

## Vaardigheden V17.1 Avonturier - Ontwaakte - Priester

### **Aalmoezenier**

Avonturier

EP: 1

Een Godi die het Pad van het Offer bewandelt verzaakt alle wereldlijke rijkdommen en reist rond om de armen te helpen in naam van De Alfar.

*Deze vaardigheid geeft +1 Status (Een Aalmoezenier is graag gezien bij de bevolking.)*

*Een Aalmoezenier mag geen bezittingen of geld hebben anders dan 1 licht pantser, 1 wapen en relieken.*

*Een Aalmoezenier kan Bedelen (zie vaardigheid) maar wordt overal aanvaard.*

*Iedereen met meer dan Status 5 is verplicht om 2 munten af te geven!*

Voorvereiste: Godi

Inkomsten: 2 Brons

Klassen: Priester

### **Aanbidding I**

Avonturier

EP: 2

De priester kan door middel van intensere gebeden en riten, meer aandacht en gaven opeisen van zijn godheid.

*Deze vaardigheid laat de priester toe om via Status extra Nv1 gaven te bekomen tijdens een viering.*

*Hij schrapte **1 status** om 5x Nv1 gave extra te bekomen.*

Voorvereiste: Riten I + Roeping I

Klassen: Priester

### **Aanbidding II**

Avonturier

EP: 2

De priester kan door middel van intensere gebeden en riten, meer aandacht en gaven opeisen van zijn godheid.

*Deze vaardigheid laat de priester toe om via Status extra Nv1 of Nv2 gaven te bekomen tijdens een viering.*

*Hij schrapte **1 status** om 5x Nv1 en 3x Nv2 gave extra te bekomen. Spelleiding trekt deze WILLEKEURIG*

Voorvereiste: Aanbidding I + Riten II + Roeping II

Klassen: Priester

### **Aanbidding III**

Avonturier

EP: 2

De priester kan door middel van intensere gebeden en riten, meer aandacht en gaven opeisen van zijn godheid.

*Deze vaardigheid laat de priester toe om via Status extra Nv3 gaven te bekomen tijdens een viering.*

*Hij schrapte **2 status** om 5x Nv1, 3x Nv2 en 2x Nv3 gave extra te bekomen.*

Voorvereiste: Aanbidding II + Riten III + Roeping III

Klassen: Priester

### **Aanroep de Walkure**

Avonturier

EP: 1

Een waardig strijder gevallen met een goede dood zal worden gebracht naar Hymir Walhalla op de vleugels van de Walkure...

*De priester doet een kort ritueel van +- 5 minuten bij een pas gestorven **gelovige**. Deze ziel wordt vervolgens vrijwel direct meegenomen door een Walkure naar het Walhalla.*

*De geest heeft nu meer kracht nu als een Voorouder.*

*Dit vergt 1 Status van de priester.*

Voorvereiste: Begrafenisrite + Godi (Hymir)

Klassen: Priester

### **Apex I**

Avonturier

EP: 2

Het Beest waardeert kracht en als zijn priester kan bewijzen dat hij krachtiger is dan het grootste roofdier dan zal de priester ware kracht krijgen.

*De priester moet een (sterk) roofdier offeren aan Het Beest op diens gewijde grond en het hart opeten vervolgens zelf in de put springen. Spelleiding zal vervolgens 1 monsterkracht van het geofferde beest toewijzen aan de priester gedurende 1 periode. Na deze transformatie klimt de priester terug uit de put, sterker dan ooit. Het is aan te raden het monster zelf te doden anders ontvangt men een Goddelijke straf.*

Voorvereiste: Monsterkennis: Beesten + Riten I 'Beest'

Klassen: Priester

## **Apex II**

Avonturier

EP: 2

Het Beest waardeert kracht en als zijn priester kan bewijzen dat hij krachtiger is dan het grootste roofdier dan zal de priester ware kracht krijgen.

*De priester moet een (sterk) roofdier offeren aan Het Beest op diens gewijde grond en het hart opeten vervolgens zelf in de put springen. Spelleiding zal vervolgens 2 monsterkrachten of statistieken van het geofferde beest toewijzen aan de priester gedurende 1 periode. Na deze transformatie klimt de priester terug uit de put, sterker dan ooit. Het is aan te raden het monster zelf te doden anders ontvangt men een Goddelijke straf.*

Voorvereiste: Apex I + Riten II 'Beest'

Klassen: Priester

## **Apex III**

Avonturier

EP: 2

Het Beest waardeert kracht en als zijn priester kan bewijzen dat hij krachtiger is dan het grootste roofdier dan zal de priester ware kracht krijgen.

*De priester moet een (sterk) roofdier offeren aan Het Beest op diens gewijde grond en het hart opeten vervolgens zelf in de put springen. Spelleiding zal vervolgens 3 monsterkrachten of statistieken van het geofferde beest toewijzen aan de priester gedurende 1 periode. Na deze transformatie klimt de priester terug uit de put, sterker dan ooit. Het is aan te raden het monster zelf te doden anders ontvangt men een Goddelijke straf.*

Voorvereiste: Apex II + Riten III 'Beest'

Klassen: Priester

## **Ascese**

Avonturier

EP: 2

Het Ascetische Broederschap gelooft in een belijdenis van onthouding en vasten om Tallathan te eren. Zelfkastijding en het onthouden van wereldlijke deugden en materie staalt deze broeders in hun geloof. Voor de buitenwereld zijn zij echter vreemd, waanzinning en soms gevaarlijk uitziend.

*Een flagellant draagt **nooit pantser, enkel een broek van versterkte kledij is toegestaan.** Dit om hun verwondingen en devotie aan de wereld en hun god te laten zien. Tijdens een viering doet de flagellant aan zelfkastijding en brengt zichzelf verwondingen toe. De speler moet een devotie en ascese uitspelen en moet zich onthouden van wereldlijke deugden en plezier. Bijgevolg kan het personage niet "geparkeerd" worden als gevolg van teveel Trauma en kan het blijven doorspelen ook al verzamelt men 'teveel' trauma!*

*Let op! Men verzamelt nog wel trauma en geestesziekten!*

*Het personage moet tevens een grondige afkeer hebben van de godin Ahlénnia*

Voorvereiste: Inwijding: Tallathan + Wilskracht I

Klassen: Priester

## **Bekoring**

Avonturier

EP: 2

Een priester van de lustgod is niet makkelijk te verleiden en diegenen die dit proberen beseffen niet eens dat zij vaak zelf het slachtoffer worden.

*Deze vaardigheid laat toe om een poging tot verwennerij te weerkaatsen naar de gebruiker! Dit maakt je niet immuun aan verwennerij dus de poging lukt wel maar in dezelfde scene kun jij hetzelfde Niveau terug tegen de initiator gebruiken. Men kan dit 1x per periode op dezelfde persoon gebruiken.*

*Dit stelt niet in staat om zelf Verwennerij te initiëren, enkel om erop te reageren.*

Voorvereiste: Verleiding

Klassen: Priester

### **Bloed van Hymir**

Avonturier

EP: 1

Sommigen krijgspriesters kunnen gruwelijke verwondingen ondergaan, blijven bloeden als een rund en toch niet neergaan. Deze zouden het bloed van Hymir in hun aderen hebben.

*Wanneer de priester een bloeding ontvangt, bloedt de locatie slechts tot 1 LP i.p.v. 0 (locatie staat op 1 LP).*

*De bloeding springt ook niet over op torso indien een ledemaat werd getroffen.*

*De priester blijft (vreemd genoeg) nog wél bloeden! De gepaste genezingstechniek is dus vereist.*

Voorvereiste: Oorlogstelg II

Klassen: Priester

### **Dochter van de Berk**

Avonturier

EP: 2

De Orde van de Berk staat voor vruchtbaarheid, liefde en verleiding.

*1x per evenement mag de priesteres een uitverkorene man/vrouw kiezen om haar deugden mee te delen.*

*Dit doelwit kan haar charmes nooit weerstaan na rollenspel of het doelwit moet hiervoor Wilskracht schrappen. Indien succesvol voelt het doelwit een soort verliefdheid voor de Dochter en zal er alles aan doen om haar te plezieren / beschermen.*

*Defensieve vaardigheden van het doelwit als Bedrog & Diplomatie werken niet tegen de Dochter.*

*Elk evenement **moet** men een nieuw doelwit kiezen.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Inwijding: Ahlénna + Roeping I

Klassen: Priester

### **Dochter van de Beuk**

Avonturier

EP: 2

De Orde van de Beuk staat voor profetie en interpreteren van dromen en visioenen. Ingewijden kennen veel van kruiden en planten om trances op te wekken.

*Een ingewijde Dochter kan na een poging tot Wichelarij extra informatie en details navragen bij spelleiding over haar 'visioen.'*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Inwijding: Ahlénna + Roeping I + Wichelarij I

Klassen: Priester

### **Dochter van de Den**

Avonturier

EP: 2

De Orde van de Den waakt over Arduyn tijdens de harde wintermaanden en brengt de nodige offers aan de woudgodin.

*De priesters mag/kan 1x per periode **een mensenoffer** brengen op Gewijde grond met een gepast ritueel van 10 minuten rollenspel. Naargelang het offer krijgt de Priesteres Status bij (spelleiding beslist) en mogelijk visioenen of krachten van Ahlénna.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Inwijding: Ahlénna + Roeping I + Wapengebruik: Dolk

Klassen: Priester

### **Dochter van de Eik**

EP: 2

De Orde van de Eik beschermt het woud en het geloof van Ahlénna.

*De priesters is onderricht in basis krijgstechnieken. Per periode mag ze **X** keer een '**Parcer**' roepen met eender welk wapen ze vast heeft.*

*X = Status*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Inwijding: Ahlénna + Roeping I

Klassen: Priester

### **Dochter van de Es**

Avonturier

EP: 2

De Orde van de Es staat voor de balans in de natuur en het behoud daarvan. Ingewijden hebben vaak een goede band / verstandhouding met Druïden.

*De priesteres kan haar Gaven van Ahlénna gebruiken op Territoria van Druïden indien zij hier toestemming voor krijgt van de Druïde zelf in een kort ritueel (+-10 minuten rollenspel). Het territorium telt dan als Gewijde grond voor de priesteres.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Inwijding: Ahlénna + Roeping I

Klassen: Priester

### **Dochter van de Hazelaar**

Avonturier

EP: 2

De Orde van de Hazelaar staat voor kennis en deze orde verzamelt en verdeelt alles onder haar leden.

*De priesteres kan nu **elke** Mentor Vereiste vaardigheid aankopen via contact met haar Orde.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Inwijding: Ahlénna + Roeping I

Klassen: Priester

### **Dochter van de Klimop**

Avonturier

EP: 2

De kleinste orde van Ahlénna die zich bezighoudt met het bovenwereldlijke. Een ingewijde ondergaat gruwelijke riten en hallucinaties van geheime kruidenmengsels om de andere wereld te kunnen 'zien.

*Deze vaardigheid staat gelijk aan Geestesoog, de priesteres is nu in staat om Geesten te zien en interactie mee te hebben. Deze vaardigheid geeft +1 **Trauma dat nooit weggewerkt kan worden.***

*Het personage mag Multi-klasse: Ontwaakte (Spiritist) nemen indien gewenst.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Inwijding: Ahlénna + Roeping I

Klassen: Priester

### **Dochter van de Vlier**

Avonturier

EP: 2

De Orde van de Vlier eerbiedigt het duistere aspect van de Woudgodin en zo ook zijn haar priestersessen even duister.

*De priesteres is onderricht in de duistere riten van Ahlénna. Dit geeft +1 **Trauma dat nooit weggewerkt kan worden.** De priesteres is vervolgens **immuun** aan verdere Trauma van magische of non-combat oorsprong.*

*(Angst, magie, etc.. alles bovennatuurlijk)*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Inwijding: Ahlénna + Roeping I

Klassen: Priester

### **Dochter van de Wilg**

Avonturier

EP: 2

De Orde van de Wilg staat voor aanpassing en rechtspraak en worden vaak ingezet om geschillen te beslechten met de buitenwereld.

*De priesteres is onderricht in het detecteren van leugens tijdens een gesprek. Na enkele minuten praten mag zij buitenspel vragen of die persoon in kwestie aan het liegen is. Het doelwit moet eerlijk antwoorden. Men mag counteren met Bedrog!*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Inwijding: Ahlénna + Roeping I

Klassen: Priester

### **Doop**

Avonturier

EP: 1

Een Priester behoedt en gidst niet alleen maar vergroot ook zijn kudde.

*Deze vaardigheid laat de priester om na een speciale viering iemand te dopen naar Geloof: De Alfar. De gedoopte moet oprecht en vrijwillig dit ritueel ondergaan, de kracht van de Alfar zorgt ervoor dat de Goddelijke straf van de heidense, inferieure god wordt teniet gedaan.*

Voorvereiste: Godi

Klassen: Priester

### **Extase I**

Avonturier

EP: 2

De aanwezigheid van Melanthios zorgt voor een gevoel van lust, vreugde en geluk op de gewijde grond. *Alle **niet-gelovigen met Wilskracht 2** of lager kunnen geen offensieve of eender welke gevechts acties ondernemen op gewijde grond van Melanthios. Ze zijn overkomen door geluk, genot en andere positieve emoties (rollenspel!) Wapens worden terzijde gelegd en zwaar pantser wordt zo snel mogelijk uitgedaan. Men kan 1 Wilkracht schrappen om het effect te negeren.*

Voorvereiste: Riten I 'Melanthios'

Klassen: Priester

### **Extase II**

Avonturier

EP: 2

De aanwezigheid van Melanthios zorgt voor een gevoel van lust, vreugde en geluk op de gewijde grond. *Alle **niet-gelovigen met Wilskracht 3** of lager kunnen geen offensieve of eender welke gevechts acties ondernemen op gewijde grond van Melanthios. Ze zijn overkomen door geluk, genot en andere positieve emoties (rollenspel!) Wapens worden terzijde gelegd en zwaar pantser wordt zo snel mogelijk uitgedaan. Men kan 1 Wilkracht schrappen om het effect te negeren.*

Voorvereiste: Extase I + Riten II 'Melanthios'

Klassen: Priester

### **Extase III**

Avonturier

EP: 2

De aanwezigheid van Melanthios zorgt voor een gevoel van lust, vreugde en geluk op de gewijde grond. *Alle **niet-gelovigen met Wilskracht 4** of lager kunnen geen offensieve of eender welke gevechts acties ondernemen op gewijde grond van Melanthios. Ze zijn overkomen door geluk, genot en andere positieve emoties (rollenspel!) Wapens worden terzijde gelegd en zwaar pantser wordt zo snel mogelijk uitgedaan. Men kan 1 Wilkracht schrappen om het effect te negeren.*

Voorvereiste: Extase II + Riten III 'Melanthios'

Klassen: Priester

### **Extase IV**

Avonturier

EP: 2

De aanwezigheid van Melanthios zorgt voor een gevoel van lust, vreugde en geluk op de gewijde grond. *Alle **niet-gelovigen met Wilskracht 5** of lager kunnen geen offensieve of eender welke gevechts acties ondernemen op gewijde grond van Melanthios. Ze zijn overkomen door geluk, genot en andere positieve emoties (rollenspel!) Wapens worden terzijde gelegd en zwaar pantser wordt zo snel mogelijk uitgedaan. Men kan 1 Wilkracht schrappen om het effect te negeren.*

Voorvereiste: Extase III + Riten IV 'Melanthios'

Klassen: Priester

### **Flagellatie I**

Avonturier

EP: 2

De fanatieke flagellanten zijn niet alleen fysiek gehard maar ook mentaal. In hun delirium om de vijanden van hun god te vernietigen kennen zij geen angst.

*Als de Flagellant 1 status spendeert is hij **immuun aan Angst** tot het einde van het gevecht.*

Voorvereiste: Ascese

Klassen: Priester

## **Flagellatie II**

Avonturier

EP: 2

Bepaalde broeders van Tallathan stalen zichzelf door zelfopgelegde fysieke lijfstraffen te ondergaan die hun overtuiging in het goddelijke doet voorstellen. Fanatiek vallen ze elke ketter of vijand van hun geloof aan. Deze lieden worden aanzien als waanzinnig en gevaarlijk!

*Tijdens een viering brengt de Flagellant zichzelf verwondingen toe; Voor elk levenspunt schade dat hij zichzelf toebrengt ontvangt hij **2 bufferpunten** die zijn gehardheid en bovenmenselijke dedicatie voorstellen.*

*(dus als hij zich bv. op elke locatie 1 punt schade toebrengt, heeft hij een bufferschild van 10 punten.)*

*De wonden (en krankzinnigheid) moeten uitgespeeld worden.*

*De punten blijven actief tot ze zijn weggeslagen of tot de volgende viering.*

*Indien de zelfopgelegde wonden geheeld worden dezelfde periode (magisch of chirurgie) ontvangt men een goddelijke straf!*

Voorvereiste: Flagellatie I

Klassen: Priester

## **Flagellatie III**

Avonturier

EP: 2

Flagellanten zijn een onrustwekkend zicht in de strijd, brullend en schuimbekkend storten ze zich op hun verwarde vijanden terwijl ze de litanie van Tallathan scanderen.

*Per gevecht kan de flagellant zijn innerlijke demonen en angsten gebruiken als brandstof om zijn vijanden te verslagen. Hij kan X aantal keer volgende technieken doen;*

- 1x een Angstaanval op 1 doelwit. (je moet dit doelwit ook aanvallen!)
- 1x een Krachtslag +2 op 1 doelwit,

*X = Trauma*

Voorvereiste: Flagellatie II

Klassen: Priester

## **Flagellatie IV**

Avonturier

EP: 2

Flagellanten lijken in een constante roes van dwaasheid en psychose maar in feite door zich zo af te koppelen van de werkelijkheid stalen ze zichzelf ertegen.

*Voor elk trauma punt dat de flagellant heeft, ontvangt hij 1 permanent actief bufferpunt. Dit bufferpunt hernieuwd zichzelf op elke viering.*

Voorvereiste: Flagellatie III

Klassen: Priester

## **Geloofskunde: Ahlénnia**

Avonturier

EP: 2

De priesteres is een expert op het gebied van verhalen, sagen en teksten over Ahlénnia.

*Deze vaardigheid stelt de priesteres in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Ahlénnia aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Zuster van het Woud

Klassen: Priester

## **Geloofskunde: De Alfar**

Avonturier

EP: 2

De priester is een expert op het gebied van verhalen, sagen en teksten over De Alfar.

*Deze vaardigheid stelt de priester in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over De Alfar aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Godi

Klassen: Priester

**Geloofskunde: Het Beest** Avonturier EP: 2

De priester is een expert op het gebied van verhalen, sagen en schilderingen over Het Beest.  
*Deze vaardigheid stelt de priester in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Het Beest aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Riten IV 'Beest'

Klassen: Priester

**Geloofskunde: Hymir** Avonturier EP: 2

De priester is een expert op het gebied van verhalen, sagen en teksten over Hymir.  
*Deze vaardigheid stelt de priester in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Hymir aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

Voorvereiste: Godi

Klassen: Priester

**Geloofskunde: Melanthios** Avonturier EP: 2

De priester is een expert op het gebied van verhalen, sagen en teksten over Melanthios.  
*Deze vaardigheid stelt de priester in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Melanthios aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Riten IV 'Melanthios'

Klassen: Priester

**Geloofskunde: Senestha** Avonturier EP: 2

De priester is een expert op het gebied van verhalen, sagen en teksten over Senestha.  
*Deze vaardigheid stelt de priester in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Senestha aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Riten IV 'Senestha'

Klassen: Priester

**Geschiedkunde: Golyndië\*** Avonturier EP: 2

De geleerde is een expert op het gebied van Golyndische geschiedenis  
*Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Golyndische geschiedenis aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geschiedkennis: Golyndië

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

\*Afkomst: Mannheim – Goliad

**Geschiedkunde: Heimar** Avonturier EP: 2

De geleerde is een expert op het gebied van Heimaraanse geschiedenis  
*Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Heimaraanse geschiedenis aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geschiedkennis: Heimar

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

**Geschiedkunde: Khalië** Avonturier EP: 2

De geleerde is een expert op het gebied van Khalische geschiedenis

*Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Khalische geschiedenis aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geschiedkennis: Khalië

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

\*Afkomst: Mannheim – Goliad - Khalië

### **Geschiedkunde: Mannheim**

Avonturier

EP: 2

De geleerde is een expert op het gebied van Mannheimse geschiedenis

*Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Mannheimse geschiedenis aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geschiedkennis: Mannheim

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

\*Afkomst: Mannheim – Goliad

### **Godi**

Avonturier

EP: 1

Een Godi (vr. Goda) is een ervaren priester die zich al heeft bewezen aan de Sibbe en in de ogen van De Alfar. Deze gerespecteerde lui ontvangen de tatoeage van de drietand.

*Deze vaardigheid geeft +1 Status.*

*Men mag zich nu een Godi noemen en mag optreden als erkend rechter in geschillen van staat EN kerk.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Rechtskennis: Sibbe + Riten II + Roeping II

Inkomsten: 3 Zilver

Klassen: Priester

### **Godsbeeld**

Avonturier

EP: 1

De meeste gewijde gronden in Heimar worden vereerd door een gezegend beeld, dit versterkt het geloof van alle aanwezigen en trekt de aandacht van de gekozen godheid.

*Op de gewijde grond moet een gepast 'godsbeeld' komen te staan die aspecten van de vereerde godheid voorstelt (zie Geloofskennis). Dit godsbeeld moet kunstig vervaardigd zijn door de vaardigheid: Beeldende Kunsten (die effecten van die vaardigheid zijn ook van toepassing.)*

*De speler moet een toepasselijke prop zelf voorzien. Er kan slechts één Godsbeeld per gewijde grond zijn.*

*Het godsbeeld beschermt de Gewijde grond tegen de eerstvolgende ontwijding of disruptie.*

*De priester voelt dit en wordt gewaarschuwd wanneer dit gebeurt.*

*Het beeld wordt eerst vernietigt en niet de gewijde grond.*

Voorvereiste: Wijden

Klassen: Priester

### **Godsbeeld der Alfar**

Avonturier

EP: 3

Een godsbeeld van Alfar doet de zegen van de Drie neerdalen op de priester.

*Dit heeft dezelfde bonus als een gewoon Godsbeeld. Zolang de priester zich op de Gewijde grond begeeft heeft hij dezelfde effecten als de aparte Verkorenen met name:*

*Immuun aan Angst*

*Magische schade slagen indien in het bezit van een Goede+ kwaliteit wapen*

*X aantal Levenspunten kunnen genezen **bij zichzelf** na onderdompeling in water.*

*X = Wilskracht*

Voorvereiste: Godi + Godsbeeld + Riten III

Klassen: Priester



**Godsbeeld van Ahlénna** Avonturier EP: 3

Een godsbeeld van Ahlénna versterkt de zegen van de Verkorene over alle gelovigen aanwezig.  
*Alle gelovigen aanwezig op een viering van Ahlénna (1x per periode) ontvangen dezelfde heling als de Verkorene Priesteres: X Levenspunten op zelf te kiezen locaties.*

*X = Wilskracht*

Voorvereiste: Godsbeeld + Riten III + Zuster van het Woud

Klassen: Priester

**Godsbeeld van Hymir** Avonturier EP: 2

Een godsbeeld van Hymir beschermt niet alleen maar wreekt ook..

*Dit heeft dezelfde bonus als een gewoon Godsbeeld.*

*De eerstvolgende die probeert de Gewijde grond te ontwijken ontvangt X magische schade op alle locaties door pantser wanneer de toorn van Hymir neerdaalt.*

*X = Status die de priester spendeert bij het maken van het Godsbeeld.*

Voorvereiste: Godsbeeld

Klassen: Priester

**Godsbeeld van Melanthios** Avonturier EP: 1

Op de meeste gewijde gronden van de Lustgod (die allen geheim zijn) staat een subtiele verwijzing naar de Duistere Prins, het beeldje zorgt voor nog ongekendere hoogten qua lust en plezier.

*Per extra status dat de priester spendeert bij het wijden verhoogt men de Extase limiet met +1 voor niet-gelovigen.*

Voorvereiste: Extase I + Godsbeeld + Riten III 'Melanthios'

Klassen: Priester

**Godsbeeld van Senestha** Avonturier EP: 3

Een godsbeeld van Senestha doet de ongelovigen twijfelen en kan soms zelfs gevallen 'maangekte' opwekken van zij die gek worden van haar schitterende ogen.

*Elke ongelovige heeft -1 Wilskracht op je gewijde grond. Men moet hiermee rekening houden ivm relieken en spreuken.*

*Dit kan een psychotische episode opwekken bij personages met teveel trauma.*

Voorvereiste: Godsbeeld + Riten 'Senestha' III

Klassen: Priester

**Godsbeeld van Tallathan** Avonturier EP: 3

De aanwezigheid van de Smidgod versterkt het vertrouwen in zijn volgelingen.

*Dit heeft dezelfde bonus als een gewoon Godsbeeld. Elke viering **herwint elke gelovige** handelaar of ambachtslui 1 status.*

Voorvereiste: Godi + Godsbeeld + Riten III

Klassen: Priester

**Herbalisme III** Avonturier EP: 3

Het personage is in staat om Nv. brouwsels en zalfjes te maken.

*Hij ontvangt 3 willekeurige Nv3 recepten bij aankoop van deze vaardigheid.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Herbalisme II

Werktuigen: Meng set

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

**Herbalisme IV** Avonturier EP: 4

Het personage is in staat om Nv4 brouwsels en zelfjes te maken.  
*Hij ontvangt 3 willekeurige Nv4 recepten bij aankoop van deze vaardigheid.*

**MENTOR VEREIST!**

Voorvereiste: Herbalisme III

Werktuigen: Meng set

Klassen: Geleerde – Ontwaakte – Priester

### **Herder III**

Avonturier

EP: 1

De priester is het verkoren kanaal van zijn gekozen godheid.

*Deze vaardigheid laat toe om een Nv3 spreuk te gebruiken buiten heilige grond en zonder kanalisatie component, dit vergt wel **3 Status per keer**. Deze gave zou enkel gebruikt moeten worden in uiterste nood of in een zaak waar de gekozen godheid voor staat. Misbruik kan resulteren in een goddelijke straf.*

Voorvereiste: Herder II + Riten III

Klassen: Priester

### **Hogepriester**

Avonturier

EP: 3

De priester heeft de hoogste rangen van de Sibbe bereikt en is nu een hogepriester. Behalve de eer en prestige staan hogepriesters naar verluidt in direct contact met de goden!

*De priester ontvangt +2 status en wordt ingedeeld als Hogepriester in zijn Sibbe.*

*Tijdens vieringen (of andere Priester vaardigheden die rituele handelingen omvatten) kan de priester visioenen krijgen van zijn godheid. (spelleiding !)*

*Een Hogepriester krijgt een gebied onder zich waarvan hij als hoogste hoeder zal moeten optreden!*

**MENTOR VEREIST!**

Voorvereiste: Geestelijk Leider + Geloofskunde 'X'+ Riten IV + Roeping IV

Inkomsten: 1 Goud

Klassen: Priester

### **Inwijding: De Rode Roos**

Avonturier

EP: 1

Een elite broederschap van geleerde priesters binnenin de Sibbe. Toetreding is een hele eer en de priester wordt ingewijdt in vele geheimen en verborgen kennis.

*Deze vaardigheid geeft +1 Status. Men is nu lid van de Rode Roos.*

*Dit geeft een hand-out over het Broederschap dat men nu kan contacteren als Mentor.*

**MENTOR VEREIST!**

Voorvereiste: Geschiedkennis: Goliad + Godi

Klassen: Priester

### **Inwijding: Hamer van Hymir**

Avonturier

EP: 2

De Hamer is de meest gevreesde en sommigen zeggen machtigste groepering in Heimar: de Heksenjagers.

*Het personage is ingewijd in de Hamer van Hymir. Dit geeft +1 Status.*

*Je wordt ingedeeld in de infrastructuur van dit gilde en mag jezelf een Heksenjager noemen.*

*Dit statuut geeft extra macht tijdens zaken van rechtspraak.*

*Deze eer wordt zelden aan niet-mannheimers gegeven.*

**MENTOR VEREIST!**

Voorvereiste: /

Klassen: Algemeen

### **Inwijding: Zilveren Aambeeld**

Avonturier

EP: 1

Een elite broederschap van ambachtelijke priesters die de meest wonderlijke uitrusting maken.

*Deze vaardigheid geeft +1 Status. Men is nu lid van de Rode Roos.*

*Dit geeft een hand-out over het Broederschap dat men nu kan contacteren als Mentor.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Inwijding; Tallathan + Roeping II + Smeedkunst

Klassen: Priester

### **Kannibalisme III\***

Avonturier

EP: 1

Indien juist bereid met sjamanisme en de nodige ritens, verkrijgen de woeste Bhandu Korr de levenskracht van de ongelukkigen die ze verslinden.

*Deze vaardigheid volgt dezelfde richtlijnen als de voorgaande maar het aantal porties wordt vergroot met +3. (voor een totaal van +6).*

Voorvereiste: Kannibalisme II

Werktuigen: Dolk + kampvuur (of grote pot)

Klassen: Ontwaakte - Priester

\*Afkoms: Bhandu Korr

### **Kannibalisme IV\***

Avonturier

EP: 1

Indien juist bereid met sjamanisme en de nodige ritens, verkrijgen de woeste Bhandu Korr de levenskracht van de ongelukkigen die ze verslinden.

*Deze vaardigheid volgt dezelfde richtlijnen als de voorgaande maar het aantal porties wordt vergroot met +3. (voor een totaal van +9)*

Voorvereiste: Kannibalisme III

Werktuigen: Dolk + kampvuur (of grote pot)

Klassen: Ontwaakte - Priester

\*Afkoms: Bhandu Korr

### **Krijgspriester III**

Avonturier

EP: 3

De priesters van Hymir op het slagveld zijn een imposant zicht van metaal en bont.

*Deze vaardigheid laat de priester toe om alle soorten pantser te combineren.*

*Deze vaardigheid staat gelijk aan Pantserdracht IV en volgt alle richtlijnen daarvan.*

MENTOR VEREIST

Voorvereiste: Krijgspriester II

Klassen: Priester

### **Kudde III**

Avonturier

EP: 1

De priester heeft een schare trouwe volgelingen die hem loven en prijzen als kanaal van hun god.

*De vaardigheid laat de priester toe om 1x **per evenement** +1 status te herwinnen (in totaal dus 3) indien er zich 10 volgelingen van hetzelfde geloof aanmelden. Men kan dit doen voor verschillende priesters, het geloof moet wel hetzelfde zijn.*

Voorvereiste: Kudde II + Roeping II

Klassen: Priester

### **Kudde IV**

Avonturier

EP: 1

De priester heeft een schare trouwe volgelingen die hem loven en prijzen als kanaal van hun god.

*De vaardigheid laat de priester toe om 1x **per evenement** +1 status te herwinnen (in totaal dus 4) indien er zich 10 volgelingen van hetzelfde geloof aanmelden. Men kan dit doen voor verschillende priesters, het geloof moet wel hetzelfde zijn.*

Voorvereiste: Kudde III

Klassen: Priester

### **Kudde V**

Avonturier

EP: 1

De priester heeft een schare trouwe volgelingen die hem loven en prijzen als kanaal van hun god.

De vaardigheid laat de priester toe om 1x **per evenement** +1 status te herwinnen (in totaal dus 5) indien er zich 15 volgelingen van hetzelfde geloof aanmelden. Men kan dit doen voor verschillende priesters, het geloof moet wel hetzelfde zijn.

Voorvereiste: Kudde IV + Roeping III

Klassen: Priester

### Loutering

Avonturier

EP: 3

Hymir vooral is woedend op heidense praktijken en wee diegenen die durft in zijn nabijheid ketterij te beoefenen!

*De priester aanroept tijdens een Zuivering (zie vaardigheid) Hymir aan om de ketter te straffen.*

*De priester die de heidense grond heeft gewijd ontvangt **X magische schade** na de zuivering op elke locatie door pantser (De getroffen priester zijn LP kunnen niet lager dan 1 gebracht worden). **Contacteer***

**spelleiding vooraf!**

*X = verschil in permanente status dat de Hymir priester **meer** heeft. Indien dit gelijk of minder is, ontvangt men geen schade.*

Voorvereiste: Zuivering

Klassen: Priester

### Maangebonden

Avonturier

EP: 2

De persoonlijkheid en karakter van de priester is al even grillig als de maan.

*De bonussen van deze vaardigheid verschillen naargelang de effectieve stand van de Maan.*

*Wassende Maan: +1 Status / +1 Verwennerij*

*Volle Maan; +2 Status / +1 Levenspunt per locatie*

*Afnemende Maan: +1 Status / +1 Bedrog*

*Nieuwe Maan: -1 Wilskracht / +1 Wichelarij*

*Deze bonus komt enkel 'snachts in effect. Je moet de verandering van persoonlijkheid zeker uitbeelden via rollenspel!*

Voorvereiste: Riten II 'Senestha' + Wilskracht II

Klassen: Priester

### Moeder van het Woud

Avonturier

EP: 3

Je hebt de rangen van de hogepriesteressen bereikt en wordt aanzien als een 'Moeder', één der hoogste rangen in de boomorden. Behalve de eer en prestige staan hogepriesteressen naar verluidt in direct contact met de goden!

*De priesteres ontvangt +2 **status** en wordt ingedeeld als Moeder in haar boomorde.*

*Tijdens vieringen (of andere Priester vaardigheden die rituele handelingen omvatten) kan de priesteres visioenen krijgen van haar godheid. (spelleiding !)*

*Tegenover de Sibbe van de Alfar staat zij gelijk als een Hogepriester.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geloofskunde: Ahlénnia + Riten IV + Roeping IV

Klassen: Priester

### Oorlogstelg I

Avonturier

EP: 2

Hymir priesters schrikken niet weg van een strijd en gaan onverstoort door met vechten.

*De priester is immuun aan Angst effecten **tijdens** een gevecht.*

Voorvereiste: Krijgspriester I + Wilskracht I

Klassen: Priester

### Oorlogstelg II

Avonturier

EP: 2

Om zelfs maar een teennagel grond te wijken voor vijanden van Hymir is ondenkbaar voor een krijgspriester.

*De priester is immuun aan **alle** Impact effecten en blijft ter plekke staan.*

Voorvereiste: Oorlogstelg I + Wilskracht II

Klassen: Priester

### **Oorlogstelg III**

Avonturier

EP: 2

Littekens en verwondingen deren een Hymir priester niet, Hymir wilt bloed hoe het ook vloeit!

*De priester is immuun aan Trauma verkregen **door schade** in de strijd. We spreken hier over niet-magische schade en gewone effecten die trauma kunnen veroorzaken. (Torso 0 etc..)*

Voorvereiste: Oorlogstelg II + Wilskracht III

Klassen: Priester

### **Paradijs**

Avonturier

EP: 3

De machtigste priesteressen zijn niet langer gebonden aan hun gewijde grond en kunnen de gaven van Ahlénnia eender waar in de natuur oproepen.

*De priesteres beschouwd alle natuur en wildernis op enkele meters afstand van bebouwing als Gewijde grond en kan haar gaven / vaardigheden gebruiken.*

Voorvereiste: Moeder van het Woud

Klassen: Priester

### **Plantkunde**

Avonturier

EP: 2

Het personage is in staat om handige planten en kruiden te herkennen die gebruikt kunnen worden in brouwsels of giften en heeft hiermee een grotere kennis opgebouwd.

*Het personage kan ook 1x per dag voor zonsondergang na voldoende rollenspel (bos wandelen, plantjes plukken etc..) naar het spelkot komen om te kijken wat het gevonden heeft. Vermeld zeker dat men de 'Plantkunde' vaardigheid gebruikt. Deze vaardigheid stelt je in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over planten aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Plantkennis

Klassen: Geleerde – Priester – Ontwaakte

### **Prefatie I**

Avonturier

EP: 1

De priester aanroept één der Alfar in een speciale lofbede tijdens zijn viering. Hij hoopt hiermee speciaal het oog van die godheid aan te trekken.

*Bij het uitdelen van de spreuken na een viering mag de Priester X Nv1 gave inruilen voor een andere Nv1 gave van een andere Alfar godheid (X= Wilskracht). De mogelijkheid van een goddelijke straf zal afhangen van het rollenspel tijdens de viering. Er kan maar 1 prelatie per aanwezig priester plaatsvinden.*

Voorvereiste: Riten; De Alfar I + Smeekbede I

Klassen: Priester

### **Prefatie II**

Avonturier

EP: 1

De priester aanroept één der Alfar in een speciale lofbede tijdens zijn viering. Hij hoopt hiermee speciaal het oog van die godheid aan te trekken.

*Bij het uitdelen van de spreuken na een viering mag de Priester X Nv2 gave inruilen voor een andere Nv2 gave van een andere Alfar godheid (X= Wilskracht). De mogelijkheid van een goddelijke straf zal afhangen van het rollenspel tijdens de viering. Er kan maar 1 prelatie per aanwezig priester plaatsvinden.*

Voorvereiste: Prefatie I + Riten; De Alfar II

Klassen: Priester

**Prefatie III**

Avonturier

EP: 1

De priester aanroept één der Alfar in een speciale lofbede tijdens zijn viering. Hij hoopt hiermee speciaal het oog van die godheid aan te trekken.

*Bij het uitdelen van de spreuken na een viering mag de Priester X Nv3 gave inruilen voor een andere Nv3 gave van een andere Alfar godheid (X= Wilskracht). De mogelijkheid van een goddelijke straf zal afhangen van het rollenspel tijdens de viering. Er kan maar 1 prelatie per aanwezig priester plaatsvinden.*

Voorvereiste: Prefatie II + Riten; De Alfar III

Klassen: Priester

**Sacrament I**

Avonturier

EP: 1

De priester geeft tijdens de viering een speciaal sacrament aan zijn god.

*Bij het uitdelen van spreuken mag het personage het niveau van 1 spreuk kiezen die men anders willekeurig zou bepalen.*

Voorvereiste: Riten II + Wilskracht I

Klassen: Priester

**Sacrament II**

Avonturier

EP: 1

De priester geeft tijdens de viering een speciaal sacrament aan zijn god.

*Bij het uitdelen van spreuken mag het personage het niveau van +1 spreuk kiezen die men anders willekeurig zou bepalen. (In totaal dus 2)*

Voorvereiste: Sacrament I + Wilskracht II

Klassen: Priester

**Sacrament III**

Avonturier

EP: 1

De priester geeft tijdens de viering een speciaal sacrament aan zijn god.

*Bij het uitdelen van spreuken mag het personage het niveau van +1 spreuk kiezen die men anders willekeurig zou bepalen. (In totaal dus 3)*

Voorvereiste: Sacrament II + Wilskracht III

Klassen: Priester

**Sacrament IV**

Avonturier

EP: 1

De priester geeft tijdens de viering een speciaal sacrament aan zijn god.

*Bij het uitdelen van spreuken mag het personage het niveau van +1 spreuk kiezen die men anders willekeurig zou bepalen. (In totaal dus 4)*

Voorvereiste: Sacrament III + Wilskracht IV

Klassen: Priester

**Reliek III**

Avonturier

EP: 2

De priester is in staat om door middel van gebeden een gave van zijn godheid te binden in een gepast voorwerp.

*Men mag 1x een Nv3 spreuk binden in het voorwerp dat men ten allen tijde op het lichaam moet dragen of bijhebben. Een spreuk in een Reliek vervalt niet zoals andere spreuken maar blijft vastzitten in het voorwerp.*

*De creatie van een Nv3 Reliek vraagt een tiental minuten rollenspel en het verbruiken van 3 kanalisatie kristallen.*

*Het totaal aantal Relieken dat men kan dragen is de som van de Niveaus dat nooit boven de totale Wilskracht van het personage mag komen.*

*Enkel de Priester die de relik gemaakt heeft, kan de spreuk activeren.*

Voorvereiste: Reliek II + Riten III

Klassen: Priester

**Reliek: Binden**

Avonturier

EP: 3

De Priester is in staat een Reliek aan een andere persoon te binden.

*Deze vaardigheid laat toe om een NvX Reliek aan een ander personage te binden. Men volgt dezelfde richtlijnen voor het creëren van Relieken maar het andere personage kan er maar **1** hebben, ongeacht niveau. Het andere personage moet een gelovige zijn van hetzelfde geloof als de Priester en waardig zijn om deze gave te dragen in de ogen van zijn godheid anders volgt er een goddelijke straf.*

*Om de relik te binden betaalt de priester +X kanalisatiekristallen (X= nv Reliek).*

*Het andere personage kan de spreuk in het relik slechts 1x gebruiken daarna is het leeg.*

**Het andere personage kan het Reliek slechts 1x gebruiken, je geeft de sheet af aan een figurant.**

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Reliek I

Klassen: Priester

**Reliekhouder**

Avonturier

EP: 2

Als God van Ambacht heeft Tallathan de meeste prachtig vervaardigde relieken en zijn priesters meesters in het vervaardigen van deze.

*Het personage mag **dubbel** zijn Wilskracht rekenen voor het dragen van relieken.*

Voorvereiste: Inwijding: Broederschap + Reliek I

Klassen: Priester

**Reliekschild**

Avonturier

EP: 2

Een priester van Tallathan trekt kracht uit het bijdragen van relieken van zijn God, wetende dat deze hem beschermt tegen onheil.

*De priester telts de niveaus van de relieken op en ontvangt X bufferpunten (X= som niveaus relieken).*

*Deze vaardigheid is NIET te combineren met geloofsschild.*

Voorvereiste: Inwijding: Broederschap + Reliek I

Klassen: Priester

**Riten 'X' III**

Avonturier

EP: 3

De priester is in staat om een simpele viering in de naam van zijn gekozen godheid te houden op heilige grond van die god.

*Dezelfde voorwaarden gelden als voor de voorgaande vaardigheid maar de priester kan nu ook **Nv3** gaven verkrijgen van zijn godheid.*

Voorvereiste: Riten II + Wilskracht II

Klassen: Priester

**Roeping III**

Avonturier

EP: 2

De priester staat dicht bij zijn godheid.

*Hij ontvangt +1 Status. Cumulatief met voorgaande vaardigheid.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Riten II + Roeping II

Klassen: Priester

**Roeping IV**

Avonturier

EP: 2

De priester staat dicht bij zijn godheid.

*Hij ontvangt +1 Status. Cumulatief met voorgaande vaardigheid.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Roeping III

Klassen: Priester

### **Roeping V**

Avonturier

EP: 2

De priester staat dicht bij zijn godheid.

*Hij ontvangt +1 Status. Cumulatief met voorgaande vaardigheid.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Riten III + Roeping IV

Klassen: Priester

### **Schriftleer**

Avonturier

EP: 1

Het personage is onderwezen in de leer van het geschreven woord.

*Deze vaardigheid laat toe om 'vervalste' geschriften en volmachten te herkennen na enige minuten onderzoek.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Scholing – Schoonschrift – Heraldiek

Werktuigen: Schrijfgerief + loep

Klassen: Geleerde – Priester

### **Seizoensgebonden**

Avonturier

EP: 2

Sommige priesteressen van de woudgodin veranderen mee met de seizoenen. In de lente kinds en jong, in de zomer mooi en rijp, in de herfst wijs en volwassen en in de winter kil en wreed.

*De bonussen van deze vaardigheid wisselen naargelang het seizoen.*

*Tijdens lente/zomer evenementen ontvangt de Priesteres +1 Status.*

*Tijdens herfst / winter evenement ontvangt de Priesteres +1 Wilskracht.*

*Je moet de verandering van persoonlijkheid zeker uitbeelden via rollenspel!*

Voorvereiste: Riten II 'Ahlénia' + Wilskracht II

Klassen: Priester

### **Sibbedom I**

Avonturier

EP: 1

*Deze vaardigheid stelt investeringen en opwaarderingen voor in het gebied van de Hogepriester.*

*Dit geeft recht op een Hand-out waarvan men 1 punt in kan spenderen.*

Voorvereiste: Hogepriester

Klassen: Priester

### **Sibbedom II**

Avonturier

EP: 1

*Deze vaardigheid stelt investeringen en opwaarderingen voor in het gebied van de Hogepriester.*

*Dit geeft recht op een Hand-out waarvan men +1 punt in kan spenderen.*

Voorvereiste: Sibbedom I

Klassen: Priester

### **Sibbedom III**

Avonturier

EP: 1

*Deze vaardigheid stelt investeringen en opwaarderingen voor in het gebied van de Hogepriester.*

*Dit geeft recht op een Hand-out waarvan men +1 punt in kan spenderen.*

Voorvereiste: Sibbedom II

Klassen: Priester

### **Sibbedom IV**

Avonturier

EP: 1

*Deze vaardigheid stelt investeringen en opwaarderingen voor in het gebied van de Hogepriester.*

*Dit geeft recht op een Hand-out waarvan men +1 punt in kan spenderen.*

Voorvereiste: Sibbedom III



Klassen: Priester

### **Sibbedom V**

Avonturier

EP: 1

*Deze vaardigheid stelt investeringen en opwaarderingen voor in het gebied van de Hoge priester.*

*Dit geeft recht op een Hand-out waarvan men +1 punt in kan spenderen.*

Voorvereiste: Sibbedom IV

Klassen: Priester

### **Smeekbede**

Avonturier

EP: 1

De Priester kan door middel van een krachtig en intens gebed (rollenspel) één goddelijke straf van zijn geloof afsmeaken per evenement. De straf in kwestie komt niet door. Dit vergt 1 Status van de priester.

Voorvereiste: Riten I

Klassen: Priester

### **Smidsvuur III**

Avonturier

EP: 1

De Smid waakt over de zijnen, sommige Tallathan priesters kunnen ongedeerd hun handen in een smidse steken of door een vuur lopen.

*De priester is immuun aan het **effect** Vuur. Indien hij 1 status schraapt negeert hij telkens 1 punt Vuur schade voor de rest van het gevecht / scene.*

Voorvereiste: Riten II 'Tallathan' + Smidsvuur II

Klassen: Priester

### **Smidsvuur IV**

Avonturier

EP: 1

De Smid waakt over de zijnen, sommige Tallathan priesters kunnen ongedeerd hun handen in een smidse steken of door een vuur lopen.

*De priester is immuun aan het **effect** Vuur. Indien hij 1 status schraapt negeert hij telkens 3 punten Vuur schade voor de rest van het gevecht / scene.*

Voorvereiste: Riten III 'Tallathan' + Smidsvuur III

Klassen: Priester

### **Synergie**

Avonturier

EP: 2

De Druïden die het Land vereren en beschermen hebben veel ontzag voor Ahlénnia, godin van het Woud. Hun Territoria zullen dan ook vaak heilige grond overlappen.

*Deze vaardigheid laat de priester toe om zijn Gewijde grond te combineren met het Territorium van een gelovige Druïde. Beide gebieden mogen elkaar overlappen met alle bonussen erbij.*

*Dit vergt 1 extra status van de priester bij het wijden van de grond, de Druïde moet hierbij aanwezig zijn en de Natuur aanroepen in een gezamenlijk ritueel. (rollenspel!)*

Voorvereiste: Zuster van het Woud

Klassen: Priester

### **Tekens van Hymir**

Avonturier

EP: 3

Littekens in de strijd zijn een soort van status voor krijgers onderling maar voor een Hymir priester zijn ze de verpersoonlijking van zijn geloofsbelijdenis.

*Per Trauma punt opgelopen door de strijd (aka ledemaat -5 / Torso 0) ontvangt de priester **+1 status**.*

*De speler moet zelf coole littekens voorzien op zijn personage die zichtbaar moeten zijn!*

*De maximum die men hiervoor kan verkrijgen = X (X = Wilskracht)*

Voorvereiste: Godi

Klassen: Priester

### **Totem**

Avonturier

EP: 3

Barbaarse totems van monsterlijke wezens worden vaak gezien over de duistere offerkuilen van Bhandakorr stammen. Deze totems verlenen monsterlijke krachten aan de Sjamaan.

*Dit geeft dezelfde krachten als een godsbeeld EN de priester kan nu de monsterkrachten verkregen door Apex een heel evenement houden EN combineren met meerdere offers om zichzelf zodoende in een nieuw ultra roofdier te veranderen.*

Voorvereiste: Apex I + Godsbeeld + Riten III 'Beest'

Klassen: Priester

### **Vervloeking I**

Avonturier

EP: 2

Diegenen die de Ranae kwaad doen of Senestha's pad durven te kruisen wacht veel onheil. Onheil dat een priester kan afroepen op de ongelukkige.

*De priester kan tijdens een viering een Vloek afroepen op 1 ongelukkige waarvan hij de naam weet en dat spelleiding goedkeurt. De priester nomineert 1 gekende vaardigheid van het doelwit en verwoordt dit in zijn vloek. De **eerstvolgende** keer dat het doelwit deze vaardigheid aanspreekt, zal dit mislukken.*

*(Spelleiding noteert dit in code op het sheet van het doelwit en informeert het effect.)*

*Dit vergt 1 status van de Priester*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Riten I 'Senestha'

Klassen: Priester

### **Vervloeking II**

Avonturier

EP: 2

Diegenen die de Ranae kwaad doen of Senestha's pad durven te kruisen wacht veel onheil. Onheil dat een priester kan afroepen op de ongelukkige.

*De priester kan tijdens een viering een Vloek afroepen op 1 ongelukkige waarvan hij de naam weet en dat spelleiding goedkeurt. De priester nomineert 1 gekende vaardigheid van het doelwit en verwoordt dit in zijn vloek. Het doelwit kan deze vaardigheid niet meer gebruiken gedurende **de eerstvolgende periode**.*

*Elke poging daartoe zal mislukken, dit kan argwaan wekken bij het doelwit!*

*(Spelleiding noteert dit in code op het sheet van het doelwit en informeert het effect.)*

*Dit vergt 2 status van de Priester*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Riten II 'Senestha' + Vervloeking I

Klassen: Priester

### **Vervloeking III**

Avonturier

EP: 3

Diegenen die de Ranae kwaad doen of Senestha's pad durven te kruisen wacht veel onheil. Onheil dat een priester kan afroepen op de ongelukkige.

*De priester kan tijdens een viering een Vloek afroepen op 1 ongelukkige waarvan hij de naam weet en dat spelleiding goedkeurt. De priester nomineert 1 gekende vaardigheid van het doelwit en verwoordt dit in zijn vloek. Het doelwit kan deze vaardigheid niet meer gebruiken gedurende **twee perioden**.*

*Of de priester nomineert 2 gekende vaardigheden in zijn vloek met als gevolg dat het doelwit deze gedurende de **eerstvolgende** periode niet kan gebruiken.*

*Elke poging daartoe zal mislukken, dit kan argwaan wekken bij het doelwit!*

*(Spelleiding noteert dit in code op het sheet van het doelwit en informeert het effect.)*

*Dit vergt 3 status van de Priester*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Riten III 'Senestha' + Vervloeking II

Klassen: Priester

### **Vervloeking IV**

Avonturier

EP: 3

Diegenen die de Ranae kwaad doen of Senestha's pad durven te kruisen wacht veel onheil. Onheil dat een priester kan afroepen op de ongelukkige.

De priester kan tijdens een viering een Vloek afroepen op 1 ongelukkige waarvan hij de naam weet en dat spelleiding goedkeurt. De priester nomineert 1 gekende vaardigheid van het doelwit en verwoordt dit in zijn vloek. Het doelwit kan deze vaardigheid niet meer gebruiken gedurende **drie perioden**.  
Of de priester nomineert 3 gekende vaardigheden in zijn vloek met als gevolg dat het doelwit deze gedurende de **eerstvolgende** periode niet kan gebruiken.

Elke poging daartoe zal mislukken, dit kan argwaan wekken bij het doelwit!

(Spelleiding noteert dit in code op het sheet van het doelwit en informeert het effect.)

Dit vergt 4 status van de Priester

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Riten III 'Senestha' + Vervloeking II

Klassen: Priester

### **Voorouderlijke Grond**

Avonturier

EP: 2

Hymir's helden feesten en strijden in de hallen van Walhalla, deze voorouders worden in grote achting genomen door priesters en worden dan ook vaak aanroepen tijdens vieringen.

Deze vaardigheid laat de priester toe om zijn Gewijde grond te combineren met de seance ruimte van een gelovige spiritist. Beide gebieden mogen elkaar overlappen met alle bonussen erbij.

Dit vergt 1 extra status van de priester bij het wijden van de grond, de Spiritist moet hierbij aanwezig zijn en de voorouders aanroepen in een gezamenlijk ritueel. (rollenspel!)

Voorvereiste: Godi

Klassen: Priester

### **Walhalla Ontzegd**

Avonturier

EP: 1

Dit ritueel staat in heel Mannheim gekend als het ergste wat een krijger kan overkomen, de ergste vloek die Hymir kan uitspreken.

De priester doet een ritueel van +-minuten bij een pas gestorven **gelovige** die men onwaardig acht om Walhalla te betreden. Dit ritueel markeert de ziel van de overledene zodat deze nooit kan worden meegenomen door een Walkure naar het Walhalla, voor altijd vervloekt te dwalen in de geestwereld.

Dit vergt 1 Status van de priester.

Voorvereiste: Hogepriester

Klassen: Priester

### **Werkshrijn**

Avonturier

EP: 1

Vele priesters van Tallathan beoefenen ook een ambacht in de geloofsbelijdenis van de Smidgod. Het komt dan ook vaak voor dat het heilige schrijn zich bevindt in de werkplaats of smidse.

Deze vaardigheid laat toe om een **Werkplaats** (zie gelijknamige vaardigheid) van een gelovige (of de priester zelf) te combineren OP Gewijde grond van Tallathan. Zie de gelijknamige vaardigheid: Werkplaats.

Voorvereiste: Roeping II + Verkorene van Tallathan + Wijden

Klassen: Priester

### **Wilskracht VI**

Avonturier

EP: 3

Het personage ontvangt permanent +1 WK

Voorvereiste: Wilskracht V

Klassen: Priester - Ontwaakte

### **Wilskracht VII**

Avonturier

EP: 3

Het personage ontvangt permanent +1 WK

Voorvereiste: Wilskracht VI

Klassen: Priester - Ontwaakte

**Wilskracht VIII** Avonturier EP: 3

*Het personage ontvangt permanent +1 WK*

Voorvereiste: Wilskracht VII

Klassen: Priester - Ontwaakte

**Wilskracht IX** Avonturier EP: 3

*Het personage ontvangt permanent +1 WK*

Voorvereiste: Wilskracht VIII

Klassen: Priester - Ontwaakte

**Wilskracht X** Avonturier EP: 3

*Het personage ontvangt permanent +1 WK*

Voorvereiste: Wilskracht IX

Klassen: Priester - Ontwaakte

**Zielenzorg III** Avonturier EP: 2

Het personage is in staat om door middel van biecht of intense gesprekken psychologische hulp te bieden aan slachtoffers die lijden onder Geestesziekte. (= Trauma)

*Hij kan met deze vaardigheid dieper doordringen tot de kern van de zaak, zodoende hoeven patiënt en zielenverzorger slechts **2x** een sessie ondergaan mits intens rollenspel om 1 Trauma punt te genezen per evenement.*

*Men kan **slechts 1 sessie per periode initiëren per patiënt.***

*Men kan per evenement slechts 1 punt trauma genezen per patiënt.*

Voorvereiste: Zielenzorg II

Klassen: Geleerde – Priester

**Zielenzorg IV** Avonturier EP: 2

Het personage is in staat om door middel van biecht of intense gesprekken psychologische hulp te bieden aan slachtoffers die lijden onder Geestesziekte. (= Trauma)

*Hij kan met deze vaardigheid dieper doordringen tot de kern van de zaak, zodoende hoeven patiënt en zielenverzorger slechts **1x** een sessie ondergaan mits intens rollenspel om 1 Trauma punt te genezen per evenement.*

*Men kan per evenement slechts **1 punt trauma genezen per patiënt.***

Voorvereiste: Zielenzorg III

Klassen: Geleerde – Priester

**Zuivering** Avonturier EP: 2

Ketterse riteplaatsen en gronden zijn een doorn in de zij van de Sibbe. Geoefende priesters kunnen met hun ritens de heidense grond zuiveren zodat er geen kwaad meer kan aanbeden worden.

*De priester kan een Gewijde Grond van een ander geloof ontwijden door een ritueel van +-10 minuten.*

*De priester die de grond heeft gewijd, wordt anoniem op de hoogte gebracht van het gebeuren, hij voelt dit via zijn mystieke connectie.*

*Men kan dit 1 x per periode activeren en dit kost 1 status per niveau Riten van de rivaliserende priester.*

**MENTOR VEREIST!**

Voorvereiste: Godi

Klassen: Priester