

Roanoke: vagebond

Overzicht alle mogelijke vaardigheden.

Vagebonden

Kun je niet kiezen of je laat graag je optie open? Dan neem je best deze klasse.

Je kan van alles een beetje en je kunt je specialiseren in kleine dingen bv: spoorzoeker of dief, misschien een soort van Robin Hood. Voor veel van je vaardigheden ga je focus nodig hebben.

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 afgetrokken van zijn gif resistentie.

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

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

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

Symptoom: je valt neer en kan je niet meer bewegen

Effect: je verliest 1 LP op torso.

Er zijn binnen spel mogelijkheden om je GR te herwinnen.

Focus

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

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

Kortom: elke klasse heeft focus nodig.

Er zijn binnen spel mogelijkheden om je focus te herwinnen.

Kostuums

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

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

In de beschrijving van elk volk zal je een paar specifieke kenmerken terugvinden wat kledij en uiterlijk betreft.

Het is heel erg belangrijk dat je bij het maken van je kostuum hier rekening mee houdt.

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

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

Creëren & Evolutie van een personage

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

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

Achtergrondverhaal

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

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

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

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

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

Aankopen van vaardigheden

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

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

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

Aanleren van vaardigheden die niet in je lijst voorkomen

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

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

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

Per evenement kan men slechts 1 vaardigheid aanleren.

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

Hou hier rekening mee.

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

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

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

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

Hou hier rekening mee.

Het aanleren van niet-vaardigheden

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

Hieronder verstaan we:

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

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

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

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

Per evenement kan men slechts 1 vaardigheid aanleren.

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

Hou hier rekening mee.

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

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

1 2 de klasse

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

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

klasse: iedereen

2 6e zintuig

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

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

Klasse: vagebond, priester, magiër

3 niet toegankelijk voor vagebond

4 niet toegankelijk voor vagebond

- 5 niet toegankelijk voor vagebond
- 6 niet toegankelijk voor vagebond
- 7 niet toegankelijk voor vagebond
- 8 niet toegankelijk voor vagebond

9 Aanvoelen dieren

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

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

kost: 1 focus

klasse: iedereen

10 Aanvoelen wezens

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

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

kost: 1 focus

voorkennis: kennis wezens

klasse: magiër, priester

- 11 niet toegankelijk voor vagebond
- 12 niet toegankelijk voor vagebond
- 13 niet toegankelijk voor vagebond
- 14 niet toegankelijk voor vagebond
- 15 niet toegankelijk voor vagebond

16 Affiniteit

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

speltechnisch: je krijgt een unieke vaardigheid van spelleiding.

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

voorkennis: kennis dieren & monsters

klasse: iedereen

Hand-out: info over gekozen dier

17 afslachten dieren

omschrijving: je bent goed in het in elkaar hakken van dieren

speltechnisch: +1 schade tegen dieren.

kost: 1 focus/gevecht

prop: wapen (**zelf voorzien**)

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

klasse: vagebond

- 18 niet toegankelijk voor vagebond
- 19 niet toegankelijk voor vagebond
- 20 niet toegankelijk voor vagebond
- 21 niet toegankelijk voor vagebond

22 Afslachten monsters

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

speltechnisch: + 1 schade. Tegen monsters

kost: 1 focus/gevecht

prop: wapen (**zelf voorzien**)

voorkennis: wapengebruik (x)
klasse: krijger of vagebond

23 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

24 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

25 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

26 [Alertheid 1](#)

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

speltechnisch: je kan iedereen zien die gecamoufleerd rondwandelt wit lint

kost: 1 focus/ dagdeel

klasse: vagebond

27 [Alertheid 2](#)

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

speltechnisch: je kan iedereen zien die gecamoufleerd rondsluip & rondwandelt wit lint

kost: 1 focus/dagdeel

voorkennis: alertheid 1

klasse: vagebond

28 [Alertheid 3](#)

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

speltechnisch: je kan iedereen zien die gecamoufleerd is wit lint

kost: 1 focus/dagdeel

voorkennis: alertheid 1&2

klasse: vagebond

29 [angst resistentie](#)

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

speltechnisch: negeer eerste angst effect

kost: 1 focus /keer

klasse: iedereen

30 [Anker zicht](#)

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

speltechnisch: je kan een figurant vragen of het iets met geesten te maken heeft, je krijgt minimum en ja/nec 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 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

33 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

34 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

35 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

36 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

37 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

- 38 niet toegankelijk voor vagebond
- 39 niet toegankelijk voor vagebond
- 40 niet toegankelijk voor vagebond
- 41 niet toegankelijk voor vagebond
- 42 niet toegankelijk voor vagebond
- 43 niet toegankelijk voor vagebond

44 bescherming van het woud

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

speltechnisch: Wanneer je beide handen 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 bewusteloos

omschrijving: je slaat iemand langs achter bewusteloos

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

kost: 1 focus

prop: wapen met stomp uiteinde (zelf voorzien)

voorkennis: wapen gebruik (x)

klasse: vagebond

- 46 niet toegankelijk voor vagebond
- 47 niet toegankelijk voor vagebond
- 48 niet toegankelijk voor vagebond
- 49 niet toegankelijk voor vagebond
- 50 niet toegankelijk voor vagebond
- 51 niet toegankelijk voor vagebond
- 52 niet toegankelijk voor vagebond
- 53 niet toegankelijk voor vagebond

54 Bloedpijl I

omschrijving: je weet je pijl perfect te plaats en zodat het doelwit kan doodbloeden

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

kost: 1 focus

prop: (kruis)boog (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog

klasse: vagebond

- 55 niet toegankelijk voor vagebond
- 56 niet toegankelijk voor vagebond
- 57 niet toegankelijk voor vagebond
- 58 niet toegankelijk voor vagebond

59 Boomklimmen

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

speltechnisch: Het personage moet eerst tot 5 tellen alvorens men als 'boven' beschouwt wordt! Het duurt dan ook 5 tellen vooraleer men veilig terug beneden is. Dit kan enkel in bomen waarin logischerwijze een mens zou kunnen klimmen en blijven zitten. Men moet te allen tijde fysiek contact houden met de boom. Het personage kan enkel aangevallen worden met afstandswapens en spreuken op afstand. Indien men contact verliest met de boom (per ongeluk of door een roep-term) valt men en ontvangt men 2 schade op pantser op elke locatie extra.

Een boom kan omgehakt worden! Speltechnisch moet men hiervoor 10 minuten rollenspel uitspelen,. Tussen elke slag moet men 2 seconden tellen.(enkel met hout hakken)

kost: 1 focus

klasse: vagebond

60 niet toegankelijk voor vagebond

61 camouflage 1

omschrijving: je kan je goed verschuilen in het woud

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

kost: 1 focus

prop: wit lint te verkrijgen in ruiltent

klasse: vagebond

62 camouflage 2

omschrijving: je kan je zeer goed verschuilen in het woud

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

kost: 1 focus

prop: wit lint te verkrijgen in ruiltent

voorkennis: camouflage 1

klasse: vagebond

63 camouflage 3

omschrijving: je kan een worden met het woud en je verschuilen

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

kost: 1 focus

prop: wit lint te verkrijgen in ruiltent

voorkennis: camouflage 1-2

klasse: vagebond

64 niet toegankelijk voor vagebond

65 niet toegankelijk voor vagebond

66 niet toegankelijk voor vagebond

67 niet toegankelijk voor vagebond

68 niet toegankelijk voor vagebond

69 Cirkel des Doods 1

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

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

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

kost: 2 focus

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik (x)

klasse: krijger, vagebond

70 Cirkel des Doods 2

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

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

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

kost: 2 focus

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik (x), cirkel des doods 1

klasse: krijger, vagebond

71 Cirkel des Doods 3

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

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

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

kost: 3 focus

prop: wapen (zelf voorzien)

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

klasse: krijger, vagebond

72 controle dieren

omschrijving: je kan aan een gewillig dier een opdracht geven

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

kost: 2 focus

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

klasse: magiër, priester, vagebond

73 detecteer leugen

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

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

kost: 1 focus

klasse: vagebond

74 Dekking

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

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

kost: 1 focus

prop: schild (zelf voorzien)

voorkennis: schildgebruik beukelaar of schildgebruik strijdschild

klasse: krijger, vagebond

75 niet toegankelijk voor vagebond

76 niet toegankelijk voor vagebond

77 niet toegankelijk voor vagebond

78 niet toegankelijk voor vagebond

79 niet toegankelijk voor vagebond

80 niet toegankelijk voor vagebond

81 diefstal resistentie

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

speltechnisch: men kan niets stelen van je

kost: 1 focus/poging

klasse: vagebonden, ambacht

82 Dieren vriend

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

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

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

klasse: vagebond, priester, magiër

83 niet toegankelijk voor vagebond

84 Dolksteek

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

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

(figurant op hoogte brengen)

kost: 1 focus

prop: dolk (zelf voorzien)

voorkennis: wapen gebruik 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: wapen gebruik (x)

klasse: krijger, vagebond

87 niet toegankelijk voor vagebond

88 niet toegankelijk voor vagebond

89 niet toegankelijk voor vagebond

90 niet toegankelijk voor vagebond

91 Focus 1

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +1 focus

klasse: iedereen

92 Focus 2

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +2 focus

voorkennis: focus 1

klasse: iedereen

93 **Focus 3**

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +3 focus

voorkennis: focus 1-2

klasse: iedereen

94 **Focus 4**

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +4 focus

voorkennis: focus 1-3

klasse: iedereen

95 **Focus 5**

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +5 focus

voorkennis: focus 1-4

klasse: iedereen

96 **Focus 6**

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +6 focus

voorkennis: focus 1-5

klasse: iedereen

97 **Focus 7**

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +7 focus

voorkennis: focus 1-6

klasse: iedereen

98 **Focus 8**

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +8 focus

voorkennis: focus 1-7

klasse: iedereen

99 **Focus 9**

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +9 focus

voorkennis: focus 1-8

klasse: iedereen

100 **Focus 10**

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +10 focus

voorkennis: focus 1-9

klasse: iedereen

101 **niet toegankelijk voor vagebond**

102 **Folteren**

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

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

kost: 1 focus/vraag
prop: folterwerktuigen (zelf voorzien)
klasse: vagebond

103 niet toegankelijk voor vagebond
104 niet toegankelijk voor vagebond
105 niet toegankelijk voor vagebond
106 niet toegankelijk voor vagebond
107 niet toegankelijk voor vagebond
108 niet toegankelijk voor vagebond

109 Geestesoog

omschrijving: je hebt 'het zicht' en beschikt over een bovennatuurlijke connectie met het geestenrijk. je kan lagere geesten gewoon waarnemen en proberen met 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 vagebond

116 niet toegankelijk voor vagebond

117 Geluk

omschrijving: je hebt geluk, de een al wat meer dan de ander
speltechnisch: je kunt iets proberen ook al heb je niet de juiste skills, ga naar ruiltent zeg wat je wilt proberen. zeg hoeveel focus je wilt spenderen. en waag je kans (uiteraard hoe meer focus hoe groter uw kans
kost: aantal focus dat je wilt spenderen
klasse: vagebond

118 niet toegankelijk voor vagebond
119 niet toegankelijk voor vagebond
120 niet toegankelijk voor vagebond
121 niet toegankelijk voor vagebond
122 niet toegankelijk voor vagebond
123 niet toegankelijk voor vagebond
124 niet toegankelijk voor vagebond
125 niet toegankelijk voor vagebond
126 niet toegankelijk voor vagebond
127 niet toegankelijk voor vagebond

128 gidsen 1

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

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

kost: 1 focus

voorkennis: overleven (x)

klasse: vagebond

129 gidsen 2

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

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

kost: 1 focus

voorkennis: overleven (x), gidsen 1

klasse: vagebond

130 Gif resistentie 1

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

speltechnisch: +1 gif resistentie

klasse: iedereen

131 Gif resistentie 2

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

speltechnisch: geeft +2 gif resistentie

voorkennis: gif resistentie 1

klasse: iedereen

132 Gif resistentie 3

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

speltechnisch: geeft +3 gif resistentie

voorkennis: gif resistentie 1- 2

klasse: iedereen

133 Gif resistentie 4

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

speltechnisch: geeft +4 gif resistentie

voorkennis: gif resistentie 1- 3

klasse: iedereen

134 Gif resistentie 5

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

speltechnisch: geeft +4 gif resistentie
voorkennis: gif resistentie 1- 4
klasse: iedereen

135 gif zuigen

omschrijving: je bent in staat om kundig het gif uit een wonde te zuigen na enkele minuten rollenspel
speltechnisch: Dit kan enkel met een wapen-gif of een beet, niet met een geconsumeerd gif. De wonde moet nog 'open' zijn dus nog niet behandeld met chirurgie of eventuele andere genezingen. Na rollenspel mag men het gif ongeacht het niveau schrappen. Naargelang het gif kan spelleiding de 'zuiger' nawerkingen geven, dit is vooral het geval met hoog Niveau giften
kost: 1 focus
voorkennis: geen
klasse: genezer, vagebond

136 Gifmenger 1

omschrijving: je hebt kennis van planten en weet die te gebruiken om allerlei giften te maken
speltechnisch: je kan niv 1 giften maken die je kent ,men heeft hiervoor ingrediënten nodig
kost: 1 focus
grondstof: zie recept
prop: gif mengt set (**zelf voorzien**)
voorkennis: planten kennis
klasse: vagebond
Hand-out: 3 recepten niveau 1

137 Gifmenger 2

omschrijving: je hebt kennis van planten en weet die te gebruiken om allerlei drankjes te maken
speltechnisch: je kan niv 2 giften maken die je kent ,men heeft hiervoor ingrediënten nodig
kost: 2 focus
grondstof: zie recept
prop: gif mengt set (**zelf voorzien**)
voorkennis: planten kennis, gifmenger 1
klasse: vagebond
Hand-out: 3 recepten niveau 2

138 Gifmenger 3

omschrijving: je hebt kennis van planten en weet die te gebruiken om allerlei drankjes te maken
speltechnisch: je kan niv 3 giften maken die je kent ,men heeft hiervoor ingrediënten nodig
kost: 3 focus
grondstof: zie recept
prop: gif mengt set (**zelf voorzien**)
voorkennis: planten kennis, gifmenger 1- 2
klasse: vagebond
Hand-out: 2 recepten niveau 3

139 Gifmenger 4

omschrijving: je hebt kennis van planten en weet die te gebruiken om allerlei drankjes te maken
speltechnisch: je kan niv 4 giften maken die je kent ,men heeft hiervoor ingrediënten nodig
kost: 4 focus
grondstof: zie recept
prop: gif mengt set (**zelf voorzien**)
voorkennis: planten kennis, gifmenger 1- 3
klasse: vagebond
Hand-out: 2 recepten niveau 4

140 Gifmenger 5

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

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

kost: 5 focus

grondstof: zie recept

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

voorkennis: planten kennis, gifmenger 1- 4

klasse: vagebond

Hand-out: 1 recept niveau 5

141 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

142 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

143 [Gokken](#)

omschrijving: je bent een geboren gokker

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

kost: 1 focus

prop: spel(kaartspel, munt, dobbelspel enz.)(**zelf voorzien**)

klasse: vagebond

144 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

145 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

146 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

147 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

148 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

149 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

150 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

151 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

152 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

153 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

154 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

155 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

156 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

157 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

158 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

159 [Herkennen gif](#)

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

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

kost: 1 focus

voorkennis: planten kennis, gif mengen 1

klasse: vagebond

160 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

161 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

162 [Hinderlaag 1](#)

omschrijving: je doet de meeste schade uit een onverwachte hoek

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

kost: 1 focus

klasse: vagebond

163 [Hinderlaag 2](#)

omschrijving: je doet de meeste schade uit een onverwachte hoek

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

kost: 2 focus

voorkennis: hinderlaag 1

klasse: vagebond

164 [Hinderlaag 3](#)

omschrijving: je doet de meeste schade uit een onverwachte hoek

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

kost: 3 focus

voorkennis: hinderlaag 1- 2

klasse: vagebond

165 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

166 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

167 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

168 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

169 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

170 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

171 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

172 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

173 [hypnose 1](#)

omschrijving: je kan mensen hypnotiseren

speltechnisch: De hypnotiseur moet gedurende enkele minuten het doelwit 'bewerken' met een duidelijk rituele handeling (eigen keuze: slinger, massage etc.) Het doelwit moet gewillig zijn voor de behandeling! Het slachtoffer zal 3 vragen naar waarheid beantwoorden, met ja of nee. Het slachtoffer zal zich niets kunnen herinneren van wat er tijdens de hypnose sessie is gebeurd. De trance duurt 5 minuten, tot de hypnotiseur het beëindigt of het slachtoffer schade krijgt

kost: 1 focus/3 vragen

prop: pendel (**zelf voorzien**)

klasse: vagebond of genezer

174 [hypnose 2](#)

omschrijving: je kan mensen hypnotiseren

speltechnisch: De hypnotiseur moet gedurende enkele minuten het doelwit 'bewerken' met een duidelijk rituele handeling (eigen keuze: slinger, massage etc.) Het doelwit moet gewillig zijn voor de behandeling! Het slachtoffer zal 3 vragen naar waarheid beantwoorden. Het slachtoffer zal zich niets kunnen herinneren van wat er tijdens de hypnose sessie is gebeurd. De trance duurt 5 minuten, tot de hypnotiseur het beëindigt of het slachtoffer schade krijgt

kost: 1 focus/ 3 vragen

prop: pendel (**zelf voorzien**)

voorkennis: hypnose 1

klasse: vagebond of genezer

175 [hypnose 3](#)

omschrijving: je kan mensen hypnotiseren

speltechnisch: De hypnotiseur moet gedurende enkele minuten het doelwit 'bewerken' met een duidelijk rituele handeling (eigen keuze: slinger, massage etc.) Het doelwit moet gewillig zijn voor de behandeling! Het slachtoffer zal een korte actie uitvoeren. Het slachtoffer zal zich niets kunnen herinneren van wat er tijdens de hypnose sessie is gebeurd. De trance duurt 5 minuten, tot de hypnotiseur het beëindigt of het slachtoffer schade krijgt

kost: 1 focus/ opdracht

prop: pendel (**zelf voorzien**)

voorkennis: hypnose 1- 2

klasse: vagebond of genezer

176 [Impact schot](#)

omschrijving: je kan met een krachtig schot een tegenstander uit balans schieten

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

kost: 1 focus

prop: (kruis)boog(zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog

klasse: vagebond

177 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

178 [jager 1](#)

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

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

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapen gebruik (x), voor beenderen moet je uitbenen, kennis dieren & monsters

klasse: vagebond

179 [jager 2](#)

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

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

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapen gebruik (x), voor beenderen moet je uitbenen, kennis dieren & monsters, jager 1

klasse: vagebond

180 [jager 3](#)

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

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

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapen gebruik (x), voor beenderen moet je uitbenen, kennis dieren & monsters, jager 1- 2

klasse: vagebond

181 [jager 4](#)

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

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

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapen gebruik (x), voor beenderen moet je uitbenen, kennis dieren & monsters, jager 1- 3

klasse: vagebond

182 [jager 5](#)

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

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

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapen gebruik (x), voor beenderen moet je uitbenen, kennis dieren & monsters, jager 1-4

klasse: vagebond

183 [Kampioen](#)

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

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

kost: 5 focus

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik (x)

klasse: krijger

184 [Keel snijden](#)

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

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

kost: 5 focus

prop: dolk (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik dolk, bewusteloos, wurgen

klasse: vagebond

185 [kennis Dieren & Monsters](#)

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

speltechnisch: hand-out kennis Dieren & Monsters

klasse: iedereen

Hand-out: kennis Dieren & Monsters

186 [kennis Geesten](#)

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

speltechnisch: hand-out kennis Geesten

klasse: iedereen

Hand-out: kennis Geesten

187 [kennis ondode](#)

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

speltechnisch: hand-out kennis ondode

klasse: iedereen

Hand-out: kennis ondode

188 [kennis van symbolen](#)

omschrijving: je kan symbolen lezen, en tekens herkennen

speltechnisch: hand out kennis van symbolen

klasse: iedereen

Hand-out: kennis van symbolen

189 [kennis wezens Germanen](#)

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

speltechnisch: hand-out kennis wezens Germanen

voorkennis: volks kennis Germanen

klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Germanen

190 [kennis wezens Goten](#)

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

speltechnisch: hand-out kennis wezens Goten

voorkennis: volks kennis Goten

klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Goten

191 [kennis wezens Kelten](#)

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

speltechnisch: hand-out kennis wezens Kelten

voorkennis: volks kennis Kelten

klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Kelten

192 [kennis wezens pikten](#)

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

speltechnisch: hand-out kennis wezens pikten

voorkennis: volks kennis pikten

klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens pikten

193 [kennis wezens Vikingen](#)

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

speltechnisch: hand-out kennis wezens Vikingen

voorkennis: volks kennis Vikingen

klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Vikingen

194 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

195 [Knevelen](#)

omschrijving: je kan mensen en andere prooien vastbinden

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

prop: touw (**zelf voorzien**)

klasse: vagebond

196 [Krachtschot 1](#)

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

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

kost: 1 focus

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

voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog

klasse: vagebond of krijger

197 [Krachtschot 2](#)

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

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

kost: 1 focus

prop: (kruis)boog (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog, krachtschot 1

klasse: vagebond of krijger

198 [Krachtschot 3](#)

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

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

kost: 2 focus

prop: (kruis)boog (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog, krachtschot 1- 2

klasse: vagebond of krijger

199 [Krachtschot 4](#)

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

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

kost: 2 focus

prop: (kruis)boog (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog, krachtschot 1- 3

klasse: vagebond of krijger

200 [Krachtschot 5](#)

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

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

kost: 3 focus

prop: (kruis)boog (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog, krachtschot 1- 4

klasse: vagebond of krijger

201 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

202 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

203 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

204 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

205 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

206 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

207 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

208 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

209 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

210 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

211 [kruiden plukken 1](#)

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

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

218 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

219 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

220 [Leermeester](#)

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

speltechnisch: leermeester nodig die de vaardigheid al bezit en bereidwillig is deze 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 toegankelijk voor vagebond](#)

230 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

231 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

232 [Lezen & Schrijven](#)

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

233 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

234 [Lezen & Schrijven geheime taal](#)

omschrijving: je kan lezen en schrijven geheime taal

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

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

voorkennis: lezen & schrijven

klasse: vagebond

Hand-out: geheime taal

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

omschrijving: je kan lezen en schrijven en spreken oude taal

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

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

voorkennis: lezen & schrijven

klasse: vagebond, magiërs, priesters

Hand-out: oude taal

236 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

237 [liegen 1](#)

omschrijving: je bent een meesters in het liegen en bedriegen

speltechnisch: mag bij ondervraging liegen

kost: 1 focus/leugen

klasse: vagebond,

238 [liegen 2](#)

omschrijving: bent meesters in het liegen en bedriegen

speltechnisch: mag bij foltering liegen

kost: 1 focus/leugen

voorkennis: liegen 1

klasse: vagebond,

239 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

240 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

241 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

242 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

243 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

244 [Magie resistentie 1](#)

omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie

speltechnisch: men negeert de eerste niveau1 spreuk of magisch effect

kost: 1 focus

klasse: iedereen

245 [Magie resistentie 2](#)

omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie

speltechnisch: men negeert de eerste niveau2 spreuk of magisch effect

kost: 2 focus

voorkennis: magie resistentie 1

klasse: iedereen

246 [Magie resistentie 3](#)

omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie

speltechnisch: men negeert de eerste niveau3 spreuk of magisch effect

kost: 3 focus

voorkennis: magie resistentie 1- 2

klasse: iedereen

247 [Magie resistentie 4](#)

omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie

speltechnisch: men negeert de eerste niveau4 spreuk of magisch effect

kost: 4 focus

voorkennis: magie resistentie 1-3

klasse: iedereen

248 [Magie resistentie 5](#)

omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie

speltechnisch: men negeert de eerste niveau5 spreuk of magisch effect

kost: 5 focus

voorkennis: magie resistentie 1- 4

klasse: iedereen

249 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

250 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

251 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

252 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

253 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

254 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

255 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

256 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

257 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

258 [Moeilijk Doelwit](#)

omschrijving: je kan je schild gebruiken om vijandelijke schutters geen kans te geven

speltechnisch: schade verlaagt naar 1 en komt op schild van elk raak schot of worp gedaan met een afstandswapen

kost: 1 focus/keer

prop: schild (**zelf voorzien**)

voorkennis: schildgebruik beuklaar of schildgebruik strijdschild

klasse: krijger, vagebond

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 [Nachtwaker 1](#)

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

speltechnisch: vanaf schemering negeer alle angst effecten

kost: 1 focus/negeer

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

klasse: vagebond

261 [Nachtwaker 2](#)

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

speltechnisch: bij schemering

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

prop: zwarte cloak (zelf voorzien)

voorkennis: nachtwaker 1

klasse: vagebond

262 Nachtwaker 3

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

speltechnisch: bij schemering

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

prop: zwarte cloak (zelf voorzien)

voorkennis: nachtwaker 1- 2

klasse: vagebond

263 Nachtwaker 4

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

speltechnisch: bij schemering

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

prop: zwarte cloak, wapen (zelf voorzien)

voorkennis: nachtwaker 1- 3, wapengebruik (x)

klasse: vagebond

264 Nachtwaker 5

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

speltechnisch: bij schemering

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

prop: zwarte cloak, wapen (zelf voorzien)

voorkennis: nachtwaker 1- 4, wapengebruik (x)

klasse: vagebond

265 Nar 1

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

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

kost: 2 focus

klasse: vagebond

266 Nar 2

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

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

kost: 4 focus

voorkennis: nar 1

klasse: vagebond

267 niet toegankelijk voor vagebond

268 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

269 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

270 [Ondervragen](#)

omschrijving: je bent zo kundig in het vragenstellen

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

kost: 1 focus/ 3 vragen

klasse: vagebond

271 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

272 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

273 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

274 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

275 [Ontsnapping](#)

omschrijving: je kan los geraken of los maken van knopen

speltechnisch: men kan indien gekneveld na 5 min rollenspel los geraken

kost: 1 focus

voorkennis: knevelen

klasse: vagebond

276 [Ontwapen](#)

omschrijving: Je kan je tegenstander ontwapenen

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

kost: 1 focus

prop: wapen (**zelf voorzien**)

voorkennis: wapengebruik (x)

klasse: krijger, vagebond

277 [Ontwijk](#)

omschrijving: je bent zeer flexibel en kan snel reageren

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

kost: 1 focus

klasse: krijger, vagebond

278 [Oorlogsverf](#)

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

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

kost: afhankelijk van gekozen voordeel

grondstof: blauwe verf

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

voorkennis: volks kennis pikten

klasse: vagebond

279 [overleven bergen](#)

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

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

voorkennis: 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 [Pareer](#)

omschrijving: je bent een goed zwaard vechter en je kan bliksem snel pareren

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

kost: 1 focus

prop: wapen (**zelf voorzien**)

voorkennis: wapengebruik (x)

klasse: krijger, vagebond

289 Penetratie

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

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

kost: 1 focus/gevecht

prop: blaaspijp (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik blaaspijp

klasse: vagebonden

290 niet toegankelijk voor vagebond

291 Planten kennis

omschrijving: je hebt kennis van alle soorten planten

speltechnisch: hand-out 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 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

298 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

299 [Precisie afstand](#)

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

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

kost: 2 focus/gevecht

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

voorkennis: wapengebruik boog, kruisboog

klasse: vagebond

300 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

301 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

302 [Regeneratie 1](#)

omschrijving: je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je god

speltechnisch: (afbakening priester van eigen volk)mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten. De speler herwint zo +1 Levenspunt. Dit kan men 1x per periode gebruiken

kost: 1 focus

voorkennis: geloofskennis (x)

klasse: iedereen

303 [Regeneratie 2](#)

omschrijving: je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je god

speltechnisch: (afbakening priester van eigen volk)mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten. De speler herwint zo +2 Levenspunt. Dit kan men 1x per periode gebruiken

kost: 1 focus

voorkennis: geloofskennis (x), regeneratie 1

klasse: iedereen

304 [Regeneratie 3](#)

omschrijving: je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je god

speltechnisch: (afbakening priester van eigen volk)mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten. De speler herwint zo +3 Levenspunt. Dit kan men 1x per periode gebruiken

kost: 1 focus

voorkennis: geloofskennis (x), regeneratie 1- 2

klasse: iedereen

305 [Regeneratie 4](#)

omschrijving: je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je god

speltechnisch: (afbakening priester van eigen volk)mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten. De speler herwint zo +6. Dit kan men 1x per periode gebruiken

kost: 2 focus

voorkennis: geloofskennis (x), regeneratie 1- 3

klasse: iedereen

306 [Regeneratie 5](#)

omschrijving: je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je god

speltechnisch: (afbakening priester van eigen volk)mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten. De speler herwint zo +8. Dit kan men 1x per periode gebruiken

kost: 2 focus

voorkennis: geloofskennis (x), regeneratie 1- 4

klasse: iedereen

307 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

308 [Roddels](#)

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

speltechnisch: hand-out roddels

klasse: vagebond

Hand-out: roddels

309 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

310 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

311 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

312 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

313 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

314 [Schildgebruik: Beukelaar](#)

omschrijving: je kan met een schild vechten

speltechnisch: je kan een beukelaar gebruiken

prop: beukelaar (**zelf voorzien**)

klasse: krijger, vagebond

315 [schildgebruik: strijdschild](#)

omschrijving: je kan met een schild vechten

speltechnisch: je kan een strijdschild gebruiken

prop: strijdschild (**zelf voorzien**)

klasse: krijger, vagebond

316 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

317 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

318 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

319 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

321 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

322 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

323 [sloten openen 1](#)

omschrijving: je bent een inbreker

speltechnisch: je kan een niv 1 slot openen in 3 min.

kost: 1 focus

prop: inbrekers tools (**zelf voorzien**)

klasse: vagebond

324 [sloten openen 2](#)

omschrijving: je bent een inbreker

speltechnisch: je kan een niv 2 slot openen in 3 min.

kost: 1 focus

prop: inbrekers tools (**zelf voorzien**)

voorkennis: sloten openen 1

klasse: vagebond

325 [sloten openen 3](#)

omschrijving: je bent een inbreker
speltechnisch: je kan een niv 3 slot openen in 3 min..
kost: 2 focus
prop: inbrekers tools (zelf voorzien)
voorkennis: sloten openen 1- 2
klasse: vagebond

326 sloten openen 4

omschrijving: je bent een inbreker
speltechnisch: je kan een niv 4 slot openen in 3 min..
kost: 2 focus
prop: inbrekers tools (zelf voorzien)
voorkennis: sloten openen 1- 3
klasse: vagebond

327 sloten openen 5

omschrijving: je bent een inbreker
speltechnisch: je kan een niv 5 slot openen in 3 min..
kost: 3 focus
prop: inbrekers tools (zelf voorzien)
voorkennis: sloten openen 1- 4
klasse: vagebond

328 niet toegankelijk voor vagebond

329 Sluipaanval

omschrijving: je kan ongezien je doelwit aanvallen en weer verdwijnen
speltechnisch: je kan vanuit camouflage, 1 aanval doen en in camouflage blijven
kost: 3 focus
prop: wapen (zelf voorzien)
voorkennis: camouflage 1- 3, wapengebruik x
klasse: vagebond

330 Smeken

omschrijving: je kan goed smeken voor je leven
speltechnisch: een normale vijand zal je verder met rust laten , lukt maar 1 keer bij 1 bep persoon
kost: 1 focus overtuigend rollenspel
klasse: genezer, ambacht, vagebond

331 Snelle Slag

omschrijving: je kan een bliksemsnelle 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: 1 handig wapen (zelf voorzien)
voorkennis: wapengebruik 1handig wapen (x)
klasse: vagebond, krijger

332 speel dood

omschrijving: je kan goed doen of men dood is
speltechnisch: zal men zal u negeren dit kan slechts 1 maal per vijand let op Bep. dieren of wezens kunnen dit negeren
kost: 1 focus overtuigend rollenspel
klasse: vagebond, genezer

333 Spoorzoeken 1

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

speltechnisch: stel volgende vragen aan fig, Welke dieren, hoeveel, waar

kost: 1 focus

voorkennis: kennis dieren & monsters

klasse: vagebond

334 Spoorzoeken 2

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

speltechnisch: : stel volgende vragen aan fig, : wie, hoeveel, waar

kost: 1 focus

voorkennis: kennis dieren & monsters, spoorzoeken 1

klasse: vagebond

335 Spoorzoeken 3

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

speltechnisch: : stel volgende vragen aan fig, : wie, wat, hoeveel, waar

kost: 1 focus

voorkennis: kennis dieren & monsters, spoorzoeken 1- 2

klasse: vagebond

336 Spreken taal der dieren en monsters

omschrijving: je kan met dieren en beesten spreken

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

voorkennis: kennis dieren & monsters, aanvoelen dieren & monsters

klasse: vagebond, priester, magiër

337 spreken taal der wezens

omschrijving: je kan de taal der wezens spreken

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

voorkennis: kennis wezens (x)

klasse: iedereen

338 niet toegankelijk voor vagebond

339 niet toegankelijk voor vagebond

340 niet toegankelijk voor vagebond

341 niet toegankelijk voor vagebond

342 niet toegankelijk voor vagebond

343 niet toegankelijk voor vagebond

344 sterke geest

omschrijving: je kan je geest goed onder controle houden,

speltechnisch: hypnose werkt niet

kost: 1 focus

klasse: magiër, genezer, priester, vagebond, ambacht

345 niet toegankelijk voor vagebond

346 niet toegankelijk voor vagebond

347 niet toegankelijk voor vagebond

348 niet toegankelijk voor vagebond

349 niet toegankelijk voor vagebond

350 niet toegankelijk voor vagebond

351 niet toegankelijk voor vagebond

352 Training (niet cumuleerbaar met platte rust of meditatie)

omschrijving: je mag door middel van training je focus verhogen

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

klasse: krijger of vagebond

353 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

354 [vallen detecteren](#)

omschrijving: je kan actief op zoek gaan naar vallen

speltechnisch: door rollenspel kan men zoeken achter vallen

kost: 1 focus(enkel wanneer je niks ontmanteld)

klasse: vagebond

355 [Vallen Ontmantelen 1](#)

omschrijving: je kan vallen ontmantelen

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

kost: 1 focus

voorkennis: vallen detecteren

klasse: vagebond

356 [Vallen Ontmantelen 2](#)

omschrijving: je kan vallen ontmantelen

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

kost: 1 focus

voorkennis: vallen detecteren, vallen ontmantelen 1

klasse: vagebond

357 [Vallen Ontmantelen 3](#)

omschrijving: je kan vallen ontmantelen

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

kost: 2 focus

voorkennis: vallen detecteren, vallen ontmantelen 1- 2

klasse: vagebond

358 [Vallen Ontmantelen 4](#)

omschrijving: je kan vallen ontmantelen

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

kost: 2 focus

voorkennis: vallen detecteren, vallen ontmantelen 1- 3

klasse: vagebond

359 [Vallen Ontmantelen 5](#)

omschrijving: je kan vallen ontmantelen

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

kost: 3 focus

voorkennis: vallen detecteren, vallen ontmantelen 1- 4

klasse: vagebond

360 [vallen zetten 1](#)

omschrijving: je kan vallen zetten

speltechnisch: je kan niveau 1 vallen zetten die je kent

kost: 1 focus

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

klasse: vagebond

Hand-out: 3 vallen niveau 1

361 [vallen zetten 2](#)

omschrijving: je kan vallen zetten

speltechnisch: je kan niveau 2 vallen zetten die je kent

kost: 1 focus

prop: werktuig vallen zetten, markering val (met spelleiding af spreken)

voorkennis: vallen zetten 1

klasse: vagebond

Hand-out: 3 vallen niveau 2

362 vallen zetten 3

omschrijving: je kan vallen zetten

speltechnisch: je kan niveau 3 vallen zetten die je kent

kost: 2 focus

prop: werktuig vallen zetten, markering val (met spelleiding af spreken)

voorkennis: vallen zetten 1- 2

klasse: vagebond

Hand-out: 2 vallen niveau 3

363 vallen zetten 4

omschrijving: je kan vallen zetten

speltechnisch: je kan niveau 4 vallen zetten die je kent

kost: 2 focus

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

voorkennis: vallen zetten 1- 3

klasse: vagebond

Hand-out: 1 val niveau 4

364 vallen zetten 5

omschrijving: je kan vallen zetten

speltechnisch: je kan niveau 5 vallen zetten die je kent

kost: 3 focus

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

voorkennis: vallen zetten 1- 4

klasse: vagebond

Hand-out: 1 val niveau 5

365 vallend blad

omschrijving: je komt altijd op je voetjes terecht

speltechnisch: als je valt doet het neerkomen geen schade

kost: 1 focus

klasse: vagebond

366 Vaste Hand

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

speltechnisch: Het personage kan niet ontwapend worden

kost: 1 focus/gevecht

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik (x)

klasse: krijger, vagebond

367 niet toegankelijk voor vagebond

368 niet toegankelijk voor vagebond

369 niet toegankelijk voor vagebond

370 niet toegankelijk voor vagebond

371 Verblinding

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

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

kost: 1 focus

klasse: vagebond

372 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

373 [Verkenning](#)

omschrijving: Je bent een verkenners

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

kost: 1 focus

voorkennis: camouflage 1- 3,

klasse: vagebond

374 [Vermomming](#)

omschrijving: je kan zich kundig vermommen en zodoende anderen misleiden

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

kost: 1 focus

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

voorkennis: volks kennis x

klasse: vagebond

375 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

376 [Volks Sluipen](#)

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

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

kost: 2 focus

klasse: vagebond

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 [Wapengebruik: Combinatie I](#)

omschrijving: je kan een 1 handig wapen en een dolk tegelijk hanteren

speltechnisch: Deze doen respectievelijk de schade van voorvereiste vaardigheden

prop: wapen (**zelf voorzien**)

voorkennis: wapengebruik (x), wapengebruik dolk

klasse: krijger, vagebond

392 [Wapengebruik: Combinatie II](#)

omschrijving: Het personage kan 2 1handige wapens hanteren

speltechnisch: Deze doen respectievelijk de schade van voorvereiste vaardigheden

prop: wapens (**zelf voorzien**)

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

klasse: vagebond, krijger

393 [Wapengebruik: Dolk](#)

omschrijving: je kan een dolk hanteren

speltechnisch: Indien iemand eender welke vorm van pantser draagt, doet de dolk geen schade

prop: dolk (**zelf voorzien**)

klasse: iedereen

394 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

395 [Wapengebruik: Paalwapen](#)

omschrijving: je kan een paalwapen hanteren

speltechnisch: en doet hiermee 2 schade

prop: wapen (**zelf voorzien**)

klasse: krijger, vagebond, ambacht

396 [Wapengebruik: Staf](#)

omschrijving: je kan een staf hanteren

speltechnisch: doet hiermee 1 schade op pantser

prop: wapen (**zelf voorzien**)

klasse: iedereen

397 [Wapengebruik: Werpwapens](#)

omschrijving: je kan allerhande werpwapens hanteren

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

prop: wapen (**zelf voorzien**)

klasse: krijger, vagebond, ambacht

398 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

399 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

400 [Wegbranden Infectie](#)

omschrijving: je kan een infectie 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 [Wurgen](#)

omschrijving: je kan iemand wurgen

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

kost: 2 focus

prop: wc papier (**in ruil te krijgen**)

voorkennis: bewusteloos

klasse: vagebond

404 [zakenrollen 1](#)

omschrijving: Je bent een gauwdief

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

kost: 1 focus

prop: sticker niveau1 (**te krijgen in ruil te**)

klasse: vagebond

405 [zakenrollen 2](#)

omschrijving: Je bent een gauwdief

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

kost: 1 focus

prop: sticker niveau 2 (**te krijgen in ruil te**)

voorkennis: zakkenrollen 1

klasse: vagebond

406 [zakenrollen 3](#)

omschrijving: Je bent een gauwdief

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

kost: 2 focus

voorkennis: zakkenrollen 1- 2
klasse: vagebond

407 [zakkenrollen 4](#)

omschrijving: Je bent een gauwdief
speltechnisch informeert discreet een figurant met de vraag om een specifiek item te stelen die gaat kijken (ook discreet!) en het object waarna hij ze later (nooit direct) aan de gauwdief bezorgt
kost: 2 focus
voorkennis: zakkenrollen 1- 3
klasse: vagebond

408 [zakkenrollen 5](#)

omschrijving: Je bent een gauwdief
speltechnisch informeert discreet een figurant met de vraag om een specifiek item te verstoppen bij het slachtoffer die gaat kijken (ook discreet!) en het object over handige aan speler
kost: 3 focus
voorkennis: zakkenrollen 1- 4
klasse: vagebond

409 [Ziekteresistentie 1](#)

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

410 [Ziekteresistentie 2](#)

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

411 [Ziekteresistentie 3](#)

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

412 [Ziekteresistentie 4](#)

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

413 [Ziekteresistentie 5](#)

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

414 [Zwemmen](#)

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

415 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

416 [niet toegankelijk voor vagebond](#)

417 niet toegankelijk voor vagebond

418 niet toegankelijk voor vagebond

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 giffen (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 vagebond

452 kennis aquariaans (enkel via rollenspel)

453 kennis wezens van de zee (enkel via rollenspel)

454 kennis dieren en monsters van de zee (enkel via rollenspel)

455 kennis zeeingredienten (enkel via rollenspel)

456 kennis oesters en parels (enkel via rollenspel)

457 kennis zeenimfen (enkel via rollenspel)

458 niet toegankelijk voor vagebond

459 niet toegankelijk voor vagebond

460 niet toegankelijk voor vagebond

461 niet toegankelijk voor vagebond

462 niet toegankelijk voor vagebond

463 niet toegankelijk voor vagebond

464 niet toegankelijk voor vagebond

465 niet toegankelijk voor vagebond

466 niet toegankelijk voor vagebond

467 niet toegankelijk voor vagebond

468 kennis alchemy (enkel via rollenspel)

469 alchemische potions (rook, zuur, buskruit) (enkel via rollenspel)

470 niet toegankelijk voor vagebond

- 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 zij met pinnen, hetzij met een lemmet. Denk hier vooral aan speren.
- 6. Staven: Een staf is gewoonweg een lange stok, vaak gezien bij reizigers doorheen het ganse land. In Roanoke doen staven weinig tot geen schade tenzij men zich daarin specialiseert.
- 7. Bogen: hiermee worden de handbogen bedoelt. Dit is een afstandswapen en doet in Roanoke in het algemeen veel schade. Je moet echter wel raak kunnen schieten.
- 8. Kruisbogen: Dit zijn ook afstandswapens en doen tevens veel schade, als je raak schiet in Roanoke.
- 9. Werpwapens: stenen, dolken, bijlen alles zonder kern
- 10. Blaaspipen: 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 gries
21. Materiaal slotenmaker set
22. Materiaal inbreker set
23. Materiaal houthakker set
24. Materiaal steen slijper set
25. Materiaal uitbeent set
26. Materiaal werktuigen vallen
27. Materiaal vermomming set
28. Materiaal wichelarij
29. Postduif Speltechnisch: men kan een postduif inzetten om snel via spelleiding een bericht of brief te versturen naar derden in de wereld van Roanoke. Spelleiding zal oordelen wanneer men bericht terugkrijgt

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