

Vaardigheden V17.1 Ontwaakte - Druïde - Avonturier

Afbakening III

Avonturier

EP: 3

Zelfde richtlijnen als Afbakening II maar het Territorium mag groter zijn en mag meerdere paden bevatten. (geen open vlakte tenzij voor Ranae).

Het Territorium mag zelfs zo groot zijn als het **halve** spelterrein!

De Druïde ontvangt +12 Bufferpunten in zijn Territorium in totaal. Zie Afbakening I voor regels.

In zijn Territorium kan de Druïde 'kosteloos' spreuken casten.

Voorvereiste: Afbakening II

Klassen: Ontwaakte

Afbakening IV

Avonturier

EP: 3

Zelfde richtlijnen als Afbakening III maar het Territorium mag groter zijn en mag meerdere paden of open vlakten bevatten (zelfs niet-Ranae).

Het Territorium mag zelfs zo groot zijn als het **hele** spelterrein! (met uitzondering van bebouwing).

Hou rekening met andere Druïden / uitdagingen!

De Druïde ontvangt +20 Bufferpunten in zijn Territorium in totaal. Zie Afbakening I voor regels.

In zijn Territorium kan de Druïde 'kosteloos' spreuken casten.

Voorvereiste: Afbakening III

Klassen: Ontwaakte

Affiniteit III

Avonturier

EP: 1

De Druïde heeft een sterkere band met 1 soort van dier of element en ontvangt 2 extra Nv3 spreuk na een succesvolle afbakening die met z'n affiniteit te maken heeft. De Druïde moet openlijk elementen van zijn Affiniteit dragen in z'n klederdracht.

Voorvereiste: Affiniteit II + Druidisme III

Klassen: Ontwaakte

Affiniteit Specialisatie III

Avonturier

EP: 2

De Druïde heeft een sterke band met 1 soort dier of element en begint fysieke kenmerken over te nemen van zijn Affiniteit. De voorafgaande bonus wordt verhoogd naar Nv3 of men kiest een nieuwe afzonderlijke bonus. Dit wordt in samenspraak met spelleiding vastgelegd. Deze bonus is permanent en dient ten allen tijde uitgespeeld te worden.

Voorvereiste: Affiniteit III + Affiniteit Specialisatie II

Klassen: Ontwaakte

Beendersmid III*

Avonturier

EP: 6

Het personage is een uitzonderlijke Beendersmid en kan op dit niveau *Meesterlijke* Beenderpantser en wapens maken. Men heeft hiervoor de nodige grondstoffen nodig (beenderen).

Het herstellen van een betere kwaliteit herleidt het beenderpantser naar dit niveau.

*Het vervaardigen van een nieuwe stuk kwaliteit Beender Uitrusting vergt **3 Focus & 1 Wilskracht***

Deze vaardigheid geeft recht op de ambachtelijke hand-out: Beendersmid III

MENTOR VEREIST!

Dit telt als beroep.

Voorvereiste: Beendersmid II

Werktuigen: Dolk + naaigerief + lijm

Inkomsten: 3 Zilver

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

*Afkomst: Bhanda Korr

Botversteving III*

Avonturier

EP: 2

De Beendersmid kan door middel van verschillende versterkingstechnieken beenderen duurzamer maken, zodoende kan hij versterkte beenderen maken die nodig zijn voor kwaliteitsvoorwerpen. *Deze vaardigheid laat de smid toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 versterkte beenderen per periode te maken door middel van rollenspel. (in totaal 6 per periode.)*

Voorvereiste: Botversterking II

Werktuigen: Dolk + naaigerief + lijm

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

*Afkomst: Bhanda Korr

Botversterking IV*

Avonturier

EP: 2

De Beendersmid kan door middel van verschillende versterkingstechnieken beenderen duurzamer maken, zodoende kan hij versterkte beenderen maken die nodig zijn voor kwaliteitsvoorwerpen. *Deze vaardigheid laat de smid toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 versterkte beenderen per periode te maken door middel van rollenspel. (in totaal 8 per periode.)*

Voorvereiste: Botversterking III

Werktuigen: Dolk + naaigerief + lijm

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

*Afkomst: Bhanda Korr

Botversterking V*

Avonturier

EP: 2

De Beendersmid kan door middel van verschillende versterkingstechnieken beenderen duurzamer maken, zodoende kan hij versterkte beenderen maken die nodig zijn voor kwaliteitsvoorwerpen. *Deze vaardigheid laat de smid toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 versterkte beenderen per periode te maken door middel van rollenspel. (in totaal 10 per periode.)*

Voorvereiste: Botversterking IV

Werktuigen: Dolk + naaigerief + lijm

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

*Afkomst: Bhanda Korr

Carnivoor*

Avonturier

EP: 3

De Rovers van Het Beest zijn bloeddorstige monsters die hun kracht halen uit het vers vlees en bloed van hun prooien.

De Rover kan een vers gedode mens (zelfde gevecht) deels rauw consumeren zonder daarvoor Kannibalisme te moeten aanspreken. Elk LP dat men consumeert bij de prooi heelt 1 verloren LP op 1zelf gekozen locatie. Men kan maximum het aantal Torso LP van de prooi consumeren.

Een eventuele Hap (zie de gelijknamige Krijgstechneik) geneest dus ook 1 LP. Rollenspel vereist!

Het aankopen van deze vaardigheid geeft automatisch +1 Trauma dat niet weggewerkt kan worden.

Voorvereiste: Affiniteit Specialisatie III + Rover

Klassen: Ontwaakte

*Bhanda Korr

Druïdisme III

Avonturier

EP: 3

De Druïde heeft een bovennatuurlijke connectie met het land en uit dit in bijzondere gaven die hij kan activeren met zijn geestkracht.

Na afbakening van een Territorium ontvangt de druïde X willekeurige Nv1, Nv2 en/of Nv3 spreuken (zie spelershandboek). De keuze van zijn Territorium is hier van belang.

Voorvereiste: Druïdisme II + Wilskracht II

Klassen: Ontwaakte

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

Gifmenger III Avonturier EP: 4

Het personage is in staat om Nv3 giften te brouwen.
Het ontvangt 3 willekeurige recepten bij aankoop van deze vaardigheid.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Gifmenger II

Werktuigen: Meng set

Klassen: Geleerde - Ontwaakte

Gifmenger IV Avonturier EP: 5

Het personage is in staat om Nv4 giften te brouwen. *Het ontvangt 3 willekeurige recepten bij aankoop van deze vaardigheid.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Gifmenger III

Werktuigen: Meng set

Klassen: Geleerde – Ontwaakte

Harmonisatie III Avonturier EP: 1

De Druïde leeft in perfecte harmonie met zijn Territorium: hoe langer hij het afgebakend Territorium beheert hoe meer gaven hij ontvangt van het land.

*Na voldoende rollenspel kan hij **elke ochtend 1** 5x Nv1, 3x Nv2 en 2x Nv3 spreuken afhalen bij spelleiding (dus 2x per evenement) Men ontvangt slechts 1 spreuk per keer!*

Voorvereiste: Druïdisme III + Harmonisatie II

Klassen: Ontwaakte

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 zalfjes 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

Herbronning I

Avonturier

EP: 1

De Druïde kan zich terugtrekken in zijn Territorium om zich te 'herbronnen' en terug op te laden met de energie van het Land.

*De Druïde kan zich **1x per periode** Herbronnen, hij herwint hierbij tot **2** bufferpunten afkomstig via zijn Afbakening. Deze punten volgens dezelfde regels als bij Afbakening.*

Voorvereiste: Afbakening I

Klassen: Ontwaakte

Herbronning II

Avonturier

EP: 1

De Druïde kan zich terugtrekken in zijn Territorium om zich te 'herbronnen' en terug op te laden met de energie van het Land.

*De Druïde kan zich **1x per periode** Herbronnen, hij herwint hierbij tot **4** bufferpunten afkomstig via zijn Afbakening. Deze punten volgens dezelfde regels als bij Afbakening.*

Voorvereiste: Afbakening II + Herbronning I

Klassen: Ontwaakte

Herbronning III

Avonturier

EP: 2

De Druïde kan zich terugtrekken in zijn Territorium om zich te 'herbronnen' en terug op te laden met de energie van het Land.

*De Druïde kan zich **1x per periode** Herbronnen, hij herwint hierbij tot **6** bufferpunten afkomstig via zijn Afbakening. Deze punten volgens dezelfde regels als bij Afbakening.*

Voorvereiste: Afbakening III + Herbronning II

Klassen: Ontwaakte

Hypnose II*

Avonturier

EP: 2

Een hypnotiseur kan zijn slachtoffers truckjes en opdrachten doen uitvoeren met gebiedende stem.

*De hypnotiseur moet gedurende enkele minuten het doelwit 'bewerken' met een duidelijk rituele handeling (eigen keuze: slinger, massage etc..) Het doelwit moet **gewillig** zijn voor de behandeli*

*Tijdens de trance zal het slachtoffer 1 simpele opdracht uitvoeren, luisterend naar **iedereen** die hem /haar bevelen geeft. Dit mag niet indruisen tegen de natuur van het doelwit. Het slachtoffer zal +1 vraag naar waarheid beantwoorden(in totaal dus 2)*

De trance duurt 5 minuten, tot de hypnotiseur het beëindigt of het slachtoffer schade krijgt.

Voorvereiste: Wilskracht III + Hypnose I

Klassen: Ontwaakte

Afkomst: Ranae

Hypnose III*

Avonturier

EP: 3

Een hypnotiseur kan zijn slachtoffers conditioneren om complexe opdrachten te laten uitvoeren.

*De hypnotiseur moet gedurende enkele minuten het doelwit 'bewerken' met een duidelijk rituele handeling (eigen keuze: slinger, massage etc..) Het doelwit moet **gewillig** zijn voor de behandeling*

*Tijdens de trance zal het slachtoffer 1 complexe opdracht uitvoeren, luisterend naar **enkel** de hypnotiseur met ruimte voor zelf complexe vaardigheden te gebruiken (slotenkraken, vallen ontmantelen etc..)*

Dit mag niet indruisen tegen de natuur van het doelwit. Het slachtoffer zal +1 vraag naar waarheid beantwoorden(in totaal dus 3)

De trance duurt 5 minuten, tot de hypnotiseur het beëindigt of het slachtoffer schade krijgt.

Dit vergt zelf 1 Wilskracht van de hypnotiseur.

Voorvereiste: Wilskracht V + Hypnose II

Klassen: Ontwaakte

Afkomst: Ranae

Kannibalisme III*

Avonturier

EP: 1

Indien juist bereid met sjamanisme en de nodige riten, verkrijgen de woeste Bhanda 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

*Afkomst: Bhanda Korr

Kannibalisme IV*

Avonturier

EP: 1

Indien juist bereid met sjamanisme en de nodige riten, verkrijgen de woeste Bhanda 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

*Afkomst: Bhanda Korr

Ley Buigen

Avonturier

EP: 1

De oude, machtige Druïden van weleer kanaliseerden de energie van het Land via mystieke lijnen tussen hun krachtpunten, de Menhirs, heen. Een zeer kundig Druïde kan een Ley lijn zodoende manipuleren en buigen zodat deze beter ligt om een bepaald gebied te beschermen.

Deze vaardigheid laat de Druïde om een bestaande of nieuwe Ley Lijn zodoende te buigen (bochten maken, etc..) naar zijn wensen zolang er maar een enkele ononderbroken lijn tussen 2 Menhirs bestaat.

Verder volgt men dezelfde richtlijnen zoals bij het maken van een Leylijn

Voorvereiste: Ley Lijn

Klassen: Ontwaakte

Ley Lijn

Avonturier

EP: 3

De oude, machtige Druïden van weleer kanaliseerden de energie van het Land via mystieke lijnen tussen hun krachtpunten, de Menhirs, heen. De meesten van deze lijnen zijn onderbroken of leeggezogen door Trollen of erger maar soms kunnen tijdelijke lijnen terug gemaakt worden.

De Druïde is in staat een Ley Lijn te creëren tussen 2 Menhirs. Hiervoor moet hij de andere Druïde hebben 'onderworpen' en diens toestemming hebben. De Ley Lijn verbindt nu de 2 Menhirs zodat beide Territoria baat hebben van de 2 verbonden Menhirs. Beide effecten zijn nu van toepassing op beide Territoria.

*Dezelfde bonussen zijn niet ophopend **behalve** het teniet doen van een Disruptie / Ontwijding.*

Men kan meerdere Menhirs verbinden met elkaar. Een Ley Line wordt soms (niet altijd) voorgesteld door een fel touw te spannen tussen de Territoria.

Een Ley Lijn moet recht zijn en kan niet in de buurt van bebouwing of beschaving gemaakt worden.

Elke Ley Lijn maken vergt 1 Wilskracht van de Druïde.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Druïdisme IV – Menhir

Klassen: Ontwaakte

Ley Tappen

Avonturier

EP: 1

De oude, machtige Druïden van weleer kanaliseerden de energie van het Land via mystieke lijnen tussen hun krachtpunten, de Menhirs, heen. Een geoefende Druïde kan in deze lijnen tappen en de magie van het Land gebruiken zonder een Territorium af te bakenen.

De Druïde is in staat om krachten te tappen van een Ley Lijn. Deze worden voorgesteld door felgekleurde touwen in de wildernis. Na enkele seconden concentratie kan de Druïde spreuken gebruiken indien hij de Ley Lijn vasthoudt met 1 hand, ook buiten diens Territorium.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Cirkelleer

Klassen: Ontwaakte

Menhir

Avonturier

EP: 1

Een Menhir is een oeroude steen die verzadigd is met magische energie van het Land. Een Druïde kan zo'n steen doen ontwaken op zijn Territorium zodat deze het omringende land kan helpen beschermen.

De Druïde kan 1x per evenement na een succesvolle afbakening een Menhir creëren.

De speler moet zelf een prop (of echte steen) van voldoende afmetingen voorzien en deze in het centrum van zijn Territorium positioneren.

De Menhir beschermt diens Territorium tegen de eerstvolgende disruptie of ontwijding. Deze wordt teniet gedaan en de Druïde wordt onmiddellijk op de hoogte gebracht van het gevaar.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Cirkelleer

Klassen: Ontwaakte

Menhir van Afwering

Avonturier

EP: 3

Een Menhir kan ontwaakt worden in verschillende rituelen voor verschillende doeleinden, één van deze is het **afwering van Trollen**. Deze groteske schepsels zijn een afrond voor de natuur en verstoren de balans.

Volg alle richtlijnen voor het creëren van een Menhir.

Men kan slechts 1 Menhir hebben staan op diens Territorium!

Een Menhir van Afwering maken vergt 10 minuten rollenspel.

*Zolang de Menhir staat, kunnen Trollen het Territorium **niet** betreden. Dit irriteert de grotere exemplaren mateloos dus Trollen rondom een Afwering zijn agressiever dan normaal.*

Voorvereiste: Druïdisme IV + Menhir + Monsterkennis: Trollen

Klassen: Ontwaakte

Menhir van Harmonie

Avonturier

EP: 3

Een Menhir kan ontwaakt worden in verschillende ritens voor verschillende doeleinden, één van deze is het behouden van de idyllische harmonie tussen alle wezens en de Druïde, hun beschermer.

Volg alle richtlijnen voor het creëren van een Menhir.

Men kan slechts 1 Menhir hebben staan op diens Territorium!

Een Menhir van Harmonie maken vergt 10 minuten rollenspel.

*Zolang de Menhir staat, zullen alle **Beesten** de Druïde niet lastig vallen of aanvallen.*

Voorvereiste: Beestspraak – Druïdisme II + Menhir

Klassen: Ontwaakte

Menhir van Reflectie

Avonturier

EP: 3

Een Menhir kan ontwaakt worden in verschillende ritens voor verschillende doeleinden, één van deze is een toonbeeld van natuurlijke perfectie en een oase van rust waar de Druïde kan bekomen van de horrors van de buitenwereld.

Volg alle richtlijnen voor het creëren van een Menhir.

Men kan slechts 1 Menhir hebben staan op diens Territorium!

Een Menhir van Reflectie maken vergt 10 minuten rollenspel.

*Zolang de Menhir staat kan de **Druïde 1x per dag** bij de Menhir komen mediteren voor 10 minuten.*

Dit geneest 1 opgelopen Trauma punt ongeacht de bron. Het Trauma punt moet op hetzelfde evenement zijn opgelopen als de genezing via de Menhir van Reflectie.

Voorvereiste: Druïdisme III + Menhir

Menhir van Restoratie

Avonturier

EP: 3

Een Menhir kan ontwaakt worden in verschillende ritens voor verschillende doeleinden, één van deze is de heling en restoratie van het land rondom en al diens inwoners en beschermers.

Volg alle richtlijnen voor het creëren van een Menhir.

Men kan slechts 1 Menhir hebben staan op diens Territorium!

Een Menhir van Restoratie maken vergt 10 minuten rollenspel.

*Alle **Regeneratie** effecten worden **verdubbeld** in diens Territorium*

Deze bonus geldt ook voor alle inwoners van het Territorium (Beesten, etc..)

Voorvereiste: Druïdisme II - Menhir – Regeneratie I

Klassen: Ontwaakte

Menhir van Rust

Avonturier

EP: 3

Een Menhir kan ontwaakt worden in verschillende ritens voor verschillende doeleinden, één van deze is het bewaren en ondersteunen van de sluier tussen werelden.

Volg alle richtlijnen voor het creëren van een Menhir.

Men kan slechts 1 Menhir hebben staan op diens Territorium!

Een Menhir van Rust maken vergt 10 minuten rollenspel.

*Zolang de Menhir staat kan men op diens Territorium **geen Spiritisme, Seance of Ankers gebruiken.***

***Geesten** kunnen het **Territorium niet in** of kunnen zich **niet manifesteren** in het Territorium.*

Voorvereiste: Druïdisme IV – Menhir

Klassen: Ontwaakte

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 Hoge priester.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geloofskunde: Ahlénna + Riten IV + Roeping IV

Klassen: Priester

Natuurkracht I

Avonturier

EP: 1

Een ervaren Druïde kan de rauwe energie van het Land zodanig 'sturen' dat hij altijd een vertrouwde spreuk tot zijn beschikking heeft.

*De Druïde is zo geoefend dat hij zich gespecialiseerd heeft in 1 vertrouwde spreuk. De Druïde selecteert 1 alreeds **gekende Nv1** spreuk en deelt dit mee aan spelleiding. Bij het uitdelen van spreuken komt deze spreuk 5x BOVENOP de uitgedeelde spreuken.*

Voorvereiste: Cirkelleer + Wilskracht II

Klassen: Ontwaakte

Natuurkracht II

Avonturier

EP: 1

Een ervaren Druïde kan de rauwe energie van het Land zodanig 'sturen' dat hij altijd vertrouwde spreuken tot zijn beschikking heeft.

*De Druïde is zo geoefend dat hij zich gespecialiseerd heeft in 1 vertrouwde spreuk. De Druïde selecteert 1 alreeds **gekende Nv2** spreuk en deelt dit mee aan spelleiding. Bij het uitdelen van spreuken komt deze spreuk 3x BOVENOP de uitgedeelde spreuken.*

Voorvereiste: Druïdisme II + Wilskracht IV

Klassen: Ontwaakte

Natuurkracht III

Avonturier

EP: 1

Een ervaren Druïde kan de rauwe energie van het Land zodanig 'sturen' dat hij altijd vertrouwde spreuken tot zijn beschikking heeft.

*De Druïde is zo geoefend dat hij zich gespecialiseerd heeft in 1 vertrouwde spreuk. De Druïde selecteert 1 alreeds **gekende Nv3** spreuk en deelt dit mee aan spelleiding. Bij het uitdelen van spreuken komt deze spreuk 2x BOVENOP de uitgedeelde spreuken.*

Voorvereiste: Druïdisme III + Wilskracht VI

Klassen: Ontwaakte

Natuurlijke weelde: Fauna I

Avonturier

EP: 2

De Druïde heeft een uitzonderlijke band met de fauna in zijn Territorium: vogels maken massaal nesten, klein wild loopt overal rond en meer grotere dieren worden aangetrokken tot het gebied.

Deze vaardigheid zorgt ervoor dat er méér dieren en Beesten voorkomen op het Territorium van de Druïde.

Iedereen die gaat Jagen via Jagen of vallen gebruikt, ontvangt X meer ruwe huiden en pelsen.

Men moet duidelijk aan spelleiding speciëren dat men op diens Territorium is gaan jagen!

X = Druïdisme Nv + Wilskracht

De geschoten pelsen / huiden worden willekeurig bepaald naargelang de In-game streek.

Voorvereiste: Afbakening III

Klassen: Ontwaakte

Natuurlijke weelde: Fauna II

Avonturier

EP: 2

De Druïde heeft een uitzonderlijke band met de fauna in zijn Territorium: vogels maken massaal nesten, klein wild loopt overal rond en meer grotere dieren worden aangetrokken tot het gebied.

Gespecialiseerde Druïden kunnen één bepaald dier meer laten aantrekken dan de rest door zich daarop te concentreren, dit wordt meestal gebruikt om de balans in de natuur te herstellen.

*Deze vaardigheid laat toe om 1 specifiek **Beest of Grondstof** vaker te doen voorkomen (1 x per periode). Dit vergt 1 spreuk van de Druïde, het niveau van de spreuk bepaalt hoeveel extra grondstoffen van ruw leder, ruwe vacht of andere grondstof (zie MK Beesten) er opgejaagd kan worden. Spelleiding houdt hier rekening mee en kan dus meer Beesten inzetten! Dit vergt 10 minuten rollenspel van de Druïde.*

Voorvereiste: Natuurlijke weelde: Fauna I- Druïdisme II – Monsterkennis: Beesten

Klassen: Ontwaakte

Natuurlijke weelde: Erts I

Avonturier

EP: 2

De Druïde heeft een uitzonderlijke band met het Land op zijn Territorium. Er komen meer rotsen, grotten en stenen voor dan elders. De ondergrond is er bij deze dan ook veel rijker aan erts en mineralen. *Deze vaardigheid zorgt ervoor dat er méér erts en mineralen voorkomen op het Territorium van de Druïde.*

Iedereen die gaat ontginnen via Ontginning / Mijnbouw ontvangt X meer grondstoffen.

Men moet duidelijk aan spelleiding specificeren dat men op diens Territorium is gaan ontginnen!

Bepaalde grondstoffen blijven zeldzaam maar dit verhoogt wel de kans om ze te krijgen.

X = Druïdisme Nv + Wilskracht

De ontgonnen erts worden willekeurig bepaald naargelang de In-game streek.

Voorvereiste: Afbakening I

Klassen: Ontwaakte

Natuurlijke weelde: Erts II

Avonturier

EP: 2

De Druïde heeft een uitzonderlijke band met het Land op zijn Territorium. Er komen meer rotsen, grotten en stenen voor dan elders. De ondergrond is er bij deze dan ook veel rijker aan erts en mineralen. Gespecialiseerde Druïden kunnen een bepaald erts of mineraal vaker doen voorkomen door zich daarop te concentreren en magisch naar de bovengrond te 'sturen'. Meestal doen ze dit om aan ruilhandel te doen met beschaafdere ambachtslui.

*Deze vaardigheid laat toe om 1 specifiek **erts of mineraal** magisch vaker te doen voorkomen (1 x per evenement).*

Dit vergt 1 spreuk van de Druïde, het niveau van de spreuk bepaalt hoeveel grondstoffen er ontgonnen kunnen worden. Spelleiding houdt rekening met de zeldzaamheid van bepaalde mineralen, dit hangt steeds af van de In-game streek. Dit vergt 10 minuten rollenspel van de Druïde.

Voorvereiste: Druïdisme II – Natuurlijke weelde: Erts I- Mineraalkennis

Klassen: Ontwaakte

Natuurlijke weelde: Flora

Avonturier

EP: 2

De Druïde heeft een uitzonderlijke band met de flora in zijn Territorium: bomen groeien sneller, struikgewas wordt dikker en alles schiet in bloei. Zelfs in de winter ontwaart men meer wildgroei.

Deze vaardigheid zorgt ervoor dat er méér planten en dus ook kruiden groeien op het Territorium van de Druïde. Iedereen die gaat plukken via Plantkennis / Plantkunde ontvangt X meer kruiden.

Men moet duidelijk aan spelleiding specificeren dat men op diens Territorium is gaan plukken!

Bepaalde kruiden blijven zeldzaam maar dit verhoogt wel de kans om ze te krijgen.

X = Druïdisme Nv + Wilskracht

De groeiende kruiden worden willekeurig bepaald naargelang de In-game streek.

Voorvereiste: Afbakening I

Natuurlijke weelde: Flora II

Avonturier

EP: 2

De Druïde heeft een uitzonderlijke band met de flora in zijn Territorium: bomen groeien sneller, struikgewas wordt dikker en alles schiet in bloei.

De Druïde kan met een enkel zaadje een hele plant doen groeien in luttele minuten.

Deze vaardigheid laat toe om 1 soort **Kruid** magisch sneller te laten groeien ondanks het feit dat het kruid hier normaal gezien niet zou getijden (1 x per periode).

Dit vergt 1 spreuk van de Druïde EN 1 kruid (grondstof) van hetgeen men wenst te planten.

Het niveau van de spreuk bepaalt hoeveel kruiden men na het ritueel van 10 minuten rollenspel kan plukken.

Voorvereiste: Druïdisme III + Natuurlijke weelde: Flora

Klassen: Ontwaakte

Natuurwreker I

Avonturier

EP: 2

De Druïde is een gekozen Krijger van het Land en heeft geleerd om met grote en zware natuurlijke wapens te vechten om z'n Territorium te verdedigen.

Deze vaardigheid laat de Druïde toe om met 2handige wapens te vechten en dus 2 schade per slag te doen.

Deze wapens moeten van natuurlijke oorsprong zijn (hout, beender, steen, etc...) en kunnen eender welke vorm aannemen.

Spelleiding beslist na goedkeuring van het wapen welke schade (scherp, stomp) het zal doen.

Voorvereiste: Afbakening I

Klassen: Ontwaakte

Natuurwreker II

Avonturier

EP: 3

De Druïde heeft een primitieve band met zijn Territorium en zijn gekozen wapen, men kan de woede en wraak der natuur voelen bij elke slag die de Druïde toebrengt.

Elk natuurlijk wapen in handen van de Druïde (hout, beender, steen, etc..) dat aan de goedkeuring van spelleiding voldoet qua look doet +1 schade.

Deze bonus is ENKEL toepasselijk in diens Territorium!

Voorvereiste: Afbakening II + Natuurwreker I

Klassen: Ontwaakte

Natuurwreker III

Avonturier

EP: 3

De Druïde heeft een mystieke band met zijn Territorium en gekozen wapen. Men kan de mystieke energie van het Land zien opgroeien in het wapen dat de Druïde draagt.

*Elk natuurlijk wapen in handen van de Druïde (hout, beender, steen, etc..) dat aan de goedkeuring van spelleiding voldoet qua look doet **magische** schade.*

Deze bonus is ENKEL toepasselijk in diens Territorium!

Voorvereiste: Afbakening III + Natuurwreker II

Klassen: Ontwaakte

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

Regeneratie III

Avonturier

EP: 1

De Druïde is in staat zichzelf te helen in zijn Territorium mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten.

*De Druïde herwint zo 3 Levenspunten op zelf te kiezen locaties. Dit kan men 1x **per periode** gebruiken. Deze vaardigheid kan enkel gebruikt worden in je eigen Territorium.*

Voorvereiste: Afbakening III + Regeneratie II

Klassen: Ontwaakte

Regeneratie IV

Avonturier

EP: 1

De Druïde is in staat zichzelf te helen in zijn Territorium mits enige meditatie en rollenspel gedurende 10 minuten.

*De Druïde herwint zo 4 Levenspunten op zelf te kiezen locaties. Dit kan men 1x **per periode** gebruiken. Deze vaardigheid kan enkel gebruikt worden in je eigen Territorium.*

Voorvereiste: Afbakening VI + Regeneratie III

Klassen: Ontwaakte

Rover*

Avonturier

EP: 3

De aanhoudende strijd in Arduyn tussen de Khaliërs en Bhanda Korr heeft voor een unieke evolutie gezorgd bij enkele toegewijde Druïden die de monsterlijke entiteit Het Beest aanhangen. De wilde woestelingen staan in groot aanzien bij de stammen en jagen onophoudelijk op andere Druïden, of alles wat beweegt...

Na een complex initiatie ritueel mag men zich een Rover noemen. Gekozen door Het Beest om te overwinnen en te domineren. Een Rover beschouwd ELK territorium als het zijne en kan dus op ELK territorium zijn spreuken en effecten gebruiken. Gewijde grond van het Beest telt ook als Territorium!

Per gedomineerde of verslagen Druïde ontvangt de Rover +1 LP per locatie voor de rest van het evenement.

*De Rover **moet** een Affiniteit hebben met een roofdier.*

Een Rover kan nog steeds afbakenen zoals een gewone Druïde.

MENTOR VEREIST!

*Afkomst: Bhanda Korr

Voorvereiste: Affiniteit Specialisatie I + Druïdisme III – Geloofskennis: Het Beest

Klassen: Ontwaakte

Talisman III

Avonturier

EP: 2

De Druïde is in staat een Talisman te maken door een gekozen gave van diens Territorium te binden in een gepast voorwerp van diens Territorium.

*Men kan 1 **Nv3** spreuk binden in het voorwerp dat men vervolgens ten allen tijde op het lichaam moet dragen. Dezelfde regels gelden zoals bij Talisman I, maar men betaalt 3 **kanalisatie kristallen** bij het creatieproces.*

Voorvereiste: Druïdisme III + Talisman II

Klassen: Ontwaakte

Tussenvorm

Avonturier

EP: 3

Er bestaan machtige Druïden die in staat zijn om een vorm aan te nemen tussen beest en mens in. Een gespierde, bestiale tussenvorm dat de kracht en snelheid van dier mengt met reden en intellect van de mens.

*De Druïde is in staat om **eender wanneer** te veranderen in zijn gekozen tussenvorm. De look, attributen en krachten van de tussenvorm worden apart vastgelegd met spelleiding.*

De speler moet zelf props (maskers, klauwen, vacht,..) voorzien.

De Tussenvorm is steeds afhankelijk van de gekozen affiniteit en kan daar niet van afwijken.

Het is mogelijk om grommend te communiceren in de Tussenvorm.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Affiniteit Specialisatie IV

Klassen: Ontwaakte

Wildzicht Avonturier EP: 1

De Druïde heeft een uitzonderlijke band met zijn Territorium en kan de geringste verandering waarnemen in zijn vertrouwde omgeving.

*De Druïde kan automatisch door alle vormen van niet-magisch Sluipen zien **IN** zijn territorium ongeacht afstand.*

Voorvereiste: Afbakening I

Klassen: Ontwaakte

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

Woad* Avonturier EP: 3

Sommige toegewijde Druïden van het Khalische volk in Arduyn worden gekozen door de woudgodin Ahlénnia om haar rijk te verdedigen tegen indringers. Dit is een hele eer en verantwoordelijkheid, een Woad dwingt dan ook veel respect af.

Na een complex initiatie ritueel mag men zich een Woad noemen. Dit geeft +1 Status.

Een Woad kan alle wildernis in en rondom Arduyn beschouwen als zijn Territorium, raadpleeg spelleiding of dit het geval is per evenement.

Een Woad kan tevens alle heilige grond van Ahlénnia beschouwen als zijn Territorium.

Een Woad kan nog steeds afbakenen zoals een gewone Druïde.

Een Woad mag Multi-klassen met Priester (Ahlénnia).

MENTOR VEREIST!

*Afkomst: Khalië

Voorvereiste: Cirkelleer – Druïdisme III – Geloofskennis; Ahlénnia

Klassen: Ontwaakte

Woad Woede*

Avonturier

EP: 2

De Woads staan gekend als onverschrokken krijgers, woestelingen die het woud al huilend en brullend beschermen tegen alle kansen in.

Indien zijn Territorium bedreigd wordt, mag de Woad in een soort heilige berserk vliegen. De speler roept hierbij "BERSERK" en moet zich aan volgende richtlijnen en regels houden.

- *Men blijft offensief aanvallen en eventuele schilden of afstandswapens worden terzijde gegooid.*
- *Men kan enkel offensieve krijgstechnieken of spreuken gebruiken. Defensieve spreuken zet men dus best op voorhand al op!*
- *De Woad is immuun aan elke soort van Angst.*
- *De Woad doet +1 schade met elke fysieke slag*

*Afkomst: Khalië

Voorvereiste: Natuurwreker I – Woad

Klassen: Ontwaakte