

Vaardigheden V17.1 Veteraan - Ontwaakte - Spiritist

Anker IV

Veteraan

EP: 2

De Spiritist is in staat om een geest te binden in een passend voorwerp dat verwantschap of betekenis heeft voor die desbetreffende geest.

Men mag 1x een Nv4 spreuk binden in het voorwerp. Een spreuk in een Anker vervalt niet zoals andere spreuken maar blijft vastzitten in het voorwerp. Men kan deze spreuk dus tussen evenementen door bijhouden.

*De creatie van een Nv4 Anker vergt een tiental minuten rollenspel. (naam kerven, wierook, begraven en terug opgraven, etc..) en het verbruiken van **4 kanalisatie kristallen**.*

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

Enkel de Spiritist die het Anker gemaakt heeft, kan de spreuk activeren.

Voorvereiste: Anker III + Spiritisme IV

Klassen: Ontwaakte

Bezetenheid

Veteraan

EP: 3

Machtige geesten kunnen bezit nemen van de levenden en deze hun wil opleggen voor bepaalde tijd.

*Een spiritist **in Geestvorm** kan bezit nemen van een andere levende mens en deze voor beperkte tijd 'controleren'. Beiden vergelijken Wilskracht, indien hoger mag de spiritist bezit nemen van het doelwit. Dit vergt een tiental minuten rollenspel waarin het doelwit zich verzet tegen de indringer.*

Het doelwit mag Wilskracht spenderen om de geest buiten te houden maar de geest kan dit counteren door zelf ook Wilskracht te gebruiken. Na deze strijd is voltrokken en de Geest gewonnen is, legt de spiritist 1 hand op de schouder van het doelwit en kan deze nu gedurende $X \times 10$ minuten controleren.

X = wilskracht (resterend!)

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Etherisch + Wilskracht V

Klassen: Ontwaakte

Etherisch

Veteraan

EP: 2

Het is een welgekende fabel dat spoken zich door muren en deuren kunnen verplaatsen.

Een spiritist in Geestvorm kan zich X aantal keer per periode door een solide object (muur, deur) of een persoon verplaatsen. De persoon in kwestie ervaart een kille rilling.

X = Wilskracht

Voorvereiste: Geesthand

Klassen: Ontwaakte

Fantoom I

Veteraan

EP: 1

Er bestaan geesten met angstaanjagende krachten die graag de levenden kwellen.

*Deze vaardigheid stelt de spiritist in staat om Nv1 spreuken te gebruiken **in Geestvorm buiten** de Seance ruimte. Regels spellcasten blijven geldig.*

Voorvereiste: Geestvorm

Klassen: Ontwaakte

Fantoom II

Veteraan

EP: 2

Er bestaan geesten met angstaanjagende krachten die graag de levenden kwellen.

*Deze vaardigheid stelt de spiritist in staat om Nv2 spreuken te gebruiken **in Geestvorm buiten** de Seance ruimte. Regels spellcasten blijven geldig.*

Voorvereiste: Fantoom I

Klassen: Ontwaakte

Fantoom III

Veteraan

EP: 3

Er bestaan geesten met angstaanjagende krachten die graag de levenden kwellen.

*Deze vaardigheid stelt de spiritist in staat om Nv3 spreuken te gebruiken **in** Geestvorm **buiten** de Seance ruimte. Regels spellcasten blijven geldig.*

Voorvereiste: Fantoom II

Klassen: Ontwaakte

Fantoom IV

Veteraan

EP: 4

Er bestaan geesten met angstaanjagende krachten die graag de levenden kwellen.

*Deze vaardigheid stelt de spiritist in staat om Nv4 spreuken te gebruiken **in** Geestvorm **buiten** de Seance ruimte. Regels spellcasten blijven geldig.*

Voorvereiste: Fantoom III

Klassen: Ontwaakte

Geesthand

Veteraan

EP: 1

De spiritist in geestvorm kan met hevige concentratie de wereld rondom zich manipuleren op kleine schaal. Hij kan woorden schrijven, kleine objecten laten bewegen of zijn aanwezigheid voelbaar maken.

De spiritist kan kleine niet-gevecht acties ondernemen in Geestvorm. Per 10 minuten mag hij X acties ondernemen in de trend van een voorwerp verschuiven, een woord opschrijven, iemand of iets aanraken.

Alle voor/nadelen van Geestvorm blijven in effect.

X = Wilskracht

Voorvereiste: Geestvorm

Klassen: Ontwaakte

Ijzeren Wil IV

Veteraan

EP: 1

Het personage kan door middel van pure wilskracht de energie van de geestwereld naar z'n hand zetten of een gebonden spook zijn wil op leggen.

Deze vaardigheid kan men 1x per evenement gebruiken.

*Bij het uitdelen van spreuken mag het personage **1 Nv4 OF 3 Nv3** spreuken kiezen.*

Deze spreuk mag men 2 keer EXTRA bekomen, hij krijgt hiervoor extra spreukbriefjes die hij gedurende het evenement mag gebruiken.

In geval van meerdere spreuken worden deze zo evenredig mogelijk verdeeld qua wilskracht.

X = Wilskracht / Niveau

Voorvereiste: ijzeren Wil III + Spiritisme IV + Wilskracht IV

Klassen: Ontwaakte

Nevelnemen

Veteraan

EP: 3

Voorwerpen van een belangrijke betekenis voor een overledene blijven bestaan als ze als geest rondwaren.

Deze vaardigheid laat toe om voorwerpen met speltechnische betekenis (wapens, pantser, ankers, etc..) mee te transformeren naar Geestvorm. Men kan X aantal voorwerpen meenemen rekening houdend met kwaliteit en Niveau. Betere kwaliteit voorwerpen zijn makkelijker om mee te nemen in Geestvorm!

Gewone kwaliteit = 3 / Goede kwaliteit = 2 / Meesterlijke kwaliteit = 1 / Anker = Niveau

Deze voorwerpen kan men dus nu ook gebruiken in Geestvorm en worden daarin verrekend.

X = Wilskracht

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geestvorm

Klassen: Ontwaakte

Spiegelgids II

Veteraan

EP: 1

De Helter zouden hebben gevochten in de wereld der Geesten om Brenn terug te vinden na zijn dood. Machtige spiritisten hebben al eerder ondernemingen gewaagd voor voorouders en artefacten maar zelden zijn deze succesvol... zeker in deze tijden.

De spiritist kan +1 extra persoon meenemen tijdens een Spiegelwandeling. (totaal van 2.)

Voorvereiste: Spiegelwandelen I

Klassen: Ontwaakte

Spiegelgids III

Veteraan

EP: 1

De Helter zouden hebben gevochten in de wereld der Geesten om Brenn terug te vinden na zijn dood. Machtige spiritisten hebben al eerder ondernemingen gewaagd voor voorouders en artefacten maar zelden zijn deze succesvol... zeker in deze tijden.

De spiritist kan +1 extra persoon meenemen tijdens een Spiegelwandeling. (totaal van 3.)

Voorvereiste: Spiegelwandelen II

Klassen: Ontwaakte

Spiegelgids IV

Veteraan

EP: 1

De Helter zouden hebben gevochten in de wereld der Geesten om Brenn terug te vinden na zijn dood. Machtige spiritisten hebben al eerder ondernemingen gewaagd voor voorouders en artefacten maar zelden zijn deze succesvol... zeker in deze tijden.

De spiritist kan +1 extra persoon meenemen tijdens een Spiegelwandeling. (totaal van 4.)

Voorvereiste: Spiegelwandelen III

Klassen: Ontwaakte

Spiegelwandelen II

Veteraan

EP: 1

Machtige spiritisten hebben de kennis om zich te verplaatsen van 'spiegel naar spiegel', zelfs in de oude tijden was dit een gevaarlijke onderneming die nu nog zelden gewaagd wordt.

*De Spiritist kan zich vrijwel direct verplaatsen van **zijn** seance ruimte naar een andere **actieve** seance ruimte in de gehele provincie.*

Hij moet hierbij navigeren door de geestenwereld wat enige rollenspel zal vereisen naargelang spelleiding beslist.

*Dit vergt 1 Wilskracht van de Spiritist. Hij kan **niemand** anders meenemen*

Voorvereiste: Spiegelwandelen I + Wilskracht III

Klassen: Ontwaakte

Spiegelwandelen III

Veteraan

EP: 1

Machtige spiritisten hebben de kennis om zich te verplaatsen van 'spiegel naar spiegel', zelfs in de oude tijden was dit een gevaarlijke onderneming die nu nog zelden gewaagd wordt.

*De Spiritist kan zich vrijwel direct verplaatsen van **zijn** seance ruimte naar een andere **actieve** seance ruimte in het hele land.*

Hij moet hierbij navigeren door de geestenwereld wat enige rollenspel zal vereisen naargelang spelleiding beslist.

*Dit vergt 1 Wilskracht van de Spiritist. Hij kan **niemand** anders meenemen*

Voorvereiste: Spiegelwandelen II + Wilskracht V

Klassen: Ontwaakte

Spiegelwandelen IV

Veteraan

EP: 1

Machtige spiritisten hebben de kennis om zich te verplaatsen van 'spiegel naar spiegel', zelfs in de oude tijden was dit een gevaarlijke onderneming die nu nog zelden gewaagd wordt.

*De Spiritist kan zich vrijwel direct verplaatsen van **zijn** seance ruimte naar een andere **actieve of sluimerende** seance ruimte in de hele wereld.*

Hij moet hierbij navigeren door de geestenwereld wat enige rollenspel zal vereisen naargelang spelleiding beslist.

*Dit vergt 1 Wilskracht van de Spiritist. Hij kan **niemand** anders meenemen*

Voorvereiste: Spiegelwandelen III + Wilskracht VII

Klassen: Ontwaakte

Spiritisme IV

Veteraan

EP: 4

De spiritist kan magische krachten ontlenuen van zijn contact met geesten en blootspelling aan de geestenwereld.

*De Spiritist is in staat om **Nv4** magische krachten te onttrekken van een aanwezige geest in een seanceruimte of Spiegelkamer. Deze gaven verschillen van geest tot geest en moet men **BEKOMEN VIA ROLLENSPEL en INTERACTIE** met de geest. Het aantal spreuken dat men kan onttrekken staat nooit vast en hangt van de geest af. De spiritist kan deze krachten 'Gratis' gebruiken in de spiegelkamer*

Voorvereiste: Spiritisme I + Wilskracht IV

Klassen: Ontwaakte

Spookgefluister

Veteraan

EP: 1

In oude huizen of kerkhoven hoort men vaak nog raadselachtig gefluister, of is het de wind?

Een spiritist in Geestvorm kan met deze vaardigheid fluisteren naar ieder die het kan horen. Personages die hier niet op zijn voorbereid moeten gepast reageren (angstig, verward,..)

Voorvereiste: Geestvorm

Klassen: Ontwaakte

Spookvechter

Veteraan

EP: 3

Kwaadaardige geesten kunnen veel schade berokkenen en met hun spookachtige wapens zelfs doden!

Dit laat een spiritist in Geestvorm toe om te vechten met zijn wapen.

*Hij doet vervolgens **magische schade door pantser!***

Dit vergt enige concentratie van de spiritist. Om de X slagen moet hij minstens 10 seconden pauzeren en zich terug focussen op het gevecht (en om zijn vorm te behouden)

X = Wilskracht

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geesthand + Nevelnemen

Klassen: Ontwaakte

Uitwissen

Veteraan

EP: 3

De spiegeloders van huis Skythe zijn gevreesd in alle hoge kringen van Heimar omwille van deze alles vernietigende kracht.

De spiritist kan een slag of spreuk combineren met deze vaardigheid. Indien het doelwit hierdoor wordt gedood dan is ook de geest en de ziel vernietigd en kan men deze nooit meer oproepen.

Dit vergt 1 Wilskracht van de spiritist.

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Monsterkunde: Geesten + Spiritisme IV + Stalen zenuwen

Klassen: Ontwaakte

Vernietig Anker IV

Veteraan

EP: 2

Men een vrij simpele rituele handeling (zout strooien, breken op een spiegel) kan een spiritist de connectie tussen een voorwerp en een geest verbreken.

De spiritist kan 1 Nv4 anker 'vernietigen' door een kort, simpel ritueel uit te spelen. Het Anker is vanaf dan vernietigd en kan nooit meer gebonden worden aan diezelfde geest. Let op, dit vernietigt de geest niet! Dit vergt 1 gekende Nv4 spreuk van de Spiritist.

Voorvereiste: Spiritisme IV + Vernietig Anker III

Klassen: Ontwaakte

Verschijsning

Veteraan

EP: 3

Een spiritist in Geestvorm kan zich na enkele momenten concentratie zichzelf zichtbaar maken voor zijn omgeving met alle gevolgen van dien.

De spiritist in Geestvorm kan zichtbaar worden gedurende X minuten. Iedereen die hier niet op is voorbereid of de Geest ontmoet ontvangt een Angst Effect.

X = Wilskracht

Voorvereiste: Geestvorm

Klassen: Ontwaakte