

Roanoke: krijger

Overzicht alle mogelijke vaardigheden.

Krijgers

Het woord zegt het zelf, jij houdt van vechten en je staat waarschijnlijk vooraan. Je bent stoer en sterk. Je beschikt over krijgstechnieken die je nog beter maken in een gevecht. Hier zal vechten uiteraard een belangrijke factor zijn. Alles wat krijgstechnieken betreft zal in relatie staan tot je focus.

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 ziekeresistentie.

Bijvoorbeeld: ZR staat op 5 je krijgt een griep met sterkte 1, dan schrap je 1 punt. Je staat nu op 4

ZR. Er zijn verder ook geen gevolgen voor je karakter en je merkt dit binnen spel ook niet.

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

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

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

Effect: je verliest elk dagdeel 2 focus.

Er zijn binnen spel mogelijkheden om je ZR te herwinnen.

Gif resistentie (GR)

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

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

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

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

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

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

Symptoom: je valt neer en kan je niet meer bewegen

Effect: je verliest 1 LP op torso.

Er zijn binnen spel mogelijkheden om je GR te herwinnen.

Focus

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

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

Kortom: elke klasse heeft focus nodig.

Er zijn binnen spel mogelijkheden om je focus te herwinnen.

Kostuums

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

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

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

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

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

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

Creëren & Evolutie van een personage

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

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

Achtergrondverhaal

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

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

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

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

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

Aankopen van vaardigheden

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

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

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

Aanleren van vaardigheden die niet in je lijst voorkomen

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

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

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

Per evenement kan men slechts 1 vaardigheid aanleren.

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

Hou hier rekening mee.

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

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

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

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

Hou hier rekening mee.

Het aanleren van niet-vaardigheden

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

Hieronder verstaan we:

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

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

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

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

Per evenement kan men slechts 1 vaardigheid aanleren.

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

Hou hier rekening mee.

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

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

1 2 de klasse

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

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

klasse: iedereen

2 niet toegankelijk voor krijgers

3 niet toegankelijk voor krijgers

4 niet toegankelijk voor krijgers

5 niet toegankelijk voor krijgers

6 niet toegankelijk voor krijgers

7 niet toegankelijk voor krijgers

8 niet toegankelijk voor krijgers

9 Aanvoelen dieren

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

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

kost: 1 focus

klasse: iedereen

10 niet toegankelijk voor krijgers

11 niet toegankelijk voor krijgers

12 niet toegankelijk voor krijgers

13 niet toegankelijk voor krijgers

14 niet toegankelijk voor krijgers

15 niet toegankelijk voor krijgers

16 Affiniteit

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

speltechnisch: je krijgt een unieke vaardigheid van spelleiding.

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

voorkennis: kennis dieren & monsters

klasse: iedereen

Hand-out: info over gekozen dier

17 niet toegankelijk voor krijgers

18 Afslachten geesten

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

speltechnisch: + 1 magische schade tegen geesten

kost: 2 focus/gevecht

prop: wapen (**zelf voorzien**)

voorkennis: geestesoog, kennis geesten, wapengebruik (x)

klasse: krijger, priester, magiër

19 Afslachten Germanen

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

speltechnisch: + 1 schade tegen germanen

kost: 1 focus /vijand

prop: wapen (**zelf voorzien**)

voorkennis: Volks kennis Germanen, wapengebruik (x)

klasse: krijger

20 Afslachten Goten

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

speltechnisch: + 1 schade tegen goten

kost: 1 focus /vijand

prop: wapen (**zelf voorzien**)

voorkennis: Volks kennis Goten, wapengebruik (x)

klasse: krijger

21 Afslachten Kelten

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

speltechnisch: + 1 schade tegen kelten

kost: 1 focus /vijand

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: Volks kennis Kelten, wapengebruik (x)

klasse: krijger

22 Afslachten monsters

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

speltechnisch: + 1 schade. Tegen monsters

kost: 1 focus/gevecht

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik (x)

klasse: krijger of vagebond

23 Afslachten Pikten

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

speltechnisch: + 1 schade tegen pikten

kost: 1 focus /vijand

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: Volks kennis pikten, wapengebruik (x)

klasse: krijger

24 Afslachten Vikingen

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

speltechnisch: + 1 schade tegen vikingen

kost: 1 focus /vijand

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: Volks kennis Vikingen, wapengebruik (x)

klasse: krijger

25 Afslachten wezens

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

speltechnisch: + 1 schade magisch tegen wezens die je kent

kost: 2 focus /gevecht

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: kennis wezens (x), wapengebruik (x)

klasse: krijger

26 niet toegankelijk voor krijgers

27 niet toegankelijk voor krijgers

28 niet toegankelijk voor krijgers

29 angst resistentie

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

speltechnisch: neger eerste angst effect

kost: 1 focus /keer

klasse: iedereen

30 Anker zicht

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

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

kost: 1 focus /onderzoek

voorkennis: kennis geesten

klasse: iedereen

31 Balans

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

speltechnisch: negeer "impact" of "duw"

kost: 1 focus /gevecht

klasse: krijger, vagebond

32 Banier 1

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

speltechnisch: iedereen in de linie +5 buffer punten

kost: 1 focus/gevecht

prop: vaandel (**zelf voorzien**)

klasse: krijger

33 Banier 2

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

speltechnisch: iedereen in de linie

- +5 buffer punten
- Negeer eerste angst effect

kost: 1 focus/gevecht

prop: vaandel (**zelf voorzien**)

voorkennis: Barrier 1

klasse: krijger

34 Banier 3

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

speltechnisch: iedereen in de linie

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

kost: 2 focus/gevecht

prop: vaandel (**zelf voorzien**)

voorkennis: Barrier 1&2

klasse: krijger

35 Banier 4

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

speltechnisch: iedereen in de linie

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

kost: 2 focus/gevecht

prop: vaandel (**zelf voorzien**)

voorkennis: Barrier 1-3

klasse: krijger

36 [banier 5](#)

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

speltechnisch: iedereen in de linie

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

kost: 3 focus/gevecht

prop: vaandel (**zelf voorzien**)

voorkennis: Barrier 1-4

klasse: krijger

37 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

38 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

39 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

40 [beserk 1](#)

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

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

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

kost: 4 focus

prop: geen (schuim tabletten mag, en is cool 1 focus minder als kost)

klasse: krijger

41 [beserk 2](#)

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

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

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

kost: 4 focus

prop: geen (schuim tabletten mag, en is cool 1 focus minder als kost)

voorkennis: beserk 1

klasse: krijger

42 [beserk 3](#)

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

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

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

kost: 4 focus

prop: geen (schuim tabletten mag, en is cool 1 focus minder als kost)

voorkennis: beserk 1&2

klasse: krijger

43 [beserk 4](#)

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

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

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

Kost: 4 focus

prop: geen (schuim tabletten mag, en is cool 1 focus minder als kost)

voorkennis: beserk 1-3

klasse: krijger

44 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

45 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

46 [Bijl Haak](#)

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

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

kost: 2 focus

prop: bijl (**zelf voorzien**)

voorkennis: wapen gebruik 1handig bijl of wapengebruik 2handige bijl

klasse: krijger

47 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

48 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

49 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

50 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

51 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

52 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

53 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

54 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

55 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

56 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

57 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

58 niet toegankelijk voor krijgers

59 niet toegankelijk voor krijgers

60 Bottenbreker

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

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

kost: 2 focus

prop: slagwapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik 1 handig slagwapen of wapengebruik 2 handige slagwapen

klasse: krijger

61 niet toegankelijk voor krijgers

62 niet toegankelijk voor krijgers

63 niet toegankelijk voor krijgers

64 niet toegankelijk voor krijgers

65 niet toegankelijk voor krijgers

66 niet toegankelijk voor krijgers

67 niet toegankelijk voor krijgers

68 niet toegankelijk voor krijgers

69 Cirkel des Doods 1

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

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

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

kost: 2 focus

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik (x)

klasse: krijger, vagebond

70 Cirkel des Doods 2

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

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

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

kost: 2 focus

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik (x), cirkel des doods 1

klasse: krijger, vagebond

71 Cirkel des Doods 3

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

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

- iedereen geraakt ontvangt +2 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 niet toegankelijk voor krijgers

73 niet toegankelijk voor krijgers

74 Dekking

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

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

kost: 1 focus

prop: schild (zelf voorzien)

voorkennis: schildgebruik beukelaar of schildgebruik strijdschild

klasse: krijger, vagebond

75 niet toegankelijk voor krijgers

76 niet toegankelijk voor krijgers

77 niet toegankelijk voor krijgers

78 niet toegankelijk voor krijgers

79 niet toegankelijk voor krijgers

80 niet toegankelijk voor krijgers

81 niet toegankelijk voor krijgers

82 niet toegankelijk voor krijgers

83 niet toegankelijk voor krijgers

84 Dolksteek

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

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

(figurant op hoogte brengen)

kost: 1 focus

prop: dolk (zelf voorzien)

voorkennis: 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 Duw

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

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

kost: 1 focus

prop: schild (**zelf voorzien**)

voorkennis: schild gebruik beukelaar of schildgebruik krijgsschild

klasse: krijger

88 niet toegankelijk voor krijgers

89 niet toegankelijk voor krijgers

90 niet toegankelijk voor krijgers

91 Focus 1

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +1 focus

klasse: iedereen

92 Focus 2

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +2 focus

voorkennis: focus 1

klasse: iedereen

93 Focus 3

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +3 focus

voorkennis: focus 1-2

klasse: iedereen

94 Focus 4

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +4 focus

voorkennis: focus 1-3

klasse: iedereen

95 Focus 5

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +5 focus

voorkennis: focus 1-4

klasse: iedereen

96 Focus 6

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +6 focus

voorkennis: focus 1-5

klasse: iedereen

97 Focus 7

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +7 focus

voorkennis: focus 1-6

klasse: iedereen

98 Focus 8

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +8 focus

voorkennis: focus 1-7

klasse: iedereen

99 [Focus 9](#)

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +9 focus

voorkennis: focus 1-8

klasse: iedereen

100 [Focus 10](#)

omschrijving: oefening baart kunst je verhoogt je focus

speltechnisch: +10 focus

voorkennis: focus 1-9

klasse: iedereen

101 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

102 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

103 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

104 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

105 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

106 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

107 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

108 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

109 [Geestesoog](#)

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

speltechnisch: laat je toe om geesten te zien tenzij anders gemeld

klasse: iedereen

110 [Geloofskennis Goten](#)

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

speltechnisch: hand-out geloofskennis Goten

klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Goten

Hand-out: geloofskennis Goten

111 [Geloofskennis Pikten](#)

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

speltechnisch: hand-out geloofskennis pikten

klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Goten

Hand-out: geloofskennis Pikten

112 [Geloofskennis Germanen](#)

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

speltechnisch: hand-out geloofskennis Germanen

klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Germanen

Hand-out: geloofskennis Germanen

113 [Geloofskennis Kelten](#)

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

speltechnisch: hand-out geloofskennis Kelten

klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Kelten

Hand-out: geloofskennis Kelten

114 [Geloofskennis Vikingen](#)

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

speltechnisch: hand-out geloofskennis Vikingen

klasse: iedereen, verplicht voor priesters van Vikingen

Hand-out: geloofskennis Vikingen

115 niet toegankelijk voor krijgers

116 niet toegankelijk voor krijgers

117 niet toegankelijk voor krijgers

118 niet toegankelijk voor krijgers

119 niet toegankelijk voor krijgers

120 niet toegankelijk voor krijgers

121 niet toegankelijk voor krijgers

122 niet toegankelijk voor krijgers

123 niet toegankelijk voor krijgers

124 niet toegankelijk voor krijgers

125 niet toegankelijk voor krijgers

126 niet toegankelijk voor krijgers

127 niet toegankelijk voor krijgers

128 niet toegankelijk voor krijgers

129 niet toegankelijk voor krijgers

130 Gif resistentie 1

omschrijving: je hebt een zeer goedwerkend 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 niet toegankelijk voor krijgers

136 niet toegankelijk voor krijgers

137 niet toegankelijk voor krijgers

138 niet toegankelijk voor krijgers

139 niet toegankelijk voor krijgers

140 niet toegankelijk voor krijgers

141 niet toegankelijk voor krijgers

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

160 **Herschikking**

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

speltechnisch: het personage kan tijdens een time stop zijn pantser punten verdelen over de verschillende locaties

kost: 2 focus

prop: pantser

voorkennis: pantsersdracht (x)

klasse: krijger

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

177 **Infectie Resistentie**

omschrijving: je hebt van nature uit een betere weerstand

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

kost: 1 focus

klasse: krijger

178 niet toegankelijk voor krijgers
179 niet toegankelijk voor krijgers
180 niet toegankelijk voor krijgers
181 niet toegankelijk voor krijgers

182 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

183 [Kampioen](#)

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

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

kost: 5 focus

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik (x)

klasse: krijger

184 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

185 [kennis Dieren & Monsters](#)

omschrijving: door je ervaring, of oude verhalen heb je een 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 krijgers

195 niet toegankelijk voor krijgers

196 Krachtschot 1

omschrijving: je bent in staat een zeer krachtig schot af te vuren
speltechnisch: +1 schade met het volgende schot (indien raak.) Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtschot!'.
kost: 1 focus
prop: (kruis)boog (**zelf voorzien**)
voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog
klasse: vagebond of krijger

197 Krachtschot 2

omschrijving: je bent in staat een zeer krachtig schot af te vuren
speltechnisch: +2 schade met het volgende schot (indien raak.) Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtschot!'.
kost: 1 focus
prop: (kruis)boog (**zelf voorzien**)
voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog, krachtschot 1
klasse: vagebond of krijger

198 Krachtschot 3

omschrijving: je bent in staat een zeer krachtig schot af te vuren
speltechnisch: +3 schade met het volgende schot (indien raak.) Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtschot!'.
kost: 2 focus
prop: (kruis)boog (**zelf voorzien**)
voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog, krachtschot 1-2
klasse: vagebond of krijger

199 Krachtschot 4

omschrijving: je bent in staat een zeer krachtig schot af te vuren
speltechnisch: +4 schade met het volgende schot (indien raak.) Men roept de totale schade voorafgegaan met 'Krachtschot!'.
kost: 2 focus

prop: (kruis)boog (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog, krachtschot 1- 3

klasse: vagebond of krijger

200 Krachtschot 5

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

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

kost: 3 focus

prop: (kruis)boog(zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik boog of kruisboog, krachtschot 1- 4

klasse: vagebond of krijger

201 krachtslag 1

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

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

kost: 1 focus

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik (x)

klasse: krijger

202 krachtslag 2

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

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

kost: 1 focus

prop: wapen(zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik (x), krachtslag 1

klasse: krijger

203 krachtslag 3

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

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

kost: 2 focus

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik (x), krachtslag 1- 2

klasse: krijger

204 krachtslag 4

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

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

kost: 2 focus

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik (x), krachtslag 1- 3

klasse: krijger

205 krachtslag 5

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

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

kost: 3 focus

prop: wapen(zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik (x), krachtslag 1- 4

klasse: krijger

206 [Krachtworp 1](#)

omschrijving: je bent een Geoefende strijder en kan met werpwapens veel schade doen

speltechnisch: De volgende rake worp van het personage doet +1 schade

kost: 1 focus

prop: werp wapen ([zelf voorzien of ingame vinden](#))

voorkennis: wapen gebruik werpwapens

klasse: krijger

207 [Krachtworp 2](#)

omschrijving: je bent een Geoefende strijder en kan met werpwapens veel schade doen

speltechnisch: De volgende rake worp van het personage doet +2schade

kost: 1 focus

prop: werp wapen ([zelf voorzien of ingame vinden](#))

voorkennis: wapen gebruik werpwapens, krachtworp 1

klasse: krijger

208 [Krachtworp 3](#)

omschrijving: je bent een Geoefende strijder en kan met werpwapens veel schade doen

speltechnisch: De volgende rake worp van het personage doet +3 schade

kost: 2 focus

prop: werp wapen ([zelf voorzien of ingame vinden](#))

voorkennis: wapen gebruik werpwapens, krachtworp 1-2

klasse: krijger

209 [Krachtworp 4](#)

omschrijving: je bent een Geoefende strijder en kan met werpwapens veel schade doen

speltechnisch: De volgende rake worp van het personage doet +4schade

kost: 2 focus

prop: werp wapen ([zelf voorzien of ingame vinden](#))

voorkennis: wapen gebruik werpwapens, krachtworp 1- 3

klasse: krijger

210 [Krachtworp 5](#)

omschrijving: je bent een Geoefende strijder en kan met werpwapens veel schade doen

speltechnisch: De volgende rake worp van het personage doet +5 schade

kost: 3 focus

prop: werp wapen ([zelf voorzien of ingame vinden](#))

voorkennis: wapen gebruik werpwapens, krachtworp 1- 4

klasse: krijger

211 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

212 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

213 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

214 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

215 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

216 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

217 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

218 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

219 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

220 [Leermeester](#)

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

speltechnisch: leermeester nodig die de vaardigheid al bezit en bereidwillig is deze 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 [Levenspunten 9](#)

omschrijving: je lichaam is in super goeie conditie

speltechnisch: +9 LP op elke locatie

voorkennis: levenspunten 1-8

klasse: krijgers

230 [Levenspunten 10](#)

omschrijving: je lichaam is in super goeie conditie

speltechnisch: +10 LP op elke locatie

voorkennis: levenspunten 1-9

klasse: krijgers

231 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

232 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

233 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

234 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

235 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

236 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

237 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

238 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

239 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

240 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

241 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

242 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

243 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

244 [Magie resistentie 1](#)

omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie

speltechnisch: men negeert de eerste niveau1 spreuk of magisch effect

kost: 1 focus

klasse: iedereen

245 [Magie resistentie 2](#)

omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie

speltechnisch: men negeert de eerste niveau2 spreuk of magisch effect

kost: 2 focus

voorkennis: magie resistentie 1

klasse: iedereen

246 [Magie resistentie 3](#)

omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie

speltechnisch: men negeert de eerste niveau3 spreuk of magisch effect

kost: 3 focus

voorkennis: magie resistentie 1- 2

klasse: iedereen

247 [Magie resistentie 4](#)

omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie

speltechnisch: men negeert de eerste niveau4 spreuk of magisch effect

kost: 4 focus

voorkennis: magie resistentie 1-3

klasse: iedereen

248 [Magie resistentie 5](#)

omschrijving: je hebt een natuurlijke weerstand tegen magie

speltechnisch: men negeert de eerste niveau5 spreuk of magisch effect

kost: 5 focus

voorkennis: magie resistentie 1- 4

klasse: iedereen

249 niet toegankelijk voor krijgers

250 niet toegankelijk voor krijgers

251 niet toegankelijk voor krijgers

252 niet toegankelijk voor krijgers

253 niet toegankelijk voor krijgers

254 niet toegankelijk voor krijgers

255 niet toegankelijk voor krijgers

256 niet toegankelijk voor krijgers

257 niet toegankelijk voor krijgers

258 **Moeilijk Doelwit**

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

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

kost: 1 focus/keer

prop: schild (**zelf voorzien**)

voorkennis: schildgebruik 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 niet toegankelijk voor krijgers

261 niet toegankelijk voor krijgers

262 niet toegankelijk voor krijgers

263 niet toegankelijk voor krijgers

264 niet toegankelijk voor krijgers

265 niet toegankelijk voor krijgers

266 niet toegankelijk voor krijgers

267 niet toegankelijk voor krijgers

268 niet toegankelijk voor krijgers

269 niet toegankelijk voor krijgers

270 niet toegankelijk voor krijgers

271 niet toegankelijk voor krijgers

272 niet toegankelijk voor krijgers

273 niet toegankelijk voor krijgers

274 niet toegankelijk voor krijgers

275 niet toegankelijk voor krijgers

276 **Ontwapen**

omschrijving: Je kan je tegenstander ontwapenen

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

kost: 1 focus

prop: wapen (**zelf voorzien**)

voorkennis: wapengebruik (x)

klasse: krijger, vagebond

277 **Ontwijk**

omschrijving: je bent zeer flexibel en kan snel reageren

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

kost: 1 focus
klasse: krijger, vagebond

278 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

279 [overleven bergen](#)

omschrijving: je bent het zo gewoon tussen de bergen en rotsen
speltechnisch: men verliest geen focus als je je begeeft in de bergen of grotten
voorkennis: 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 malen](#)

omschrijving: je kan een malien dragen
speltechnisch: je mag malien dragen
prop: malien (**zelf voorzien**)
voorkennis: volks kennis Vikingen
klasse: iedereen

287 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

omschrijving: je kan een leren pantser dragen
speltechnisch: je mag leren pantser dragen
prop: leren pantser (zelf voorzien)
klasse: iedereen

288 Pareer

omschrijving: je bent een 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 niet toegankelijk voor krijgers

290 Pijn

omschrijving: je kan een zodanig pijnlijke slag uit delen dat ervoor zorgt dat de persoon de eerste 10 tellen geen focus meer kan spenderen
speltechnisch: na de roep term pijn kan de tegenstander geen focus spenderen de eerste 10 tellen
kost: 1 focus
prop: wapen (zelf voorzien)
voorkennis: wapengebruik (x)
klasse: krijger

291 niet toegankelijk voor krijgers

292 niet toegankelijk voor krijgers

293 niet toegankelijk voor krijgers

294 niet toegankelijk voor krijgers

295 niet toegankelijk voor krijgers

296 niet toegankelijk voor krijgers

297 niet toegankelijk voor krijgers

298 Precisie

omschrijving: Je bent goed in het vinden van de zwakke plek in elk pantser
speltechnisch: je slagen gaan door pantser
kost: 2 focus/gevecht
prop: wapen (zelf voorzien)
voorkennis: wapengebruik (x)
klasse: krijger

299 niet toegankelijk voor krijgers

300 niet toegankelijk voor krijgers

301 niet toegankelijk voor krijgers

302 Regeneratie 1

omschrijving: je bent in staat om je zelf te genezen op het gebied van je god
speltechnisch: (afbakening priester van eigen volk)mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten. De speler herwint zo +1 Levenspunt. Dit kan men 1x per periode gebruiken
kost: 1 focus
voorkennis: geloofskennis (x)
klasse: iedereen

303 Regeneratie 2

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

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

kost: 1 focus

voorkennis: geloofskennis (x), regeneratie 1

klasse: iedereen

304 Regeneratie 3

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

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

kost: 1 focus

voorkennis: geloofskennis (x), regeneratie 1- 2

klasse: iedereen

305 Regeneratie 4

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

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

kost: 2 focus

voorkennis: geloofskennis (x), regeneratie 1- 3

klasse: iedereen

306 Regeneratie 5

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

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

kost: 2 focus

voorkennis: geloofskennis (x), regeneratie 1- 4

klasse: iedereen

307 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

308 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

309 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

310 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

311 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

312 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

313 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

314 Schildgebruik: Beukelaar

omschrijving: je kan met een schild vechten

speltechnisch: je kan een beukelaar gebruiken

prop: beukelaar (**zelf voorzien**)

klasse: krijger, vagebond

315 schildgebruik: strijdschild

omschrijving: je kan met een schild vechten

speltechnisch: je kan een strijdschild gebruiken

prop: strijdschild (**zelf voorzien**)

klasse: krijger, vagebond

316 Schildkliever 1

omschrijving: je kan goed met een bijl vechten

speltechnisch: +5 schade op het schild

kost: 1 focus

prop: bijl (**zelf voorzien**)

voorkennis: wapengebruik 1 handig bijl of wapengebruik 2handige bijl

klasse: krijger

317 [Schokslag](#)

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

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

kost: 1 focus

prop: 2 handig wapen (**zelf voorzien**)

voorkennis: wapengebruik 2handige wapen (x)

klasse: krijger

318 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

319 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

320 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

321 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

322 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

323 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

324 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

325 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

326 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

327 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

328 [Sloten breker](#)

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

speltechnisch: je kan een slot kapot slaan

kost: 1 focus /slot

prop: wapen (**zelf voorzien**)

voorkennis: wapengebruik (x)

klasse: krijger

329 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

330 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

331 [Snelle Slag](#)

omschrijving: je kan een bliksemsnelle niveau uitoefenen in het heetst van de strijd

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

kost: 1 focus/gevecht

prop: 1 handig wapen (**zelf voorzien**)

voorkennis: wapengebruik 1handig wapen (x)

klasse: vagebond, krijger

332 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

333 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

334 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

335 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

336 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

337 [spreken taal der wezens](#)

omschrijving: je kan de taal der wezens spreken

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

voorkennis: kennis wezens (x)

klasse: iedereen

338 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

339 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

340 niet toegankelijk voor krijgers

341 niet toegankelijk voor krijgers

342 niet toegankelijk voor krijgers

343 niet toegankelijk voor krijgers

344 niet toegankelijk voor krijgers

345 Strijd Brul

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

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

kost: 1 focus

klasse: krijger

346 niet toegankelijk voor krijgers

347 Taaigheid 1

omschrijving: je bezit een ongeziene weerstand tegen fysieke schade

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

kost: 1 focus

klasse: krijger

348 Taaigheid 2

omschrijving: je bezit een ongeziene weerstand tegen fysieke schade

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

kost: 1 focus

voorkennis: taaigheid 1

klasse: krijger

349 Taaigheid 3

omschrijving: je bezit een ongeziene weerstand tegen fysieke schade

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

kost: 1 focus

voorkennis: taaigheid 1- 2

klasse: krijger

350 Taaigheid 4

omschrijving: je bezit een ongeziene weerstand tegen fysieke schade

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

kost: 1 focus

voorkennis: taaigheid 1- 3

klasse: krijger

351 Taaigheid 5

omschrijving: je bezit een ongeziene weerstand tegen fysieke schade

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

kost: 1 focus

voorkennis: taaigheid 1- 4

klasse: krijger

352 Training (niet cumuleerbaar met platte rust of meditatie)

omschrijving: je mag door middel van training je focus verhogen

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

353 niet toegankelijk voor krijgers

354 niet toegankelijk voor krijgers

355 niet toegankelijk voor krijgers

356 niet toegankelijk voor krijgers

357 niet toegankelijk voor krijgers

358 niet toegankelijk voor krijgers

359 niet toegankelijk voor krijgers

360 niet toegankelijk voor krijgers

361 niet toegankelijk voor krijgers

362 niet toegankelijk voor krijgers

363 niet toegankelijk voor krijgers

364 niet toegankelijk voor krijgers

365 niet toegankelijk voor krijgers

366 **Vaste Hand**

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

speltechnisch: Het personage kan niet ontwapend worden

kost: 1 focus/gevecht

prop: wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapengebruik (x)

klasse: krijger, vagebond

367 niet toegankelijk voor krijgers

368 niet toegankelijk voor krijgers

369 niet toegankelijk voor krijgers

370 niet toegankelijk voor krijgers

371 niet toegankelijk voor krijgers

372 **Verdoving**

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

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

kost: 2 focus

prop: slag wapen (zelf voorzien)

voorkennis: wapen gebruik 1 handig slagwapen of wapengebruik 2 handige slagwapen

klasse: krijger

373 niet toegankelijk voor krijgers

374 niet toegankelijk voor krijgers

375 niet toegankelijk voor krijgers

376 niet toegankelijk voor krijgers

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 niet toegankelijk voor krijgers

390 niet toegankelijk voor krijgers

391 [Wapengebruik: Combinatie I](#)

omschrijving: je kan een 1handig wapen en een dolk tegelijk hanteren
speltechnisch: Deze doen respectievelijk de schade van voorvereiste vaardigheden
prop: wapen (zelf voorzien)
voorkennis: wapengebruik (x), wapengebruik dolk
klasse: krijger, vagebond

392 [Wapengebruik: Combinatie II](#)

omschrijving: Het personage kan 2 1handige wapens hanteren
speltechnisch: Deze doen respectievelijk de schade van voorvereiste vaardigheden
prop: wapens (zelf voorzien)
voorkennis: wapengebruik (x), wapengebruik dolk, wapengebruik combinatie 1
klasse: vagebond, krijger

393 [Wapengebruik: Dolk](#)

omschrijving: je kan een dolk hanteren
speltechnisch: Indien iemand eender welke vorm van pantser draagt, doet de dolk geen schade
prop: dolk (zelf voorzien)
klasse: iedereen

394 [Wapengebruik: Kruisboog](#)

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

395 [Wapengebruik: Paalwapen](#)

omschrijving: je kan een paalwapen hanteren
speltechnisch: en doet hiermee 2 schade
prop: wapen (zelf voorzien)
klasse: krijger, vagebond, ambacht

396 [Wapengebruik: Staf](#)

omschrijving: je kan een staf hanteren
speltechnisch: doet hiermee 1 schade op pantser
prop: wapen (zelf voorzien)
klasse: iedereen

397 [Wapengebruik: Werpwapens](#)

omschrijving: je kan allerhande werpwapens hanteren
speltechnisch: en doet hiermee 1 schade per rake worp met werpmessen, werpbijlen of werpstenen.
prop: wapen (zelf voorzien)
klasse: krijger, vagebond, ambacht

398 niet toegankelijk voor krijgers

399 niet toegankelijk voor krijgers

400 [Wegbranden Infectie](#)

omschrijving: je kan een infectie 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 ...)

klasse: iedereen

402 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

403 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

404 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

405 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

406 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

407 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

408 [niet toegankelijk voor krijgers](#)

409 [Ziekteresistentie 1](#)

omschrijving: je bent goed beschermd tegen ziektes

speltechnisch: ontvangt +1 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 **bloedslag(nieuw)**

omschrijving: je kunt met een sag een bloeding veroorzaken

speltechnisch: vanaf het moment dat je door pantser bent mag je bloeding roepen na het gevecht verliest het slachtoffer 1 lp per min(**1maal per gevecht max**)

kost: 3 focus

prop: wapen (x) (**zelf voorzien**)

voorkennis: wapengebruik (x)

klasse: krijger

416 **Impact (nieuw)**

omschrijving: je kan met een krachtig slag een tegenstander uit balans slaan

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

kost: 1 focus

prop: wapen (**zelf voorzien**)

voorkennis: wapengebruik x

klasse: krijger

417 **Schildkliever 2(nieuw)**

omschrijving: je kan goed met een bijl vechten

speltechnisch: +10 schade op het schild

kost: 2 focus

prop: bijl (**zelf voorzien**)

voorkennis: wapengebruik 1 handig bijl of wapengebruik 2handige bijl, schildkliever 1

klasse: krijger

418 **Schildkliever 3 (nieuw)**

omschrijving: je kan goed met een bijl vechten

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

kost: 3 focus

prop: bijl (**zelf voorzien**)

voorkennis: wapengebruik 1 handig bijl of wapengebruik 2handige bijl, schildkliever 1-2

klasse: krijger

419(enkel via rollenspel)

420 niet toegankelijk voor krijgers

421 niet toegankelijk voor krijgers

422 niet toegankelijk voor krijgers

423 niet toegankelijk voor krijgers

424 niet toegankelijk voor krijgers

425 niet toegankelijk voor krijgers

426 niet toegankelijk voor krijgers

427 Volks kennis steppe elfen (enkel via rollenspel)

428 geheime kennis maankrijgers (enkel via rollenspel)

429 kennis pelswacht (enkel via rollenspel)

430 kennis bloedkrijgers (enkel via rollenspel)

431 kennis walkuren (enkel via rollenspel)

432 kennis wachters (enkel via rollenspel)

433 kennis schildmaagden (enkel via rollenspel)

434 kennis geestenrijk(enkel via rollenspel)

435 kennis schorpioenen (enkel via rollenspel)

- 436 kennis weerwolven (enkel via rollenspel)
- 437 kennis over Elementalen, elementen, elementie, naturalen, origans (enkel via rollenspel)
- 438 kennis hoe genees ik schorpioenen gif (enkel via rollenspel)
- 439 kennis wezens: moeraswezens (enkel via rollenspel)
- 440 kennis wezens: dwaallichten (enkel via rollenspel)
- 441 kennis slangen (enkel via rollenspel)
- 442 kennis spinnen (enkel via rollenspel)
- 443 kennis ziekte en giften (enkel via rollenspel)
- 444 Kennis loa's (enkel via rollenspel)
- 445 Kennis voudoum (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 krijgers
- 452 niet toegankelijk voor krijgers 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 krijgers
- 459 niet toegankelijk voor krijgers
- 460 niet toegankelijk voor krijgers
- 461 niet toegankelijk voor krijgers
- 462 niet toegankelijk voor krijgers
- 463 niet toegankelijk voor krijgers
- 464 niet toegankelijk voor krijgers
- 465 niet toegankelijk voor krijgers
- 466 niet toegankelijk voor krijgers
- 467 niet toegankelijk voor krijgers
- 468 kennis alchemy (enkel via rollenspel)
- 469 alchemische potions (rook, zuur, buskruit) (enkel via rollenspel)
- 470 niet toegankelijk voor krijgers
- 471 gebruiken vuurwapens (enkel via rollenspel)
- 472 redder 1(enkel via rollenspel)
- 473 redder 2(enkel via rollenspel)
- 474 duiker 1(enkel via rollenspel)
- 475 kennis zeeduivels (enkel via rollenspel)

Uitrusting

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

Pantsers

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

Schilden

- i. Beukelaar
- ii. Strijdschild

Wapens

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

Overzicht Ambachtsuitrusting

1. Materiaal schrijft set
2. Materiaal vaandel
3. Materiaal beender werktuig set
4. Materiaal rituele dolk
5. Materiaal medische kit
6. Materiaal bont bewerking set
7. Materiaal delving set
8. Materiaal steen smeedt set
9. Materiaal folterwerktuigen
10. Materiaal gif mengt set
11. Materiaal gokker set
12. Materiaal leerbewerking set
13. Materiaal kruiden meng set
14. Materiaal hout bewerking 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 steen slijper set
25. Materiaal uitbeent set
26. Materiaal werktuigen vallen
27. Materiaal vermomming set
28. Materiaal wichelarij
29. Postduif Speltechnisch: men kan een postduif inzetten om snel via spelleiding een bericht of brief te versturen naar derden in de wereld van Roanoke. Spelleiding zal oordelen wanneer men bericht terugkrijgt

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