

Roanoke: ambacht

Overzicht alle mogelijke vaardigheden.

Ambachtsman/vrouw

Als je hiervoor kiest ga je je specialiseren in het maken, herstellen, creëren, onderzoeken en verzamelen van dingen. Je verzorgt ook de ruilhandel in de groep. Je bent essentieel want zonder jou gaan ze geen pantsers kunnen dragen, speciale items kunnen maken enz.

Roleplay en vaardigheden uitspelen zal hierin heel belangrijk zijn. Alles wat je doet staat in relatie met het verbruiken van focus. Om dit goed te kunnen doen ga je gebruik moeten maken van props (zie uw vaardigheidslijst). Je kunt net zo goed als iedereen deelnemen aan de verhaallijn en je gaat meestal heel belangrijk zijn bij rituelen of oplossingen, uiteraard kan je vechten en zelfs goed. Als bonus krijg je 5 punten extra om materiaal mee aan te kopen

Een personage verzinnen

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

Dit kan je zelf doen via onze website.

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

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

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

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

Profiel

Elk personage begint met een aantal basis waarden of pools:

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

Levenspunten

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

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

Ziekte resistentie (ZR)

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

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

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

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

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

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

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

Effect: je verliest elk dagdeel 2 focus.

Er zijn binnen spel mogelijkheden om je ZR te herwinnen.

Gif resistentie (GR)

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

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

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

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

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

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

Symptoom: je valt neer en kan je niet meer bewegen

Effect: je verliest 1 LP op torso.

Er zijn binnen spel mogelijkheden om je GR te herwinnen.

Focus

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

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

Kortom: elke klasse heeft focus nodig.

Er zijn binnen spel mogelijkheden om je focus te herwinnen.

Kostuums

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

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

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

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

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

Creëren & Evolutie van een personage

Een personage koopt zijn vaardigheden met Ervaringspunten (EP). Bij de creatie van een personage ontvang je 15 EP + 5 extra EP naargelang het ingestuurde achtergrondverhaal.

- Je kiest eerst welk volk je wilt spelen (info vind je op de website), Dan kies je welke klasse je wilt spelen (info vind je op de website), daarna kies jij je vaardigheden uit de lijst van je gekozen klasse.
- Sommige vaardigheden vereisen dat je andere vaardigheden al kent vooraleer je deze kunt en mag nemen. (dit noemt men voorkennis) Hou hier rekening mee.
- Per overleefd evenement verdien je 3 EP om te verdelen in je huidige lijst.
- Nadat je je vaardigheden hebt gekocht moet je nog je uitrusting kopen. Je hebt 10 uitrustingspunten (ambachten hebben er 15) waarmee je deze kan en mag kopen. (Zie uitrusting)
- Als jouw personage sterft mag je per evenement dat je hebt meegedaan 1 extra EP besteden bovenop je 15 EP + 5 extra EP naargelang het ingestuurde achtergrondverhaal. (spelleiding kan hier uitzonderingen op maken als beloning voor goed rollenspel met vorig personage)

Achtergrondverhaal

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

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

- Hou het persoonlijk: vertrek steeds vanuit je eigen personage of groep en niet vanuit wereldschokkende gebeurtenissen.
- Respecteer ongeveer een minimum van twee bladzijden en maximum van tien bladzijden.
- Houd het realistisch: schrijf bijvoorbeeld niet 'en toen vond ik plots een Uber-magisch zwaard en een koffer met 100 goudstukken en bleek ik de zoon van een god te zijn.'
- Wikkel niet alles af, laat wat ruimte voor ons om je achtergrondverhaal te gebruiken.
- Breng geen elementen in je verhaal die niet stroken met de wereld (draken, geweren, aliens, ...) of die speltechnisch niet mogelijk zijn (geleerden, mensen die kunnen vliegen)
- Baseer je verhaal niet op waargebeurde feiten of figuren.
- We kunnen je achtergrondverhaal (of delen ervan) afkeuren als we vinden dat het absoluut niet strookt met de wereld of je personage. We zijn hier weliswaar heel fair in en zijn steeds bereikbaar voor vragen of mocht je hulp nodig hebben bij het schrijven van je verhaal.

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

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

Aankopen van vaardigheden

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

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

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

Aanleren van vaardigheden die niet in je lijst voorkomen

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

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

Je betaalt steeds 3 EP voor een vaardigheid die je niet terugvindt op je lijst.

Per evenement kan men slechts 1 vaardigheid aanleren.

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

Hou hier rekening mee.

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

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

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

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

Hou hier rekening mee.

Het aanleren van niet-vaardigheden

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

Hieronder verstaan we:

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

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

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

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

Per evenement kan men slechts 1 vaardigheid aanleren.

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

Hou hier rekening mee.

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

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

1 2 de klasse

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

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

klasse: iedereen

2 niet voor ambacht

3 niet voor ambacht

4 niet voor ambacht

5 niet voor ambacht

6 niet voor ambacht

7 niet voor ambacht
8 niet voor ambacht

9 Aanvoelen dieren

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

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

kost: 1 focus

klasse: iedereen

10 niet voor ambacht
11 niet voor ambacht
12 niet voor ambacht
13 niet voor ambacht
14 niet voor ambacht
15 niet voor ambacht

16 Affiniteit

omschrijving: je hebt een affiniteit met een bepaald dier, je draagt hier openlijk elementen van in je klederdracht je hebt een sterke band met 1 soort dier of element en begint fysieke kenmerken over te nemen van zijn Affiniteit

speltechnisch: je krijgt een unieke vaardigheid van spelleiding.

prop: kenmerken van gekozen dier in klederdracht (**zelf voorzien**)

voorkennis: kennis dieren & monsters

klasse: iedereen

Hand-out: info over gekozen dier

17 niet voor ambacht
18 niet voor ambacht
19 niet voor ambacht
20 niet voor ambacht
21 niet voor ambacht
22 niet voor ambacht
23 niet voor ambacht
24 niet voor ambacht
25 niet voor ambacht
26 niet voor ambacht
27 niet voor ambacht
28 niet voor ambacht

29 angst resistentie

omschrijving: je bezit stalen zenuwen en de moed om een verschrikkelijke angst te overwinnen

speltechnisch: negeer eerste angst effect

kost: 1 focus /keer

klasse: iedereen

30 Anker zicht

omschrijving: je kan Voorwerpen of personen waar geesten aan gebonden zijn detecteren

speltechnisch: je kan een figurant vragen of het iets met geesten te maken heeft, je krijgt minimum en ja/nee antwoord

kost: 1 focus /onderzoek

voorkennis: kennis geesten

klasse: iedereen

31 niet voor ambacht

- 32 niet voor ambacht
- 33 niet voor ambacht
- 34 niet voor ambacht
- 35 niet voor ambacht
- 36 niet voor ambacht

37 beender specialisatie

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

speltechnisch: 5 min werk /+1 pantser punt,

kost: 1 locatie /1 focus

grondstof: 1 locatie/1 bot(grondstof)

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

voorkennis: volks kennis goten, beender smid 1&2

klasse: ambacht

38 Beender smid 1

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

speltechnisch: 5 min herstellen/1 pantserpunt

kost: 2 pantserpunten/1 focus

Per voorwerp betaal je 1 focus tenzij anders vermeld wordt

grondstof: 2 pantserpunten /1 bot (grondstof).

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

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

voorkennis: volks kennis goten

klasse: ambacht

39 Beender smid 2

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

speltechnisch: 5 min maken/1 pantserpunt

kost: 2 pantserpunten/1 focus

Per voorwerp betaal je 1 focus tenzij anders vermeld wordt

grondstof: 2 pantserpunten =1 bot (grondstof).

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

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

voorkennis: volks kennis goten, beender smid 1

klasse: ambacht

40 niet voor ambacht

41 niet voor ambacht

42 niet voor ambacht

43 niet voor ambacht

44 bescherming van het woud

omschrijving: Je leeft in harmonie met zijn bosrijke omgeving en wordt nooit als prooi of dreiging gezien door de inwoners van het woud.

speltechnisch: Wanneer je beide handen omhoog houdt in het woud, kan je niet worden aangevallen door Beesten of dieren. Je mag zelf geen offensieve acties ondernemen of spreuken gebruiken. Dit werkt enkel op dieren die instinctief reageren.

kost: 2 focus

klasse: magiër, genezer, priester, vagebonde, ambacht

45 niet voor ambacht

46 niet voor ambacht

47 niet voor ambacht

48 niet voor ambacht

49 niet voor ambacht

50 niet voor ambacht
51 niet voor ambacht
52 niet voor ambacht
53 niet voor ambacht
54 niet voor ambacht
55 niet voor ambacht

56 bont bewerker 1

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

speltechnisch: 5 min herstellen/+1 pantserpunt

kost: 1 locatie/1 focus.

Per voorwerp betaald u 1 focus ten ze anders vermeld wordt

grondstof: 1 bont/lokatie

prop: bont bewerking set (zelf voorzien)

voorkennis: volks kennis pikten of Germanen of goten

klasse: ambacht

57 bont bewerker 2

omschrijving: je bent een bont bewerker en kan gewone bont pantsers en voorwerpen maken

speltechnisch: 5 min maken/+1 pantserpunt

kost: 1 locatie/1 focus.

Per voorwerp betaald u 1 focus ten ze anders vermeld wordt

grondstof: 1 bont/lokatie

prop: bont bewerking set (zelf voorzien)

voorkennis: volks kennis pikten, Germanen, goten, bont bewerker 1

klasse: ambacht

58 Bont specialisatie

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

speltechnisch: 5 min maken/+1 pantserpunt extra

kost: pantser/2 focus.

grondstof: 1 bont

prop: bont bewerking set (zelf voorzien)

voorkennis: volks kennis pikten, Germanen, goten, bont bewerker 1- 2

klasse: ambacht

59 niet voor ambacht
60 niet voor ambacht
61 niet voor ambacht
62 niet voor ambacht
63 niet voor ambacht
64 niet voor ambacht
65 niet voor ambacht
66 niet voor ambacht
67 niet voor ambacht
68 niet voor ambacht
69 niet voor ambacht
70 niet voor ambacht
71 niet voor ambacht
72 niet voor ambacht
73 niet voor ambacht
74 niet voor ambacht

75 delver 1

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

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

prop: delving set (zelf voorzien)

voorkennis: Erts & mineraal kennis

klasse: ambacht

76 delver 2

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

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

prop: delving set (zelf voorzien)

voorkennis: Erts & mineraal kennis, Delver 1

klasse: ambacht

77 delver 3

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

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

prop: delving set (zelf voorzien)

voorkennis: Erts & mineraal kennis, Delver 1-2

78 delver 4

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

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

prop: delving set (zelf voorzien)

voorkennis: Erts & mineraal kennis, delver 1-3

klasse: ambacht

79 delver 5

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

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

prop: delving set (zelf voorzien)

voorkennis: Erts & mineraal kennis, delver 1-4

klasse: ambacht

80 niet voor ambacht

81 diefstal resistentie

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

speltechnisch: men kan niets stelen van je

kost: 1 focus/poging

klasse: vagebonden, ambacht

- 82 niet voor ambacht
- 83 niet voor ambacht
- 84 niet voor ambacht
- 85 niet voor ambacht
- 86 niet voor ambacht
- 87 niet voor ambacht

88 Edelsmeedkunst 1

omschrijving: je bent een leerling edelsmid en kan juwelen herstellen.
speltechnisch: 5 min herstelling/ 1 punt,
kost: voorwerp 1 focus, ten ze anders vermeld wordt
grondstof: 1 mineraal & erts (grondstof), ten ze anders vermeld wordt
prop: steen smeed set (zelf voorzien)
voorkennis: erts & mineraal kennis
klasse: ambacht

89 Edelsmeedkunst 2

omschrijving: je bent is een edelsmid en kan juwelen maakt.
speltechnisch: 5 min maakt/1 punt,
kost: voorwerp 1 focus, ten ze anders vermeld wordt
grondstof: 1 mineraal & erts (grondstof), ten ze anders vermeld wordt
prop: steen smeed set (zelf voorzien)
voorkennis: Erts & mineraal kennis, edelsmeedkunst 1
klasse: ambacht

90 erts & mineraal kennis

omschrijving: je hebt voldoende kennis over edelsteen en mineralen en ertsen
speltechnisch: hand out erts & mineraal kennis
klasse: ambacht
Hand-out: erts & mineraal kennis

91 Focus 1

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus
speltechnisch: +1 focus
klasse: iedereen

92 Focus 2

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus
speltechnisch: +2 focus
voorkennis: focus 1
klasse: iedereen

93 Focus 3

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus
speltechnisch: +3 focus
voorkennis: focus 1-2
klasse: iedereen

94 Focus 4

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus
speltechnisch: +4 focus
voorkennis: focus 1-3
klasse: iedereen

95 Focus 5

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +5 focus
voorkennis: focus 1-4
klasse: iedereen

96 [Focus 6](#)

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus
speltechnisch: +6 focus
voorkennis: focus 1-5
klasse: iedereen

97 [Focus 7](#)

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus
speltechnisch: +7 focus
voorkennis: focus 1-6
klasse: iedereen

98 [Focus 8](#)

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus
speltechnisch: +8 focus
voorkennis: focus 1-7
klasse: iedereen

99 [Focus 9](#)

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus
speltechnisch: +9 focus
voorkennis: focus 1-8
klasse: iedereen

100 [Focus 10](#)

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus
speltechnisch: +10 focus
voorkennis: focus 1-9
klasse: iedereen

101 [niet voor ambacht](#)

102 [niet voor ambacht](#)

103 [niet voor ambacht](#)

104 [niet voor ambacht](#)

105 [niet voor ambacht](#)

106 [niet voor ambacht](#)

107 [niet voor ambacht](#)

108 [niet voor ambacht](#)

109 [Geestesoog](#)

omschrijving: je hebt 'het zicht' en beschikt over een bovennatuurlijke connectie met het geestenrijk. je kan lagere geesten gewoon waarnemen en proberen met hun te communiceren
speltechnisch: laat je toe om geesten te zien tenzij anders gemeld
klasse: iedereen

110 [Geloofskennis Goten](#)

omschrijving: je hebt een rudimentaire kennis over de goden aanbeden door de Goten
speltechnisch: hand-out geloofskennis Goten
klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Goten
Hand-out: geloofskennis Goten

111 [Geloofskennis Pikten](#)

omschrijving: je hebt een rudimentaire kennis over de goden aanbeden door de Pikten
speltechnisch: hand-out geloofskennis pikten
klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Goten
Hand-out: geloofskennis Pikten

112 [Geloofskennis Germanen](#)

omschrijving: je hebt een rudimentaire kennis over goden aanbeden door de Germanen
speltechnisch: hand-out geloofskennis Germanen
klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Germanen
Hand-out: geloofskennis Germanen

113 [Geloofskennis Kelten](#)

omschrijving: je hebt een rudimentaire kennis over goden aanbeden door de Kelten
speltechnisch: hand-out geloofskennis Kelten
klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Kelten
Hand-out: geloofskennis Kelten

114 [Geloofskennis Vikingen](#)

omschrijving: je hebt een rudimentaire kennis over de goden aanbeden door de Vikingen
speltechnisch: hand-out geloofskennis Vikingen
klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Vikingen
Hand-out: geloofskennis Vikingen

115 [niet voor ambacht](#)

116 [niet voor ambacht](#)

117 [niet voor ambacht](#)

118 [niet voor ambacht](#)

119 [niet voor ambacht](#)

120 [niet voor ambacht](#)

121 [niet voor ambacht](#)

122 [niet voor ambacht](#)

123 [niet voor ambacht](#)

124 [niet voor ambacht](#)

125 [niet voor ambacht](#)

126 [niet voor ambacht](#)

127 [niet voor ambacht](#)

128 [niet voor ambacht](#)

129 [niet voor ambacht](#)

130 [Gif resistentie 1](#)

omschrijving: je hebt een zeer goedwerkend immuun systeem, je bent gehard tegen giften
speltechnisch: +1 gif resistentie
klasse: iedereen

131 [Gif resistentie 2](#)

omschrijving: je hebt een zeer goedwerkend immuun systeem, je bent gehard tegen giften
speltechnisch: geeft +2 gif resistentie
voorkennis: gif resistentie 1
klasse: iedereen

132 [Gif resistentie 3](#)

omschrijving: je hebt een zeer goedwerkend immuun systeem, je bent gehard tegen giften
speltechnisch: geeft +3 gif resistentie
voorkennis: gif resistentie 1-2
klasse: iedereen

133 Gif resistentie 4

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

speltechnisch: geeft +4 gif resistentie

voorkennis: gif resistentie 1- 3

klasse: iedereen

134 Gif resistentie 5

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

speltechnisch: geeft +4 gif resistentie

voorkennis: gif resistentie 1- 4

klasse: iedereen

135 niet voor ambacht

136 niet voor ambacht

137 niet voor ambacht

138 niet voor ambacht

139 niet voor ambacht

140 niet voor ambacht

141 niet voor ambacht

142 niet voor ambacht

143 niet voor ambacht

144 niet voor ambacht

145 Hard leer bewerker 1

omschrijving: je bent een leerling hard leer bewerker en kan gewone hard leren pantsers en voorwerpen herstellen

speltechnisch: 5 min herstelt/ 1 pantserpunt

kost: 1 locatie/1 focus,.

Per voorwerp betaald u 1 focus ten ze anders vermeld wordt

grondstof: per locatie =1 hardleer (grondstof),

Per voorwerp betaald u 1 hard leer (grondstof) ten ze anders vermeld wordt

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

voorkennis: volks kennis Vikingen of Kelten

klasse: ambacht

146 Hard leer bewerker 2

omschrijving: je bent een hard leer te bewerker en kan gewone hard leren pantsers en voorwerpen maken

speltechnisch: 5 min maakt /1 pantserpunt

kost: : 1 locatie/1 focus,.

Per voorwerp betaald u 1 focus ten ze anders vermeld wordt

grondstof: per locatie =1 hardleer (grondstof),

Per voorwerp betaald u 1 hard leer (grondstof) ten ze anders vermeld wordt

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

voorkennis: volks kennis Vikingen of Kelten, hard leerbewerker 1

klasse: ambacht

147 Hard leer specialisatie

omschrijving: je bent een leer bewerker en kan speciale leer pantsers en voorwerpen maken

speltechnisch: 5 min rollenspel /1 extra pantserpunt,

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

grondstof: locatie / 1 hard leer (grondstof),

prop: leer bewerker set (**zelf voorzien**)

voorkennis: volks kennis Vikingen of Kelten hard leer bewerker 1- 2

klasse: ambacht

148 niet voor ambacht
149 niet voor ambacht
150 niet voor ambacht
151 niet voor ambacht
152 niet voor ambacht

153 Herbalisme 1

omschrijving: je bent in staat om genezende drankjes te maken
speltechnisch: ja kan niv 1 drankjes maken die je kent je hebt hiervoor ingrediënten (kruiden)nodig
kost: 1 focus
grondstof: zie recept
prop: kruiden meng set (zelf voorzien)
voorkennis: kruiden kennis,
klasse: ambacht
Hand-out: 3 recepten niv1

154 Herbalisme 2

omschrijving: : je bent in staat om genezende drankjes te maken
speltechnisch: ja kan niv 2 drankjes maken die je kent je hebt hiervoor ingrediënten (kruiden)nodig
kost: 2 focus
grondstof: zie recept
prop: kruiden meng set (zelf voorzien)
voorkennis: kruiden kennis, Herbalisme 1,
klasse: ambacht
Hand-out: 3 recepten niv2

155 Herbalisme 3

omschrijving: : je bent in staat om genezende drankjes te maken
speltechnisch: ja kan niv 3 drankjes maken die je kent je hebt hiervoor ingrediënten (kruiden)nodig
kost: 3 focus
grondstof: zie recept
prop: kruiden meng set (zelf voorzien)
voorkennis: kruiden kennis, Herbalisme 1- 2,
klasse: ambacht
Hand-out: 2 recepten niv 3

156 Herbalisme 4

omschrijving: : je bent in staat om genezende drankjes te maken
speltechnisch: ja kan niv 4 drankjes maken die je kent je hebt hiervoor ingrediënten (kruiden)nodig
kost: 4 focus
grondstof: zie recept
prop: kruiden meng set (zelf voorzien)
voorkennis: kruiden kennis, Herbalisme 1- 3
klasse: ambacht
Hand-out: 2 recepten niv4

157 Herbalisme 5

omschrijving: : je bent in staat om genezende drankjes te maken
speltechnisch: ja kan niv 5 drankjes maken die je kent je hebt hiervoor ingrediënten (kruiden)nodig **kost:** 5 focus
grondstof: zie recept
prop: kruiden meng set (zelf voorzien)
voorkennis: kruiden kennis, Herbalisme 1- 4
klasse: ambacht
Hand-out: 1 recept niv5

158 [Herkennen drankje](#)

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

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

kost: 1 focus

voorkennis: kruiden kennis, Herbalisme 1,

klasse: ambacht

159 [niet voor ambacht](#)

160 [niet voor ambacht](#)

161 [niet voor ambacht](#)

162 [niet voor ambacht](#)

163 [niet voor ambacht](#)

164 [niet voor ambacht](#)

165 [hout bewerking 1](#)

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

speltechnisch: 5 min herstelt /1 punt,

kost: voorwerp 1 focus, ten ze anders vermeld wordt

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

prop: hout bewerking set (**zelf voorzien**)

klasse: ambacht

166 [hout bewerking 2](#)

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

speltechnisch: 5 min maakt /1 punt,

kost: voorwerp 1 focus, ten ze anders vermeld wordt

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

prop: hout bewerking set (**zelf voorzien**)

voorkennis: hout bewerking 1

klasse: ambacht

167 [Hout hakken 1](#)

omschrijving: je bent een ervaren houthakker

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

prop: hout hakkers set (**zelf voorzien**)

klasse: ambacht

168 [Hout hakken 2](#)

omschrijving: je bent een ervaren houthakker

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

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

voorkennis: hout hakken 1

klasse: ambacht

169 [Hout hakken 3](#)

omschrijving: je bent een ervaren houthakker

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

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

voorkennis: hout hakken 1- 2

klasse: ambacht

170 Hout hakken 4

omschrijving: je bent een ervaren houthakker

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

prop: houthakkers set (zelf voorzien)

voorkennis: hout hakken 1- 3,

klasse: ambacht

171 Hout hakken 5

omschrijving: je bent een ervaren houthakker

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

prop: houthakkers set (zelf voorzien)

voorkennis: hout hakken 1- 4

klasse: ambacht

172 Huid bewerking

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

speltechnisch: men kan 1 leer of bont grondstof om vormen naar een hardleer (grondstof)

grondstof: leer of bont

prop: leer looiers set (zelf voorzien)

voorkennis: volks kennis Vikingen of Kelten

klasse: ambacht

173 niet voor ambacht

174 niet voor ambacht

175 niet voor ambacht

176 niet voor ambacht

177 niet voor ambacht

178 niet voor ambacht

179 niet voor ambacht

180 niet voor ambacht

181 niet voor ambacht

182 niet voor ambacht

183 niet voor ambacht

184 niet voor ambacht

185 kennis Dieren & Monsters

omschrijving: door je ervaring, of oude verhalen heb je een basis kennis over dieren en monsters

speltechnisch: hand-out kennis Dieren & Monsters

klasse: iedereen

Hand-out: kennis Dieren & Monsters

186 kennis Geesten

omschrijving: door je ervaring, of oude verhalen heb je een basis kennis over geesten

speltechnisch: hand-out kennis Geesten

klasse: iedereen

Hand-out: kennis Geesten

187 kennis ondode

omschrijving: door je ervaring, of oude verhalen heb je een basis kennis over ondode

speltechnisch: hand-out kennis ondode

klasse: iedereen

Hand-out: kennis ondode

188 [kennis van symbolen](#)

omschrijving: je kan symbolen lezen, en tekens herkennen

speltechnisch: hand out kennis van symbolen

klasse: iedereen

Hand-out: kennis van symbolen

189 [kennis wezens Germanen](#)

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

speltechnisch: hand-out kennis wezens Germanen

voorkennis: volks kennis Germanen

klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Germanen

190 [kennis wezens Goten](#)

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

speltechnisch: hand-out kennis wezens Goten

voorkennis: volks kennis Goten

klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Goten

191 [kennis wezens Kelten](#)

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

speltechnisch: hand-out kennis wezens Kelten

voorkennis: volks kennis Kelten

klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Kelten

192 [kennis wezens pikten](#)

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

speltechnisch: hand-out kennis wezens pikten

voorkennis: volks kennis pikten

klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens pikten

193 [kennis wezens Vikingen](#)

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

speltechnisch: hand-out kennis wezens Vikingen

voorkennis: volks kennis Vikingen

klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Vikingen

194 [kleding specialisatie](#)

omschrijving: je bent een kleermaker en kan kleding steviger maken

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

kost: 1 focus / pantser punt

prop: naaigrief (**zelf voorzien**)

klasse: ambacht

195 [niet voor ambacht](#)

196 niet voor ambacht
197 niet voor ambacht
198 niet voor ambacht
199 niet voor ambacht
200 niet voor ambacht
201 niet voor ambacht
202 niet voor ambacht
203 niet voor ambacht
204 niet voor ambacht
205 niet voor ambacht
206 niet voor ambacht
207 niet voor ambacht
208 niet voor ambacht
209 niet voor ambacht
210 niet voor ambacht

211 kruiden plukken 1

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

speltechnisch: De speler brengt spelleiding op de hoogte dat hij gaat plukken alvorens te vertrekken, dit geeft spelleiding de kans om effectief dingen in het spel te sturen. Na een simulatie van het plukken (30tal 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 (30tal 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 (30tal 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 (30tal 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 (30tal 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 [leer bewerker 1](#)

omschrijving: je bent een leerling bont bewerker en kan gewone leren pantsers en voorwerpen herstellen

speltechnisch: 5 min herstellen/1 pantserpunt,

kost: locatie/1 focus,

Per voorwerp betaald u 1 focus ten ze anders vermeld wordt

grondstof: locatie / 1 leer (grondstof),

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

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

voorkennis: volks kennis pikten of Kelten

klasse: ambacht

218 [leer bewerker 2](#)

omschrijving: je bent een leer bewerker en kan gewone leer pantsers en voorwerpen maken

speltechnisch: 5 min maken/ 1 pantserpunt,

kost: locatie/1 focus,

Per voorwerp betaald u 1 focus ten ze anders vermeld wordt

grondstof: locatie / 1 leer (grondstof),

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

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

voorkennis: volks kennis pikten of Kelten, leer bewerker 1,

klasse: ambacht

219 [leer specialisatie](#)

omschrijving: je bent een leer bewerker en kan speciale leer pantsers en voorwerpen maken

speltechnisch 5 min /1 extra pantserpunt,

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

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

prop: leer bewerker set (**zelf voorzien**)

voorkennis: volks kennis pikten of Kelten, leer bewerker 1- 2

klasse: ambacht

220 [Leermeester](#)

omschrijving: je kan dingen aanleren die je zelf heel goed kunt

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

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

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

kost: 1 focus

klasse: iedereen

221 [Levenspunten 1](#)

omschrijving: je lichaam is in super goeie conditie

speltechnisch: +1 LP op elke locatie
klasse: iedereen

222 [Levenspunten 2](#)

omschrijving: je lichaam is in super goeie conditie
speltechnisch: +2 LP op elke locatie
voorkennis: levenspunten 1
klasse: iedereen

223 [Levenspunten 3](#)

omschrijving: je lichaam is in super goeie conditie
speltechnisch: +3 LP op elke locatie
voorkennis: levenspunten 1-2
klasse: iedereen

224 [Levenspunten 4](#)

omschrijving: je lichaam is in super goeie conditie
speltechnisch: +4 LP op elke locatie
voorkennis: levenspunten 1-3
klasse: iedereen

225 [Levenspunten 5](#)

omschrijving: je lichaam is in super goeie conditie
speltechnisch: +5 LP op elke locatie
voorkennis: levenspunten 1-4
klasse: iedereen

226 [Levenspunten 6](#)

omschrijving: je lichaam is in super goeie conditie
speltechnisch: +6 LP op elke locatie
voorkennis: levenspunten 1-5
klasse: krijgers, vagebond, ambacht

227 [Levenspunten 7](#)

omschrijving: je lichaam is in super goeie conditie
speltechnisch: +7 LP op elke locatie
voorkennis: levenspunten 1-6
klasse: krijgers, vagebond, ambacht

228 [Levenspunten 8](#)

omschrijving: je lichaam is in super goeie conditie
speltechnisch: +8 LP op elke locatie
voorkennis: levenspunten 1-7
klasse: krijgers, vagebond, ambacht

229 [niet voor ambacht](#)

230 [niet voor ambacht](#)

231 [niet voor ambacht](#)

232 [Lezen & Schrijven](#)

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

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

244 Magie resistentie 1

omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie
speltechnisch: men negeert de eerste 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 voor ambacht
250 niet voor ambacht
251 niet voor ambacht
252 niet voor ambacht

253 Malien specialisatie

omschrijving: je bent een metaal bewerker en kan speciale Malien en voorwerpen maken
speltechnisch: 5 min maakt/ 1 extra pantserpunt,
kost: locatie /1 focus
grondstof: 1 locatie / 1 erts (grondstof),

prop: smidse set (zelf voorzien)

voorkennis: volks kennis Vikingen, metaal bewerker 1- 2

klasse: ambacht

254 niet voor ambacht

255 Metaal bewerker 1

omschrijving: je bent een leerling metaal bewerker en kan Malien en voorwerpen herstellen

speltechnisch: 5 min hersteld/ 1 pantserpunt

kost: 2 pantserpunten / 1 focus.

Per voorwerp betaal je 1 focus tenzij anders vermeld wordt

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

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

prop: smidse set (zelf voorzien)

voorkennis: volks kennis Vikingen

klasse: ambacht

256 Metaal bewerker 2

omschrijving: je bent een metaal bewerker en kan Malien en voorwerpen maken

speltechnisch: 5 min maakt/ 1 pantserpunt,

kost: 2 pantserpunten / 1 focus,

grondstof: 2 pantserpunten / 1 erts (grondstof),

Per voorwerp betaald u 1 erts (grondstof) ten zeï anders vermeld wordt

prop: smidse set (zelf voorzien)

voorkennis: volks kennis Vikingen, metaal bewerker 1

klasse: ambacht

257 niet voor ambacht

258 niet voor ambacht

259 Mythes

omschrijving: je luistert en verteld graag, je hoort en kent veel verhalen van je volk

speltechnisch: hand-out mythe van jou volk

klasse: iedereen

Hand-out: mythe

260 niet voor ambacht

261 niet voor ambacht

262 niet voor ambacht

263 niet voor ambacht

264 niet voor ambacht

265 niet voor ambacht

266 niet voor ambacht

267 niet voor ambacht

268 niet voor ambacht

269 niet voor ambacht

270 niet voor ambacht

271 niet voor ambacht

272 niet voor ambacht

273 niet voor ambacht

274 niet voor ambacht

275 niet voor ambacht

276 niet voor ambacht

277 niet voor ambacht

278 niet voor ambacht

279 [overleven bergen](#)

omschrijving: je bent het zo gewoon tussen de bergen en rotsen

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

voorkennis: volks kennis Germanen

klasse: iedereen

280 [overleven moeras](#)

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

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

voorkennis: volks kennis goten

klasse: iedereen

281 [overleven ondergrond](#)

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

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

voorkennis: volks kennis Germanen

klasse: iedereen

282 [overleven woestijn](#)

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

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

voorkennis: volks kennis pikten

klasse: iedereen

283 [Pantserdracht beenderen](#)

omschrijving: je kan een beender pantser dragen

speltechnisch: je mag beender pantser dragen

prop: beenderpantser (**zelf voorzien**)

voorkennis: volks kennis goten

klasse: iedereen

284 [Pantserdracht bont](#)

omschrijving: je kan een bont pantser dragen

speltechnisch: je mag bont pantser dragen

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

klasse: iedereen

285 [Pantserdracht hard leer](#)

omschrijving: je kan een hard leren pantser dragen

speltechnisch: je mag hard leren pantser dragen

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

klasse: iedereen

286 [Pantserdracht mailen](#)

omschrijving: je kan een malien dragen

speltechnisch: je mag malien dragen

prop: malien (**zelf voorzien**)

voorkennis: volks kennis Vikingen

klasse: iedereen

287 [Pantserdracht zacht leer](#)

omschrijving: je kan een leren pantser dragen

speltechnisch: je mag leren pantser dragen

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

klasse: iedereen

288 [niet voor ambacht](#)
289 [niet voor ambacht](#)
290 [niet voor ambacht](#)

291 [Planten kennis](#)

omschrijving: je hebt kennis van alle soorten planten

speltechnisch: hand-out planten kennis

klasse: ambacht, vagebond

Hand-out: planten kennis

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 (30tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. geeft recht op 5 [planten punten](#)

voorkennis: planten kennis

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 (30tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. geeft recht op 10 [planten punten](#)

voorkennis: planten kennis, 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 (30tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. geeft recht op 15 [planten punten](#)

voorkennis: planten kennis, 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 (30tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. geeft recht op 20 [planten punten](#)

voorkennis: planten kennis, 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 (30tal minuten rollenspel) mag het personage zich aanbieden bij spelleiding om te zien wat hij kan plukken. geeft recht op 25 [planten punten](#)

voorkennis: planten kennis, planten plukken 1- 4

klasse: vagebond of ambacht

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

omschrijving: je kan door te rusten je weer volledig op laden
speltechnisch: door rollenspel ong. 15 min rust kan men de focus eenmalig aanvullen tot Max
klasse: genezers, ambachten

298 [niet voor ambacht](#)

299 [niet voor ambacht](#)

300 [Purificatie](#)

omschrijving: je kan met een speciale procedure voorwerpen en grondstoffen zuiveren
speltechnisch: je kan alle voorwerpen en grondstoffen zuiveren
klasse: ambacht

301 [niet voor ambacht](#)

302 [Regeneratie 1](#)

omschrijving: je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je god
speltechnisch: (afbakening priester van eigen volk)mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten. De speler herwint zo +1 Levenspunt. Dit kan men 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 voor ambacht](#)

308 [niet voor ambacht](#)

309 niet voor ambacht

310 niet voor ambacht

311 Schild specialisatie

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

speltechnisch: 5 min maakt /5 extra schild punten

kost: 1focus/5 schild punten

grondstof: 1 hout/ 5 punten

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

voorkennis: hout bewerking 1, schildmaker 1- 2

klasse: ambacht

312 schild maker 1

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

speltechnisch: 5 min hesteld/ 5 schild punten,

kost: 2 focus/schild

grondstof: 5 schildpunten / 1 hout (grondstof).

prop: hout bewerking set (**zelf voorzien**)

voorkennis: hout bewerking 1

klasse: ambacht

313 schild maker 2

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

speltechnisch: 5 min maakt/ 5 schild punten,

kost: 2 focus/schild

grondstof: 5 schildpunten / 1 hout (grondstof).

prop: hout bewerking set (**zelf voorzien**)

voorkennis: hout bewerking 1, schildmaker 1

klasse: ambacht

314 niet voor ambacht

315 niet voor ambacht

316 niet voor ambacht

317 niet voor ambacht

318 sloten maken 1

omschrijving: je bent slotenmaker

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

kost: 1 focus

grondstof: 1 erts

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

voorkennis: metaal bewerker,

klasse: ambacht

319 sloten maken 2

omschrijving: je bent slotenmaker

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

kost: 1 focus

grondstof: 1 erts

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

voorkennis: metaal bewerker, sloten maken 1,

klasse: ambacht

320 sloten maken 3

omschrijving: je bent slotenmaker

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

kost: 1 focus

grondstof: 1 erts

prop: slotenmakers set + sleutel (zelf voorzien)

voorkennis: metaal bewerker, sloten maken 1- 2,

klasse: ambacht

321 sloten maken 4

omschrijving: je bent slotenmaker

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

kost: 2 focus

grondstof: 2 erts

prop: slotenmakers set + sleutel (zelf voorzien)

voorkennis: metaal bewerker, sloten maken 1- 3

klasse: ambacht

322 sloten maken 5

omschrijving: je bent slotenmaker

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

kost: 2 focus

grondstof: 2 erts

prop: slotenmakers set + sleutel (zelf voorzien)

voorkennis: metaal bewerker, sloten maken 1- 4

klasse: ambacht

323 niet voor ambacht

324 niet voor ambacht

325 niet voor ambacht

326 niet voor ambacht

327 niet voor ambacht

328 niet voor ambacht

329 niet voor ambacht

330 Smeken

omschrijving: je kan goed smeken voor je leven

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

kost: 1 focus overtuigend rollenspel

klasse: genezer, ambacht, vagebond

331 niet voor ambacht

332 niet voor ambacht

333 niet voor ambacht

334 niet voor ambacht

335 niet voor ambacht

336 niet voor ambacht

337 spreken taal der wezens

omschrijving: je 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 voor ambacht
339 niet voor ambacht
340 niet voor ambacht
341 niet voor ambacht
342 niet voor ambacht

343 Steenslijpen

omschrijving: je kan van ruwe mineralen waardevolle geslepen stenen maken

speltechnisch: 5 min rollenspel kan je stenen slijpen

grondstof: mineraal

prop: steenslijper set (zelf voorzien)

voorkennis: erts & mineraal kennis

klasse: ambacht

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 voor ambacht
346 niet voor ambacht
347 niet voor ambacht
348 niet voor ambacht
349 niet voor ambacht
350 niet voor ambacht
351 niet voor ambacht
352 niet voor ambacht

353 Uitbenen 1

omschrijving: je kan uit een dier de beenderen halen

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

prop: uit been set (zelf voorzien)

voorkennis: volks kennis goten

klasse: ambacht

354 niet voor ambacht
355 niet voor ambacht
356 niet voor ambacht
357 niet voor ambacht
358 niet voor ambacht
359 niet voor ambacht
360 niet voor ambacht
361 niet voor ambacht
362 niet voor ambacht
363 niet voor ambacht
364 niet voor ambacht
365 niet voor ambacht
366 niet voor ambacht
367 niet voor ambacht
368 niet voor ambacht
369 niet voor ambacht
370 niet voor ambacht
371 niet voor ambacht
372 niet voor ambacht

373 niet voor ambacht
374 niet voor ambacht
375 niet voor ambacht
376 niet voor ambacht

377 **Volks kennis Germanen (gratis voor Germanen)**

omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Germanen

speltechnisch: hand-out germanen,

klasse: iedereen

Hand-out: Volks kennis Germanen

378 **Volks kennis Goten (gratis voor goten)**

omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de goten.

speltechnisch: hand-out goten

klasse: iedereen

Hand-out: volkskunde goten

379 **Volks kennis Kelten (gratis voor Kelten)**

omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Kelten.

speltechnisch: hand-out kelten

klasse: iedereen

Hand-out: volks kennis Kelten

380 **Volks kennis pikten (gratis voor pikten)**

omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de pikten.

speltechnisch: hand-out pikten

klasse: iedereen

Hand-out: volks kennis pikten

381 **Volks kennis Vikingen (gratis voor Vikingen)**

omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Vikingen.

speltechnisch: hand-out vikingen

klasse: iedereen

Hand-out: volks kennis Vikingen

382 **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, magier

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 [niet voor ambacht](#)

392 [niet voor ambacht](#)

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 [Wapengebruik: Kruisboog](#)

omschrijving: je kan een kruisboog hanteren
speltechnisch: en doet hiermee 2 schade door pantser per rake pijl
prop: wapen (zelf voorzien)
klasse: krijger, ambacht

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 Wapensmid 1

omschrijving: Je bent is een leerling wapensmid en kan gewone wapens maken of herstellen. geen afstandswapens
speltechnisch: je kan gewone wapens maken of herstellen. geen afstandswapens,
kost: 1 focus
grondstof: 1 erts of hout
prop: metaal bewerking set, of hout bewerking set (zelf voorzien)
voorkennis: houtbewerking en of metaalbewerking,
klasse: ambacht

399 Wapensmid 2

omschrijving: Je bent een wapensmid en kan alle wapens maken of herstellen
speltechnisch: Je kan alle wapens maken of herstellen
kost: 1 focus
grondstof: 1 erts of hout
prop: metaal bewerking set, of hout bewerking set (zelf voorzien)
voorkennis: houtbewerking en of metaalbewerking, wapensmid 1
klasse: ambacht

400 Wegbranden Infectie

omschrijving: je kan een infectie weg branden zodat het slachtoffer verder kan genezen worden
speltechnisch: Dit verwijdert enkel de infectie, men krijgt 1 lp schade
kost: 1 focus
prop: vuur
klasse: iedereen

401 Wichelarij

omschrijving: Wichelarij is de kunst om inzicht te krijgen in een vraag of situatie door middel van een reeks geritualiseerde handelingen. Centraal staat het lezen en interpreteren van voortekens of omina. De wichelaar maakt gebruik van hulpmiddelen toepasselijk op zijn afkomst (glazen bol, kaarten, handlezen, ingewanden lezen, pendelen, gedrag van vogels bestuderen, botjes werpen ...)
speltechnisch: Het gebruik van wichelarij laat toe om één maal per dag een cryptisch antwoord te krijgen op één gestelde vraag door middel van 15 minuten wichelarij.
kost: 1 focus
prop: glazen bol, kaarten, handlezen, ingewanden lezen, pendelen, gedrag van vogels bestuderen, botjes werpen ... (zelf voorzien)
klasse: iedereen

402 woud kennis

omschrijving: Je hebt een grondige kennis van het omringende land door instinctieve connectie of actuele verkenning
speltechnisch: hand-out woud kennis
klasse: priester, genezer, ambacht, magiër, vagebond
Hand-out: woud kennis

403 niet voor ambacht
404 niet voor ambacht
405 niet voor ambacht
406 niet voor ambacht
407 niet voor ambacht
408 niet voor ambacht

409 Ziekteresistentie 1

omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes
speltechnisch: ontvangt +1 Ziekte resistentie
klasse: iedereen

410 Ziekteresistentie 2

omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes
speltechnisch: ontvangt +1 Ziekte resistentie extra
voorkennis: ziekte resistentie 1
klasse: iedereen

411 Ziekteresistentie 3

omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes
speltechnisch: ontvangt +1 Ziekte resistentie extra
voorkennis: ziekte resistentie 1- 2
klasse: iedereen

412 Ziekteresistentie 4

omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes
speltechnisch: ontvangt +1 Ziekte resistentie extra
voorkennis: ziekte resistentie 1-3
klasse: iedereen

413 Ziekteresistentie 5

omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes
speltechnisch: ontvangt +1 Ziekte resistentie extra
voorkennis: ziekte resistentie 1- 4
klasse: iedereen

414 Zwemmen

omschrijving: Je hebt geleerd om te zwemmen
speltechnisch: je kan zwemmen
kost: 1 focus
klasse: iedereen

415 niet voor ambacht

416 niet voor ambacht

417 niet voor ambacht

418 niet voor ambacht

419 kennis hout (enkel via rollenspel)

420 kennis bessen (enkel via rollenspel)

421 kennis padenstoelen(enkel via rollenspel)

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

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

424 lezen & schrijven der demonen(enkel via rollenspel)

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

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

427 Volks kennis steppe elfen (enkel via rollenspel)

- 428 geheime kennis maankrijgers (enkel via rollenspel)
- 429 kennis pelswacht (enkel via rollenspel)
- 430 kennis bloedkrijgers (enkel via rollenspel)
- 431 kennis walkuren (enkel via rollenspel)
- 432 kennis wachters (enkel via rollenspel)
- 433 kennis schildmaagden (enkel via rollenspel)
- 434 kennis geestenrijk (enkel via rollenspel)
- 435 kennis schorpioenen (enkel via rollenspel)
- 436 kennis weerwolven (enkel via rollenspel)
- 437 kennis over Elementalen, elementen, elementie, naturalen, origans (enkel via rollenspel)
- 438 kennis hoe genees ik schorpioenen gif (enkel via rollenspel)
- 439 kennis wezens: moeraswezens (enkel via rollenspel)
- 440 kennis wezens: dwaallichten (enkel via rollenspel)
- 441 kennis slangen (enkel via rollenspel)
- 442 kennis spinnen (enkel via rollenspel)
- 443 kennis ziekte en giften (enkel via rollenspel)
- 444 Kennis loa's (enkel via rollenspel)
- 445 Kennis voodoo (enkel via rollenspel)
- 446 kennis over de krachten van mineralen en ertsen (enkel via rollenspel)
- 447 kennis eenzame (enkel via rollenspel)
- 448 Volks kennis moeras elfen (enkel via rollenspel)
- 449 kennis over mutaties (enkel via rollenspel)
- 450 kennis over kaitora (enkel via rollenspel)
- 451 niet toegankelijk voor ambachten
- 452 kennis aquariaans (enkel via rollenspel)
- 453 kennis wezens van de zee (enkel via rollenspel)
- 454 kennis dieren en monsters van de zee (enkel via rollenspel)
- 455 kennis zeeingredienten (enkel via rollenspel)
- 456 kennis oesters en parels (enkel via rollenspel)
- 457 kennis zeenimfen (enkel via rollenspel)
- 458 handelshuis I (enkel via rollenspel)
- 459 handelshuis II (enkel via rollenspel)
- 460 handelshuis III (enkel via rollenspel)
- 461 handelshuis IV (enkel via rollenspel)
- 462 handelshuis V (enkel via rollenspel)
- 463 dragma I (enkel via rollenspel)
- 464 dragma II (enkel via rollenspel)
- 465 dragma III (enkel via rollenspel)
- 466 dragma IV (enkel via rollenspel)
- 467 dragma V (enkel via rollenspel)
- 468 kennis alchemy (enkel via rollenspel)
- 469 alchemische potions (rook, zuur, buskruit) (enkel via rollenspel)
- 470 maken vuurwapens (enkel via rollenspel)
- 471 gebruiken vuurwapens (enkel via rollenspel)
- 472 redder 1(enkel via rollenspel)
- 473 redder 2(enkel via rollenspel)
- 474 duiker 1(enkel via rollenspel)
- 475 kennis zeeduivels (enkel via rollenspel)

Uitrusting

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

Pantsers

- i. Versterkte Kledij
- ii. Lederen Pantser
- iii. Bontpantser
- iv. Hard Lederen Pantser
- v. Beenderpantser
- vi. Maliënkolder

Schilden

- i. Beukelaar
- ii. Strijdschild

Wapens

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

Overzicht Ambachtsuitrusting

1. Materiaal schrijft set
2. Materiaal vaandel
3. Materiaal beender werktuig set
4. Materiaal rituele dolk
5. Materiaal medische kit
6. Materiaal bont bewerking set
7. Materiaal delving set
8. Materiaal steen smeedt set
9. Materiaal folterwerktuigen
10. Materiaal gif mengt set
11. Materiaal gokker set
12. Materiaal leerbewerking set
13. Materiaal kruiden meng set
14. Materiaal hout bewerking set
15. Materiaal leerlooier set
16. Materiaal pendel
17. Materiaal touw
18. Materiaal smidse set
19. Materiaal blauwe verf
20. Materiaal naait grijf
21. Materiaal slotenmaker set
22. Materiaal inbreker set
23. Materiaal houthakker set
24. Materiaal steen slijper set

25. Materiaal uitbeent set
26. Materiaal werktuigen vallen
27. Materiaal vermomming set
28. Materiaal wichelarij
29. Postduif Speltechnisch: men kan een postduif inzetten om snel via spelleiding een bericht of brief te versturen naar derden in de wereld van Roanoke. Spelleiding zal oordelen wanneer men bericht terugkrijgt

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