

## Druiderne

Druiderne har længe ligget i dyb slumren rundt omkring i verdenen. Efter den store naturkatastrofe af kontinentet vågnede de fra deres søvn. ALT var galt i deres verden. Naturen følte sig meget svagere end den nogensinde har været før. Druiderne søgte hinanden og ærkedruiderne rundt omkring i landet blev enige om at undersøge den her grusomme situation. De mange druider er blevet sendt ud i landet for at rense naturen. Naturen vil svare som hun engang har gjort så druiderne kan slumre igen!

Selvom druiderne ikke altid er enige med hinanden er de generelt fredelige væsner. De blander sig sjældent i imperier and andre rigers uenigheder, det sker dog at konger og baroner søger deres hjælp som vismænd. Mest fordi at Druider altid har haft et tæt bånd til naturen.

Druider har hørt om shamaner før, simple folk der udnytter naturen selv. Det er nærmest grotesk at tilbede og kun dyrke NOGET af naturen og ikke hende selv? Det er dog langt fra kun shamaner der er vederstyggelige, magikere har altid været en del af verdenen siden tidernes morgen. Deres endeløse søgen efter svar og kræft gør dem svage overfor fornuftighed. Alt for mange gange er kraftige magikere blevet draget af forkerte holdninger og magt.

Må naturen guide og hjælpe os i denne svære tid...

## Energi:

Energi står for hvor meget magi/kræfter du kan kaste før din krop og hoved ikke kan klare mere. Der står ved hver formular. hvor meget Energi du skal bruge, for at kaste formularen.

Alle Druider starter med 3 energi.

Man får 1 energi i starten af hver ny spilgang.

Energi
3+1 pr. scenarie

Note: Dette er ens max energi, man har pr scenarie. Som man ikke kan overstige. Man kan godt efter brug få det tilbage.

Man kan få energi tilbage med at mediterer eller studerer naturen. Hvor Druiden får 2 energi tilbage for hver 10 minut Druiden mediterer eller studerer naturen. Man kan dog ikke få mere end Druidens max energi.

## Druide Evner

Druider bruger energi til at udføre deres magier. De får deres kræfter fra naturen og vil derfor også gøre alt for at beskytte den. Deres magier er derfor delt imellem Almen magi og Ritual magi.

En almen magi er magi du kan kaste på stedet, som ikke skal bruge lang tid eller forberedelse. Dog skal druiden stadig udtale remsen.

Et rituel magi er magi, der laves over lang tid. Et ritual plejer mindst at tage 5 minutter. Ved ritualet udtaler man stadig de remser som evnen kræver, ligesom almen magi.

## Druidernes evner

### **Meditation:**

Varighed: 10 min

Type: Ritual magi

Effekt: Du får 5 energi tilbage efter hvert 10 minutter (til du når dit maksimale)

Remse: \*stilhed\*

Pris: 0 energi

### **Helbredelse:**

Varighed: Straks

Type: Røre Magi

Effekt: Druiden er i stand til at helbrede, modtageren helbreder 1 LP per gang remsen bliver sagt.

Remse: **"Mærk altet i din krop, det strømmer og spreder liv. Vær ikke i tvivl!"**

Pris: 1 Energi

### **Genoplivning**

Varighed: Permanent

Type: Røre Magi

Effekt: Druiden er i stand til at genoplive, modtageren vil rejse sig fra de døde og være ekstremt udmattet de næste 15 min.

Remse: **"Mærk altet i din krop rejs dig op!"**

Pris: 3 Energi

### **Opdag magi**

Varighed: Straks

Type: Kaste

Effekt: Du kan med denne formular se magiske effekter på objekter og personer.

Remse: "**Alt hvad du ve', er alt der kan ske, giv mig evnen til at se. Opdag Magi!**"

Pris: 1 Energi

### **Ophæv magi**

Varighed: Straks

Type: Kaste/Ritual Magi

Effekt:

**Kaste Form:** du kan ophæve magiske effekter på personer og objekter.

**Ritual form:** Du kan ophæve en magisk artefakt/genstand permanent. Ved at lave et ritual (gå til Hytte Dæmonen/scenarie gruppen for at gøre dette).

Remse: "*Jeg hidkalder stjernernes kræfter for at stoppe disse magiske magter. Ophæv Magi!*"

Pris: Ved kaste form 1 energi og ved ritual form skal man gå til Hytte Dæmonen/scenarie gruppen for at høre prisen.

### **Kurerer gift**

Varighed: Straks

Type: Røre Magi

Effekt: Druiden renser modtageren af denne magi, druiden kan derfor fjerne 1 sygdom/ 1 gift.

Remse: "**Naturens vilje kan vaske alt væk!**"

Pris: 2 Energi

### **Slyngpisk**

Varighed: Straks

Type: Pege magi

Effekt: Druiden slynger naturlige lianer i hovedet på sin modstander. Giver 1 LP Skade.

Remse: "**Naturens vrede! Slyngpisk!**"

Pris: 1 Energi

### **Rodnet**

Varighed: 2 min

Type: Pege Magi

Effekt: Druiden bruger skovens kræfter til at binde en person i 2 min. Rødderne går igennem jorden og tager fat i benene på modtageren af denne magi. Modtageren skal derfor stå HELT stille i samme position i 2 min uden at kunne vende sig eller røre sig.

Remse: "**Træer, rødder, skovens energi, rejs jer op og tag deres krop!**"

Pris: 2 Energi

### **Barkhud**

Varighed: Næste 3 Fysiske angreb.

Type: Ritual

Effekt: Druiden laver sin hud så hård som bark og kan derfor modstå de næste 3 fysiske angreb uden at tage skade.

Remse: **"Naturen omslutter mig, og gør mig stærkere end dig!"**

Pris: 3 Energi

### **Skovens slør (Kræver et grønt bånd)**

Varighed: Så længe druiden har det grønne bånd på hovedet.

Type: Ritual cirka 5 min.

Effekt: Druiden bliver med naturens hjælp usynlig. Druiden SKAL gå ude i skoven og kan derfor ikke gå på vejen imens han er usynlig.

Remse: **"Naturen slører mig, lad hende vise vej"**

Pris: 3 Energi

### **Stjernesjud**

Varighed: Straks

Type: Kaste Magi (Kræver en kugle eller rispose, kuglen SKAL godkendes af scenariegruppen inden spil)

Effekt: Druiden kaster en kugle af ren energi fra stjernerne imod sin modstander. Hvis modstanderen bliver ramt vil han/hun tage 2 LP i skade.

Remse: **"Stjernerne ild viser mig vej, med dem, brænder jeg dig!"**

Pris: 5 Energi

### **Snakke med naturen**

Varighed: 10 Min

Type: Ritual

Effekt: Druiden sætter sig i en lysning eller går langsomt rundt i skoven. Han kan derfor høre træerne, dyrene og alt andet levende tale sammen om det de har set. Druiden må efter 10 min gå til hyttedæmonen/plottet/GM for muligvis at få noget nyttigt at vide.

Remse: Ingen Remse, kun intens stilhed og lyttende til naturen i 10 min.

Pris: 1 Energi

### **Urt til urt**

Varighed: 10 Min

Type: Ritual

Effekt: Druiden kan via rituallet lave en urt fra urte-kompendiet om til en anden slags urt.

Remse: **"Alt er lavet af det samme, både du og jeg, det samme er naturen, både den og dig!"**

Pris: 5 Energi

## Ærkedruide

Når druiden bliver gammel nok og har lært ALT det han kan, vil han søge kraftige måder at tjene naturen på. Man SKAL have alle evnerne nævnt ovenfor, for at kunne vælge en prestigevne. Man kan kun vælge én prestigevne!

### Dyre-form (Kræver kostume godkendt af GM)

Varighed: 15 Minutter.

Type: Ritual Magi, Ritualet varer også 15 min.

Effekt: Druiden mestrer naturen og har brugt meget tid sammen med dens befolkning. De har lært ham deres veje og egenskaber, og han er i stand til at forandre sig til dem.

Druiden kan ikke tale da han ikke længere er det han var, men nu er et dyr. Han giver nu 2 i skade per slag, og har +4 LP. Druiden kan i denne form desuden heller ikke kaste NOGEN form for magi før de 15 min er gået.

Remse: ***"Naturen giver mig styrke, sandhed, klarsyn og vildskab. Hvis mig hvad det vil sige at være en del af naturen selv!"***

Pris: Alt Druidens Energi. Druiden kan ikke kaste magier imens han er påvirket af effekten Dyre-form.

### Fremkald Naturen Selv (Kræver aftale med GM)

Varighed: 30 Min

Type: Ritual

Effekt: Druiden er i stand til at gøre et træ levende og kæmpe ved druidens befaling. Druiden ryger ned på 1 LP.

Remse: ***"Alt hvad jeg har lært ser jeg i dig, åh moder natur, vil du ikke nok hjælpe mig"***

Pris: 10 Energi