iedereen

132 Gif resistentie 3

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

Speltechnisch: geeft +3 gif resistentie

Voorkennis: gif resistentie 1- 2

Klasse: iedereen

133 Gif resistentie 4

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

Speltechnisch: geeft +4 gif resistentie

Voorkennis: gif resistentie 1- 3

Klasse: iedereen

134 Gif resistentie 5

Omschrijving: het personage heeft een zeer goedwerkend immuunsysteem, het personage is gehard tegen gifpen.

Speltechnisch: geeft +4 gif resistentie

Voorkennis: gif resistentie 1- 4

Klasse: iedereen

135 gif zuigen

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

Speltechnisch: Dit kan enkel met een wapen-gif of een beet, niet met een geconsumeerd gif. De 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 gifpen.

Kost: 1 focus

Voorkennis: geen

Klasse: genezer, vagebond

136 Gifmenger 1

Omschrijving: je hebt kennis van planten en weet die te gebruiken om allerlei gifpen te maken.

Speltechnisch: je kan niv 1 gifpen maken die je kent, men heeft hiervoor ingrediënten nodig.

Kost: 1 focus

Grondstof: zie recept

Prop: gif mengt set (zelf voorzien)

Voorkennis: plantenkennis

Klasse: vagebond

Hand-out: 3 recepten niveau 1

137 Gifmenger 2

Omschrijving: je hebt kennis van planten en weet die te gebruiken om allerlei drankjes te maken.

Speltechnisch: je kan niv 2 gifpen maken die je kent, men heeft hiervoor ingrediënten nodig.

Kost: 2 focus

Grondstof: zie recept

Prop: gif mengt set (zelf voorzien)

Voorkennis: plantenkennis, gifmenger 1

Klasse: vagebond

Hand-out: 3 recepten niveau 2

138 Gifmenger 3

Omschrijving: je hebt kennis van planten en weet die te gebruiken om allerlei drankjes te maken.

Speltechnisch: je kan niv 3 gifpen maken die je kent, men heeft hiervoor ingrediënten nodig.

Kost: 3 focus

Grondstof: zie recept

Prop: gif mengt set (zelf voorzien)

Voorkennis: plantenkennis, gifmenger 1- 2

Klasse: vagebond

Hand-out: 2 recepten niveau 3

139 [Gifmenger 4](#)

Omschrijving: je hebt kennis van planten en weet die te gebruiken om allerlei drankjes te maken.

Speltechnisch: je kan niv 4 giften maken die je kent, men heeft hiervoor ingrediënten nodig.

Kost: 4 focus

Grondstof: zie recept

Prop: gif mengt set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: plantenkennis, gifmenger 1- 3

Klasse: vagebond

Hand-out: 2 recepten niveau 4

140 [Gifmenger 5](#)

Omschrijving: je hebt kennis van planten en weet die te gebruiken om allerlei drankjes te maken.

Speltechnisch: je kan niv 5 giften maken die je kent, men heeft hiervoor ingrediënten nodig.

Kost: 5 focus

Grondstof: zie recept

Prop: gif mengt set (**zelf voorzien**)

Voorkennis: plantenkennis, gifmenger 1- 4

Klasse: vagebond

Hand-out: 1 recept niveau 5

141 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

142 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

143 [Gokken](#)

Omschrijving: je bent een geboren gokker.

Speltechnisch: Deze vaardigheid kan men activeren. Dit stelt je in staat om 1x bij een gokspel een Time Stop te roepen en 1 kaart/dobbelsteen (of ander element van het spel) te veranderen.

Kost: 1 focus

Prop: spel (kaartspeel, munt, dobbelspeel enz.) (**zelf voorzien**)

Klasse: vagebond

144 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

145 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

146 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

147 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

148 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

149 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

150 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

151 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

152 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

153 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

154 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

155 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

156 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

157 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

158 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

159 [Herkennen gif](#)

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

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

Kost: 1 focus

Voorkennis: plantenkennis, gif mengen 1

Klasse: vagebond

160 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

161 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

162 [Hinderlaag 1](#)

Omschrijving: je doet de meeste schade uit een onverwachte hoek.

Speltechnisch: + 2 schade te doen met 1 slag indien men de tegenstander in de rug, op torso kan treffen. Dit mag met afstandswapens!

Kost: 1 focus

Klasse: vagebond

163 [Hinderlaag 2](#)

Omschrijving: je doet de meeste schade uit een onverwachte hoek.

Speltechnisch: +4 schade te doen met 1 slag indien men de tegenstander in de rug, op torso kan treffen. Dit mag met afstandswapens!

Kost: 2 focus

Voorkennis: hinderlaag 1

Klasse: vagebond

164 [Hinderlaag 3](#)

Omschrijving: je doet de meeste schade uit een onverwachte hoek.

Speltechnisch: +6 magisch schade te doen met 1 slag indien men de tegenstander in de rug, op torso kan treffen. Dit mag met afstandswapens!

Kost: 3 focus

Voorkennis: hinderlaag 1- 2

Klasse: vagebond

165 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

166 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

167 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

168 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

169 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

170 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

171 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

172 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

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 Impact schot

Omschrijving: je kan met een krachtig schot een tegenstander uit balans schieten.

Speltechnisch: Deze techniek laat toe om 'Impact' te roepen na een raak schot. Het slachtoffer moet 3 passen achteruit nemen en gaan liggen.

Kost: 1 focus

Prop: (kruis)boog (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog

Klasse: vagebond

177 niet toegankelijk voor vagebond

178 jager 1

Omschrijving: je bent een jager en schiet wild om aan de nodige grondstoffen te komen.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat jagen alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief beesten in het spel te sturen. Na een simulatie van een jacht (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat het geschoten heeft. En om ruwe huiden, leer, bont of been te bekomen. Geeft recht op 5 huiden, of beenderen.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x), voor beenderen moet je uitbenen, kennis dieren & monsters.

Klasse: vagebond

179 jager 2

Omschrijving: je bent een jager en schiet wild om aan de nodige grondstoffen te komen.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat jagen alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief beesten in het spel te sturen. Na een simulatie van een jacht (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat het geschoten heeft. En om ruwe huiden, leer, bont of been te bekomen. Geeft recht op 10 huiden, of beenderen.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x), voor beenderen moet je uitbenen, kennis dieren & monsters, jager 1

Klasse: vagebond

180 jager 3

Omschrijving: je bent een jager en schiet wild om aan de nodige grondstoffen te komen.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat jagen alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief beesten in het spel te sturen. Na een simulatie van een jacht (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat het geschoten heeft. En om ruwe huiden, leer, bont of been te bekomen. Geeft recht op 15 huiden, of beenderen

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x), voor beenderen moet je uitbenen, kennis dieren & monsters, jager 1- 2

Klasse: vagebond

181 jager 4

Omschrijving: je bent een jager en schiet wild om aan de nodige grondstoffen te komen.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat jagen alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief beesten in het spel te sturen. Na een simulatie van een jacht (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat het geschoten heeft. En om ruwe huiden, leer, bont of been te bekomen. Geeft recht op 20 huiden, of beenderen.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x), voor beenderen moet je uitbenen, kennis dieren & monsters, jager 1-3

Klasse: vagebond

182 jager 5

Omschrijving: je bent een jager en schiet wild om aan de nodige grondstoffen te komen.

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat jagen alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief beesten in het spel te sturen. Na een simulatie van een jacht (30-tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat het geschoten heeft. En om ruwe huiden, leer, bont of been te bekomen. Geeft recht op 25 huiden, of beenderen.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x), voor beenderen moet je uitbenen, kennis dieren & monsters, jager 1-4

Klasse: vagebond

183 Kampioen

Omschrijving: je bent een kampioen, je vecht in iemand zijn plaats in toernooien of rechtszaken. Je bent de beste van het domein.

Speltechnisch: In een tornooi duel of rechtszaak krijgt men 10 bufferpunten en slaagt men +1 schade.

Kost: 5 focus

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x)

Klasse: krijger

184 Keel snijden

Omschrijving: je bent een geduchte moordenaar waar iedereen schrik van moet hebben.

Speltechnisch: je moet ongemerkt langs achter, je hand op iemands schouder leggen en zeggen keel snijden. De persoon komt direct op torso 0 ongeacht alle pantserpunten, levenspunten, bufferpunten, focuspunten kunnen niet door het slachtoffer gebruikt worden.

Kost: 5 focus

Prop: dolk (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik dolk, bewusteloos, wurgen

Klasse: vagebond

185 kennis Dieren & Monsters

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

Speltechnisch: hand-out kennis Dieren & Monsters

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis Dieren & Monsters

186 kennis Geesten

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

Speltechnisch: hand-out kennis Geesten

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis Geesten

187 kennis ondode

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

Speltechnisch: hand-out kennis ondode

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis ondode

188 [kennis van symbolen](#)

Omschrijving: je kan symbolen lezen, en tekens herkennen.

Speltechnisch: hand-out kennis van symbolen.

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis van symbolen

189 [kennis wezens Germanen](#)

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

Speltechnisch: hand-out kennis wezens Germanen

Voorkennis: volkskennis Germanen

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Germanen

190 [kennis wezens Goten](#)

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

Speltechnisch: hand-out kennis wezens Goten

Voorkennis: volkskennis Goten

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Goten

191 [kennis wezens Kelten](#)

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

Speltechnisch: hand-out kennis wezens Kelten

Voorkennis: volkskennis Kelten

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Kelten

192 [kennis wezens Pikten](#)

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

Speltechnisch: hand-out kennis wezens Pikten

Voorkennis: volkskennis Pikten

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Pikten

193 [kennis wezens Vikingen](#)

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

Speltechnisch: hand-out kennis wezens Vikingen

Voorkennis: volkskennis Vikingen

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Vikingen

194 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

195 [Knevelen](#)

Omschrijving: je kan mensen en andere prooien vastbinden.

Speltechnisch: Buitenspel wordt er nooit iemand echt gekneveld, maar een geknevelde persoon kan zich niet meer bewegen indien deze vaardigheid gebruikt is. Men houdt gewoon de gebruikte werktuigen in z'n hand tot hij bevrijd wordt. Boeien kan men niet doorsnijden en hebben een slot.

Prop: touw (zelf voorzien)

Klasse: vagebond

196 [Krachtschot 1](#)

Omschrijving: je bent in staat een zeer krachtig schot af te vuren.

Speltechnisch: +1 schade met het volgende schot (indien raak.) Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtschot!'.

Kost: 1 focus

Prop: (kruis)boog (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog

Klasse: vagebond of krijger

197 [Krachtschot 2](#)

Omschrijving: je bent in staat een zeer krachtig schot af te vuren.

Speltechnisch: +2 schade met het volgende schot (indien raak.) Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtschot!'.

Kost: 1 focus

Prop: (kruis)boog (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog, krachtschot 1

Klasse: vagebond of krijger

198 [Krachtschot 3](#)

Omschrijving: je bent in staat een zeer krachtig schot af te vuren.

Speltechnisch: +3 schade met het volgende schot (indien raak.) Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtschot!'.

Kost: 2 focus

Prop: (kruis)boog (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog, krachtschot 1- 2

Klasse: vagebond of krijger

199 [Krachtschot 4](#)

Omschrijving: je bent in staat een zeer krachtig schot af te vuren.

Speltechnisch: +4 schade met het volgende schot (indien raak.) Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtschot!'.

Kost: 2 focus

Prop: (kruis)boog (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog, krachtschot 1- 3

Klasse: vagebond of krijger

200 [Krachtschot 5](#)

Omschrijving: je bent in staat een zeer krachtig schot af te vuren.

Speltechnisch: +5 schade met het volgende schot (indien raak.) Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtschot!'.

Kost: 3 focus

Prop: (kruis)boog (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog, krachtschot 1- 4

Klasse: vagebond of krijger

201 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

202 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

203 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

204 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

205 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

206 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

207 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

208 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

209 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

210 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

211 [kruiden plukken 1](#)

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

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

Voorkennis: kruiden kennis

Klasse: vagebond, ambacht

212 [kruiden plukken 2](#)

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

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

Voorkennis: kruiden kennis, kruiden plukken 1

Klasse: vagebond, ambacht

213 [kruiden plukken 3](#)

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

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

Voorkennis: kruiden kennis, kruiden plukken 1- 2

Klasse: vagebond, ambacht

214 [kruiden plukken 4](#)

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

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

Voorkennis: kruiden kennis, kruiden plukken 1- 3

Klasse: vagebond of ambacht

215 [kruiden plukken 5](#)

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

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

Voorkennis: kruiden kennis, kruiden plukken 1- 4

Klasse: vagebond, ambacht

216 [Kruiden kennis](#)

Omschrijving: je hebt kennis van alle soorten kruiden.

Speltechnisch: hand-out kruiden kennis.

Klasse: ambacht, vagebond

Hand-out: kruiden kennis

217 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

218 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

219 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

220 [Leermeester](#)

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

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

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

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

Kost: 1 focus

Klasse: iedereen

221 [Levenspunten 1](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie.

Speltechnisch: +1 LP op elke locatie

Klasse: iedereen

222 [Levenspunten 2](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie.

Speltechnisch: +2 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1

Klasse: iedereen

223 [Levenspunten 3](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie.

Speltechnisch: +3 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-2

Klasse: iedereen

224 [Levenspunten 4](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie.

Speltechnisch: +4 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-3

Klasse: iedereen

225 [Levenspunten 5](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie.

Speltechnisch: +5 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-4

Klasse: iedereen

226 [Levenspunten 6](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie.

Speltechnisch: +6 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-5

Klasse: krijgers, vagebond, ambacht

227 [Levenspunten 7](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie.

Speltechnisch: +7 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-6

Klasse: krijgers, vagebond, ambacht

228 [Levenspunten 8](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie.

Speltechnisch: +8 LP op elke locatie
Voorkennis: levenspunten 1-7
Klasse: krijgers, vagebond, ambacht

229 [niet toegankelijk voor vagebond](#)
230 [niet toegankelijk voor vagebond](#)
231 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

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 vagebond](#)

234 [Lezen & Schrijven geheime taal](#)

Omschrijving: je kan lezen en schrijven geheime taal.

Speltechnisch: men mag in ruiltent de vertaling vragen van een tekst in geheime taal.

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

Voorkennis: lezen & schrijven

Klasse: vagebond

Hand-out: geheime taal

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

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

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

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

Voorkennis: lezen & schrijven

Klasse: vagebond, magiërs, priesters

Hand-out: oude taal

236 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

237 [liegen 1](#)

Omschrijving: je bent een meesters in het liegen en bedriegen.

Speltechnisch: mag bij ondervraging liegen

Kost: 1 focus/leugen

Klasse: vagebond,

238 [liegen 2](#)

Omschrijving: bent meesters in het liegen en bedriegen.

Speltechnisch: mag bij foltering liegen

Kost: 1 focus/leugen

Voorkennis: liegen 1

Klasse: vagebond,

239 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

240 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

241 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

242 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

243 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

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 vagebond](#)

250 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

251 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

252 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

253 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

254 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

255 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

256 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

257 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

258 [Moeilijk Doelwit](#)

Omschrijving: je kan je schild gebruiken om vijandelijke schutters geen kans te geven.
Speltechnisch: schade verlaagt naar 1 en komt op schild van elk raak schot of worp gedaan met een afstandswapen.
Kost: 1 focus/keer
Prop: schild (**zelf voorzien**)
Voorkennis: schildgebruik Beukelaar of schildgebruik strijdschild
Klasse: krijger, vagebond

259 [Mythes](#)

Omschrijving: je luistert en vertelt graag, je hoort en kent veel verhalen van je volk.
Speltechnisch: hand-out mythe van je volk
Klasse: iedereen

Hand-out: mythe

260 [Nachtwaker 1](#)

Omschrijving: Duisternis is je bondgenoot wanneer de zon ondergaat ben je in je element.

Speltechnisch: vanaf schemering, negeer alle angst effecten.

Kost: 1 focus/negeer

Prop: zwarte cloak (**zelf voorzien**)

Klasse: vagebond

261 [Nachtwaker 2](#)

Omschrijving: Duisternis is je bondgenoot wanneer de zon ondergaat ben je in je element.

Speltechnisch: bij schemering

- Negeer alle angst effecten/1 focus
- +5 focus buffer

Prop: zwarte cloak (**zelf voorzien**)

Voorkennis: nachtwaker 1

Klasse: vagebond

262 [Nachtwaker 3](#)

Omschrijving: Duisternis is je bondgenoot wanneer de zon ondergaat ben je in je element

Speltechnisch: bij schemering

- Negeer alle angst effecten/1 focus
- +5 focus buffer
- +5 lp buffer

Prop: zwarte cloak (**zelf voorzien**)

Voorkennis: nachtwaker 1- 2

Klasse: vagebond

263 [Nachtwaker 4](#)

Omschrijving: Duisternis is je bondgenoot wanneer de zon ondergaat ben je in je element.

Speltechnisch: bij schemering

- + 1 schade
- Negeer alle angst effecten/1 focus
- +5 focus buffer
- +5 lp buffer

Prop: zwarte cloak, wapen (**zelf voorzien**)

Voorkennis: nachtwaker 1- 3, wapengebruik (x)

Klasse: vagebond

264 [Nachtwaker 5](#)

Omschrijving: Duisternis is je bondgenoot wanneer de zon ondergaat ben je in je element.

Speltechnisch: bij schemering

- + 1 magische schade
- Negeer alle angst effecten/1 focus
- +5 focus buffer
- +5 lp buffer

Prop: zwarte cloak, wapen (**zelf voorzien**)

Voorkennis: nachtwaker 1- 4, wapengebruik (x)

Klasse: vagebond

265 [Nar 1](#)

Omschrijving: je bent een uitbundige en een expert op gebied van grappen, schertsen en beledigingen gooien naar de vijand.

Speltechnisch: je moet de vijand met enkele zinnen luid en verstaanbaar beschimpen zodat zij en jouw bondgenoten het zeker horen de gekozen vijand verliest 5 focus.

Kost: 2 focus

Klasse: vagebond

266 [Nar 2](#)

Omschrijving: je bent een uitbundige en een expert op gebied van grappen, schertsen en beledigingen gooien naar de vijand.

Speltechnisch: hij moet de vijand met enkele zinnen luid en verstaanbaar beschimpen zodat zij en jouw bondgenoten het zeker horen de 5 gekozen vijanden verliest elk 5 focus.

Kost: 4 focus

Voorkennis: nar 1

Klasse: vagebond

267 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

268 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

269 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

270 [Ondervragen](#)

Omschrijving: je bent zo kundig in het vragenstellen.

Speltechnisch: dat na 5 min rollenspel de ondervraagde 3 vraag naar waarheid moet beantwoorden.

Kost: 1 focus/ 3 vragen

Klasse: vagebond

271 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

272 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

273 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

274 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

275 [Ontsnapping](#)

Omschrijving: je kan los geraken of los maken van knopen.

Speltechnisch: men kan indien gekneveld na 5 min rollenspel los geraken.

Kost: 1 focus

Voorkennis: knevelen

Klasse: vagebond

276 [Ontwapen](#)

Omschrijving: Je kan je tegenstander ontwapenen.

Speltechnisch: Het personage moet een slag raken op het wapen van de tegenstander en 'Ontwapen' roepen. De tegenstander moet dit vervolgens uitspelen en z'n wapen laten vallen.

Kost: 1 focus

Prop: wapen (**zelf voorzien**)

Voorkennis: wapengebruik (x)

Klasse: krijger, vagebond

277 [Ontwijk](#)

Omschrijving: je bent zeer flexibel en kan snel reageren.

Speltechnisch: Men mag "ontwijk" roepen men, mag dan een raak shot negeren.

Kost: 1 focus

Klasse: krijger, vagebond

278 [Oorlogsverf](#)

Omschrijving: je kan oorlogsverf zetten in een ritueel. "In het woeste steppen gebruiken de primitievere volkeren blauwe markeringen als onderscheid tussen de stammen maar sommigen kunnen krachtige symbolen combineren met oude Totems, saga's en legenden, deze worden met trots gedragen en verlenen een bepaalde, tijdelijke kracht. dit moet tijdens een kort ritueel gedaan worden".

Speltechnisch: men kan door een ritueel oeroude krachten op roepen. Men krijgt het komend gevecht extra voordeel. Afhankelijk van rollenspel en spelleiding.

Kost: afhankelijk van gekozen voordeel

Grondstof: blauwe verf

Prop: blauwe verf (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis Pikten

Klasse: vagebond

279 [overleven bergen](#)

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

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

Voorkennis: volkskennis Germanen

Klasse: iedereen

280 [overleven moeras](#)

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

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

Voorkennis: volkskennis Goten

Klasse: iedereen

281 [overleven ondergrond](#)

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

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

Voorkennis: volkskennis Germanen

Klasse: iedereen

282 [overleven woestijn](#)

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

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

Voorkennis: volkskennis Pikten

Klasse: iedereen

283 [Pantserdracht beenderen](#)

Omschrijving: je kan een beenderpantser dragen.

Speltechnisch: je mag beenderpantser dragen.

Prop: beenderpantser (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis Goten

Klasse: iedereen

284 [Pantserdracht bont](#)

Omschrijving: je kan een bontpantser dragen.

Speltechnisch: je mag bontpantser dragen.

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

Klasse: iedereen

285 [Pantserdracht hardleer](#)

Omschrijving: je kan een hardleren pantser dragen.

Speltechnisch: je mag hardleren pantser dragen.

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

Klasse: iedereen

286 [Pantserdracht mailen](#)

Omschrijving: je kan een maliën dragen.

Speltechnisch: je mag maliën dragen.

Prop: maliën (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis 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 [Pareer](#)

Omschrijving: je bent een goed zwaardvechter en je kan bliksemsnel pareren.

Speltechnisch: Deze techniek mag men uitroepen na geraakt te zijn. De slag mag men vervolgens negeren. **Men kan geen afstands-wapens pareren.**

Kost: 1 focus

Prop: wapen (**zelf voorzien**)

Voorkennis: wapengebruik (x)

Klasse: krijger, vagebond

289 [Penetratie](#)

Omschrijving: je kan een welgemikt schot plaatsen met z'n blaaspijp, recht op een zwakke plek in het pantser zodat het pijltje er moeiteloos doorschiet.

Speltechnisch: Na de roep-term: 'schade door pantser' negeert het volgende, rake schot elke vorm pantser.

Kost: 1 focus/gevecht

Prop: blaaspijp (**zelf voorzien**)

Voorkennis: wapengebruik blaaspijp

Klasse: vagebonden

290 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

291 [Planten kennis](#)

Omschrijving: je hebt kennis van alle soorten planten.

Speltechnisch: hand-out plantenkennis

Klasse: ambacht, vagebond

Hand-out: plantenkennis

292 [planten plukken 1](#)

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

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

Voorkennis: plantenkennis

Klasse: vagebond, ambacht

293 [planten plukken 2](#)

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

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

Voorkennis: plantenkennis, planten plukken 1

Klasse: vagebond, ambacht

294 [planten plukken 3](#)

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

Speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat plukken alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen in het spel te sturen. Na een simulatie van het plukken (30-tal minuten

rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. Geeft recht op 15 planten punten.

Voorkennis: plantenkennis, planten plukken 1- 2

Klasse: vagebond, ambacht

295 [planten plukken 4](#)

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

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

Voorkennis: plantenkennis, planten plukken 1- 3

Klasse: vagebond-ambacht

296 [planten plukken 5](#)

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

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

Voorkennis: plantenkennis, planten plukken 1- 4

Klasse: vagebond of ambacht

297 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

298 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

299 [Precisie afstand](#)

Omschrijving: Je bent goed in het vinden van de zwakke plek in elk pantser.

Speltechnisch: de volgend rake schoten negeeren alle magische pantsers. Men roept de schade gevolgd door 'precisie'.

Kost: 2 focus/gevecht

Prop: (kruis)boog (**zelf voorzien**)

Voorkennis: wapengebruik boog, kruisboog

Klasse: vagebond

300 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

301 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

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 vagebond](#)

308 [Roddels](#)

Omschrijving: je legt uitvoerig je oor te luister in elke taverne of straathoek.

Speltechnisch: hand-out roddels

Klasse: vagebond

Hand-out: roddels

309 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

310 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

311 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

312 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

313 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

314 [Schildgebruik: Beukelaar](#)

Omschrijving: je kan met een schild vechten.

Speltechnisch: je kan een beukelaar gebruiken.

Prop: beukelaar (**zelf voorzien**)

Klasse: krijger, vagebond

315 [schildgebruik: strijdschild](#)

Omschrijving: je kan met een schild vechten.

Speltechnisch: je kan een strijdschild gebruiken.

Prop: strijdschild (**zelf voorzien**)

Klasse: krijger, vagebond

316 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

317 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

318 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

319 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

321 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

322 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

323 [sloten openen 1](#)

Omschrijving: je bent een inbreker.
Speltechnisch: je kan een niv 1 slot openen in 3 min.
Kost: 1 focus
Prop: inbrekers tools (zelf voorzien)
Klasse: vagebond

324 sloten openen 2

Omschrijving: je bent een inbreker.
Speltechnisch: je kan een niv 2 slot openen in 3 min.
Kost: 1 focus
Prop: inbrekers tools (zelf voorzien)
Voorkennis: sloten openen 1
Klasse: vagebond

325 sloten openen 3

Omschrijving: je bent een inbreker.
Speltechnisch: je kan een niv 3 slot openen in 3 min.
Kost: 2 focus
Prop: inbrekers tools (zelf voorzien)
Voorkennis: sloten openen 1- 2
Klasse: vagebond

326 sloten openen 4

Omschrijving: je bent een inbreker.
Speltechnisch: je kan een niv 4 slot openen in 3 min.
Kost: 2 focus
Prop: inbrekers tools (zelf voorzien)
Voorkennis: sloten openen 1- 3
Klasse: vagebond

327 sloten openen 5

Omschrijving: je bent een inbreker.
Speltechnisch: je kan een niv 5 slot openen in 3 min.
Kost: 3 focus
Prop: inbrekers tools (zelf voorzien)
Voorkennis: sloten openen 1- 4
Klasse: vagebond

328 niet toegankelijk voor vagebond

329 Sluipaanval

Omschrijving: je kan ongezien je doelwit aanvallen en weer verdwijnen.
Speltechnisch: je kan vanuit camouflage, 1 aanval doen en in camouflage blijven.
Kost: 3 focus
Prop: wapen (zelf voorzien)
Voorkennis: camouflage 1- 3, wapengebruik x
Klasse: vagebond

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 Snelle Slag

Omschrijving: je kan een bliksemsnelle slag uitoefenen in het heetst van de strijd.

Speltechnisch: De volgende rake slag mag men niet counteren met, je bent gewoon te snel. Deze techniek kan men enkel met 1handige wapens gebruiken.

Kost: 1 focus/gevecht

Prop: 1handig wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik 1handig wapen (x)

Klasse: vagebond, krijger

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 Spoorzoeken 1

Omschrijving: Je bent een kundig woudloper en kan zonder problemen sporen volgen gemaakt door dieren.

Speltechnisch: stel volgende vragen aan fig, Welke dieren, hoeveel, waar.

Kost: 1 focus

Voorkennis: kennis dieren & monsters

Klasse: vagebond

334 Spoorzoeken 2

Omschrijving: Je bent een kundig woudloper en kan zonder problemen sporen volgen gemaakt door mensen.

Speltechnisch: stel volgende vragen aan fig,: wie, hoeveel, waar.

Kost: 1 focus

Voorkennis: kennis dieren & monsters, spoorzoeken 1

Klasse: vagebond

335 Spoorzoeken 3

Omschrijving: Je bent een kundig woudloper en kan zonder problemen alle sporen volgen.

Speltechnisch: stel volgende vragen aan fig,: wie,wat, hoeveel, waar.

Kost: 1 focus

Voorkennis: kennis dieren & monsters, spoorzoeken 1- 2

Klasse: vagebond

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 niet toegankelijk voor vagebond

339 niet toegankelijk voor vagebond

340 niet toegankelijk voor vagebond

341 niet toegankelijk voor vagebond

342 niet toegankelijk voor vagebond

343 niet toegankelijk voor vagebond

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 vagebond

346 niet toegankelijk voor vagebond

347 niet toegankelijk voor vagebond

348 niet toegankelijk voor vagebond

349 niet toegankelijk voor vagebond

350 niet toegankelijk voor vagebond

351 niet toegankelijk voor vagebond

352 **Training** (niet cumuleerbaar met platte rust of meditatie)

Omschrijving: je mag door middel van training je focus verhogen.

Speltechnisch: eenmalig mag men door rollenspel min 15 min trainen. Je focus tot maximum aanvullen.

Klasse: krijger of vagebond

353 niet toegankelijk voor vagebond

354 **vallen detecteren**

Omschrijving: je kan actief op zoek gaan naar vallen.

Speltechnisch: door rollenspel kan men zoeken achter vallen.

Kost: 1 focus (enkel wanneer je niks ontmanteld)

Klasse: vagebond

355 **Vallen Ontmantelen 1**

Omschrijving: je kan vallen ontmantelen

Speltechnisch: je kan Niveau1 vallen detecteren en ontwapenen mits enig rollenspel.

Kost: 1 focus

Voorkennis: vallen detecteren

Klasse: vagebond

356 **Vallen Ontmantelen 2**

Omschrijving: je kan vallen ontmantelen

Speltechnisch: je kan Niveau2 vallen detecteren en ontwapenen mits enig rollenspel

Kost: 1 focus

Voorkennis: vallen detecteren, vallen ontmantelen 1

Klasse: vagebond

357 **Vallen Ontmantelen 3**

Omschrijving: je kan vallen ontmantelen

Speltechnisch: je kan Niveau 3 vallen detecteren en ontwapenen mits enig rollenspel.

Kost: 2 focus

Voorkennis: vallen detecteren, vallen ontmantelen 1- 2

Klasse: vagebond

358 **Vallen Ontmantelen 4**

Omschrijving: je kan vallen ontmantelen.

Speltechnisch: je kan Niveau4 vallen detecteren en ontwapenen mits enig rollenspel.

Kost: 2 focus

Voorkennis: vallen detecteren, vallen ontmantelen 1- 3

Klasse: vagebond

359 **Vallen Ontmantelen 5**

Omschrijving: je kan vallen ontmantelen.

Speltechnisch: je kan Niveau5 vallen detecteren en ontwapenen mits enig rollenspel.

Kost: 3 focus

Voorkennis: vallen detecteren, vallen ontmantelen 1- 4

Klasse: vagebond

360 [vallen zetten 1](#)

Omschrijving: je kan vallen zetten.

Speltechnisch: je kan niveau 1 vallen zetten die je kent.

Kost: 1 focus

Prop: werktuig vallen zetten, markering val (met spelleiding af spreken) (zelf voorzien)

Klasse: vagebond

Hand-out: 3 vallen niveau 1

361 [vallen zetten 2](#)

Omschrijving: je kan vallen zetten.

Speltechnisch: je kan niveau 2 vallen zetten die je kent.

Kost: 1 focus

Prop: werktuig vallen zetten, markering val (met spelleiding afspreken) (zelf voorzien)

Voorkennis: vallen zetten 1

Klasse: vagebond

Hand-out: 3 vallen niveau 2

362 [vallen zetten 3](#)

Omschrijving: je kan vallen zetten.

Speltechnisch: je kan niveau 3 vallen zetten die je kent.

Kost: 2 focus

Prop: werktuig vallen zetten, markering val (met spelleiding afspreken) (zelf voorzien)

Voorkennis: vallen zetten 1- 2

Klasse: vagebond

Hand-out: 2 vallen niveau 3

363 [vallen zetten 4](#)

Omschrijving: je kan vallen zetten.

Speltechnisch: je kan niveau 4 vallen zetten die je kent.

Kost: 2 focus

Prop: werktuig vallen zetten, markering val (met spelleiding afspreken) (zelf voorzien)

Voorkennis: vallen zetten 1- 3

Klasse: vagebond

Hand-out: 1 val niveau 4

364 [vallen zetten 5](#)

Omschrijving: je kan vallen zetten.

Speltechnisch: je kan niveau 5 vallen zetten die je kent.

Kost: 3 focus

Prop: werktuig vallen zetten, markering val (met spelleiding afspreken) (zelf voorzien)

Voorkennis: vallen zetten 1- 4

Klasse: vagebond

Hand-out: 1 val niveau 5

365 [vallend blad](#)

Omschrijving: je komt altijd op je voetjes terecht.

Speltechnisch: als je valt doet het neerkomen geen schade.

Kost: 1 focus

Klasse: vagebond

366 [Vaste Hand](#)

Omschrijving: Je bent vaardig in het behouden van een wapen, zelfs na een poging tot ontwapening.

Speltechnisch: Het personage kan niet ontwapend worden.

Kost: 1 focus/gevecht

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x)

Klasse: krijger, vagebond

367 niet toegankelijk voor vagebond

368 niet toegankelijk voor vagebond

369 niet toegankelijk voor vagebond

370 niet toegankelijk voor vagebond

371 Verblinding

Omschrijving: je blaast een wolk zand en vuil voor zich om aanstormende vijanden verblinden

Speltechnisch: blaast naar 1 doelwit binnen 3 passen. Deze is verblind voor 10 tellen “verblind “

Kost: 1 focus

Klasse: vagebond

372 niet toegankelijk voor vagebond

373 Verkenning

Omschrijving: Je bent een verkenner.

Speltechnisch: Je kan vijandige troepenbewegingen en kan deze nauwkeurig in kaart brengen voor zijn bevelhebber. Alvorens een veldslag plaatsneemt mag hij spelleiding contacteren om enkele strategische vragen te stellen over de vijand.

Kost: 1 focus

Voorkennis: camouflage 1- 3,

Klasse: vagebond

374 Vermomming

Omschrijving: je kan zich kundig vermommen en zodoende anderen misleiden.

Speltechnisch: Het personage mag zich vermommen en 1x per periode aan spel-kot een eenvoudige outfit komen vragen (van gewone kwaliteit). Indien men zelf outfits meeneemt, des te beter. Terwijl vermomd kan niemand de ware aard van je echte personage ontdekken tenzij je dit vertelt natuurlijk. Men mag zich voordoen als een ander volk (de vaardigheid volkskennis kan enorm helpen).

Kost: 1 focus

Prop: vermomming set (zelf voorzien)

Voorkennis: volkskennis x

Klasse: vagebond

375 niet toegankelijk voor vagebond

376 Volks Sluipen

Omschrijving: Je kan ongezien blijven zolang er zich voldoende grote menigte rondom je is.

Speltechnisch: Om de vaardigheid te initiëren moet niemand op hem letten, daarna bindt hij een wit lint om het hoofd en kan vervolgens niet gezien worden zolang hij zich met minstens 10 personen voortbeweegt, geen geluid maakt of opvalt. Zodra hij zich afzondert of de menigte verspreidt zich meer dan een meter apart kan hij terug gezien worden.

Kost: 2 focus

Klasse: vagebond

377 Volkskennis Germanen (gratis voor Germanen)

Omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Germanen

Speltechnisch: hand-out Germanen

Klasse: iedereen

Hand-out: Volkskennis Germanen

378 [Volkskennis Goten](#) (gratis voor Goten)

Omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Goten.

Speltechnisch: hand-out Goten

Klasse: iedereen

Hand-out: volkskunde Goten

379 [Volkskennis Kelten](#) (gratis voor Kelten)

Omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Kelten.

Speltechnisch: hand-out Kelten

Klasse: iedereen

Hand-out: volkskennis Kelten

380 [Volkskennis Pikten](#) (gratis voor Pikten)

Omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Pikten.

Speltechnisch: hand-out Pikten

Klasse: iedereen

Hand-out: volkskennis Pikten

381 [Volkskennis Vikingen](#) (gratis voor Vikingen)

Omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Vikingen.

Speltechnisch: hand-out Vikingen

Klasse: iedereen

Hand-out: volkskennis Vikingen

382 [Wapengebruik: 1Handig Slagwapen](#)

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

Speltechnisch: en doet hiermee 1 schade per rake slag.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht

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 [Wapengebruik: 1Handige Bijl](#)

Omschrijving: je kan een 1handig bijl hanteren.

Speltechnisch: en doet hiermee 1 schade per rake slag.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht.

385 [Wapengebruik: 2Handig Slagwapen](#)

Omschrijving: je kan een 2handig slagwapen (hamer of knots) hanteren.

Speltechnisch: en doet hiermee 2 schade per rake slag.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht.

386 [Wapengebruik: 2Handig Zwaard](#)

Omschrijving: je kan een 2handig zwaard hanteren.

Speltechnisch: en doet hiermee 2 schade per rake slag.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht.

387 [Wapengebruik: 2Handige Bijl](#)

Omschrijving: je kan een 2handig bijl hanteren.

Speltechnisch: en doet hiermee 2 schade per rake slag.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht.

388 **Wapengebruik:** [Bastaardzwaard](#)

Omschrijving: je kan een bastaardzwaard hanteren.

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

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht.

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, magiër

390 **Wapengebruik:** [Boog](#)

Omschrijving: je kan een handboog hanteren.

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

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: vagebond, ambacht

391 **Wapengebruik:** [Combinatie I](#)

Omschrijving: je kan een 1handig wapen en een dolk tegelijk hanteren.

Speltechnisch: Deze doen respectievelijk de schade van voorvereiste vaardigheden.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x), wapengebruik dolk

Klasse: krijger, vagebond

392 **Wapengebruik:** [Combinatie II](#)

Omschrijving: Het personage kan 2 1handige wapens hanteren.

Speltechnisch: Deze doen respectievelijk de schade van voorvereiste vaardigheden.

Prop: wapens (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x), wapengebruik dolk, wapengebruik combinatie 1

Klasse: vagebond, krijger

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 vagebond](#)

395 **Wapengebruik:** [Paalwapen](#)

Omschrijving: je kan een paalwapen hanteren.

Speltechnisch: en doet hiermee 2 schade.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht

396 **Wapengebruik:** [Staf](#)

Omschrijving: je kan een staf hanteren.

Speltechnisch: doet hiermee 1 schade op pantser.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: iedereen

397 [Wapengebruik: Werpwapens](#)

Omschrijving: je kan allerhande werpwapens hanteren.

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

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: krijger, vagebond, ambacht

398 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

399 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

400 [Wegbranden Infectie](#)

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

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

Kost: 1 focus

Prop: vuur

Klasse: iedereen

401 [Wichelarij](#)

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

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

Kost: 1 focus

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

Klasse: iedereen

402 [woud kennis](#)

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

Speltechnisch: hand-out woud kennis

Klasse: priester, genezer, ambacht, magiër, vagebond

Hand-out: woud kennis

403 [Wurgen](#)

Omschrijving: je kan iemand wurgen.

Speltechnisch: je kan met wc-papier over iemands hoofd wurgen vanaf dat moment is het slachtoffer weerloos per min gaat -1 lp op torso tot torso op 0 staat.

Kost: 2 focus

Prop: wc-papier (in ruil te krijgen)

Voorkennis: bewusteloos

Klasse: vagebond

404 [zakenrollen 1](#)

Omschrijving: Je bent een gauwdief.

Speltechnisch: Het ontvangt per evenement een vel stickers (grootte 1) die hij ongezien op een container object (zoals een beurs of kist) mag proberen te plakken. Daarna informeert hij discreet een figurant die gaat kijken (ook discreet!) en een willekeurig object of enkele munten uit de container pakt waarna hij ze later (nooit direct) aan de gauwdief bezorgt.

Kost: 1 focus

Prop: sticker niveau1 (te krijgen in ruil te krijgen)

Klasse: vagebond

405 [zakenrollen 2](#)

Omschrijving: Je bent een gauwdief.

Speltechnisch: Het ontvangt per evenement een vel stickers (grootte 2) die hij ongezien op een container object (zoals een beurs of kist) mag proberen te plakken. Daarna informeert hij discreet een figurant die gaat kijken (ook discreet!) en een willekeurig object of enkele munten uit de container pakt waarna hij ze later (nooit direct) aan de gauwdief bezorgt.

Kost: 1 focus

Prop: sticker niveau 2 (te krijgen in ruiltent)

Voorkennis: zakkenrollen 1

Klasse: vagebond

406 zakenrollen 3

Omschrijving: Je bent een gauwdief.

Speltechnisch: informeert hij discreet een figurant die gaat kijken (ook discreet!) en een willekeurig object of enkele munten uit de container pakt waarna hij ze later (nooit direct) aan de gauwdief bezorgt.

Kost: 2 focus

Voorkennis: zakkenrollen 1- 2

Klasse: vagebond

407 zakenrollen 4

Omschrijving: Je bent een gauwdief.

Speltechnisch informeert discreet een figurant met de vraag om een specifiek item te stelen die gaat kijken (ook discreet!) en het object waarna hij ze later (nooit direct) aan de gauwdief bezorgt.

Kost: 2 focus

Voorkennis: zakkenrollen 1- 3

Klasse: vagebond

408 zakenrollen 5

Omschrijving: Je bent een gauwdief.

Speltechnisch informeert discreet een figurant met de vraag om een specifiek item te verstopten bij het slachtoffer die gaat kijken (ook discreet!) en het object over handige aan speler.

Kost: 3 focus

Voorkennis: zakkenrollen 1- 4

Klasse: vagebond

409 Ziekteresistentie 1

Omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes.

Speltechnisch: ontvangt +1 ziekteresistentie

Klasse: iedereen

410 Ziekteresistentie 2

Omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes.

Speltechnisch: ontvangt +1 ziekteresistentie extra

Voorkennis: ziekteresistentie 1

Klasse: iedereen

411 Ziekteresistentie 3

Omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes.

Speltechnisch: ontvangt +1 ziekteresistentie extra

Voorkennis: ziekteresistentie 1- 2

Klasse: iedereen

412 Ziekteresistentie 4

Omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes.

Speltechnisch: ontvangt +1 ziekteresistentie extra

Voorkennis: ziekteresistentie 1-3

Klasse: iedereen

413 [Ziekteresistentie 5](#)

Omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes.

Speltechnisch: ontvangt +1 ziekteresistentie extra

Voorkennis: ziekteresistentie 1- 4

Klasse: iedereen

414 [Zwemmen](#)

Omschrijving: Je hebt geleerd om te zwemmen.

Speltechnisch: je kan zwemmen

Kost: 1 focus

Klasse: iedereen

415 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

416 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

417 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

418 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

419 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

420 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

421 [kennis padenstoelen](#)

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

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

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

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

Voorkennis: lezen & schrijven

Klasse: iedereen behalve krijger

Hand-out: taal der geesten

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

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

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

426 [lezen & schrijven geheime taal maankrijgers \(enkel via rollenspel\)](#)

427 [volkskennis steppe elfen \(enkel via rollenspel\)](#)

428 [geheime kennis maankrijgers \(enkel via rollenspel\)](#)

429 [kennis pelswacht \(enkel via rollenspel\)](#)

430 [kennis bloedkrijgers \(enkel via rollenspel\)](#)

431 [kennis walkuren \(enkel via rollenspel\)](#)

432 [kennis wachters \(enkel via rollenspel\)](#)

433 [kennis schildmaagden \(enkel via rollenspel\)](#)

434 [kennis geestenrijk](#)

Omschrijving: je hebt kennis van het geestenrijk

Speltechnisch: je ontvangt een hand-out geestenrijk

Voorkennis: kennis geesten, kennis loa's

Klasse: iedereen behalve krijger

Hand-out: kennis geestenrijk

435 [kennis schorpioenen \(enkel via rollenspel\)](#)

436 [kennis weerwolven \(enkel via rollenspel\)](#)

437 [kennis over Elementalen, elementen, elementie, naturalen, origans \(enkel via rollenspel\)](#)

438 [kennis hoe genees ik schorpioenen gif \(enkel via rollenspel\)](#)

439 [kennis wezens: moeraswezens \(enkel via rollenspel\)](#)

440 [kennis wezens: dwaallichten \(enkel via rollenspel\)](#)

441 [kennis slangen](#)

Omschrijving: je hebt je gespecialiseerd in **slangen**
Speltechnisch: geeft recht op hand-out kennis slangen
Voorkennis: kennis Dieren & Monsters
Klasse: iedereen behalve krijger
Hand-out: (R)hand-out slangen

442 [kennis spinnen](#)

Omschrijving: je hebt je gespecialiseerd in **spinnen**
Speltechnisch: geeft recht op (R)hand-out ziektes en giften door dieren.
Voorkennis: kennis Dieren & Monsters
Klasse: iedereen behalve krijger
Hand-out: (R)hand-out spinnen

443 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

444 [Kennis loa's](#)

Omschrijving: door je ervaring, of oude verhalen heb je een basiskennis over **loa's**.
Speltechnisch: hand-out kennis loa's
Voorkennis: kennis geesten,
Klasse: iedereen
Hand-out: (R)hand-out kennis geesten loa's

445 [Kennis voodoo](#)

Omschrijving: door je ervaring, of oude verhalen heb je een basiskennis over **voodoo**.
Speltechnisch: hand-out kennis voodoo
Voorkennis: kennis geesten, kennis loa's
Klasse: iedereen
Hand-out: (R)hand-out voodoo

446 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

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

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

449 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

450 [kennis over Kaitora](#)

Omschrijving: je hebt verschillende verhalen gehoord over de Kaitora
Speltechnisch: geeft je recht op volkskennis Kaitora
Klasse: iedereen
Hand-out: (R4) hand-out Kaitora

451 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

452 [kennis aquariaans \(enkel via rollenspel\)](#)

453 [kennis wezens van de zee](#)

Omschrijving: je weet meer over de wezens van de zee.
Speltechnisch: je hebt recht op hand-out zeewezens
Voorkennis: kennis wezens (x)volk
Klasse: iedereen
Hand-out: (R4) hand-out zeewezens

454 [kennis dieren en monsters van de zee](#)

Omschrijving: je weet meer over de dieren en monsters van de zee.
Speltechnisch: geeft je recht hand-out zeedieren en monsters.
Klasse: iedereen
Hand-out: (R4) hand-out dieren en monsters van de zee

455 kennis zee-ingrediënten

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

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

Voorkennis: kennis dieren en monsters van de zee

Klasse: iedereen behalve krijgers

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

456 niet toegankelijk voor vagebond

457 kennis zeenimfen

Omschrijving: je hebt wat verhalen gehoord over zeenimfen.

Speltechnisch: geeft je recht op info over zeenimfen

Klasse: iedereen

Hand-out: (R4) hand-out zeenimfen

458 niet toegankelijk voor vagebond

459 handelshuis II

460 handelshuis III

461 handelshuis IV

462 handelshuis V

463 dragma I

464 dragma II

465 dragma III

466 dragma IV

467 dragma V

468 kennis alchemy (enkel via rollenspel)

469 niet toegankelijk voor vagebond

470 niet toegankelijk voor vagebond

471 gebruiken vuurwapens (enkel via rollenspel)

472 redder 1

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

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

Voorkennis: zwemmen

Klasse: iedereen

473 redder 2

Omschrijving: je kan tot 3 personen redde en mee in het water nemen.

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

Voorkennis: zwemmen, redder 1

Klasse: iedereen

474 duiker 1

Omschrijving: je kan lang onder water blijven.

Speltechnisch: je kan 30 tellen onder water blijven.

Klasse: iedereen

475 kennis zeeduivels (enkel via rollenspel)

476 lezen & schrijven secript (enkel via rollenspel)

478 kennis kracht der raven (enkel via rollenspel)

479 diepere kennis ondode (enkel via rollenspel)

480 kennis stenen cirkel (enkel via rollenspel)

- 481 kennis demonen (enkel via rollenspel)
 - 482 diepere kennis demonen (enkel via rollenspel)
 - 483 kennis demonologie (enkel via rollenspel)
 - 484 kennis necromantie (enkel via rollenspel)
 - 485 diepere kennis weerbeesten (enkel via rollenspel)
 - 486 kennis therianthropie (enkel via rollenspel)
 - 487 kennis de abbyssale sfeer (enkel via rollenspel)
 - 488 kennis sfera necromunda (enkel via rollenspel)
 - 489 kennis levensboom (enkel via rollenspel)
 - 490 kennis dryade (enkel via rollenspel)
 - 491 kennis witte raven (enkel via rollenspel)
 - 492 kennis The Herolds of The Night (enkel via rollenspel)
 - 493 kennis gilden van het gouden cohort (enkel via rollenspel)
 - 494 kennis dobunni (enkel via rollenspel)
 - 495 kennis covenant (enkel via rollenspel)
 - 496 niet toegankelijk voor vagebond
 - 497 niet toegankelijk voor vagebond
-

Uitrusting

Al uw uitrusting kost u 1 punt (pantser kost u 5 punten torso, la, ra, lb, rb)
Behalve voor ambachten die krijgen 15 punten

Pantsers

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

Schilden

- i. Beukelaar
- ii. Strijdschild

Wapens

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

Overzicht Ambachtsuitrusting

1. Materiaal schrijft set
2. Materiaal vaandel

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

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