

Roanoke: krijger

Overzicht alle mogelijke vaardigheden.

Krijgers

Als krijger kies je voor een leven van strijd en avontuur. Je voelt je thuis in de frontlinie en hebt een natuurlijke affiniteit met gevechten. Je fysieke kracht en moed maken je tot een onmisbare kracht in elk gevecht.

Vaardigheden in de Kunst van het Gevecht:

Je beschikt over een uitgebreid arsenaal aan krijgstechnieken, waardoor je uitblinkt in het hanteren van wapens en het uitvoeren van tactische manoeuvres. Deze vaardigheden staan volledig in relatie tot je focus, een innerlijke krachtbron die je tijdens gevechten aanwendt.

Hoeder van de Frontlinie:

In het heetst van de strijd sta je vooraan, je medespelers beschermend en vijanden trotserend. Je bent de ruggengraat van het team, degene die moedig elke uitdaging aangaat en vooropgaat in gevaarlijke situaties.

Balans van Focus en Actie:

Het benutten van je krijgstechnieken vereist een harmonieuze balans tussen je focus en je acties. Je beslissingen in het heetst van de strijd zullen bepalen hoe effectief je kunt aanvallen, verdedigen en manoeuvreren.

De Kunst van het Gevecht:

Krijgers zijn niet alleen fysiek bekwaam, maar ook meesters in de kunst van het gevecht. Jouw keuze voor deze klasse betekent dat je niet alleen je lichaam traint, maar ook je geest scherpt om elke uitdaging met vastberadenheid en behendigheid tegemoet te treden.

In het tumult van de strijd sta je garant voor de veiligheid van je team en draag je bij aan de epische momenten die zich in het spel onvouwen. Je kracht en vastberadenheid zullen een onuitwisbare stempel drukken op de gebeurtenissen binnen de wereld van het spel.

Creëren & Evolutie van een personage

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

Achtergrondverhaal

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

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

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

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

Aankopen van vaardigheden

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

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

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

1 2 de klasse

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

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

Klasse: iedereen

- 2 niet toegankelijk voor krijgers
- 3 niet toegankelijk voor krijgers
- 4 niet toegankelijk voor krijgers
- 5 niet toegankelijk voor krijgers
- 6 niet toegankelijk voor krijgers
- 7 niet toegankelijk voor krijgers
- 8 niet toegankelijk voor krijgers

9 Aanvoelen dieren

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

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

Kost: 1 focus

Klasse: iedereen

- 10 niet toegankelijk voor krijgers
- 11 niet toegankelijk voor krijgers
- 12 niet toegankelijk voor krijgers
- 13 niet toegankelijk voor krijgers
- 14 niet toegankelijk voor krijgers
- 15 niet toegankelijk voor krijgers

16 Affiniteit

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

Speltechnisch: je krijgt een unieke vaardigheid van spelleiding.

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

Voorkennis: kennis dieren & monsters

Klasse: iedereen

Hand-out: info over gekozen dier

17 niet toegankelijk voor krijgers

18 Afslachten geesten

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

Speltechnisch: + 1 magische schade tegen geesten

Kost: 2 focus/gevecht

Prop: wapen (**zelf voorzien**)

Voorkennis: geestesoog, kennis geesten, wapengebruik (x)

Klasse: krijger, priester, magiër

19 Afslachten Germanen

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

Speltechnisch: + 1 schade tegen Germanen

Kost: 1 focus /vijand

Prop: wapen (**zelf voorzien**)

Voorkennis: Volkskennis Germanen, wapengebruik (x)

Klasse: krijger

20 Afslachten Goten

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

Speltechnisch: + 1 schade tegen Goten

Kost: 1 focus /vijand
Prop: wapen (zelf voorzien)
Voorkennis: Volkskennis Goten, wapengebruik (x)
Klasse: krijger

21 Afslachten Kelten

Omschrijving: je hebt ooit een getraumatiseerde ervaring, diepgewortelde haat of is gewoon goed in het in elkaar hakken van Kelten.
Speltechnisch: + 1 schade tegen Kelten
Kost: 1 focus /vijand
Prop: wapen (zelf voorzien)
Voorkennis: Volkskennis Kelten, wapengebruik (x)
Klasse: krijger

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 Afslachten Pikten

Omschrijving: je hebt ooit een getraumatiseerde ervaring, diepgewortelde haat of is gewoon goed in het in elkaar hakken van Pikten.
Speltechnisch: + 1 schade tegen Pikten
Kost: 1 focus /vijand
Prop: wapen (zelf voorzien)
Voorkennis: Volkskennis Pikten, wapengebruik (x)
Klasse: krijger

24 Afslachten Vikingen

Omschrijving: je hebt ooit een getraumatiseerde ervaring, diepgewortelde haat of is gewoon goed in het in elkaar hakken van Vikingen.
Speltechnisch: + 1 schade tegen Vikingen
Kost: 1 focus /vijand
Prop: wapen (zelf voorzien)
Voorkennis: Volkskennis Vikingen, wapengebruik (x)
Klasse: krijger

25 Afslachten wezens

Omschrijving: je hebt ooit een getraumatiseerde ervaring, diepgewortelde haat of is gewoon goed in het in elkaar hakken van wezens.
Speltechnisch: + 1 schade magisch tegen wezens die je kent
Kost: 2 focus /gevecht
Prop: wapen (zelf voorzien)
Voorkennis: kennis wezens (x), wapengebruik (x)
Klasse: krijger

26 niet toegankelijk voor krijgers

27 niet toegankelijk voor krijgers

28 niet toegankelijk voor krijgers

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: negeer "impact" of "duw"

Kost: 1 focus /gevecht

Klasse: krijger, vagebond

32 Banier 1

Omschrijving: Als je als vaandeldrager aanwezig bent tijdens militaire trainingen en gevechten, zorgt dat voor meer discipline bij de troepen (5 pers).

Speltechnisch: iedereen in de linie +5 buffer punten

Kost: 1 focus/gevecht

Prop: vaandel (zelf voorzien)

Klasse: krijger

33 Banier 2

Omschrijving: Als je als vaandeldrager aanwezig bent tijdens militaire trainingen en gevechten, zorgt dat voor meer discipline bij de troepen (5 pers).

Speltechnisch: iedereen in de linie

- +5 buffer punten
- Negeer eerste angst effect

Kost: 1 focus/gevecht

Prop: vaandel (zelf voorzien)

Voorkennis: Barrier 1

Klasse: krijger

34 Banier 3

Omschrijving: Als je als vaandel drager aanwezig bent tijdens militaire trainingen en gevechten, zorgt dat voor meer discipline bij de troepen (5 pers).

Speltechnisch: iedereen in de linie

- +5 buffer punten
- Negeer eerste angst effect
- Negeer eerste impact of duw

Kost: 2 focus/gevecht

Prop: vaandel (zelf voorzien)

Voorkennis: Barrier 1&2

Klasse: krijger

35 Banier 4

Omschrijving: Als je als vaandel drager aanwezig bent tijdens militaire trainingen en gevechten, zorgt dat voor meer discipline bij de troepen (5 pers).

Speltechnisch: iedereen in de linie

- +5 buffer punten
- Negeer eerste angst effect

- Negeer eerste impact of duw
- 1 schade reductie met min schade van 1

Kost: 2 focus/gevecht

Prop: vaandel (**zelf voorzien**)

Voorkennis: Barrier 1-3

Klasse: krijger

36 banier 5

Omschrijving: Als je als vaandel drager aanwezig bent tijdens militaire trainingen en gevechten, zorgt dat voor meer discipline bij de troepen (5 pers).

Speltechnisch: iedereen in de linie

- +5 buffer punten
- Negeer eerste angst effect
- Negeer eerste impact of duw
- 1 schade reductie met min schade van 1
- Men slaagt magisch

Kost: 3 focus/gevecht

Prop: vaandel (**zelf voorzien**)

Voorkennis: Barrier 1-4

Klasse: krijger

37 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

38 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

39 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

40 Berserk 1

Omschrijving: je concentreert je op 1 persoon, je bent in staat om je in een beestachtige furie te werken voor of tijdens een gevecht.

Speltechnisch: Dit kan slecht 1x per gevecht geïnitieerd worden en dient uitgespeeld te worden (grommen, brullen, zich op werken in een furie gedurende minstens 10 seconden) waarna men 'Berserk' uitroept.

- Het personage ontvangt 10 Bufferpunten
- En is immuun aan alle Angst effecten voor de rest van het gevecht.
- Tijdens de furie kan het personage geen samenhangende zinnen meer gebruiken, is het totaal onvatbaar voor rede, trekt zich nooit terug en moet volledig offensief gaan, eventuele schilden worden terzijde gegooid. Dit stopt op moment dat de vijand verslagen is of de gebruiker zelf te zwaar verwond is. (min 1 ledemaat onbruikbaar)

Kost: 4 focus

Prop: geen (schuimtabletten mag, en is cool 1 focus minder als kost)

Klasse: krijger

41 Berserk 2

Omschrijving: je concentreert zich op de vijand en is in staat zich in een beestachtige furie te werken voor of tijdens een gevecht.

Speltechnisch: Dit kan slecht 1x per gevecht geïnitieerd worden en dient uitgespeeld te worden (grommen, brullen, zich op werken in een furie gedurende minstens 10 seconden) waarna men 'Berserk' uitroept.

- Het personage ontvangt 10 Bufferpunten
- En is immuun aan alle Angst effecten voor de rest van het gevecht.
- Tijdens de furie kan het personage geen samenhangende zinnen meer gebruiken, is het totaal onvatbaar voor rede, trekt zich nooit terug en moet volledig offensief niveau, eventuele schilden worden terzijde gegooid. Dit stopt op moment dat de vijand (zij die wapens dragen) verslagen is of de gebruiker zelf te zwaar verwond is. (min 1 ledemaat onbruikbaar)

Kost: 4 focus

Prop: geen (schuimtabletten mag, en is cool 1 focus minder als kost)

Voorkennis: Berserk 1

Klasse: krijger

42 [Beserk 3](#)

Omschrijving: je concentreert zich op de vijand en is in staat zich in een beestachtige furie te werken voor of tijdens een gevecht.

Speltechnisch: Dit kan slecht 1x per gevecht geïnitieerd worden en dient uitgespeeld te worden (grommen, brullen, zich op werken in een furie gedurende minstens 10 seconden) waarna men 'Berserk' uitroept.

- Het personage ontvangt 15 Bufferpunten
- En is immuun aan alle Angst effecten voor de rest van het gevecht.
- Tijdens de furie kan het personage geen samenhangende zinnen meer gebruiken, is het totaal onvatbaar voor rede, trekt zich nooit terug en moet volledig offensief niveau zowel vriend en vijand, eventuele schilden worden terzijde gegooid.
- Dit stopt op moment dat iedereen verslagen (dat wapens vast heeft) is of de gebruiker zelf te zwaar verwond is. (Min. 1 ledemaat onbruikbaar)

Kost: 4 focus

Prop: geen (schuimtabletten mag, en is cool 1 focus minder als kost)

Voorkennis: Beserk 1&2

Klasse: krijger

43 [Beserk 4](#)

Omschrijving: je concentreert zich op de vijand en is in staat zich in een beestachtige furie te werken voor of tijdens een gevecht.

Speltechnisch: Dit kan slecht 1x per gevecht geïnitieerd worden en dient uitgespeeld te worden (grommen, brullen, zich op werken in een furie gedurende minstens 10 seconden) waarna men 'Berserk' uitroept.

- Het personage ontvangt 25 Bufferpunten
- En is immuun aan alle Angst effecten voor de rest van het gevecht.
- Tijdens de furie kan het personage geen samenhangende zinnen meer gebruiken, is het totaal onvatbaar voor rede, trekt zich nooit terug en moet volledig offensief niveau zowel (vriend en vijand), eventuele schilden worden terzijde gegooid.
- Dit stopt op moment dat iedereen verslagen is, punten worden na het gevecht gereduceerd staat men onder nul is men dood.

Kost: 4 focus

Prop: geen (schuimtabletten mag, en is cool 1 focus minder als kost)

Voorkennis: Beserk 1-3

Klasse: krijger

44 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

45 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

46 [Bijl Haak](#)

Omschrijving: je haakt je bijl vast aan schild en sleurt vijand drie passen mee.

Speltechnisch: Na een rake slag op schild houdt men zijn wapen tegen het schild en gebruikt men de roep-term: 'HAAK, 3 passen meekomen' waarna het doelwit 3 passen mee naar je toe dient te komen. De bedoeling hiervan is om slachtoffers uit een verdedigde positie of schildmuur te kunnen trekken.

Kost: 2 focus

Prop: bijl (**zelf voorzien**)

Voorkennis: wapengebruik 1handig bijl of wapengebruik 2handige bijl

Klasse: krijger

47 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

48 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

49 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

50 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

51 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

52 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

53 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

- 54 niet toegankelijk voor krijgers
- 55 niet toegankelijk voor krijgers
- 56 niet toegankelijk voor krijgers
- 57 niet toegankelijk voor krijgers
- 58 niet toegankelijk voor krijgers
- 59 niet toegankelijk voor krijgers

60 Bottenbreker

Omschrijving: je kan met een enkele slag het bot verbrijzelen van een tegenstander.

Speltechnisch: roep-term 'Bottenbreker' ledemaat staat op 0 (breuk) **kan niet op torso**

Kost: 2 focus

Prop: slagwapen (**zelf voorzien**)

Voorkennis: wapengebruik 1handig slagwapen of wapengebruik 2handige slagwapen

Klasse: krijger

- 61 niet toegankelijk voor krijgers
- 62 niet toegankelijk voor krijgers
- 63 niet toegankelijk voor krijgers
- 64 niet toegankelijk voor krijgers
- 65 niet toegankelijk voor krijgers
- 66 niet toegankelijk voor krijgers
- 67 niet toegankelijk voor krijgers
- 68 niet toegankelijk voor krijgers

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 magische 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 niet toegankelijk voor krijgers

73 niet toegankelijk voor krijgers

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 krijgers

76 niet toegankelijk voor krijgers

77 niet toegankelijk voor krijgers

78 niet toegankelijk voor krijgers

79 niet toegankelijk voor krijgers

80 niet toegankelijk voor krijgers

81 niet toegankelijk voor krijgers

82 niet toegankelijk voor krijgers

83 niet toegankelijk voor krijgers

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 Duw

Omschrijving: je kan je schild gebruiken als een wapen om tegenstanders mee te vloeren.

Speltechnisch: Het personage simuleert een duw met z'n schild (**let op: er wordt nooit echt met schilden geslagen!**) en roept 'duw!' Het doelwit moet binnen armbereik staan en gaat vervolgens 3 stappen achteruit

Kost: 1 focus

Prop: schild (**zelf voorzien**)

Voorkennis: schild gebruik beukelaar of schildgebruik krijgsschild

Klasse: krijger

88 niet toegankelijk voor krijgers

89 niet toegankelijk voor krijgers

90 niet toegankelijk voor krijgers

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 krijgers
102 niet toegankelijk voor krijgers
103 niet toegankelijk voor krijgers
104 niet toegankelijk voor krijgers
105 niet toegankelijk voor krijgers
106 niet toegankelijk voor krijgers
107 niet toegankelijk voor krijgers
108 niet toegankelijk voor krijgers

109 Geestesoog

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

110 Geloofskennis Goten

Omschrijving: je hebt een rudimentaire kennis over de goden aanbeden door de Goten.
Speltechnisch: hand-out geloofskennis Goten
Klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Goten
Hand-out: geloofskennis Goten

111 Geloofskennis Pikten

Omschrijving: je hebt een rudimentaire kennis over de goden aanbeden door de Pikten.
Speltechnisch: hand-out geloofskennis Pikten
Klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Goten
Hand-out: geloofskennis Pikten

112 Geloofskennis Germanen

Omschrijving: je hebt een rudimentaire kennis over goden aanbeden door de Germanen.
Speltechnisch: hand-out geloofskennis Germanen
Klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Germanen
Hand-out: geloofskennis Germanen

113 Geloofskennis Kelten

Omschrijving: je hebt een rudimentaire kennis over goden aanbeden door de Kelten
Speltechnisch: hand-out geloofskennis Kelten
Klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Kelten
Hand-out: geloofskennis Kelten

114 Geloofskennis Vikingen

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

Speltechnisch: hand-out geloofskennis Vikingen

Klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Vikingen

Hand-out: geloofskennis Vikingen

115 niet toegankelijk voor krijgers

116 niet toegankelijk voor krijgers

117 niet toegankelijk voor krijgers

118 niet toegankelijk voor krijgers

119 niet toegankelijk voor krijgers

120 niet toegankelijk voor krijgers

121 niet toegankelijk voor krijgers

122 niet toegankelijk voor krijgers

123 niet toegankelijk voor krijgers

124 niet toegankelijk voor krijgers

125 niet toegankelijk voor krijgers

126 niet toegankelijk voor krijgers

127 niet toegankelijk voor krijgers

128 niet toegankelijk voor krijgers

129 niet toegankelijk voor krijgers

130 Gif resistentie 1

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

Speltechnisch: +1 gif resistentie

Klasse: iedereen

131 Gif resistentie 2

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

Speltechnisch: geeft +2 gif resistentie

Voorkennis: gif resistentie 1

Klasse: iedereen

132 Gif resistentie 3

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

Speltechnisch: geeft +3 gif resistentie

Voorkennis: gif resistentie 1- 2

Klasse: iedereen

133 Gif resistentie 4

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

Speltechnisch: geeft +4 gif resistentie

Voorkennis: gif resistentie 1- 3

Klasse: iedereen

134 Gif resistentie 5

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

Speltechnisch: geeft +4 gif resistentie

Voorkennis: gif resistentie 1- 4

Klasse: iedereen

135 niet toegankelijk voor krijgers

136 niet toegankelijk voor krijgers

137 niet toegankelijk voor krijgers

138 niet toegankelijk voor krijgers

139 niet toegankelijk voor krijgers
140 niet toegankelijk voor krijgers
141 niet toegankelijk voor krijgers
142 niet toegankelijk voor krijgers
143 niet toegankelijk voor krijgers
144 niet toegankelijk voor krijgers
145 niet toegankelijk voor krijgers
146 niet toegankelijk voor krijgers
147 niet toegankelijk voor krijgers
148 niet toegankelijk voor krijgers
149 niet toegankelijk voor krijgers
150 niet toegankelijk voor krijgers
151 niet toegankelijk voor krijgers
152 niet toegankelijk voor krijgers
153 niet toegankelijk voor krijgers
154 niet toegankelijk voor krijgers
155 niet toegankelijk voor krijgers
156 niet toegankelijk voor krijgers
157 niet toegankelijk voor krijgers
158 niet toegankelijk voor krijgers
159 niet toegankelijk voor krijgers

160 [Herschikking](#)

Omschrijving: je kan snel je pantser herstellen zodat hij nog een paar klappen meer kan trekken alvorens het finaal stuk gaat in de strijd.

Speltechnisch: het personage kan tijdens een time-stop zijn pantserpunten verdelen over de verschillende locaties.

Kost: 2 focus

Prop: pantser

Voorkennis: pantserdracht (x)

Klasse: krijger

161 niet toegankelijk voor krijgers
162 niet toegankelijk voor krijgers
163 niet toegankelijk voor krijgers
164 niet toegankelijk voor krijgers
165 niet toegankelijk voor krijgers
166 niet toegankelijk voor krijgers
167 niet toegankelijk voor krijgers
168 niet toegankelijk voor krijgers
169 niet toegankelijk voor krijgers
170 niet toegankelijk voor krijgers
171 niet toegankelijk voor krijgers
172 niet toegankelijk voor krijgers
173 niet toegankelijk voor krijgers
174 niet toegankelijk voor krijgers
175 niet toegankelijk voor krijgers
176 niet toegankelijk voor krijgers

177 [Infectie Resistentie](#)

Omschrijving: je hebt van nature uit een betere weerstand

Speltechnisch: men mag 1 maal een infectie negeren men roept “negeer”

Kost: 1 focus

Klasse: krijger

178 niet toegankelijk voor krijgers

179 [niet toegankelijk voor krijgers](#)
180 [niet toegankelijk voor krijgers](#)
181 [niet toegankelijk voor krijgers](#)
182 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

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 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

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 Vikingen.

Speltechnisch: hand-out kennis wezens Vikingen

Voorkennis: volkskennis Vikingen

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Vikingen

194 niet toegankelijk voor krijgers

195 niet toegankelijk voor krijgers

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 krachtslag 1

Omschrijving: je bent in staat om een zeer krachtige slag te geven

Speltechnisch: +1 schade doen met de volgende slag indien deze raak is. Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtslag!'

Kost: 1 focus

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x)

Klasse: krijger

202 krachtslag 2

Omschrijving: je bent in staat om een zeer krachtige slag te geven

Speltechnisch: +2 schade doen met de volgende slag indien deze raak is. Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtslag!'

Kost: 1 focus

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x), krachtslag 1

Klasse: krijger

203 krachtslag 3

Omschrijving: je bent in staat om een zeer krachtige slag te geven

Speltechnisch: +3 schade doen met de volgende slag indien deze raak is. Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtslag!'

Kost: 2 focus

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x), krachtslag 1- 2

Klasse: krijger

204 krachtslag 4

Omschrijving: je bent in een staat om een zeer krachtige slag te geven.

Speltechnisch: +4 schade doen met de volgende slag indien deze raak is. Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtslag!'

Kost: 2 focus

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x), krachtslag 1- 3

Klasse: krijger

205 krachtslag 5

Omschrijving: je bent in staat om een zeer krachtige slag te geven

Speltechnisch: +5 schade doen met de volgende slag indien deze raak is. Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtslag!'

Kost: 3 focus
Prop: wapen (zelf voorzien)
Voorkennis: wapengebruik (x), krachtslag 1- 4
Klasse: krijger

206 [Krachtworp 1](#)

Omschrijving: je bent een Geoefende strijder en kan met werpwapens veel schade doen.
Speltechnisch: De volgende rake worp van het personage doet +1 schade
Kost: 1 focus
Prop: werp wapen (zelf voorzien of ingame vinden)
Voorkennis: wapengebruik werpwapens
Klasse: krijger

207 [Krachtworp 2](#)

Omschrijving: je bent een Geoefende strijder en kan met werpwapens veel schade doen.
Speltechnisch: De volgende rake worp van het personage doet +2schade
Kost: 1 focus
Prop: werp wapen (zelf voorzien of ingame vinden)
Voorkennis: wapengebruik werpwapens, krachtworp 1
Klasse: krijger

208 [Krachtworp 3](#)

Omschrijving: je bent een Geoefende strijder en kan met werpwapens veel schade doen.
Speltechnisch: De volgende rake worp van het personage doet +3 schade
Kost: 2 focus
Prop: werp wapen (zelf voorzien of ingame vinden)
Voorkennis: wapengebruik werpwapens, krachtworp 1-2
Klasse: krijger

209 [Krachtworp 4](#)

Omschrijving: je bent een Geoefende strijder en kan met werpwapens veel schade doen.
Speltechnisch: De volgende rake worp van het personage doet +4schade
Kost: 2 focus
Prop: werp wapen (zelf voorzien of ingame vinden)
Voorkennis: wapengebruik werpwapens, krachtworp 1- 3
Klasse: krijger

210 [Krachtworp 5](#)

Omschrijving: je bent een Geoefende strijder en kan met werpwapens veel schade doen.
Speltechnisch: De volgende rake worp van het personage doet +5 schade
Kost: 3 focus
Prop: werp wapen (zelf voorzien of ingame vinden)
Voorkennis: wapengebruik werpwapens, krachtworp 1- 4
Klasse: krijger

211 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

212 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

213 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

214 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

215 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

216 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

217 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

218 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

219 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

220 [Leermeester](#)

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

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

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

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

Kost: 1 focus

Klasse: iedereen

221 [Levenspunten 1](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie

Speltechnisch: +1 LP op elke locatie

Klasse: iedereen

222 [Levenspunten 2](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie

Speltechnisch: +2 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1

Klasse: iedereen

223 [Levenspunten 3](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie

Speltechnisch: +3 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-2

Klasse: iedereen

224 [Levenspunten 4](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie

Speltechnisch: +4 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-3

Klasse: iedereen

225 [Levenspunten 5](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie

Speltechnisch: +5 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-4

Klasse: iedereen

226 [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 [Levenspunten 9](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie

Speltechnisch: +9 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-8

Klasse: krijgers

230 [Levenspunten 10](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie

Speltechnisch: +10 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-9

Klasse: krijgers

231 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

232 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

233 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

234 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

235 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

236 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

237 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

238 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

239 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

240 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

241 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

242 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

243 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

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 krijgers

250 niet toegankelijk voor krijgers

251 niet toegankelijk voor krijgers

252 niet toegankelijk voor krijgers

253 niet toegankelijk voor krijgers

254 niet toegankelijk voor krijgers

255 niet toegankelijk voor krijgers

256 niet toegankelijk voor krijgers

257 niet toegankelijk voor krijgers

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 jouw volk

Klasse: iedereen

Hand-out: mythe

260 niet toegankelijk voor krijgers

261 niet toegankelijk voor krijgers

262 niet toegankelijk voor krijgers

263 niet toegankelijk voor krijgers

264 niet toegankelijk voor krijgers

265 niet toegankelijk voor krijgers

266 niet toegankelijk voor krijgers

267 niet toegankelijk voor krijgers

268 niet toegankelijk voor krijgers

269 niet toegankelijk voor krijgers

270 niet toegankelijk voor krijgers

271 niet toegankelijk voor krijgers

272 niet toegankelijk voor krijgers

273 niet toegankelijk voor krijgers

274 niet toegankelijk voor krijgers

275 niet toegankelijk voor krijgers

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 niet toegankelijk voor krijgers

279 overleven bergen

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

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

Voorkennis: volkskennis Germanen

Klasse: iedereen

280 overleven moeras

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

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

Voorkennis: volkskennis Goten

Klasse: iedereen

281 overleven ondergrond

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

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

Voorkennis: volkskennis Germanen

Klasse: iedereen

282 overleven woestijn

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

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

Voorkennis: volkskennis Pikten

Klasse: iedereen

283 Pantserdracht beenderen

Omschrijving: je kan een beender pantser dragen

Speltechnisch: je mag beender pantser dragen

Prop: beenderpantser (zelf voorzien)

Voorkennis: volkskennis Goten

Klasse: iedereen

284 Pantserdracht bont

Omschrijving: je kan een bont pantser dragen

Speltechnisch: je mag bont pantser dragen

Prop: bont pantser (zelf voorzien)

Klasse: iedereen

285 Pantserdracht 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 maliën dragen

Speltechnisch: je mag maliën dragen

Prop: maliën (zelf voorzien)

Voorkennis: volkskennis Vikingen

Klasse: iedereen

287 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

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 goede 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 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

290 [Pijn](#)

Omschrijving: je kan een zodanig pijnlijke slag uit delen dat ervoor zorgt dat de persoon de eerste 10 tellen geen focus meer kan spenderen.

Speltechnisch: na de roep term pijn kan de tegenstander geen focus spenderen de eerste 10 tellen.

Kost: 1 focus

Prop: wapen (**zelf voorzien**)

Voorkennis: wapengebruik (x)

Klasse: krijger

291 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

292 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

293 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

294 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

295 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

296 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

297 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

298 [Precisie](#)

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

Speltechnisch: je slagen gaan door pantser

Kost: 2 focus/gevecht

Prop: wapen (**zelf voorzien**)

Voorkennis: wapengebruik (x)

Klasse: krijger

299 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

300 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

301 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

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 krijgers](#)

308 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

309 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

310 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

311 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

312 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

313 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

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 [Schildkliever 1](#)

Omschrijving: je kan goed met een bijl vechten

Speltechnisch: +5 schade op het schild

Kost: 1 focus

Prop: bijl (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik 1handig bijl of wapengebruik 2handige bijl

Klasse: krijger

317 [Schokslag](#)

Omschrijving: je kan een slag zodanig hard doen landen dat deze resoneert doorheen het hele lijf van de tegenstander.

Speltechnisch: indien raak 1 punt schade op alle andere locaties (op pantser).

Kost: 1 focus

Prop: 2handig wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik 2handige wapen (x)

Klasse: krijger

318 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

319 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

320 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

321 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

322 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

323 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

324 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

325 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

326 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

327 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

328 [Sloten breker](#)

Omschrijving: je kan met een gerichte krachtige mep een slot doen kraken

Speltechnisch: je kan een slot kapotslaan

Kost: 1 focus /slot

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x)

Klasse: krijger

329 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

330 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

331 [Snelle Slag](#)

Omschrijving: je kan een bliksemsnelle niveau 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 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

333 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

334 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

335 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

336 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

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 krijgers
339 niet toegankelijk voor krijgers
340 niet toegankelijk voor krijgers
341 niet toegankelijk voor krijgers
342 niet toegankelijk voor krijgers
343 niet toegankelijk voor krijgers
344 niet toegankelijk voor krijgers

345 Strijd Brul

Omschrijving: Je kan met pure, beestachtige intimidatie en gebrul een tegenstander op de vlucht jagen.

Speltechnisch: Na rollenspel (brullen en schuimbekken) duidt het personage 1 doelwit aan binnen 3 passen, daarna roept men 'Angst' waarop het doelwit moet vluchten.

Kost: 1 focus

Klasse: krijger

346 niet toegankelijk voor krijgers

347 Taatheid 1

Omschrijving: je bezit een ongeziene weerstand tegen fysieke schade

Speltechnisch: Onmiddellijk na een gevecht mag de krijger 1 verloren levenspunt herwinnen. De speler mag zelf kiezen op welke locatie hij het levenspunt terugpakt, **werkt niet als ledemaat of torso op 0 staat.**

Kost: 1 focus

Klasse: krijger

348 Taatheid 2

Omschrijving: je bezit een ongeziene weerstand tegen fysieke schade

Speltechnisch: Onmiddellijk na een gevecht mag de krijger 2 verloren levenspunt herwinnen. De speler mag zelf kiezen op welke locatie hij het levenspunt terugpakt, **werkt niet als ledemaat of torso op 0 staat.**

Kost: 1 focus

Voorkennis: taatheid 1

Klasse: krijger

349 Taatheid 3

Omschrijving: je bezit een ongeziene weerstand tegen fysieke schade

Speltechnisch: Onmiddellijk na een gevecht mag de krijger 3 verloren levenspunt herwinnen. De speler mag zelf kiezen op welke locatie hij het levenspunt terugpakt, **werkt niet als ledemaat of torso op 0 staat.**

Kost: 1 focus

Voorkennis: taatheid 1- 2

Klasse: krijger

350 Taatheid 4

Omschrijving: je bezit een ongeziene weerstand tegen fysieke schade

Speltechnisch: Onmiddellijk na een gevecht mag de krijger 4 verloren levenspunt herwinnen. De speler mag zelf kiezen op welke locatie hij het levenspunt terugpakt, **werkt niet als ledemaat of torso op 0 staat.**

Kost: 1 focus

Voorkennis: taatheid 1- 3

Klasse: krijger

351 Taatheid 5

Omschrijving: je bezit een ongeziene weerstand tegen fysieke schade

Speltechnisch: Onmiddellijk na een gevecht mag de krijger 5 verloren levenspunt herwinnen. De speler mag zelf kiezen op welke locatie hij het levenspunt terugpakt, **werkt niet als ledemaat of torso op 0 staat.**

Kost: 1 focus

Voorkennis: taatheid 1- 4

Klasse: krijger

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 krijgers

354 niet toegankelijk voor krijgers

355 niet toegankelijk voor krijgers

356 niet toegankelijk voor krijgers

357 niet toegankelijk voor krijgers

358 niet toegankelijk voor krijgers

359 niet toegankelijk voor krijgers

360 niet toegankelijk voor krijgers

361 niet toegankelijk voor krijgers

362 niet toegankelijk voor krijgers

363 niet toegankelijk voor krijgers

364 niet toegankelijk voor krijgers

365 niet toegankelijk voor krijgers

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 krijgers

368 niet toegankelijk voor krijgers

369 niet toegankelijk voor krijgers

370 niet toegankelijk voor krijgers

371 niet toegankelijk voor krijgers

372 **Verdoving**

Omschrijving: Je kan met een stomp wapen uw vijand murw te slagen

Speltechnisch: Na een rake slag op een ledemaat en gebruik van de roep-term 'Verdoof 10 tellen' mag het doelwit dit ledemaat niet gebruiken voor 10 tellen.

Kost: 2 focus

Prop: slagwapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik 1handig slagwapen of wapengebruik 2handige slagwapen

Klasse: krijger

373 niet toegankelijk voor krijgers

374 niet toegankelijk voor krijgers

375 niet toegankelijk voor krijgers

376 niet toegankelijk voor krijgers

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 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

390 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

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 [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 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

399 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

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 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

403 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

404 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

405 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

406 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

407 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

408 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

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 bloedslag

Omschrijving: je kunt met een sag een bloeding veroorzaken

Speltechnisch: vanaf het moment dat je door pantsers bent mag je bloeding roepen na het gevecht verliest het slachtoffer 1 lp per min (1maal per gevecht max.)

Kost: 3 focus

Prop: wapen (x) (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik (x)

Klasse: krijger

416 Impact

Omschrijving: je kan met een krachtige slag een tegenstander uit balans slaan

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

Kost: 1 focus

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik x

Klasse: krijger

417 Schildklier 2

Omschrijving: je kan goed met een bijl vechten

Speltechnisch: +10 schade op het schild

Kost: 2 focus

Prop: bijl (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik 1handig bijl of wapengebruik 2handige bijl, schildklier 1

Klasse: krijger

418 Schildklier 3

Omschrijving: je kan goed met een bijl vechten

Speltechnisch: raak op een schild=dit schild is kapot en mag niet meer gebruikt worden.

Kost: 3 focus

Prop: bijl (zelf voorzien)

Voorkennis: wapengebruik 1handig bijl of wapengebruik 2handige bijl, schildklier 1-2

Klasse: krijger

419 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

420 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

421 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

422 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

423 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

424 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

425 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

426 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

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 niet toegankelijk voor krijgers
435 niet toegankelijk voor krijgers
436 niet toegankelijk voor krijgers
437 niet toegankelijk voor krijgers
438 niet toegankelijk voor krijgers
439 kennis wezens: moeraswezens (enkel via rollenspel)
440 kennis wezens: dwaallichten (enkel via rollenspel)
441 niet toegankelijk voor krijgers
442 niet toegankelijk voor krijgers
443 niet toegankelijk voor krijgers

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 loas

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 krijgers
447 kennis eenzame (enkel via rollenspel)
448 **Volkskennis moeras elfen** (enkel via rollenspel)
449 niet toegankelijk voor krijgers

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 krijgers
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 niet toegankelijk voor krijgers
456 niet toegankelijk voor krijgers

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 krijgers

459 niet toegankelijk voor krijgers

460 niet toegankelijk voor krijgers

461 niet toegankelijk voor krijgers

462 niet toegankelijk voor krijgers

463 niet toegankelijk voor krijgers

464 niet toegankelijk voor krijgers

465 niet toegankelijk voor krijgers

466 niet toegankelijk voor krijgers

467 niet toegankelijk voor krijgers

468 kennis alchemy (enkel via rollenspel)

469 niet toegankelijk voor krijgers

470 niet toegankelijk voor krijgers

471 gebruiken vuurwapens (enkel via rollenspel)

472 redder 1

Omschrijving: je kan 1 persoon redem 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 redem en mee in het water nemen.

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

Voorkennis: zwemmen, redder 1

Klasse: iedereen

474 duiker 1

Omschrijving: je kan lang onder water blijven

Speltechnisch: je kan 30 tellen onder water blijven

Klasse: iedereen

475 kennis zeeduivels (enkel via rollenspel)

476 niet toegankelijk voor krijgers

477 niet toegankelijk voor krijgers

478 kennis kracht der raven (enkel via rollenspel)

479 diepere kennis ondode (enkel via rollenspel)

480 niet toegankelijk voor krijgers

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)

487 kennis de abysale 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)

niet toegankelijk voor krijgers

- 494 kennis dobunni (enkel via rollenspel)
 - 495 kennis covenant (enkel via rollenspel)
 - 496 niet toegankelijk voor krijgers
 - 497 niet toegankelijk voor krijgers
-

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

Pantser

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

Schilden

- i. Beukelaar
- ii. Strijdschild

Wapens

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

Overzicht Ambachtsuitrusting

1. Materiaal schrijft set
2. Materiaal vaandel
3. Materiaal beender werktuig set
4. Materiaal rituele dolk
5. Materiaal medische kit
6. Materiaal bont bewerking set
7. Materiaal delving set
8. Materiaal steen smeedt set
9. Materiaal folterwerktuigen
10. Materiaal gif mengt set

11. Materiaal gokker set
12. Materiaal leerbewerking set
13. Materiaal kruiden meng set
14. Materiaal houtbewerking set
15. Materiaal leerlooier set
16. Materiaal pendel
17. Materiaal touw
18. Materiaal smidse set
19. Materiaal blauwe verf
20. Materiaal naait grijf
21. Materiaal slotenmaker set
22. Materiaal inbreker set
23. Materiaal houthakker set
24. Materiaal steenslijper set
25. Materiaal uitbeent set
26. Materiaal werktuigen vallen
27. Materiaal vermomming set
28. Materiaal wichelarij
29. Postduif Speltechnisch: men kan een postduif inzetten om snel via spelleiding een bericht of brief te versturen naar derden in de wereld van Roanoke. Spelleiding zal oordelen wanneer men bericht terugkrijgt

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