

## Vaardigheden V17.1 Veteraan - Ontwaakte - Occultisme

### **Bloedpact IV**

Veteraan

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 Nv4 spreuken met elkaar delen. Een Nv4 spreuk vergt 4 LP per personage op een gekozen locatie(s).*

Voorvereiste: Bloedpact III – Occultisme IV

Klassen: Ontwaakte

### **Grimoire IV**

Veteraan

EP: 1

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

*De magiër kan nu ook Nv4 spreuken schrijven in het Grimoire.*

*Elke Nv4 spreuk vergt 4 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 III + Occultisme IV

Werktuigen: boek + schrijfgierief

Klassen: Ontwaakte

### **Mutatie IV**

Veteraan

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 Nv4 spreuk of lagere combinatie van spreuken komen afhalen bij spelleiding. Hiervoor moet hij een willekeurige, gekende Nv4 spreuk opgeven.*

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

Voorvereiste: Mutatie III + Occultisme VI

Klassen: Ontwaakte

### **Occultisme IV**

Veteraan

EP: 5

De magiër is in staat om spreuken te casten.

*Men ontvangt X willekeurige Nv1, 2, 3 of 4 spreuken per evenement die men kan casten.*

Voorvereiste: Occultisme III + Wilskracht III

Klassen: Ontwaakte

### **Ontlading IV**

Veteraan

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 4)*

*Dit kan men 1x per evenement aanwenden.*

*Na 'ontlading' speelt men een spel blad-steen-schaar met een figurant, indien men verliest, ontvang je 4 magische schade door pantser verspreid over willekeurige locaties.*

Voorvereiste: Occultisme IV + Ontlading III

Klassen: Ontwaakte

### **Primaire Gave IV**

Veteraan

EP: 3

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

*De primaire gave van de speler evolueert naar Nv4. Alle voorgaande toepassingen gelden.*

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

Voorvereiste: Primaire Gave III

Klassen: Ontwaakte

### **Secundaire Gave**

Veteraan

EP: 3

Naar verluidt zijn er heksen en magiërs die via een duister pact nieuwe en schrikwekkende krachten kunnen aanwenden, tegen welke prijs weet niemand.

*Het personage krijgt toegang tot een secundaire gave in samenspraak met spelleiding. Deze gave kan men niet in niveau's aankopen zoals primaire gave.*

***Deze vaardigheid kan enkel gekozen worden met toelating van spelleiding.***

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Primaire Gave IV + Zieleneter IV

Klassen: Ontwaakte

### **Zieleneter IV**

Veteraan

EP: 2

*Alle vereisten van de voorgaande vaardigheid zijn van toepassing, de Magiër ontvangt X Nv1-2-3-4 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 VI + Zieleneter III

Klassen: Ontwaakte