

Vaardigheden V17.1 Veteraan - Ontwaakte - Druide

Affiniteit IV

Veteraan

EP: 1

De Druide heeft een sterkere band met 1 soort van dier of element en ontvangt één extra Nv4 spreuk na een succesvolle afbakening die met z'n affiniteit te maken heeft. De Druide moet openlijk elementen van zijn Affiniteit dragen in z'n klederdracht.

Voorvereiste: Affiniteit III + Druïdisme IV

Klassen: Ontwaakte

Affiniteit Specialisatie IV

Veteraan

EP: 2

De Druide 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 Nv4 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 IV + Affiniteit Specialisatie III

Klassen: Ontwaakte

Druïdisme IV

Veteraan

EP: 4

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

Na afbakening van een Territorium ontvangt de druide X willekeurige Nv1, Nv2, Nv3 en/of Nv4 spreuken (zie spelershandboek). De keuze van zijn Territorium is hier van belang.

Voorvereiste: Druïdisme III + Wilskracht III

Klassen: Ontwaakte

Harmonisatie IV

Veteraan

EP: 1

De Druide 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** 5x Nv1, 3x Nv2, 2x Nv3 en 1x Nv4 spreuken afhalen bij spelleiding (dus 2x per evenement) Men ontvangt slechts 1 spreuk per keer!*

Voorvereiste: Druïdisme IV + Harmonisatie III

Klassen: Ontwaakte

Herbronning IV

Veteraan

EP: 2

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

*De Druide kan zich **1x per periode** Herbronnen, hij herwint hierbij tot **10** bufferpunten afkomstig via zijn Afbakening. Deze punten volgens dezelfde regels als bij Afbakening.*

Voorvereiste: Afbakening IV + Herbronning III

Klassen: Ontwaakte

Natuurkracht IV

Veteraan

EP: 1

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

*De Druide is zo geoefend dat zich hij gespecialiseerd heeft in 1 vertrouwde spreuk. De Druide selecteert 1 alreeds **gekende Nv4** spreuk en deelt dit mee aan spelleiding. Bij het uitdelen van spreuken komt deze spreuk 1x BOVENOP de uitgedeelde spreuken.*

Voorvereiste: Druïdisme IV + Wilskracht VIII

Klassen: Ontwaakte

Talisman IV

Veteraan

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 **Nv4** 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 **4 kanalisatie kristallen** bij het creatieproces.*

Voorvereiste: Druïdisme IV + Talisman III

Klassen: Ontwaakte