

▣ Vogter af Naturens Sjæl

Druider er magibrugere, der får besværgelser fra 1. til og med 3. grad. Derefter udvikler de sig gennem forskellige former for evner.

Kald, grader og priser

Druiders kræfter er delt i to: I begyndelsen kalder druiderne på kræfter gennem naturen. Dette kaldes for "druidekald" og er en bestemt type af besværgelser. Senere lærer druiden dog at påtage sig naturens eget udseende og evner; nogle vælger at se på det fra den vinkel, at de bliver til naturen, mens andre bare benytter den og trækker på dens kræfter.

Til og med 3. grad benytter druiden deres kald. Når de når 4. grad, vælger de en "inkarnation", som er den type af naturen, de vælger at repræsentere. De kan stadig bruge deres kald, men får mere mægtige kræfter gennem deres inkarnation såsom formskifting og lignende.

Grader	Pris	Kald	Pris
1. grad	-	1. grad	2
2. grad	4	2. grad	3
3. grad	5	3. grad	4
4. grad	9	-	-
5. grad	11	-	-
6. grad	13	-	-

Bemærk: For at stige til en højere grad kræves det, at du har to kald fra graden under. Der er ikke nogen krav for at stige til 5. og 6. grad.

At bruge druidekræfter

Druider bruger ikke mana, men ved at bruge lidt af deres egen livskraft kan de bede naturen om hjælp og om at lytte til deres kald. Denne kraft kalder druiden for hjerteslag.

Druider og deres hjerteslag

Druider udregner deres hjerteslag ved hjælp af deres grad og antallet af kald, som de kender. Herunder kan du se en tabel, der viser, hvor mange hjerteslag druiden får for henholdsvis deres grad, og deres kald:

Grader	hjerteslag	kald	Hjerteslag
1. grad	2	1. grad	1
2. grad	2	2. grad	2
3. grad	3	3. grad	3
4. grad	4	-	-
5. grad	5	-	-
6. grad	6	-	-

Det koster 1 hjerteslag at kaste et førstegrads kald, 2 for et anden grads kald og 3 for et tredje grads kald.

Genvinding af hjerteslag

En druide genvinder alle sine hjerteslag én gang i cyklussen; når solen står op.

En druide skal altid have ét hjerteslag tilbage, ellers er hun død for evig og altid. Sker dette, skal hun kontakte mesterbordet.

Bemærk: En druide har altid fuld råderet over sit sidste hjerteslag; han kan IKKE på nogen måde tvinges til at bruge det - end ikke med magi. Et ritual kan gøre det i utroligt unikke og specielle tilfælde.

Riter og fokus til druidekald

Når druider skal bede naturen om hjælp, skal druiden bruge et vist antal ord, alt efter hvilken grad kaldet er. Det skal også huskes, at der i en druides rite ikke må hidkaldes nogen kræfter fra bevidste instanser, såsom guder, dæmoner, engle eller lign. Man må altså gerne nævne en guds navn, men ikke bede denne om kræfter i sin rite. Alle riter skal ende med kaldets navn. Riten skal være formuleret på dansk og give mening, samt siges højt og tydeligt.

Derudover skal druider bruge et naturligt fokus, når de bruger et kald. De skal være i berøring med kaldets fokus samtidig med, at de bruger kaldet. Herunder ses en tabel, der viser antallet af ord, der skal benyttes i en rite:

grader	Antal ord i riten
1. grad	5
2. grad	10
3. grad	15

Bemærk: Det er ikke forbudt at overstige antallet af ord, der må bare ikke være færre.

Druider og byer

Når en druide er i en by, borg eller et hus, kan han ikke bruge sine form evner; eller kald fra 3. grad. Han kan altså godt bruge sine statiske evner og de kræfter, der følger med grad 4-6 selvom han befinder sig i en by, borg eller et hus. Han kan godt være i sin form – bare ikke bruge form evnerne, så længe han befinder sig i en by, borg eller et hus.

En druide på 5. grad kan bruge 3. grads kald i byer.

En druide på 6. grad kan bruge form evner fra 4. grad i byer.

Bemærk: Druider vil ikke normalt opsøge byer, medmindre de har et vigtigt ærinde der.

Den Hellige Lund

De hellige Lunde er druidernes hellige steder. Nogle af deres kald kan kun benyttes i en hellig lund, ligesom visse af deres opskrifter i Urtekundskabs systemet skal bruges her. Desuden, hvis en druide benytter besværgelsen Stasis på sig selv i en Hellig Lund, kan han vælge at vågne før eller efter den planlagte tid, og har en svag idé om hvad der foregår omkring sig. Der går dog 5 minutter fra han er vågnet på denne måde, før han kan bruge sine kampevner og kald. Derudover er riten til alle kald nedsat med 5 i den Hellige Lund, og druiden behøver intet fokus, når han bruger kald i den Hellige Lund.

Druider og rustning

Druider bruger aldrig metalrustning, da de ikke kan trække på deres kræfter igennem det kolde stål. Det er dog muligt for dem at bruge læder eller lignende naturlige materialer, skønt dette kræver evnen Stridskogler.

Liste over druidekald

Grad 1

Flammernes nøgle
Naturlig balance
Sanse Liv
Stennæve
Vand

Grad 2

Barkhud
Beskyttelse mod ondskab
Løslad naturens kraft
Modstå magi
Vindstød

Grad 3

Helbredelse
Stasis
Stå
Træskjul

Druidekræfter og Inkarnationer

Når druider stopper med at modtage kald, får de nogle andre kræfter i stedet samtidig med, at de kan fortsætte med at bruge kald. For det første skal de vælge deres inkarnation, hvilket forklares senere i systemet. Men derudover får de en række kræfter, som er fælles for alle druider. De kan ses nedenfor:

Grader	Kraft
4. grad	Årstidernes gaver og fordybet kommunikation
5. grad	Urkraft og stærk ånd
6. grad	Reinkarnation

Årstidernes gaver

I december, januar og februar har druiden evnen Styrke.

I marts, april og maj har druiden evnen Lægekundskab niv. 1.

I juni, juli og august har druiden et ekstra niveau af Ekstra Livspoint.

I september, oktober og november har druiden evnen Udholdenhed.

Fordybet kommunikation

Druider har evnen til at kommunikere med naturen ved at meditere i 5 minutter. De kan samtale med dyr, træer og andre aspekter af naturen. Druiden kan, så mange gange om dagen han eller hun har lyst til, spørge træer, dyr o. lign. om råd eller om, hvad der har foregået i deres nærhed. Naturen svarer tit meget kryptisk og ved ikke nødvendigvis mere end mennesker. Pas på med at misbruge denne evne til at spørge om for mange ting! Ligesom guder kan naturen godt blive vred, hvis man misbruger den.

Urkraft

Druider har en række primale instinkter, som de dygtigste har lært at frigive til fulde. Én gang om dagen kan en druide fremkalde dette primale instinkt. Druiden får 5 ekstra livspoint af typen Magisk Beskyttelse. Til gengæld skal druiden blive ved med at kæmpe i 10 minutter, eller indtil der kun er druider indenfor syns- og hørevidde. Effekten ophører efter 10 minutter.

Stærk ånd

En druides inderste væsen, beskyttet af primale kræfter som det er, er utrolig svært at ryste. En druide er immun overfor besværgelsen Frygt samt blodsritualet Skyggedestruktion.

Reinkarnation

Én gang hver anden uge når en druide dør, bliver druidens krop og ejendele til støv. Druiden kan ikke selv vælge, hvornår dette sker; det sker altid første gang druiden dør. Druiden rejser sig igen indenfor en valgfri radius af to kilometer fra der, hvor han faldt. Hvis druiden på nogen måde har mistet sin sjæl eller har fået ødelagt sin sjæl, virker reinkarnation ikke. Denne evne virker kun én gang hver 2. uge, og altid første gang druiden dør i den !

Inkarnationer

Druider skal vælge deres inkarnation i det øjeblik, de når 4. grad. De skal vælge blandt ni inkarnationer. De første fire er elementernes inkarnationer, mens de næste fire er naturens inkarnationer. Den sidste inkarnation er for de druider, der ikke ønsker at skifte form. Herunder er en liste med inkarnationerne.

Elementernes Inkarnationer

Ildens inkarnation
Jordens inkarnation
Luftens inkarnation
Vandets inkarnation

Naturens Inkarnationer

Byttedyrets inkarnation
Rovdyrets inkarnation
Skovens inkarnation
Slettens Inkarnation

Den Rene Inkarnation

Almen druide

Hver inkarnation får to evner pr. grad. Én "formevne" og én "statisk evne." Formevnerne er kun aktive, når druiden har skiftet til sin specielle form. De statiske evner er derimod altid aktive. Den almene druide får kun statiske evner. Formevnerne koster sin grad i EP at købe, men de statiske evner følger med graden. Særligt er det dog, at man ikke behøves at købe de foregående formevner, for at få adgang til de senere. Det kræver selvfølgelig at man har graden.

Vær opmærksom på, at der er kostumekrav til hver formevne. Disse krav er forskellige fra grad til grad. Druiden kan altid bruge sine statiske evner; men han kan kun bruge sine formevner, når han har det godkendte kostume på for den formevne, han ønsker at bruge. Man må altså godt bruge en 5. grads formevne uden at have 6. gradskostumet på, så længe man har 5. gradskostumet på.

Næsten alle formevner giver en flere til Livspoint. Disse Livspoint tæller imod de livspoint man kan få fra rustning. og tæller altså ikke som Magisk Beskyttelse, eller mod rollens racemaksimum.

ALT, og det gælder ALT, som druiden får af en formevne, kan altså UDELUKKENDE bruges, når druiden har det påkrævede kostume på. Det påkrævede kostume skal naturligvis være godkendt af de siddende hovedarrangører.

For at "skifte form" kræves der intet af druiden i spil. Altså ingen sære ritualer eller lignende. Hvis en druide vil ind og ud af sin form, er han kun holdt tilbage af, at han skal skifte kostumedele og have sminke af og på. Det er altså ikke noget man gør på 30 sekunder, men hvis det er nødvendigt kan det lade sig gøre. Dog skal man selv stå for sminken, hvis man skifter til form i spil.

Herunder ses tabeller for alle inkarnationerne, der viser navnene på deres evner. Senere beskrives evnerne fuldt. Kostumekravene kan findes under den fulde beskrivelse.

Alle inkarnationer har også en svaghed. Denne svaghed er altid én besværgelse samt en effekt, som druiden ikke kan opnå eller lignende. Besværgelsen kan druiden ALDRIG beskytte sig imod, end ikke med Elementskjold eller lignende immuniteter undtagen med Renhed.

Ildens inkarnation er en undtagelse for det ovenstående, idet dens første svaghed ikke er en besværgelse. Den almene druide har hverken en svaghed eller formevner. Dog er statiske evner svagere end formevner, hvilket betyder, at den almene druide er svag i forhold til de andre inkarnationer.

Inkarnationsbeskrivelser

Ildens inkarnation

Svaghed: Druiden kan ikke bruge besværgelserne Træskjul, så længe han er i sin form, og druiden kan aldrig blive påvirket af Barkhud.

Grader	Evner
4. grad	Modstå flammen og flammernes fordybelse
5. grad	Glødernes ulmen og ildens vrede
6. grad	Magmakorop den altopslugende ild

Modstå Flammen [statisk]

Druiden opnår immunitet overfor besværgelserne Ildkugle og Flammehav.

Flammernes Fordybelse [form]

Kostumekrav: Latexhandsker der ligner flammer eller lava.

Druiden kan kaste besværgelsen Smerte igennem sit våben 5/dagen.

Ildens Vrede [Statisk]

Druiden får besværgelserne Ildkugle og Elementskjold som 3. grads kald.

Glødernes Ulmen [form]

Kostumekrav: Al synlig hud skal være bemalet i ildens farver.

Druiden får 2 livspoint og kan kaste besværgelsen Regeneration to gange i cyklusen ved brug af en 9-ords rite.

Den altopslugende ild [statisk]

Druiden kan kaste besværgelsen Flammehav ved brug af en 25-ords rite, for 5 hjerteslag

Magmakrop [form]

Kostumekrav: Latexoverkrop der ligner flammer eller lava.

Druiden får 4 ekstra livspoint.

Jordens inkarnation

Svaghed: Kuglelyn og druiden kan aldrig være påvirket af Projektivværn.

Grader	Evner
4. grad	Bjergets rødder og stenens fordybelse
5. grad	Klippens krop og muldens magt
6. grad	Stenkæmpe og jordens styrke

Bjergets Rødder [statisk]

Druiden bliver immun overfor besværgelsen Jordskælv samt får evnen Udholdenhed

Klippeskal [form]

Kostumekrav: En maske eller hovedbeklædning, der ligner klippe

Druiden bliver immun overfor Bonk og Snigmord niv. 1

Muldens magt [statisk]

Druiden kan kaste Statue som 3. grads kald

Klippens krop [form]

Kostumekrav: Al synlig hud skal være bemalet i jordens farver.

Druiden kan kaste besværgelsen Stenhud med en 15-ords rite.

Jordens styrke [statisk]

Druiden får kaldet Jordskælv med en 25-ords rite, for 5 hjerteslag

Stenkæmpe [form]

Kostumekrav: Overkrop i latex og skum, der ligner klipper og sten.

Druiden får 10 livspoint.

Luftens inkarnation

Svaghed: Jordskælv og druiden kan aldrig blive påvirket af Stenhud.

Grader	Evner
4. grad	Modstå blæsten og vindmur
5. grad	Orkan og luftens gaver
6. grad	Tyfon og stormens smidighed

Modstå blæsten [statisk]

Druiden opnår immunitet overfor besværgelserne Vindstød og Kuglelyn.

Vindmur [form]

Kostumekrav: Al synlig hud skal være bemalet i luftens farver.

Druiden er under permanent påvirkning af besværgelsen Projektivværn. Effekten optager ikke en buffplads. Druiden bliver også immun overfor besværgelsen Stå.

Luftens gaver [statisk]

Druiden får besværgelsen Vindens Vej som 3. grads kald. Druiden kan bruge evnen Troldeslag fra Krigersystemets Styrkedisciplin.

Orkan [form]

Kostumekrav: Al synlig hud skal være bemalet i luftens farver.

Druiden kan kaste besværgelsen Åndeform 2/dag, og bliver ikke modtagelig for de formularer og evner, der påvirker udøde.

Tyfon [statisk]

Druiden får besværgelsen Kuglelyn som et 3. grads kald.

Stormens smidighed [form]

Kostumekrav: Al synlig hud skal være bemalet i luftens farver.

Druiden kan kaste besværgelsen Sjælevandring med en rite på 25 ord, for 5 hjerteslag.

Vandets inkarnation

Svaghed: Ildkugle og druiden kan aldrig være påvirket af Flammeklinge.

Grader	Evner
4. grad	Modstå strømmen og bølgenes brusen
5. grad	Vandets rislen og isnende kulde
6. grad	Dybets mørke og vandets styrke

Modstå malstrømmen [statisk]

Druiden får besværgelsen Vandform som et førstegrads kald samt får evnen Udholdenhed.

Bølgenes brusen [form]

Kostumekrav: Al synlig hud skal være bemalet i vandets farver.

Druiden får evnen Giftmodstand niv. 2. Har druiden allerede Giftmodstand niv. 2 eller højere, får druiden et ekstra niveau af denne evne. Såfremt druiden selv køber sig op på niveau 4, vil druiden blive komplet immun overfor enhver form for gift, når denne evne er aktiv.

Isnende kulde [statisk]

Druiden får Håndpålæggelse som 2 grads kald. Druiden får derudover 2 ekstra livspoint, når han er i Vandform.

Vandets rislen [form]

Kostumekrav: Latex/skumhandsker der ligner Is
Druiden kan kaste Giftens Finger 2/dagen med en 9 ords rite.

Vandets styrke [statisk]

Druiden kan kaste besværgelsen Isform ved brug af en 25-ords rite for 5 hjerteslag

Dybets mørke [form]

Kostumekrav: Latex og skumpanser på overkroppen, der ligner is
Druiden får 4 livspoint

Byttedyrets inkarnation

Svaghed: Frygt (det ophæver immuniteten fra Stærk ånd, men druiden bliver til gengæld immun overfor Charmere Person i stedet), og druiden kan aldrig blive påvirket af Løslad Naturens Kraft.

Grader	Evner
4. grad	Hamstre og spil død
5. grad	Tyk pels og slik sårene
6. grad	Sjette sans og undgå døden

Hamstre [statisk]

Druiden får besværgelsen Gemme som 1. grads kald.

Spil død [form]

Kostumekrav: Dyrelignende ansigtsproteser.

Druiden kan bruge besværgelsen Dødens kys som evne uden brug af rite eller lignende. Druiden kan derudover bruge evnen Camouflage fra Ikke-magibrugersystemets Smidigheds disciplin.

Slik Sårene [statisk]

de 2 første gange hver cyklus Druiden rammer 0 livspoint og falder om må hun efter at have ligget stille i 3 sekunder rejse sig som var hun blevet helbredt 1 livspoint.

Tyk pels [form]

Kostumekrav: Pelsben med kløer/hove/lignende, der svarer til druidens form. Druiden er under permanent påvirkning af besværgelsen Regeneration, uden dette optager en buffplads.

Sjette Sans [statisk]

Druiden får evnen Overvågenhed niv. 3. Har druiden allerede Overvågenhed niv. 3 eller højere, får druiden et ekstra niveau af evnen.

Undgå Døden [form]

Kostumekrav: Dragt, der dækker torso, beklædt med pels og latex, så det ligner en dyreoverkrop
Druiden får 4 Livspoint.

Rovdyrets inkarnation

Svaghed: Ildkugle, og har druiden først såret en person (givet livspoint skade) SKAL druiden forsøge at bringe denne person ned på 0 livspoint.

Grader	Evner
4. grad	Lig på lur og fortære
5. grad	Lam byttet og blodtørst
6. grad	Nedlæg byttet og den evige jæger

Lig på lur [statisk]

Druiden kan bruge evnen Camouflage fra Ikke-magibrugersystemets Smidigheds disciplin. Såfremt druiden vælge også at lære denne evne normalt, vil druiden kunne aktivere evnen på halv tid.

Fortære [form]

Kostumekrav: Tandproteser, der er tydelige rovdyr-tænder

Druiden får evnen Fortære. Fortære virker for rovdyrets inkarnation udover dens normale funktion sådan, at druiden kan opnå ekstra livspoint svarende til de livspoint, som offeret har "naturligt", altså ikke fra rustning eller magisk beskyttelse. Druiden kan for hver 30 sekunders fortæring opnå ét livspoint, men altså ikke flere ekstra livspoint end den fortærede har. Disse livspoint varer i 15 minutter, eller indtil de er fjernet via skade.

Lam byttet [statisk]

Druiden får besværgelsen kommando som et 3. grads kald. Dog kan druiden kun bruge kommando "knæl". Druiden kan bruge evnen Beskidt kamp fra Krigersystemets Smidighedsdisciplin.

Blodtørst [form]

Kostumekrav: Ansigtsproteser, der tydeligt ligner rovdyrstræk.

Druidens kan kaste besværgelsen Livsdræn, med en 20 ords rite.

Den Evige Jæger [statisk]

Druiden bliver immun overfor besværgelsen Forkrøble

Nedlæg Byttet [form]

Kostumekrav: Pels og latexhandsker, der ligner et rovdyrs kløer.

Druiden får +1 niv. til evnen Snigmord, op til et maks af niv. 2. Druiden bruger sine kløer og ikke en kniv til at udføre snigmordet.

Skovens inkarnation

Svaghed: Ildkugle og druiden kan aldrig bruge våben af metal.

Grader	Evner
4. grad	Pilens skjul og ibenholtens sejhed
5. grad	Bøgens visdom og skovens dyb
6. grad	Egens skønhed og básels styrke

Pilens Skjul [statisk]

Druiden kan bruge kaldet "Træskjul" som et første grads kald.

Ibenholtens Sejhed [form]

Druiden får +2livspoint

Kostumekrav: Al synlig hud skal være sminket som bark, blade og lign.

Druiden får evnen Udholdenhed og bliver immun overfor besværgelsen Forkrøble

Bøgens Visdom [statisk]

Druiden får besværgelsen Jernvilje som et tredje grads kald.

Skovens Dyb [form]

Kostumekrav: Skum og latexhandsker og underarme der ligner bark, blade og lign.

Druiden kan genvinde sin grad i hjerteslag ved at meditere i 5 min. Imens druiden meditere, kan han intet andet foretage sig og opdager intet omkring sig.

Egens skønhed [statisk]

Alle Kald koster 1 hjerteslag mindre at kaste til et minimum af ét hjerteslag, medmindre Kaldet allerede ville koste mindre end det.

Básels Styrke [form]

Kostumekrav: Overkrop, f.eks. i latex og skum, der ligner bark og blade.

Når druiden kaster Barkhud giver den +4 livspoint og immunitet mod evnen Bonk, i stedet for sin normale effekt.

Slettens inkarnation

Svaghed: Manipulation, og druiden kan aldrig blive påvirket af Jernvilje.

Grader	Evner
4. grad	Zarabinsk ørkenvandre og sparsomme ressourcer
5. grad	Traegonsk steppejæger og jagtmarkernes mester
6. grad	Ingen plads til de svage og vandhullets hersker

Zarabinsk Ørkenvandrer [statisk]

Druiden kan bruge besværgelsen Dehydrere som et første grads kald, men druiden får ikke ekstra hjerteslag af dette.

Sparsomme Ressourcer [form]

Kostumekrav: Ørkensminke på al synlig hud.

Druiden modtager gratis niveauer af evnen Ekstra Livspoint, baseret på druidens totale antal hjerteslag ved dagens start. Druiden regner sine hjerteslag sammen som normalt, og dividere

resultatet med fem. Dette tal rundet ned, er det antal niveauer druiden modtager til Ekstra Livspoint, når han er sin form. En druide med 23 hjerteslag, ville altså få +4 niv til Ekstra Livspoint. Disse kan ikke overstige druidens race maks. Druidens race maks på ekstra livspoint rykkes op med 3. En menneskedruides racemaks, ville således blive til 13 livspoint frem for 10. Alle druidens kald koster et ekstra hjerteslag at kaste. Altså 2 hjerteslag for et 1. grads kald.

Traegonsk Steppejæger [statisk]

Druiden kan bruge besværgelsen Forkrøble som et anden grads kald, men druiden får ikke ekstra hjerteslag af dette.

Jagtmarkernes Mester [form]

Kostumekrav: Overkrop, f.eks. i skum og latex, der ligner udtørret ørken eller steppe. Druiden kan kaste besværgelsen Blodrus 2/dagen med en 10 ords rite.

Ingen Plads Til De Svage [statisk]

Druiden kan bruge besværgelsen Livsdræn som et tredje grads kald, men druiden får ikke ekstra hjerteslag af dette.

Vandhullets hersker [form]

Kostumekrav: Handsker og underarme, f.eks. i skum og latex, der ligner udtørret ørken eller steppe. Druiden kan kaste Forkrøble eller Livsdræn igennem et våben. Dette gøres ved, at sige riten i kamp og når dit næste slag så tydeligt rammer din modstand, siger du kaldets navn. Dette skal ske indenfor 5 sekunder efter din rite er afsluttet, ellers vil hjerteslagene vær spildt. Det koster dobbelt antal hjerteslag, men har ingen fladtid, når druiden kaster Livsdræn eller Forkrøble i kamp. Druiden behøver intet fokus, når druiden kaster Livsdræn eller Forkrøble i kamp. Druiden bruger dobbelt tid på Fordybet kommunikation.

Den Almene Druider

Svaghed: Ingen, udover at den almene druide ikke modtager nogen formgaver, men kun de svagere, statiske gaver.

Grader	Evner
4. grad	Oldermands visdom og vaccine
5. grad	Dyrenes genfortælling og forstærket ånd
6. grad	Livets løbebane og idealets pryd

Oldermændens Visdom [statisk]

Druiden får besværgelsen Forstå Sprog som et 1. grads kald.

Vaccine [statisk]

Druiden får evnen Giftmodstand niv. 2. Har druiden allerede Giftmodstand niv. 2 eller højere, får druiden et ekstra niveau af denne evne, op til maks niv. 4. Såfremt druiden selv køber sig op på niveau 4, vil druiden blive komplet immun overfor enhver form for gift.

Dyrenes genfortælling [statisk]

Druiden får besværgelsen Dødens Minde som 3. grads kald.

Forstærket Ånd [statisk]

Foruden Skyggedestruktion og Frygt, opnår druiden nu også immunitet overfor Destruktion og Sårbarhed

Livets Løbebane [statisk]

Druiden får besværgelsen Genoplivning som et 3. grads kald.

Idealets Pryd [statisk]

Druiden kan kaste besværgelsen Renhed som 3. grads kald. Dette kræver en rite på minimum 25 ord.