

## Vaardigheden V17.1 Ontwaakte - Occultisme - Avonturier

### **Bloedpact I**

Avonturier

EP: 1

Een coven van Magiërs kan meer bereiken dan eentje alleen. Donkere ritens zorgen voor een sterke, bijna magische band tussen leden van een coven.

*Deze vaardigheid moet genomen worden door slechts 1 personage om effect te hebben. Hij staat dan bekend als de Ritemaster en leider van de Coven. Beide (of meer) magiërs spelen een duister ritueel uit waardoor ze elkaars bloed delen. Dit kost 1 LP per personage op een gekozen locatie.*

*Elke deelnemer van het bloedpact kiest vervolgens 1 gekende **Nv1 spreuk** die hij 'in het pact steekt', deze spreuk kan vervolgens ook gebruikt worden door alle leden van het pact.*

*Men kan kopies van het gedeelde spreukbriefje bij spelkot komen bevragen.*

Voorvereiste: Occultisme I

Klassen: Ontwaakte

### **Bloedpact II**

Avonturier

EP: 1

De band tussen de leden van het Bloedpact is nog sterker en manifesteert zich ook fysiek.

*Alle parameters van voorgaande vaardigheid zijn van kracht maar de leden van het pact kunnen nu ook **Nv2 spreuken** met elkaar delen. Een **Nv2 spreuk** vergt 2 LP per personage op een gekozen locatie(s).*

Voorvereiste: Bloedpact I – Occultisme II

Klassen: Ontwaakte

### **Bloedpact III**

Avonturier

EP: 2

De band tussen de leden van het Bloedpact is nog sterker en manifesteert zich ook fysiek.

*Alle parameters van voorgaande vaardigheid zijn van kracht maar de leden van het pact kunnen nu ook **Nv3 spreuken** met elkaar delen. Een **Nv3 spreuk** vergt 3 LP per personage op een gekozen locatie(s).*

Voorvereiste: Bloedpact II – Occultisme III

Klassen: Ontwaakte

### **Bloedpactkracht**

Avonturier

EP: 2

Een coven van Magiërs is sterker dan een enkele heks. Ze halen een duistere vitaliteit uit hun pact.

*Deze vaardigheid heeft enkel effect op de eigenaar van de vaardigheid. Per Levenspunt dat 'in' een pact wordt gestoken (van iedereen) ontvangt de magiër **X bufferpunten**.*

*X = aantal LP die in de bloedpact zijn gestoken.*

*Hij kan deze punten vernieuwen met een bloedpact ritueel 1x per periode.*

Voorvereiste: Bloedpact I

Klassen: Ontwaakte

### **Botversteving III\***

Avonturier

EP: 2

De Beendersmid kan door middel van verschillende verstevingstechnieken beenderen duurzamer maken, zodoende kan hij verstevede beenderen maken die nodig zijn voor kwaliteitsvoorwerpen.

*Deze vaardigheid laat de smid toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 verstevede beenderen per periode te maken door middel van rollenspel. (in totaal 6 per periode.)*

Voorvereiste: Botversteving II

Werktuigen: Dolk + naaigerief + lijm

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

\*Afkomst: Bhandia Korrr

### **Botversteving IV\***

Avonturier

EP: 2

De Beendersmid kan door middel van verschillende verstevingstechnieken beenderen duurzamer maken, zodoende kan hij verstevede beenderen maken die nodig zijn voor kwaliteitsvoorwerpen.

*Deze vaardigheid laat de smid toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 verstevigde beenderen per periode te maken door middel van rollenspel. (in totaal 8 per periode.)*

Voorvereiste: Botversteviging III

Werktuigen: Dolk + naaigerief + lijm

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

\*Afkomst: Bhanda Korr

### **Botversteviging V\***

Avonturier

EP: 2

De Beendersmid kan door middel van verschillende verstevigingstechnieken beenderen duurzamer maken, zodoende kan hij verstevigde beenderen maken die nodig zijn voor kwaliteitsvoorwerpen.

*Deze vaardigheid laat de smid toe om, mits de nodige grondstoffen, tot +2 verstevigde beenderen per periode te maken door middel van rollenspel. (in totaal 10 per periode.)*

Voorvereiste: Botversteviging IV

Werktuigen: Dolk + naaigerief + lijm

Klassen: Ontwaakte - Vagebond

\*Afkomst: Bhanda Korr

### **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

**Grimoire III** Avonturier EP: 1

Sommige spreukenboeken bevatten krachtige spreuken en zijn ook zeer gegeerd bij magiërs en heksen.

*De magiër kan nu ook Nv3 spreuken schrijven in het Grimoire.*

*Elke Nv3 spreuk vergt 3 levenspunten (van zichzelf of van elders...) om de spreuk te binden in het boek.*

*Dit wordt bijgehouden in de Grimoire zelf. Het spreukbriefje wordt in de Grimoire bevestigd en afgegeven*

*wanneer het gebruikt wordt. Hierdoor kunnen spreuken bijgehouden worden tussen evenementen door.*

*Enkel bezitters van Arcane taal kunnen de Grimoire lezen en in schrijven.*

Voorvereiste: Grimoire II + Occultisme III

Werktuigen: boek + schrijfgierief

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

**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

### **Magieresistentie I**

Avonturier

EP: 1

Sommige heksen zijn resistent tegen magische aanvallen van priesters of andere ontwaakten, wat ze enkel maar des te gevaarlijker maakt.

*Het personage heeft een natuurlijke weerstand tegen magie en negeert de eerste **nv1** spreuk of magisch effect (dit negeert **géén** magische slag) die het oploopt behalve als hij er bewust voor kiest deze niet te negeren.*

Voorvereiste: Magieleer

Klassen: Ontwaakte

### **Magieresistentie II**

Avonturier

EP: 1

Sommige heksen zijn resistent tegen magische aanvallen van priesters of andere ontwaakten, wat ze enkel maar des te gevaarlijker maakt.

*Het personage heeft een natuurlijke weerstand tegen magie en negeert de eerste **nv2** spreuk of **2 eerste Nv1** spreuken of magisch effecten (dit negeert **géén** magische slag) die het oploopt behalve als hij er bewust voor kiest deze niet te negeren. Je ontvangt +1 Magieresistentie.*

Voorvereiste: Magieresistentie I

Klassen: Ontwaakte

### **Magieresistentie III**

Avonturier

EP: 1

Sommige heksen zijn resistent tegen magische aanvallen van priesters of andere ontwaakten, wat ze enkel maar des te gevaarlijker maakt.

*Het personage heeft een natuurlijke weerstand tegen magie en negeert de eerste **nv3** spreuk of lagere combinatie van spreuken of magisch effecten (dit negeert **géén** magische slag) die het oploopt behalve als hij er bewust voor kiest deze niet te negeren. Je ontvangt +1 Magieresistentie.*

Voorvereiste: Magieresistentie II

Klassen: Ontwaakte

### **Magieresistentie IV**

Avonturier

EP: 1

Sommige heksen zijn resistent tegen magische aanvallen van priesters of andere ontwaakten, wat ze enkel maar des te gevaarlijker maakt.

*Het personage heeft een natuurlijke weerstand tegen magie en negeert de eerste **nv4** spreuk of lagere combinatie van spreuken of magisch effecten (dit negeert géén magische slag) die het oploopt behalve als hij er bewust voor kiest deze niet te negeren. Je ontvangt +1 Magieresistentie.*

Voorvereiste: Magieresistentie III

Klassen: Ontwaakte

### **Magieresistentie V**

Avonturier

EP: 1

Sommige heksen zijn resistent tegen magische aanvallen van priesters of andere ontwaakten, wat ze enkel maar des te gevaarlijker maakt.

*Het personage heeft een natuurlijke weerstand tegen magie en negeert de eerstvolgende spreuk of magisch effect (dit negeert géén magische slag) die het oploopt behalve als hij er bewust voor kiest deze niet te negeren. Je ontvangt +1 Magieresistentie.*

Voorvereiste: Magieresistentie IV

Klassen: Ontwaakte

### **Magieresistentie VI**

Avonturier

EP: 1

Sommige heksen zijn resistent tegen magische aanvallen van priesters of andere ontwaakten, wat ze enkel maar des te gevaarlijker maakt.

*Het personage heeft een natuurlijke weerstand tegen magie en negeert de eerstvolgende spreuk of magisch effect (dit negeert géén magische slag) die het oploopt behalve als hij er bewust voor kiest deze niet te negeren. Je ontvangt +1 Magieresistentie.*

Voorvereiste: Magieresistentie V

Klassen: Ontwaakte

### **Magieresistentie VII**

Avonturier

EP: 1

Sommige heksen zijn resistent tegen magische aanvallen van priesters of andere ontwaakten, wat ze enkel maar des te gevaarlijker maakt.

*Het personage heeft een natuurlijke weerstand tegen magie en negeert de eerstvolgende spreuk of magisch effect (dit negeert géén magische slag) die het oploopt behalve als hij er bewust voor kiest deze niet te negeren. Je ontvangt +1 Magieresistentie.*

Voorvereiste: Magieresistentie VI

Klassen: Ontwaakte

### **Magieresistentie VIII**

Avonturier

EP: 1

Sommige heksen zijn resistent tegen magische aanvallen van priesters of andere ontwaakten, wat ze enkel maar des te gevaarlijker maakt.

*Het personage heeft een natuurlijke weerstand tegen magie en negeert de eerstvolgende spreuk of magisch effect (dit negeert géén magische slag) die het oploopt behalve als hij er bewust voor kiest deze niet te negeren. Je ontvangt +1 Magieresistentie.*

Voorvereiste: Magieresistentie VII

Klassen: Ontwaakte

### **Magieresistentie IX**

Avonturier

EP: 1

Sommige heksen zijn resistent tegen magische aanvallen van priesters of andere ontwaakten, wat ze enkel maar des te gevaarlijker maakt.

*Het personage heeft een natuurlijke weerstand tegen magie en negeert de eerstvolgende spreuk of magisch effect (dit negeert géén magische slag) die het oploopt behalve als hij er bewust voor kiest deze niet te negeren. Je ontvangt +1 Magieresistentie.*

Voorvereiste: Magieresistentie VIII

Klassen: Ontwaakte

**Magieresistentie X**

Avonturier

EP: 1

Sommige heksen zijn resistent tegen magische aanvallen van priesters of andere ontwaakten, wat ze enkel maar des te gevaarlijker maakt.

*Het personage heeft een natuurlijke weerstand tegen magie en negeert de eerstvolgende spreuk of magisch effect (dit negeert géén magische slag) die het oploopt behalve als hij er bewust voor kiest deze niet te negeren. Je ontvangt +1 Magieresistentie.*

Voorvereiste: Magieresistentie IX

Klassen: Ontwaakte

**Magisch Zicht III**

Avonturier

EP: 1

De Magiër kan nu verdere details ontwaren in het doelwit.

*Zelfde richtlijnen als de voorgaande vaardigheid maar de Magiër kan nu ook volgende informatie 'zien':*

- A) *Welke strekking / godheid / affiniteit / primaire gave heeft het doelwit?*
- B) *Hoeveel spreuken beheerst het doelwit op dit moment.*

Voorvereiste: Magisch Zicht II

Klassen: Ontwaakte

**Magisch Zicht IV**

Avonturier

EP: 1

De Magiër kan in enkele minuten alle magische effecten en potentiële spreuken zien.

*Zelfde richtlijnen als de voorgaande vaardigheid maar de Magiër kan nu ook volgende informatie 'zien':*

- A) *Welke spreuken staan 'actief' op dit moment? De magiër mag deze lezen en bekijken.*
- B) *De magiër mag X aantal spreuken / effecten bekijken (x = Wilskracht van de magiër)*

*De magiër specificeert aan de figurant naar wat hij zoekt (offensief, defensief, heling, etc..)*

Voorvereiste: Magisch Zicht III

Klassen: Ontwaakte

**Mutatie III**

Avonturier

EP: 1

De krachten van de magiër zijn in een versnelde flux en muteren tijdens een evenement.

*Het personage mag 1 keer per evenement een nieuwe Nv3 spreuk (2x spreukbriefjes) of lagere combinatie van spreuken komen afhalen bij spelleiding. Hiervoor moet hij een willekeurige, gekende Nv3 spreuk opgeven.*

*(Deze kan nog steeds in een Grimoire blijven staan.)*

Voorvereiste: Mutatie II + Occultisme III

Klassen: Ontwaakte

**Occultisme III**

Avonturier

EP: 4

De magiër is in staat om spreuken te casten.

*Men ontvangt X willekeurige Nv1, Nv2 of Nv3 spreuken per evenement die men kan casten.*

Voorvereiste: Occultisme II + Wilskracht II

Klassen: Ontwaakte

**Ontlading I**

Avonturier

EP: 1

Een geheime techniek die de magiër in staat stelt om zijn opgebouwde negatieve energie te ontladen, soms met pijnlijke gevolgen..

*De magiër doet een klein, persoonlijk ritueel om zijn opgebouwd spreukverbruik met 1 te verminderen zodoende het dreigende Gevaar af te wenden. Dit kan men 1x per evenement aanwenden.*

*Na 'ontlading' speelt men een spel blad-steen-schaar met een figurant, indien men verliest, ontvang je 1 magische schade door pantser op een willekeurige locatie.*

Voorvereiste: Occultisme I

Klassen: Ontwaakte

### **Ontlading II**

Avonturier

EP: 1

Een geheime techniek die de magiër in staat stelt om zijn opgebouwde negatieve energie te ontladen, soms met pijnlijke gevolgen..

*De magiër doet een klein, persoonlijk ritueel om zijn opgebouwd spreukverbruik met +1 te verminderen zodoende het dreigende Gevaar af te wenden. (voor een totaal van 2)*

*Dit kan men 1x per evenement aanwenden.*

*Na 'ontlading' speelt men een spel blad-steen-schaar met een figurant, indien men verliest, ontvang je 2 magische schade door pantser verspreid over willekeurige locaties.*

Voorvereiste: Occultisme II + Ontlading I

Klassen: Ontwaakte

### **Ontlading III**

Avonturier

EP: 1

Een geheime techniek die de magiër in staat stelt om zijn opgebouwde negatieve energie te ontladen, soms met pijnlijke gevolgen..

*De magiër doet een klein, persoonlijk ritueel om zijn opgebouwd spreukverbruik met +1 te verminderen zodoende het dreigende Gevaar af te wenden. (voor een totaal van 3)*

*Dit kan men 1x per evenement aanwenden.*

*Na 'ontlading' speelt men een spel blad-steen-schaar met een figurant, indien men verliest, ontvang je 3 magische schade door pantser verspreid over willekeurige locaties.*

Voorvereiste: Occultisme III + Ontlading 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

### **Primaire Gave III**

Avonturier

EP: 3

De Magiër heeft meer controle over zijn Primaire gave, die nu ook krachtiger is.

*De primaire gave van de speler evolueert naar Nv3. Alle voorgaande toepassingen gelden.*

*Dit kan inderdaad verschillen van zijn niveau in Occultisme.*

Voorvereiste: Primaire Gave II

Klassen: Ontwaakte

### **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

**Vernietig Reliek I**

Avonturier

EP: 2

Men een vrij simpele rituele handeling (bloedrite, schedeldans etc..) kan een magiër de connectie tussen een relik en een priester verbreken.

*De magiër kan 1 Nv1 relik 'vernietigen' door een kort, simpel ritueel uit te spelen. Het relik is vanaf dan vernietigd en kan nooit meer gebonden worden aan diezelfde god.*

*Men heeft dezelfde geloofskennis nodig als het relik dat men wilt vernietigen.*

*Dit vergt 1 gekende Nv1 spreuk van de Magiër.*

Voorvereiste: Geloofskennis 'X' + Magisch Zicht II + Occultisme I

Klassen: Ontwaakte

**Vernietig Reliek II**

Avonturier

EP: 2

Men een vrij simpele rituele handeling (bloedrite, schedeldans etc..) kan een magiër de connectie tussen een relik en een priester verbreken.

*De magiër kan 1 Nv2 relik 'vernietigen' door een kort, simpel ritueel uit te spelen. Het relik is vanaf dan vernietigd en kan nooit meer gebonden worden aan diezelfde god.*

*Men heeft dezelfde geloofskennis nodig als het relik dat men wilt vernietigen.*

*Dit vergt 1 gekende Nv1 spreuk van de Magiër.*

Voorvereiste: Occultisme II + Vernietig Reliek I

Klassen: Ontwaakte

**Vernietig Reliek III**

Avonturier

EP: 2

Men een vrij simpele rituele handeling (bloedrite, schedeldans etc..) kan een magiër de connectie tussen een relik en een priester verbreken.

*De magiër kan 1 Nv3 relik 'vernietigen' door een kort, simpel ritueel uit te spelen. Het relik is vanaf dan vernietigd en kan nooit meer gebonden worden aan diezelfde god.*

*Men heeft dezelfde geloofskennis nodig als het relik dat men wilt vernietigen.*

*Dit vergt 1 gekende Nv3 spreuk van de Magiër.*

Voorvereiste: Occultisme III + Vernietig Reliek II

Klassen: Ontwaakte

- Vernietig Reliek IV** Avonturier EP: 2  
 Men een vrij simpele rituele handeling (bloedrite, schedeldans etc..) kan een magiër de connectie tussen een relik en een priester verbreken.  
*De magiër kan 1 Nv4 relik 'vernietigen' door een kort, simpel ritueel uit te spelen. Het relik is vanaf dan vernietigd en kan nooit meer gebonden worden aan diezelfde god.*  
*Men heeft dezelfde geloofskennis nodig als het relik dat men wilt vernietigen.*  
*Dit vergt 1 gekende Nv4 spreuk van de Magiër.*  
Voorvereiste: Occultisme IV + Vernietig Reliek III  
Klassen: Ontwaakte
- Versnelde Mutatie** Avonturier EP: 2  
 De magiër zijn krachten zijn in een nog snellere flux dan anderen en muteren zich razendsnel, soms ten koste van de Magiërs mentale gezondheid.  
*Het personage mag zijn Mutatie vaardigheid nu 1x PER PERIODE gebruiken.*  
*Bij de 2<sup>de</sup> keer (EN meerdere) op 1 evenement heeft men kans op 1 Trauma als men deze vaardigheid gebruikt.*  
Voorvereiste: Mutatie 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
- Zieleneter III** Avonturier EP: 2  
*Alle vereisten van de voorgaande vaardigheid zijn van toepassing, de Magiër ontvangt X Nv1-2-3 spreuken na vervolledigen van het ritueel.*  
*X = Spreukverdeling naargelang Zieleneter / wilskracht van het slachtoffer.*  
*Let op: Indien de wilskracht TE LAAG is, kan men geen hoge Nv spreuken verkrijgen.*

Voorvereiste: Occultisme III + Zieleneter II

Klassen: Ontwaakte