

DRUIDEKUNST

Naturens Vej. Den Gamle Retning. Semita lunares (Månens Sti). Før de andre magiskoler gjorde deres indtog i den civiliserede verden, var der Druidekunsten. De der brugte den boede langt fra byerne, og praktiserede gamle riter og ritualer dybt i skovene. Dyrene og planterne var deres venner, og Månen lærte dem at følge tidevandet, og mærke pulsen alt naturligt liv.

I dag er det en anerkendt og meget højt respekteret magiskole, og de der praktiserer den holdes i høj stand. De er som regel venlige og hjælpsomme, men ve den der gør deres skov ondt...

Fordel: Kræver ikke Arkanisme 1 og 2 for at lære.

Nedkøling: Den tid det tager for dig før du kan kaste den samme besværgelse igen. Hver cirkel har en nedkøling, men nogen besværgelser kan have sin egen.

Cirkel 1:

Ulempe: Du må ikke bære metal på din person. (Rustning, våben, mønter, og andet.) Kun nitter og bæltespænder der holder læderrustning og tøj sammen kan accepteres.

Du kan ikke lære andre Skoler af magi.

Du kan ikke lære Aura evnen.

Nedkøling: 5 Minutter

Navn: Barkhud

Gokkel: En pind, eller stav der holdes i hånden.

Rite: *"Vær som træet, lad mig ikke lide, lad ikke sværd ramme, lad ikke økse bide. Barkhud"*

Effekt: Du har +1 Krospoint, så længe du holder pinden eller staven i hånden. Du må gerne skifte hånd. Slipper du pinden eller staven, ophører magien.

Navn: Fjern Gift 1

Gokkel: 1 Urte Resurse (Bliver ikke opbrugt), og en pind der skal kastes bort når du er færdig.

Rite: *"Dårligdom løb, ondskab forsvind! Lad giften forlade dig, og tage bolig i denne pind. Fjern Gift 1."*

Effekt: Du helbreder et offer for en Gift på Niveau 1.

Navn: Slim

Gokkel: En grønt malet sten du peger hen imod offeret.

Rite: *"Gå i mudder! Gå i lim! Slim!"*

Håndtegn: Tiden, Sjakalen.

Effekt: Du skal stå stille, og den du peger på, skal bevæge sig MEGET langsomt.

Navn: Vindstød

Gokkel: En fjer der holdes i hånden

Rite: *"Mærk stormen! Bøj dig for blæsten! Mærk våbnet fra den mægtige kriger fra Vesten! Vindstød!"*

Håndtegn: Jægeren, Hjemmet, Sjakalen, Sindet.

Effekt: Den du peger på, skal bevæge sig 10 skridt tilbage, og knæle ned som stod de i en storm, og skal blive ved med at knæle så længe du peger.

Cirkel 2:

Ulempe: Du kan ikke bruge Handel, eller Indbrudstyv.

Nedkøling: 10 Minutter

Navn: Tale med Dyr

Gokkel: Ingen

Rite: Ingen

Håndtegn: Ingen

Effekt: Du kan en gang per spilgang komme til Spillederen, og hører om hvad dyrene har set ude i skoven.

Navn: Fjern Gift 2

Gokkel: 1 Urte Resurse, og en pind som smides væk når du er færdig.

Rite: *"Dårlighed løb, ondskab forsvind! Lad giften forlade dig, og tage bolig i denne pind. Fjern Gift 2."*

Håndtegn: Ingen

Effekt: Fjerner fra en person en Gift med niveau 1 eller 2.

Navn: Træskjul

Gokkel: Ingen

Rite: *"Red mig skov, beskyt din tjener! Skjul mig fra had, skjul mig fra fjender! Træskjul!"*

Håndtegn: Fortet, Skyggen, Hjemmet.

Effekt: Du omfavner et træ, og kan ikke ramme af våben så længe du omfavner træet. For at få dig ud skal en person bruge 30 minutter på at fælde træet. Du må ikke tale eller gøre noget så længe du omfavner træet. Kastes der Ild magi på træet bliver du tvunget ud af træet.

Navn: Stå

Gokkel: En grøn stofbold der skal ramme sit offer.

Rite: *"Rødder bind, snerler gro. I min skov er du intet, kan du tro! Stå!"*

Håndtegn: Sjakalen, Tiden, Sjakalen, Fortet.

Effekt: Det ramte offers fødder er bundet til jorden og de kan ikke flytte sig før 10 minutter er gået.

Navn: Helbrede sår

Gokkel: En grøn malet sten.

Rite: *"Gro som planten, lid ikke mere. Lad dine sår lukke sig, og prøv nu ikke at få flere. Helbrede sår."*

Håndtegn: Hjemmet, Pilgrimmen, Jægeren, Hjemmet

Effekt: Du helbreder 2 Krospoint på en såret person. Virker ikke på Golemmen.

Cirkel 3

Ulempe: -1 KP permanent. (Med mindre du kun har 1 KP, så mister du ikke noget.)

Nedkøling: 30 minutter

Navn: Rodnet

Gokkel: Havregryn

Rite: *"Gå ej længere, bliv hvor i er! I er ikke velsete, i er ikke velkomne her! RODNET!"*

Håndtegn: Jægeren, Sjakalen, Skyggen, Tiden, Jægeren.

Effekt: Alle der rammes af havregrynene kan ikke flytte deres fødder de næste 10 minutter.

Navn: Den indre ro Nexus.

Gokkel: Mel, der bruges til at tegne en cirkel på jorden. Op til 10 meter bred.

Rite: Ingen

Håndtegn: Ingen

Effekt: Du skal bruge 15 minutter og 3 Urte Resurser (Som afleveres til den Handelsansvarlige) på at danse, synge, eller på anden måde indvie et område du har markeret med melet. Alle der går derind mister alt lyst til at slås og kan ikke gøre andre fortræd med vilje. Du kan kun have et Nexus i gang af gangen, men du behøver kun 1 Urte Resurse per spilgang for at opretholde det når det først er lavet.

Navn: Besæt Dyr

Gokkel: Et 50x50cm stykke stof med din karakters navn på og ordet KROP skrevet på. Et grønt stofbånd der bindes om hovedet.

Rite: Ingen

Håndtegn: Ingen

Effekt: Du sætter dig og meditere i 5 minutter, og efterlader så stoffet hvor din krop er. Du har nu besat en fugl eller andet lille dyr som ingen ville lægge mærke til, og kan gå rundt og lytte til folks samtaler. Bliver du i det besatte dyr i mere end 30 minutter, får du 15 minutters Sortsind når du kommer ud af trancen.

Kun en Arkanist der bruger Sanser Magi kan se at de er noget mærkeligt ved dyret du har besat.

Navn: **Sygdom/Helbrede Sygdom**

Gokkel: En Giftig Svamp Resurse (Opbruges IKKE af besværgelsen), og en grøn stofbold der skal ramme offeret.

Rite: *"Bliv til jord, bliv til muld! Rådn indefra og aldrig mere månen fuld! Sygdom!"*

Rite: *"Bliv hos os, lad ikke din krop bekæmpe sig selv. Se solen, se månen, og et stjernevæld. Helbred Sygdom."*

Håndtegn: Tiden, Sindet, Sjakalen, Skyggen, Jægeren.

Effekt: Den ramte person bliver ramt af en sygdom der spreder sig hurtigt igennem deres krop. De er ramt af Nøgleordet Syg så længe de er syge. Bliver man ikke helbredt indenfor 30 minutter dør de.

Kaster du Sygdom med håndtegn skal du røre ved personen, i stedet for at kaste med en bold. Håndtegnene er de samme for Helbred Sygdom, men skal udføres i omvendt rækkefølge.

Helbred Sygdom har en Nedkøling på 10 minutter, men Sygdom er stadig 30 minutter.

Cirkel 4:

Ulempe: Du kan ikke længere bruge Løgn, Forfalskning, eller nogen form for Kontakt evne.

Nedkøling: 1 time

Navn: **Jordskjul**

Nedkøling: 15 minutter

Gokkel: En håndstor sten som holdes i hånden.

Rite: *"Jeg er jorden, jeg er stenen. Jeg er overalt, jeg rejser hurtigt som vinden. Jordskjul."*

Håndtegn: Fortet, Tiden, Skyggen.

Effekt: Du lægger armene over brystet og synker i jorden. Du kan nu bevæge dig hvorhen du vil og dukke op igen hvis underlaget er at jord.

Navn: **Skovens Vrede**

Gokkel: Havregryn

Rite: *"Ud af min skov! Væk fra mit syn! Mærk min vrede, og dets lyn! Skovens Vrede!"*

Håndtegn: Ingen

Effekt: Du kaster havregrynene og alle der rammes tager 5 i skade. Du skal være inde i en skov før du kan bruge denne besværgelse.

Navn: **Rust**

Gokkel: En grøn stofbold der skal ramme offeret.

Rite: *"Stjålne skatte, en skjold af stål. Lad det falme og vende tilbage, lad det imod min vilje, ikke stå mål. Rust!"*

Håndtegn: Skyggen, Sjakalen, Tiden, Skyggen, Jægeren.

Effekt: Alt rustning og våben på den ramte ødelægges, og skal repareres hos en smed. Er våbnet velsignet har Rust ingen effekt på det.

Navn: Det indre bæst.

Gokkel: 1 Skind resurse. (Bliver IKKE opbrugt af besværgelsen) Handsker med klør på.

Rite: *"Månen se min sjæl, styrk min krop. Se min magt fra bund til top! Giv mig fart, giv mig klør! Lad mig jage mit bytte, som en rovdyr bør. Det Indre Bæst!"*

Håndtegn: Ingen

Effekt: Du får +10 Nævekamp, og +5 Krospoint, så længe du har handskerne på. Vinder du en nævekamp, kan du vælge at give 5 Krospoint i skade til dit offer, og helbrede dig selv for 5 Krospoint. Du kan ikke blive ramt af normale våben, men du kan heller ikke kaste nogen andre magier så længe du opretholder Det Indre Bæst.

Du tæller som et Monster, og kan udfordres af spillere med evnen Helt.

Når du røre ved folk kan du give 2 i skade, men du må ikke slå hårdt.

Beholder du Det Indre Bæst effekten i mere end 30 minutter mister du besindelsen, og kan ikke se forskel på ven og fjende. Alle er nu bytte og skal jages ned. Du bliver et rovdyr, og skal opføre dig derefter.

Når du dør ophører besværgelsen, men du kan altid vælge (inden der er gået 30 minutter) at stoppe den.

Cirkel 5:

Ulempe: -1 KP

Nedkøling: 1 Dag

Navn: Fuld helbredelse

Nedkøling: 5 minutter

Gokkel: Ingen

Rite: *"Gro som planten, lid ikke mere. Lad dine sår lukke sig, og prøv nu ikke at få flere. Fuld Helbredelse."*

Håndtegn: Hjemmet, Pilgrimmen, Jægeren, Hjemmet.

Effekt: Du helbreder en persons Kropspoint fuldt ud. Virker ikke på Golemmer.

Navn: Epidemi

Gokkel: Havregryn

Rite: *"Visne blade og jordens sorte arme. Mærk min vrede, og følg min harme! Epidemi!"*

Håndtegn: Ingen

Effekt: Alle der rammes af Havregrynene rammes af Sygdom.

Navn: Skovens Forbandelse

Gokkel: Et stykke papir med effekten på.

Rite: Ingen

Håndtegn: Ingen

Effekt: Du skal udføre et 15 minutter langt ritual hvor du forbander en person. Lav gerne en lille strødukke af dem, eller på anden måde vis den der overværer ritualet at den person der forbandes virkelig er en du hader.

Når det er gjort så skal du finde på noget der sker når personen går ind i skoven. De kan ikke dø af det, men det kan godt blive blinde, falde i søvn, eller blive blodtørstige dræbere. Hvis du er i tvivl, så snak med din spilleleder.

Forbandelsen kan IKKE fjernes med Bryd Besværgelse. Den er i effekt så længe du ønsker det, og forsvinder først når din karakter dør helt, og ikke genopstår.