

Magiër Roanoke: magiër

Overzicht alle mogelijke vaardigheden.

Magiërs

Ben je geïntrigeerd door het mysterieuze en betoverende aspect van magie? Als magiër omarm je de mystiek die met magische krachten gepaard gaat. Magiërs staan vaak op een afstand vanwege de aura van geheimzinnigheid die hen omringt. Deze klasse biedt diverse vormen van magie, waaronder spreuken, voodoo, recepten en rituelen.

De Betovering van Magische Krachten:

Magiërs hebben een diepe verbinding met de krachten die de wereld omringen. Door middel van hun magische vaardigheden kunnen ze spreuken uitspreken, voodoo-effecten creëren, unieke recepten toepassen en indrukwekkende rituelen uitvoeren.

De Kunsten van de Arcane Focus:

Om magische krachten te benutten, vereist dit intense focus. Je gebruikt je innerlijke energiebron om de mystieke krachten te kanaliseren en te manipuleren. Je vaardigheid in het uitvoeren van spreuken en magische handelingen staat in directe relatie tot je focus.

Rol van Roleplay:

Magiërs vormen de belichaming van magie in het spel en dienen als bron van verwondering en verbazing. Roleplay is van cruciaal belang bij het tot leven brengen van magische handelingen en het creëren van een magische sfeer. Je interpretatie van de mystieke krachten en rituelen zal bijdragen aan de diepte van het spel.

De Mystieke Paradox:

De magiër is vaak zowel gevreesd als bewonderd vanwege de ongrijpbare aard van hun krachten. Je zult uitgedaagd worden om evenwicht te vinden tussen het gebruik van magie en de gevolgen ervan, terwijl je jezelf verdiept in het complexe weefsel van magische kennis.

Door te kiezen voor de klasse van de magiër, betreed je een wereld van magische ontdekkingen en geheimen. Je zult de grenzen van het bekende overschrijden en de magische stroom van het spel verrijken met jouw unieke bijdrage.

Creëren & Evolutie van een personage

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

- Als je personage sterft, mag je per evenement dat je hebt meegedaan 1 extra EP besteden boven op je 15 EP + 5 extra EP naargelang het ingestuurde achtergrondverhaal. (Spelleiding kan hier uitzonderingen op maken als beloning voor goed rollenspel met vorig personage)

Achtergrondverhaal

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

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

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

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

Aankopen van vaardigheden

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

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

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

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

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

Klasse: iedereen

2 6e zintuig

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

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

Klasse: vagebond, priester, magiër

3 niet toegankelijk voor magiër

4 niet toegankelijk voor magiër

5 niet toegankelijk voor magiër

6 niet toegankelijk voor magiër

7 niet toegankelijk voor magiër

8 niet toegankelijk voor magiër

9 Aanvoelen dieren

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

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

Kost: 1 focus

Klasse: iedereen

10 Aanvoelen wezens

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

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

Kost: 1 focus

Voorkennis: kennis wezens

Klasse: magiër, priester

11 Afbakening 1

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

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

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

Kost: 2 focus

Prop: inkleding, stenen leggen, dreamcatchers, etc. **(zelf voorzien)**

Voorkennis magiër: magie kennis, Roep der magie, ritueel

Voorkennis priester: geloofskennis, Roeping, bidden en/of misviering,

Klasse: magiër, priester

12 Afbakening 2

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

Speltechnisch: Men kan dit slechts 1x per evenement initiëren: indien verdreven uit zijn territorium kan hij of zij dit niet meer doen tijdens een evenement. Men 'kiest' een bepaald stuk woud uit het zicht van enige bebouwing en speelt uit dat men 10 grote vierkante meters afbakt (zegenen, stenen leggen, dreamcatchers,

etc.). Dit wordt doorgegeven aan spelleiding en vastgelegd met de speler in kwestie en zal vanaf dan bekend staan als zijn/haar territorium.

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

Kost: 3 focus eenmalig

Prop: inkleding, stenen leggen, dreamcatchers, etc. (zelf voorzien)

Voorkennis magiër: magie kennis, Roep der magie, ritueel, afbakening 1

Voorkennis priester: geloofskennis, Roeping, bidden en/of misviering, afbakening 1

Klasse: magiër, priester

13 Afbakening 3

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

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

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

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

Prop: inkleding, stenen leggen, dreamcatchers, etc. (zelf voorzien)

Voorkennis magiër: magie kennis, Roep der magie, ritueel, afbakening 1&2

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

Klasse: magiër, priester

14 niet toegankelijk voor magiër

15 niet toegankelijk voor magiër

16 Affiniteit

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

Speltechnisch: je krijgt een unieke vaardigheid van spelleiding.

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

Voorkennis: kennis dieren & monsters

Klasse: iedereen

Hand-out: info over gekozen dier

17 niet toegankelijk voor magiër

18 Afslachten geesten

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

Speltechnisch: + 1 magische schade tegen geesten

Kost: 2 focus/gevecht

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: geestesoog, kennis geesten, wapengebruik (x)

Klasse: krijger, priester, magiër

19 niet toegankelijk voor magiër

- 20 niet toegankelijk voor magiër
- 21 niet toegankelijk voor magiër
- 22 niet toegankelijk voor magiër
- 23 niet toegankelijk voor magiër
- 24 niet toegankelijk voor magiër
- 25 niet toegankelijk voor magiër
- 26 niet toegankelijk voor magiër
- 27 niet toegankelijk voor magiër
- 28 niet toegankelijk voor magiër

29 angst resistentie

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

Speltechnisch: negeer eerste angst effect

Kost: 1 focus /keer

Klasse: iedereen

30 Anker zicht

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

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

Kost: 1 focus /onderzoek

Voorkennis: kennis geesten

Klasse: iedereen

- 31 niet toegankelijk voor magiër
- 32 niet toegankelijk voor magiër
- 33 niet toegankelijk voor magiër
- 34 niet toegankelijk voor magiër
- 35 niet toegankelijk voor magiër
- 36 niet toegankelijk voor magiër
- 37 niet toegankelijk voor magiër
- 38 niet toegankelijk voor magiër
- 39 niet toegankelijk voor magiër
- 40 niet toegankelijk voor magiër
- 41 niet toegankelijk voor magiër
- 42 niet toegankelijk voor magiër
- 43 niet toegankelijk voor magiër

44 bescherming van Het Woud

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

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

Kost: 2 focus

Klasse: magiër, genezer, priester, vagebond, ambacht

- 45 niet toegankelijk voor magiër
- 46 niet toegankelijk voor magiër

47 binden anker

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

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

Kost: afhankelijk van anker

Grondstof: afhankelijk van anker

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

Voorkennis magiër: geestesoog, kennis geesten, ankerzicht, magie kennis (x) roeping der magie, rituelen.

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

Klasse: magiër, priester

Hand-out: zit bij anker

48 [niet toegankelijk voor magiër](#)

49 [binden magie](#)

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

Speltechnisch: door rollenspel doet men een ritueel om een het magisch voorwerp aan iemand te binden.

Spelleiding moet aanwezig zijn.

Kost: afhankelijk van magisch voorwerp

Grondstof: afhankelijk van magisch voorwerp

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

Voorkennis: roeping der magie, magie kennis (x), ritueel, magisch zicht, magisch onderzoek, binden talisman.

Klasse: magiër

Hand-out: zit bij magisch voorwerp

50 [niet toegankelijk voor magiër](#)

51 [binden talisman](#)

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

Speltechnisch: door rollenspel doet men een ritueel om een talisman aan iemand te binden. **Spelleiding moet aanwezig zijn.**

Kost: afhankelijk van talisman

Grondstof: afhankelijk van talisman

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

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

Klasse: magiër

Hand-out: zit bij talisman

52 [Bloedkracht](#)

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

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

Kost: 2 focus/deelnemer

Grondstof: bloed (lp)

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

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

Klasse: magiër

53 [Bloedpact](#)

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

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

Kost: 1 focus/ niveau van spreuk/per persoon

Grondstof: bloed (lp)

Prop: ritueel dolk (zelf voorzien)

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

Klasse: magiër

54 niet toegankelijk voor magiër

55 niet toegankelijk voor magiër

56 niet toegankelijk voor magiër

57 niet toegankelijk voor magiër

58 niet toegankelijk voor magiër

59 niet toegankelijk voor magiër

60 niet toegankelijk voor magiër

61 niet toegankelijk voor magiër

62 niet toegankelijk voor magiër

63 niet toegankelijk voor magiër

64 niet toegankelijk voor magiër

65 niet toegankelijk voor magiër

66 niet toegankelijk voor magiër

67 niet toegankelijk voor magiër

68 niet toegankelijk voor magiër

69 niet toegankelijk voor magiër

70 niet toegankelijk voor magiër

71 niet toegankelijk voor magiër

72 controle dieren

Omschrijving: je kan aan een gewillig dier een opdracht geven

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

Kost: 2 focus

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

Klasse: magiër, priester, vagebond

73 niet toegankelijk voor magiër

74 niet toegankelijk voor magiër

75 niet toegankelijk voor magiër

76 niet toegankelijk voor magiër

77 niet toegankelijk voor magiër

78 niet toegankelijk voor magiër

79 niet toegankelijk voor magiër

80 niet toegankelijk voor magiër

81 niet toegankelijk voor magiër

82 Dierenvriend

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

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

Voorkennis: kennis dieren & beesten, aanvoelen dieren, spreken taal der dieren en monsters.

Klasse: vagebond, priester, magiër

83 Disruptie

Omschrijving: je bent in staat om een territorium, gewijde grond te verstoren met je eigen magie.

Speltechnisch: 1 maal per evenement, via een ritueel van 15 minuten rollenspel, aan het gebied dat hij wil verstoren.

Kost: 4 focus

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

Klasse: magiër

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

91 Focus 1

Omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus.

Speltechnisch: +1 focus

Klasse: iedereen

92 Focus 2

Omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus.

Speltechnisch: +2 focus

Voorkennis: focus 1

Klasse: iedereen

93 Focus 3

Omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus.

Speltechnisch: +3 focus

Voorkennis: focus 1-2

Klasse: iedereen

94 Focus 4

Omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus.

Speltechnisch: +4 focus

Voorkennis: focus 1-3

Klasse: iedereen

95 Focus 5

Omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus.

Speltechnisch: +5 focus

Voorkennis: focus 1-4

Klasse: iedereen

96 Focus 6

Omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus.

Speltechnisch: +6 focus

Voorkennis: focus 1-5

Klasse: iedereen

97 Focus 7

Omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus.

Speltechnisch: +7 focus

Voorkennis: focus 1-6

Klasse: iedereen

98 Focus 8

Omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus.

Speltechnisch: +8 focus

Voorkennis: focus 1-7

Klasse: iedereen

99 Focus 9

Omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus.

Speltechnisch: +9 focus

Voorkennis: focus 1-8

Klasse: iedereen

100 Focus 10

Omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus.

Speltechnisch: +10 focus

Voorkennis: focus 1-9

Klasse: iedereen

101 Focus drain

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

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

Kost: 5 focus

Prop: ritueel dolk (zelf voorzien)

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

Klasse: magiër

102 niet toegankelijk voor magiër

103 niet toegankelijk voor magiër

104 niet toegankelijk voor magiër

105 niet toegankelijk voor magiër

106 niet toegankelijk voor magiër

107 niet toegankelijk voor magiër

108 niet toegankelijk voor magiër

109 Geestesoog

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

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

Klasse: iedereen

110 Geloofskennis Goten

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

Speltechnisch: hand-out geloofskennis Goten

Klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Goten

Hand-out: geloofskennis Goten

111 Geloofskennis Pikten

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

Speltechnisch: hand-out geloofskennis Pikten

Klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Goten

Hand-out: geloofskennis Pikten

112 Geloofskennis Germanen

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

Speltechnisch: hand-out geloofskennis Germanen

Klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Germanen

Hand-out: geloofskennis Germanen

113 Geloofskennis Kelten

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

Speltechnisch: hand-out geloofskennis Kelten

Klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Kelten

Hand-out: geloofskennis Kelten

114 [Geloofskennis Vikingen](#)

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

Speltechnisch: hand-out geloofskennis Vikingen

Klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Vikingen

Hand-out: geloofskennis Vikingen

115 [niet toegankelijk voor magiër](#)

116 [niet toegankelijk voor magiër](#)

117 [niet toegankelijk voor magiër](#)

118 [niet toegankelijk voor magiër](#)

119 [niet toegankelijk voor magiër](#)

120 [niet toegankelijk voor magiër](#)

121 [niet toegankelijk voor magiër](#)

122 [niet toegankelijk voor magiër](#)

123 [niet toegankelijk voor magiër](#)

124 [niet toegankelijk voor magiër](#)

125 [niet toegankelijk voor magiër](#)

126 [niet toegankelijk voor magiër](#)

127 [niet toegankelijk voor magiër](#)

128 [niet toegankelijk voor magiër](#)

129 [niet toegankelijk voor magiër](#)

130 [Gif resistentie 1](#)

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

Speltechnisch: +1 gif resistentie

Klasse: iedereen

131 [Gif resistentie 2](#)

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

Speltechnisch: geeft +2 gif resistentie

Voorkennis: gif resistentie 1

Klasse: iedereen

132 [Gif resistentie 3](#)

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

Speltechnisch: geeft +3 gif resistentie

Voorkennis: gif resistentie 1- 2

Klasse: iedereen

133 [Gif resistentie 4](#)

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

Speltechnisch: geeft +4 gif resistentie

Voorkennis: gif resistentie 1- 3

Klasse: iedereen

134 [Gif resistentie 5](#)

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

Speltechnisch: geeft +4 gif resistentie

Voorkennis: gif resistentie 1- 4

Klasse: iedereen

135 [niet toegankelijk voor magiër](#)

136 [niet toegankelijk voor magiër](#)

137 niet toegankelijk voor magiër
138 niet toegankelijk voor magiër
139 niet toegankelijk voor magiër
140 niet toegankelijk voor magiër
141 niet toegankelijk voor magiër
142 niet toegankelijk voor magiër
143 niet toegankelijk voor magiër
144 niet toegankelijk voor magiër
145 niet toegankelijk voor magiër
146 niet toegankelijk voor magiër
147 niet toegankelijk voor magiër
148 niet toegankelijk voor magiër
149 niet toegankelijk voor magiër
150 niet toegankelijk voor magiër
151 niet toegankelijk voor magiër
152 niet toegankelijk voor magiër
153 niet toegankelijk voor magiër
154 niet toegankelijk voor magiër
155 niet toegankelijk voor magiër
156 niet toegankelijk voor magiër
157 niet toegankelijk voor magiër
158 niet toegankelijk voor magiër
159 niet toegankelijk voor magiër
160 niet toegankelijk voor magiër
161 niet toegankelijk voor magiër
162 niet toegankelijk voor magiër
163 niet toegankelijk voor magiër
164 niet toegankelijk voor magiër
165 niet toegankelijk voor magiër
166 niet toegankelijk voor magiër
167 niet toegankelijk voor magiër
168 niet toegankelijk voor magiër
169 niet toegankelijk voor magiër
170 niet toegankelijk voor magiër
171 niet toegankelijk voor magiër
172 niet toegankelijk voor magiër
173 niet toegankelijk voor magiër
174 niet toegankelijk voor magiër
175 niet toegankelijk voor magiër
176 niet toegankelijk voor magiër
177 niet toegankelijk voor magiër
178 niet toegankelijk voor magiër
179 niet toegankelijk voor magiër
180 niet toegankelijk voor magiër
181 niet toegankelijk voor magiër
182 niet toegankelijk voor magiër
183 niet toegankelijk voor magiër
184 niet toegankelijk voor magiër

185 kennis Dieren & Monsters

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

Speltechnisch: hand-out kennis Dieren & Monsters

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis Dieren & Monsters

186 kennis Geesten

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

Speltechnisch: hand-out kennis Geesten

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis Geesten

187 kennis ondode

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

Speltechnisch: hand-out kennis ondode

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis ondode

188 kennis van symbolen

Omschrijving: je kan symbolen lezen, en tekens herkennen

Speltechnisch: hand-out kennis van symbolen

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis van symbolen

189 kennis wezens Germanen

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

Speltechnisch: hand-out kennis wezens Germanen

Voorkennis: volkskennis Germanen

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Germanen

190 kennis wezens Goten

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

Speltechnisch: hand-out kennis wezens Goten

Voorkennis: volkskennis Goten

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Goten

191 kennis wezens Kelten

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

Speltechnisch: hand-out kennis wezens Kelten

Voorkennis: volkskennis Kelten

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Kelten

192 kennis wezens Pikten

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

Speltechnisch: hand-out kennis wezens Pikten

Voorkennis: volkskennis Pikten

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Pikten

193 kennis wezens Vikingen

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

Speltechnisch: hand-out kennis wezens Vikingen

Voorkennis: volkskennis Vikingen

Klasse: iedereen

Hand-out: kennis wezens Vikingen

194 niet toegankelijk voor magiër
195 niet toegankelijk voor magiër
196 niet toegankelijk voor magiër
197 niet toegankelijk voor magiër
198 niet toegankelijk voor magiër
199 niet toegankelijk voor magiër
200 niet toegankelijk voor magiër
201 niet toegankelijk voor magiër
202 niet toegankelijk voor magiër
203 niet toegankelijk voor magiër
204 niet toegankelijk voor magiër
205 niet toegankelijk voor magiër
206 niet toegankelijk voor magiër
207 niet toegankelijk voor magiër
208 niet toegankelijk voor magiër
209 niet toegankelijk voor magiër
210 niet toegankelijk voor magiër
211 niet toegankelijk voor magiër
212 niet toegankelijk voor magiër 2
213 niet toegankelijk voor magiër
214 niet toegankelijk voor magiër
215 niet toegankelijk voor magiër
216 niet toegankelijk voor magiër
217 niet toegankelijk voor magiër
218 niet toegankelijk voor magiër
219 niet toegankelijk voor magiër

220 [Leermeester](#)

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

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

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

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

Kost: 1 focus

Klasse: iedereen

221 [Levenspunten 1](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie.

Speltechnisch: +1 LP op elke locatie

Klasse: iedereen

222 [Levenspunten 2](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie.

Speltechnisch: +2 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1

Klasse: iedereen

223 [Levenspunten 3](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie.

Speltechnisch: +3 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-2

Klasse: iedereen

224 [Levenspunten 4](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie.

Speltechnisch: +4 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-3

Klasse: iedereen

225 [Levenspunten 5](#)

Omschrijving: je lichaam is in supergoede conditie.

Speltechnisch: +5 LP op elke locatie

Voorkennis: levenspunten 1-4

Klasse: iedereen

226 [niet toegankelijk voor magiër](#)

227 [niet toegankelijk voor magiër](#)

228 [niet toegankelijk voor magiër](#)

229 [niet toegankelijk voor magiër](#)

230 [niet toegankelijk voor magiër](#)

231 [Levenszicht](#)

Omschrijving: Net als een roofdier kan je 'ruiken' of instinctief aanvoelen welke prooi het zwakst of ziek is.

Speltechnisch: Deze vaardigheid laat toe om na wat rollenspel de levenspunten van een bepaald doelwit te weten te komen. Evenals of het vergiftigd of ziek is, maar men kan geen specifieke details achterhalen.

Na rollenspel van 3 min kan men aan figurant vragen wie het zwakste is van de groep en wie de sterkste is.

Kost: 1 focus

Voorkennis: roeping of roeping der magie

Klasse: magiër, priester

232 [Lezen & Schrijven](#)

Omschrijving: je kan lezen en schrijven

Speltechnisch: Het personage kan de volkstaal lezen en schrijven en spreken. De volkstaal wordt gesimuleerd door Nederlands

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

Klasse: magiër, priester, ambacht, vagebond, genezer

233 [lezen & schrijven Arcana Taal](#)

Omschrijving: je bent in staat het magisch schrift te lezen en te schrijven.

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

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

Voorkennis: lezen & schrijven

Klasse: magiër

Hand-out: arcane taal

234 [niet toegankelijk voor magiër](#)

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

Omschrijving: je kan lezen en schrijven en spreken oude taal

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

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

Voorkennis: lezen & schrijven

Klasse: vagebond, magiërs, priesters

Hand-out: oude taal

236 [niet toegankelijk voor magiër](#)

237 [niet toegankelijk voor magiër](#)

238 [niet toegankelijk voor magiër](#)

239 [magie kennis Goten](#)

Omschrijving: je hebt kennis over magie en rituelen van Goten.

Speltechnisch: hand-out magie kennis Goten

Voorkennis: volkskennis Goten

Klasse: magiër

Hand-out: magie kennis Goten

240 [magie kennis Kelten](#)

Omschrijving: je hebt kennis over magie en rituelen van Kelten.

Speltechnisch: hand-out magie kennis Kelten

Voorkennis: volkskennis Kelten

Klasse: magiër

Hand-out: magie kennis Kelten

241 [magie kennis Pikten](#)

Omschrijving: je hebt kennis over magie en rituelen van Pikten.

Speltechnisch: hand-out magie kennis Pikten

Voorkennis: volkskennis Pikten

Klasse: magiër

Hand-out: magie kennis Pikten

242 [magie kennis Germanen](#)

Omschrijving: je hebt kennis over magie en rituelen van Germanen.

Speltechnisch: hand-out magie kennis Germanen

Voorkennis: volkskennis Germanen

Klasse: magiër

Hand-out: magie kennis Germanen

243 [magie kennis Vikingen](#)

Omschrijving: je hebt kennis over magie en rituelen van Vikingen.

Speltechnisch: hand-out magie kennis Vikingen

Voorkennis: volkskennis Vikingen

Klasse: magiër

Hand-out: magie kennis Vikingen

244 [Magie resistentie 1](#)

Omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie.

Speltechnisch: men negeert de eerste niveau1 spreuk of magisch effect.

Kost: 1 focus

Klasse: iedereen

245 [Magie resistentie 2](#)

Omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie.

Speltechnisch: men negeert de eerste niveau2 spreuk of magisch effect.

Kost: 2 focus

Voorkennis: magie resistentie 1

Klasse: iedereen

246 [Magie resistentie 3](#)

Omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie.

Speltechnisch: men negeert de eerste niveau3 spreuk of magisch effect.

Kost: 3 focus

Voorkennis: magie resistentie 1- 2

Klasse: iedereen

247 [Magie resistentie 4](#)

Omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie.

Speltechnisch: men negeert de eerste niveau4 spreuk of magisch effect.

Kost: 4 focus

Voorkennis: magie resistentie 1-3

Klasse: iedereen

248 [Magie resistentie 5](#)

Omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie.

Speltechnisch: men negeert de eerste niveau5 spreuk of magisch effect.

Kost: 5 focus

Voorkennis: magie resistentie 1- 4

Klasse: iedereen

249 [magisch onderzoek](#)

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

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

Kost: 1 focus of er moet iets anders vermeld zijn.

Voorkennis: magie kennis (x), roep der magie, magisch zicht.

Klasse: magiër

250 [Magisch schild 1](#)

Omschrijving: je kan je domein beschermen tegen indringers.

Speltechnisch: de magiër steekt haar handen omhoog, niemand kan haar domein nog betreden.

Kost: 1 focus /5 min

Voorkennis: magie kennis (x), roeping der magie, ritueel, afbakening.

Ras: iedereen

Klasse: magiër

251 [Magisch schild 2](#)

Omschrijving: je kan je domein beschermen tegen indringers.

Speltechnisch: de magiër steekt haar handen omhoog, niemand kan haar domein nog betreden of verlaten.

Kost: 1 focus/ 5 min

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

Klasse: magiër

252 [magisch Zicht](#)

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

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

Kost: 1 focus

Voorkennis: magie kennis (x), roep der magie

Klasse: magiër

253 [niet toegankelijk voor magiër](#)

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

Omschrijving: je kan door meditatie wat op krachten komen.

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

Klasse: magiërs, priesters

255 [niet toegankelijk voor magiër](#)

256 [niet toegankelijk voor magiër](#)

257 [niet toegankelijk voor magiër](#)

258 [niet toegankelijk voor magiër](#)

259 Mythes

Omschrijving: je luistert en vertelt graag, je hoort en kent veel verhalen van je volk.

Speltechnisch: hand-out mythe van jouw volk.

Klasse: iedereen

Hand-out: mythe

260 niet toegankelijk voor magiër

261 niet toegankelijk voor magiër

262 niet toegankelijk voor magiër

263 niet toegankelijk voor magiër

264 niet toegankelijk voor magiër

265 niet toegankelijk voor magiër

266 niet toegankelijk voor magiër

267 Natuurvechter 1

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

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

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: roeping of roeping der magie

Klasse: magiër, priester

268 Natuurvechter 2

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

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

Prop: wapen (zelf voorzien)

Voorkennis: roeping of roeping der magie, natuurvechter 1

Klasse: magiër, priester

269 Natuurvechter 3

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

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

Prop: wapen (zelf voorzien)

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

Klasse: magiër, priester

270 niet toegankelijk voor magiër

271 niet toegankelijk voor magiër

272 niet toegankelijk voor magiër

273 niet toegankelijk voor magiër

274 ontbinden magie

Omschrijving: je kan magie ontbinden.

Speltechnisch: men kan door rollenspel een magische beïnvloeding verwijderen.

Kost: dubbele kost van de magie of de moed anders vermeld worden.

Voorkennis magiër: roeping der magie, magie kennis (x) ritueel

Voorkennis priester: roeping of geloofskennis (x), misviering

Klasse: magiër, priester

275 niet toegankelijk voor magiër

276 niet toegankelijk voor magiër

277 niet toegankelijk voor magiër

278 niet toegankelijk voor magiër

279 [overleven bergen](#)

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

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

Voorkennis: volkskennis Germanen

Klasse: iedereen

280 [overleven moeras](#)

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

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

Voorkennis: volkskennis Goten

Klasse: iedereen

281 [overleven ondergrond](#)

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

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

Voorkennis: volkskennis Germanen

Klasse: iedereen

282 [overleven woestijn](#)

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

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

Voorkennis: volkskennis Pikten

Klasse: iedereen

283 [Pantserdracht beenderen](#)

Omschrijving: je kan een beenderpantser dragen.

Speltechnisch: je mag beenderpantser dragen.

Prop: beenderpantser (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis Goten

Klasse: iedereen

284 [Pantserdracht bont](#)

Omschrijving: je kan een bontpantser dragen.

Speltechnisch: je mag bontpantser dragen.

Prop: bontpantser (**zelf voorzien**)

Klasse: iedereen

285 [Pantserdracht hardleer](#)

Omschrijving: je kan een hardleren pantser dragen.

Speltechnisch: je mag hardleren pantser dragen.

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

Klasse: iedereen

286 [Pantserdracht mailen](#)

Omschrijving: je kan een maliën dragen.

Speltechnisch: je mag maliën dragen.

Prop: maliën (**zelf voorzien**)

Voorkennis: volkskennis Vikingen

Klasse: iedereen

287 [Pantserdracht zachtleer](#)

Omschrijving: je kan een leren pantser dragen.

Speltechnisch: je mag leren pantser dragen.

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

Klasse: iedereen

288 niet toegankelijk voor magiër
289 niet toegankelijk voor magiër
290 niet toegankelijk voor magiër
291 niet toegankelijk voor magiër
292 niet toegankelijk voor magiër
293 niet toegankelijk voor magiër
294 niet toegankelijk voor magiër
295 niet toegankelijk voor magiër
296 niet toegankelijk voor magiër
297 niet toegankelijk voor magiër
298 niet toegankelijk voor magiër
299 niet toegankelijk voor magiër
300 niet toegankelijk voor magiër
301 niet toegankelijk voor magiër

302 Regeneratie 1

Omschrijving: je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je God.

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

Kost: 1 focus

Voorkennis: geloofskennis (x)

Klasse: iedereen

303 Regeneratie 2

Omschrijving: je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je God.

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

Kost: 1 focus

Voorkennis: geloofskennis (x), regeneratie 1

Klasse: iedereen

304 Regeneratie 3

Omschrijving: je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je God.

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

Kost: 1 focus

Voorkennis: geloofskennis (x), regeneratie 1- 2

Klasse: iedereen

305 Regeneratie 4

Omschrijving: je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je God.

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

Kost: 2 focus

Voorkennis: geloofskennis (x), regeneratie 1- 3

Klasse: iedereen

306 Regeneratie 5

Omschrijving: je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je God.

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

Kost: 2 focus

Voorkennis: geloofskennis (x), regeneratie 1- 4

Klasse: iedereen

307 Ritueel

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

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

Voorkennis: roeping der magie, magie kennis (x)

Klasse: magiër

308 niet toegankelijk voor magiër

309 [Roep der magiër](#)

Omschrijving: je staat dicht bij de natuur en mag je magiër noemen.

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

Klasse: magiër

310 niet toegankelijk voor magiër

311 niet toegankelijk voor magiër

312 niet toegankelijk voor magiër

313 niet toegankelijk voor magiër

314 niet toegankelijk voor magiër

315 niet toegankelijk voor magiër

316 niet toegankelijk voor magiër

317 niet toegankelijk voor magiër

318 niet toegankelijk voor magiër

319 niet toegankelijk voor magiër

320 niet toegankelijk voor magiër

321 niet toegankelijk voor magiër

322 niet toegankelijk voor magiër

323 niet toegankelijk voor magiër

324 niet toegankelijk voor magiër

325 niet toegankelijk voor magiër

326 niet toegankelijk voor magiër

327 niet toegankelijk voor magiër

328 niet toegankelijk voor magiër

329 niet toegankelijk voor magiër

330 niet toegankelijk voor magiër

331 niet toegankelijk voor magiër

332 niet toegankelijk voor magiër

333 niet toegankelijk voor magiër

334 niet toegankelijk voor magiër

335 niet toegankelijk voor magiër

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 om te zeggen wat men bedoelt.

Voorkennis: kennis dieren & monsters, aanvoelen dieren & monsters

Klasse: vagebond, priester, magiër

337 [spreken taal der wezens](#)

Omschrijving: je kan de taal der wezens spreken.

Speltechnisch: de taal der wezens wordt gesimuleerd door Frans (Ned met Frans accent-).

Voorkennis: kennis wezens (x)

Klasse: iedereen

338 [spreuken 1](#)

Omschrijving: Je bent in staat om de magische krachten te gebruiken.

Speltechnisch: je kan nu niveau1 spreuken.

Kost: 1 focus

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

Klasse: magiër

Hand-out: 3 spreuken niveau1

339 [spreuken 2](#)

Omschrijving: Je bent in staat om de magische krachten te gebruiken.

Speltechnisch: je kan nu niveau2 spreuken.

Kost: 2 focus

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

Klasse: magiër

Hand-out: 3 spreuken niveau2

340 [spreuken 3](#)

Omschrijving: Je bent in staat om de magische krachten te gebruiken.

Speltechnisch: je kan nu niveau3 spreuken.

Kost: 3 focus

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

Klasse: magiër

Hand-out: 2 spreuken niveau3

341 [Spreuken 4](#)

Omschrijving: Je bent in staat om de magische krachten te gebruiken.

Speltechnisch: je kan nu niveau4 spreuken.

Kost: 4 focus

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

Klasse: magiër

Hand-out: 1 spreuk niveau4

342 [spreuken 5](#)

Omschrijving: Je bent in staat om de magische krachten te gebruiken.

Speltechnisch: je kan nu niveau5 spreuken.

Kost: 5 focus

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

Klasse: magiër

Hand-out: 1 spreuk niveau5

343 [niet toegankelijk voor magiër](#)

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 magiër](#)

346 [niet toegankelijk voor magiër](#)

347 [niet toegankelijk voor magiër](#)

348 [niet toegankelijk voor magiër](#)

349 [niet toegankelijk voor magiër](#)

350 [niet toegankelijk voor magiër](#)

351 [niet toegankelijk voor magiër](#)

352 [niet toegankelijk voor magiër](#)

353 [niet toegankelijk voor magiër](#)

354 [niet toegankelijk voor magiër](#)

355 [niet toegankelijk voor magiër](#)

356 [niet toegankelijk voor magiër](#)

357 niet toegankelijk voor magiër
358 niet toegankelijk voor magiër
359 niet toegankelijk voor magiër
360 niet toegankelijk voor magiër
361 niet toegankelijk voor magiër
362 niet toegankelijk voor magiër
363 niet toegankelijk voor magiër
364 niet toegankelijk voor magiër
365 niet toegankelijk voor magiër
366 niet toegankelijk voor magiër
367 niet toegankelijk voor magiër
368 niet toegankelijk voor magiër
369 niet toegankelijk voor magiër
370 niet toegankelijk voor magiër
371 niet toegankelijk voor magiër
372 niet toegankelijk voor magiër
373 niet toegankelijk voor magiër
374 niet toegankelijk voor magiër
375 niet toegankelijk voor magiër
376 niet toegankelijk voor magiër

377 **Volkskennis Germanen (gratis voor Germanen)**

Omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Germanen.

Speltechnisch: hand-out Germanen,

Klasse: iedereen

Hand-out: Volkskennis Germanen

378 **Volkskennis Goten (gratis voor Goten)**

Omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Goten.

Speltechnisch: hand-out Goten

Klasse: iedereen

Hand-out: volkskunde Goten

379 **Volkskennis Kelten (gratis voor Kelten)**

Omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Kelten.

Speltechnisch: hand-out Kelten

Klasse: iedereen

Hand-out: volkskennis Kelten

380 **Volkskennis Pikten (gratis voor Pikten)**

Omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Pikten.

Speltechnisch: hand-out Pikten

Klasse: iedereen

Hand-out: volkskennis Pikten

381 **Volkskennis Vikingen (gratis voor Vikingen)**

Omschrijving: Je hebt een uitvoerige kennis over de Vikingen.

Speltechnisch: hand-out Vikingen

Klasse: iedereen

Hand-out: volkskennis Vikingen

382 niet toegankelijk voor magiër
383 niet toegankelijk voor magiër
384 niet toegankelijk voor magiër
385 niet toegankelijk voor magiër
386 niet toegankelijk voor magiër

387 niet toegankelijk voor magiër

388 niet toegankelijk voor magiër

389 Wapengebruik: Blaaspijp

Omschrijving: je kan een blaaspijp hanteren.

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

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: vagebond, magiër

390 niet toegankelijk voor magiër

391 niet toegankelijk voor magiër

392 niet toegankelijk voor magiër

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 magiër

395 niet toegankelijk voor magiër

396 Wapengebruik: Staf

Omschrijving: je kan een staf hanteren.

Speltechnisch: doet hiermee 1 schade op pantser.

Prop: wapen (zelf voorzien)

Klasse: iedereen

397 niet toegankelijk voor magiër

398 niet toegankelijk voor magiër

399 niet toegankelijk voor magiër

400 Wegbranden Infectie

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

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

Kost: 1 focus

Prop: vuur

Klasse: iedereen

401 Wichelarij

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

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

Kost: 1 focus

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

Klasse: iedereen

402 woud kennis

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

Speltechnisch: hand-out woud kennis

Klasse: priester, genezer, ambacht, magiër, vagebond

Hand-out: woud kennis

403 niet toegankelijk voor magiër

404 niet toegankelijk voor magiër

405 niet toegankelijk voor magiër

406 niet toegankelijk voor magiër

407 niet toegankelijk voor magiër

408 niet toegankelijk voor magiër

409 [Ziekteresistentie 1](#)

Omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes.

Speltechnisch: ontvangt +1 ziekteresistentie

Klasse: iedereen

410 [Ziekteresistentie 2](#)

Omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes.

Speltechnisch: ontvangt +1 ziekteresistentie extra

Voorkennis: ziekteresistentie 1

Klasse: iedereen

411 [Ziekteresistentie 3](#)

Omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes.

Speltechnisch: ontvangt +1 ziekteresistentie extra

Voorkennis: ziekteresistentie 1- 2

Klasse: iedereen

412 [Ziekteresistentie 4](#)

Omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes.

Speltechnisch: ontvangt +1 ziekteresistentie extra

Voorkennis: ziekteresistentie 1-3

Klasse: iedereen

413 [Ziekteresistentie 5](#)

Omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes.

Speltechnisch: ontvangt +1 ziekteresistentie extra

Voorkennis: ziekteresistentie 1- 4

Klasse: iedereen

414 [Zwemmen](#)

Omschrijving: Je hebt geleerd om te zwemmen.

Speltechnisch: je kan zwemmen

Kost: 1 focus

Klasse: iedereen

415 niet toegankelijk voor magiër

416 niet toegankelijk voor magiër

417 niet toegankelijk voor magiër

418 niet toegankelijk voor magiër

419 niet toegankelijk voor magiër

420 niet toegankelijk voor magiër

421 niet toegankelijk voor magiër

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

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

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

Prop: schrijf set (zelf voorzien)

Voorkennis: lezen & schrijven

Klasse: iedereen behalve krijger

Hand-out: taal der geesten

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

424 lezen & schrijven der demonen (enkel via rollenspel)

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

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

427 volkskennis steppe elfen (enkel via rollenspel)

428 geheime kennis maankrijgers (enkel via rollenspel)

429 kennis pelswacht (enkel via rollenspel)

430 kennis bloedkrijgers (enkel via rollenspel)

431 kennis walkuren (enkel via rollenspel)

432 kennis wachters (enkel via rollenspel)

433 kennis schildmaagden (enkel via rollenspel)

434 kennis geestenrijk

Omschrijving: je hebt kennis van het geestenrijk.

Speltechnisch: je ontvangt een hand-out geestenrijk.

Voorkennis: kennis geesten, kennis loa's.

Klasse: iedereen behalve krijger.

Hand-out: kennis geestenrijk.

435 kennis schorpioenen (enkel via rollenspel)

436 kennis weerwolven (enkel via rollenspel)

437 kennis over elementalen, elementen, elementie, naturalen, origans (enkel via rollenspel)

438 niet toegankelijk voor magiër

439 kennis wezens: moeraswezens (enkel via rollenspel)

440 kennis wezens: dwaallichten (enkel via rollenspel)

441 kennis slangen

Omschrijving: je hebt je gespecialiseerd in slangen.

Speltechnisch: geeft recht op hand-out kennis slangen.

Voorkennis: kennis Dieren & Monsters

Klasse: iedereen behalve krijger

Hand-out: (R)hand-out 'slangen'

442 kennis spinnen

Omschrijving: je hebt je gespecialiseerd in spinnen.

Speltechnisch: geeft recht op (R)hand-out 'ziektes en giften door dieren'.

Voorkennis: kennis Dieren & Monsters

Klasse: iedereen behalve krijger

Hand-out: (R)hand-out 'spinnen'

443 niet toegankelijk voor magiër

444 Kennis loa's

Omschrijving: door je ervaring, of oude verhalen heb je een basiskennis over loa's.

Speltechnisch: hand-out kennis loa's.

Voorkennis: kennis geesten

Klasse: iedereen

Hand-out: (R)hand-out 'kennis geesten loa's'

445 Kennis voodoo

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

Speltechnisch: hand-out kennis voodoo

Voorkennis: kennis geesten, kennis loa's

Klasse: iedereen

Hand-out: (R)hand-out 'voudoum'

446 kennis over de krachten van mineralen en ertsen (enkel via rollenspel)

447 kennis eenzame (enkel via rollenspel)

448 Volkskennis moeras elfen (enkel via rollenspel)

449 niet toegankelijk voor magiër

450 kennis over Kaitora

Omschrijving: je hebt verschillende verhalen gehoord over de Kaitora.

Speltechnisch: geeft je recht op volkskennis Kaitora.

Klasse: iedereen

Hand-out: (R4) hand-out 'Kaitora'

451 geloofskennis Kaitora (enkel via rollenspel)

452 kennis aquariaans (enkel via rollenspel)

453 kennis wezens van de zee

Omschrijving: je weet meer over de wezens van de zee.

Speltechnisch: je hebt recht op hand-out zeewezens.

Voorkennis: kennis wezens (x)volk

Klasse: iedereen

Hand-out: (R4) hand-out 'zeewezens'

454 kennis dieren en monsters van de zee

Omschrijving: je weet meer over de dieren en monsters van de zee.

Speltechnisch: geeft je recht hand-out zeedieren en monsters.

Klasse: iedereen

Hand-out: (R4) hand-out 'dieren en monsters van de zee'

455 kennis zee-ingrediënten

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

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

Voorkennis: kennis dieren en monsters van de zee

Klasse: iedereen behalve krijgers

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

456 niet toegankelijk voor magiër

457 kennis zeenimfen

Omschrijving: je hebt wat verhalen gehoord over zeenimfen.

Speltechnisch: geeft je recht op info over zeenimfen

Klasse: iedereen

Hand-out: (R4) hand-out 'zeenimfen'

458 niet toegankelijk voor magiër

459 niet toegankelijk voor magiër

460 niet toegankelijk voor magiër

461 niet toegankelijk voor magiër

462 niet toegankelijk voor magiër

463 niet toegankelijk voor magiër

464 niet toegankelijk voor magiër

465 niet toegankelijk voor magiër

466 niet toegankelijk voor magiër

467 niet toegankelijk voor magiër

468 kennis alchemy (enkel via rollenspel)

469 niet toegankelijk voor magiër

470 niet toegankelijk voor magiër

471 gebruiken vuurwapens (enkel via rollenspel)

472 redder 1

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

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

Voorkennis: zwemmen

Klasse: iedereen

473 redder 2

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

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

Voorkennis: zwemmen, redder 1

Klasse: iedereen

474 duiker 1

Omschrijving: je kan lang onder water blijven.

Speltechnisch: je kan 30 tellen onder water blijven.

Klasse: iedereen

475 kennis zeeduivels (enkel via rollenspel)

476 lezen & schrijven secript (enkel via rollenspel)

477 lezen & schrijven taal der necromantie (enkel via rollenspel)

478 kennis kracht der raven (enkel via rollenspel)

479 diepere kennis ondode (enkel via rollenspel)

480 kennis stenen cirkel (enkel via rollenspel)

481 kennis demonen (enkel via rollenspel)

482 diepere kennis demonen (enkel via rollenspel)

483 kennis demonologie (enkel via rollenspel)

484 kennis necromantie (enkel via rollenspel)

485 diepere kennis weerbeesten (enkel via rollenspel)

486 kennis therianthropie (enkel via rollenspel)

487 kennis de abbysale sfeer (enkel via rollenspel)

488 kennis sfera necromunda (enkel via rollenspel)

489 kennis levensboom (enkel via rollenspel)

490 kennis dryade (enkel via rollenspel)

491 kennis witte raven (enkel via rollenspel)

492 kennis The Herolds of The Night (enkel via rollenspel)

493 kennis gilden van het gouden cohort (enkel via rollenspel)

494 kennis dobunni (enkel via rollenspel)

495 kennis covenant (enkel via rollenspel)

496 magie kennis covenant (enkel via rollenspel)

497 lid covenant (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. Leer Pantser
- iii. Bontpantser
- iv. Hardleren Pantser
- v. Beenderpantser
- vi. Maliënkolder

Schilden

- i. Beukelaar
- ii. Strijdschild

Wapens

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

Overzicht Ambachtsuitrusting

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

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

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