



**Regelsysteem - Basisboek
V4.1**

Voorwoord

Voor jullie ligt het regelsysteem van Stichting Kederan. Hiermee hopen we onze evenementen nog beter te kunnen maken, met een regelsysteem dat nog beter past bij de setting en verhalen die Kederan eigen zijn.

Dit boekje is nogal dik, omdat we veel verschillende vaardigheden willen ondersteunen. Daar zijn natuurlijk ook veel regels voor nodig. Gelukkig hoeft je niet alle vaardigheden helemaal uit je hoofd te kennen, je hoeft namelijk alleen de algemene regels te lezen en die van de vaardigheden die je zelf kiest!

Dit basisboek is als volgt ingedeeld:

In hoofdstuk 1 wordt een korte beschrijving gegeven van wat LARP inhoudt en welke termen je hierin tegen kunt komen, dit is als beginnend speler of NPC handig om eens door te lezen.

In hoofdstuk 2 wordt een algemene beschrijving van de wereld van Kederan gegeven, dit is algemene informatie over de wereld die bij elke speler bekend is.

In hoofdstuk 3 wordt het spelsysteem van Kederan uitgelegd. Dit is een hoofdstuk dat elke speler en NPC door dient te lezen en behoort te kennen.

In hoofdstuk 4 staat beschreven hoe je een personage bouwt en wat verdere ontwikkelingen daarvan kunnen zijn.

Hoofdstuk 5 bevat de vaardighedenlijst die je nodig hebt om een personage te bouwen.

De Kederan 4.0 regelset bestaat uit drie boekjes:

- Het basisboekje (dat je nu leest). In dit boekje zijn de algemene regels die iedereen behoort te kennen te vinden, evenals de meeste algemene vaardigheden. Dit boekje behoort door elke speler en NPC doorgelezen te worden.
- Het boekje met specifieke regels voor magiërs, priesters en alchemisten en alle spreuken en gebeden. Hiervan hoef je enkel de algemene regels te lezen behorend bij de vaardigheden die je kiest.
- Het uitbreidingsboekje met alle vaardigheden die alleen binnenspels te verkrijgen zijn. Dit boekje is in bezit van de spelleiding en je krijgt hier informatie uit als deze vaardigheden in het spel geleerd hebt.

Mochten er, ten gevolge van de regels, problemen ontstaan, dan wordt dit tijdens het spel in overleg zo goed mogelijk opgelost door de spelleiders. Als er nog vragen of opmerkingen over deze nieuwe regelset zijn, dan horen wij dat graag via het mailadres van stichting Kederan: kederan@live.nl.

We wensen iedereen heel veel plezier toe!

De organisatie van Stichting Kederan

Inhoud

1. Wat is Larp?	1
2. De wereld van Kederan	3
2.1 Rassen	3
2.2 Magie op Kederan	3
2.3 Goden	3
2.4 Gebieden en volkeren	3
3. Spelsysteem	5
3.1 Leven en dood	5
3.2 Schade	5
3.2.1 Schade van wapens	5
3.2.2 Schade van magie	5
3.2.3 Volgorde van schade	6
3.3 Duraties	6
3.4 Speciale effecten	6
4. Het bouwen van een personage	8
4.1 Vaardigheidspunten	8
4.2 Vervroegd vertrekken	8
4.3 Nieuwe vaardigheden leren	9
5. Vaardighedenlijst	10
5.1 Strijdvaardigheden	10
5.2 Kennisvaardigheden	15
5.3 Genezende vaardigheden	16
5.4 Magiërsvaardigheden	17
5.5 Priestervaardigheden	18
5.6 Algemene magische vaardigheden	19
5.7 Alchemische vaardigheden	20
5.8 Avonturiersvaardigheden	23

1. Wat is Larp?

LARP (Live Action Roleplay) is een rollenspel waarbij je een karakter speelt in een wereld die door de organisatie van een evenement gecreëerd is. Gedurende een evenement wordt er een verhaallijn ("het plot") gevolgd. Deze verhaallijn loopt door gedurende verschillende achtereenvolgende evenementen.

Er zijn verschillende manieren waarop deelgenomen kan worden aan een evenement. Namelijk: als speler, als NPC/monster, of lid van de organisatie.

Speler	Als speler bouw je aan de hand van het regelsysteem een karakter dat in de wereld past (zie het regelsysteem voor het bouwen van een personage). Als speler handel je zoals je karakter zou doen. Je weet als speler niets van de lopende verhaallijn ("het plot"). Je karakter zal in de loop van de tijd groeien in zijn vaardigheden.
NPC	Als NPC (ook wel monster genoemd) vul je de wereld en werk je als ondersteuning van het plot. Er wordt van tevoren verteld wat voor karakter je speelt en wat je doel is. Een NPC kan bijvoorbeeld het spel in gestuurd worden als waard van een herberg waar de spelersgroep aan zal komen. Deze waard kan de spelers wijzen op een groot gevaar dat zich in het bos verderop schuilhoudt en dat wellicht de herberg aan zou kunnen vallen. Een andere rol kan inhouden dat je een handlanger bent van "het grote gevaar" en dat je met meerdere "monsters" tegelijk de herberg aanvalt.

Belangrijk is dat je je best doet om je zo veel mogelijk in te leven in het karakter dat je hebt gemaakt of toegewezen hebt gekregen. Zo zal je karakter bijvoorbeeld niet weten hoe magie werkt, als je een boer speelt zonder magische kennis. Een ander voorbeeld is dat je karakter niet zal weten hoe een vos eruit ziet, als hij nog nooit in de bossen is geweest of boeken heeft gelezen waar vossen in beschreven staan. Het spreekt voor zich dat je karakter niets weet van recente technologie (computers, accuboormachines, etc.) omdat onze verhaallijn zich afspeelt in een andere wereld en een andere tijd.

Het belangrijkste van LARPen is dat jijzelf en alle anderen die hieraan meedoen een fijne tijd hebben. Om het spel goed te laten verlopen zijn er wel regels opgesteld die staan beschreven in dit regelsysteem. Regels zijn echter slechts faciliterend en dienen uitsluitend om het spel te bevorderen en niet te verstoren! Over het algemeen geldt: als er ergens geen regels voor zijn, speel het uit!

Tijdens een LARP-evenement kun je verschillende zogenaamde "calls" tegenkomen. Dit zijn dingen die door spraak of handgebaren verteld worden.

IC	IC staat voor "In character". Dit staat voor alle dingen die tijdens het rollenspel gebeuren of betrekking hebben op je karakter.
OC	OC staat voor "Out (of) character". Dit staat voor alle dingen die buiten het rollenspel gebeuren of betrekking hebben op jou als persoon.
Tijd-In	Tijd-In geeft de start van het rollenspel aan. Dit zal bijvoorbeeld geroepen worden aan het begin van een evenement. Vanaf dit moment speel je je karakter en handel je zoals je karakter zou doen, tijdens Tijd-In ben je dus IC. Alles wat tijdens Tijd-In gebeurt, zal dus effect hebben op je karakter.
Tijd-Uit	Tijd-Uit geeft het einde van het rollenspel aan. Dit zal bijvoorbeeld geroepen worden aan het einde van een evenement om aan te geven dat het rollenspel stopt. Tijdens Tijd-uit ben je dus OC. Dingen die er tijdens Tijd-uit gebeuren, zullen geen effect hebben op je karakter.

Time-Freeze

In sommige gevallen zal er door spelleiding "Time-Freeze" geroepen worden. Dit wordt gedaan op momenten dat er bijvoorbeeld omgebouwd moet worden of er monsters klaargezet moeten worden. Tijdens een Time-Freeze staat de tijd voor je karakter stil. Zodra er "Time-Freeze" geroepen wordt, is het de bedoeling dat je je ogen sluit en je oren dichthoudt. Het einde van een Time-Freeze wordt aangegeven door een spelleider door "Tijd-In" te roepen. Op dit moment kun je je ogen weer openen en je vingers uit je oren halen, de tijd loopt vanaf dit moment weer normaal voor je karakter.

Tijdens het rollenspel, dus tijdens Tijd-In, zul je soms NPC's of spelers tegenkomen die verschillende dingen uitbeelden door handgebaren.

Hand in de lucht

Dit karakter is OC. Hij of zij neemt dus geen deel aan het spel. Als karakter zul je deze personen dus niet zien of horen, want binnen het rollenspel bestaan ze niet. Soms zul je NPC's of spelers zien die met hun hand in de lucht lopen. Deze dien je te negeren en je dient verder te gaan met het spel zoals dit logisch is voor je karakter.

Vinger in de lucht

Wanneer je iemand ziet met zijn wijsvinger in de lucht is deze persoon onzichtbaar. Je karakter kan deze persoon dus niet zien. Wel is deze persoon eventueel te horen of te ruiken. Gedraag je dus alsof je je niet bewust bent van de aanwezigheid van deze persoon.

2. De wereld van Kederan

De wereld van Kederan is er een van high fantasy in een magische middeleeuwse setting.

2.1 Rassen

Kederan zit vol met fantastische wezens en allerlei rassen, waarvan sommige bij iedereen bekend zijn en anderen niet. Wezens en rassen die je vaak tegen komt, zijn bijvoorbeeld mensen, beestlingen en elfen. Mensen maken het grootste deel van de bevolking uit, gevolgd door allerlei halfwezens. Daarnaast zijn er op Kederan ook allerlei rassen en wezens die zeer zeldzaam zijn (geworden) zoals de dwergen, satyrs en faunen of rassen die nog niet ontdekt zijn. Al deze wezens kunnen elke vaardigheid of elke beroep hebben dat voor hen passend is.

2.2 Magie op Kederan

Op Kederan komt magie voor. Er zijn twee groepen die veel gebruik maken van deze magie, namelijk de magiërs en de priesters. Dat wil niet zeggen dat andere groepen hier geen gebruik van (kunnen) maken.

“Mana” oftewel magische energie is de bron van zowel magische- als priesterlijke kracht en vormt de basis van magische en priesterlijke rituelen. In essentie is “mana” de kracht die een persoon heeft om het natuurlijke te beïnvloeden met het bovennatuurlijke.

Magiërs zijn personen die de kracht van de elementen hebben leren beheersen. De verschillende elementen op Kederan zijn: Aarde, Water, Vuur, Lucht, Geest, Natuur, Wit (leven) en Zwart (dood).

Priesters benaderen magie heel anders en dienen hun god door namens de betreffende god over de zielen van gelovigen te waken. Hierdoor kunnen zij de gunsten van de goden op henzelf of anderen afroepen.

Nog een manier om magie te gebruiken is door een magisch ritueel te doen. Met rituelen kun je alles doen dat niet mogelijk is middels de standspreuken, gebeden, recepten enzovoorts. Het is eigenlijk een manier om magie zover te krijgen dat deze dingen voor elkaar krijgt die anders nooit zouden lukken.

2.3 Goden

Er zijn vijf goden op Kederan. Hoewel zij overal anders heten en soms door hun volgelingen anders gediend worden, zijn zij overal dezelfde.

- “De Maan”, “Mishka”, “de Azuren Prins” of “Heer van Water”. Deze god staat voor genezing, leven en water.
- “Moeder Aarde”, “De Huntress”, “Het Oog van Jade” of “Vrouw der Natuur”. Deze godin staat voor standvastigheid, wraak, wijsheid en zorgzaamheid.
- “De Zon”, “Mohr”, “De Karmijnen Krijgshoofd” of “Heer van Vuur”. Deze god staat voor eer, passie, moed, kracht en strijd.
- “De Sterren”, “De Seductress”, “Ivoren Hoveling” of “Vrouw der Schaduwen”. Deze godin staat voor emoties, schaduwen, inspiratie en schoonheid.
- “Erasu”, “De balansbrenger”, “Uitme Rechter” en “Heer van Magie”. Deze god staat voor de balans, rechtspraak, kennis en magie.

2.4 Gebieden en volkeren

Kederan heeft in de jaren dat dit evenement georganiseerd wordt een enorme diversiteit opgebouwd aan verschillende volkeren en culturen die in verschillende gebieden van Kederan te vinden zijn, bijvoorbeeld een piratenkust met kolonisten en een victoriaanse universiteit.

Een belangrijk gebied in de wereld van Kederan is het gebied Krimmhild. Hier is van 2006 tot en met 2014 gespeeld. Krimmhild is een zeer bosrijk en gevaarlijk gebied in het westen van Kederan dat Keltisch aandoet. Wezens uit Krimmhild zijn erg divers, maar hebben allemaal een connectie met het bosrijke gebied waarin zij leven. De bewoners van dit gebied hebben zich

verenigd in verschillende clans, omdat het veiliger is om in groepen te leven. Zij maken veelal gebruik van kleine en grote Langhuizen. De personages zijn recentelijk uit dit gebied verjaagd door vuurpriester Caleb en hebben hun toevlucht gezocht in Quint.

Quint is een zeer magisch land dat aan de zuidkant van Krimmhild aan ligt. Het is een land dat savanne-achtig aandoet en waar niet veel verbouwd kan worden. Zij hebben hun eigen magische methodes ontwikkeld om aan voedsel te komen en hebben weinig tolerantie naar priesters toe. De personages van onze spelers besloten vervolgens verder te reizen naar de Aswoestijn. Over de Aswoestijn is weinig meer bekend dan dat deze het resultaat is van de godenoorlog die ooit heeft gewoed.

Daarnaast zijn er gebieden die wel ontdekt zijn, maar waar op dit moment niet gespeeld wordt. Kenkon is daar een voorbeeld van. Dit is een land ten zuidwesten van Krimmhild, waar een Oosterse cultuur heerst. Ten oosten van de Aswoestijn liggen de Hooglanden van Mohr, het Groene Hart (de Morgendauwlanden) en de Crimson Coast.

Verder is op Kederan de connectie met andere werelden op sommige plaatsen verrassend dun, en is er een heel groot gebied van Kederan nog niet ontdekt. Er valt dus nog genoeg te ontdekken op de wereld van Kederan.

3. Spelsysteem

Het belangrijkste binnen LARP is het hebben van een leuke tijd. Het spel is daar een belangrijk onderdeel van en er zijn regels nodig om consistentie in de wereld te houden. Regels zijn echter slechts faciliterend en dienen uitsluitend om het spel te bevorderen en niet te verstoren. Over het algemeen geldt: als er ergens geen regels voor zijn, speel het uit!

3.1 Leven en dood

In de wereld Kederan, waar de strijd tussen mensen, ideeën en goden hoog oplaait, zullen personen gewond raken en soms zelfs overlijden.

Om dit uit te kunnen spelen hebben personen levenspunten. Als je in een gevecht geraakt wordt door een wapen of een spreuk, of op een andere manier gewond raakt zul je schade krijgen. Ieder personage begint met **vier** levenspunten (pantser en bepaalde vaardigheden kunnen dit verhogen). Wanneer een personage gewond raakt verliest hij/zij minimaal één levenspunt. Iedere wond betekent dus dat je personage zich minder fijn voelt en eigenlijk medische of magische hulp nodig heeft in de vorm van bijvoorbeeld een verband of magische genezing. Zodra alle levenspunten op zijn, raakt je personage buiten westen en is hij stervende. Wanneer er niet binnen vijf minuten medische hulp of magische genezing wordt toegepast, is je personage overleden.

Als je personage komt te overlijden ga je naar de spelleiding. In samenwerking met één van hen overleg je wat je de rest van het evenement wilt doen. Je kunt ervoor kiezen om de rest van het weekend te figureren, de organisatie te helpen of direct door te gaan met een nieuw personage. Samen met de spelleider maak je dan een nieuw personage waarmee je het spel weer in komt. Houd er rekening mee dat je nieuwe personage niets weet van wat je vorige personage wist en helemaal opnieuw begint.

3.2 Schade

Tijdens het spel kan je personage gewond raken door bijvoorbeeld slagwapens, magische projectielen of ontploffingen. Omdat wonden verschillende effecten kunnen hebben worden hieronder de verschillende soorten schade en verwondingen uitgelegd.

3.2.1 Schade van wapens

Wapens doen standaard 1 levenspunt schade van het type “sharp” of “blunt”.

Sharp Deze schade komt van alle wapens met scherpe oppervlakken zoals zwaarden, dolken en speerpunten.

Blunt Deze schade komt van alle wapens die niet scherp zijn zoals knotsen, hamers en stokken.

Tijdens je slagen hoeft je niet te vertellen of je wapen “sharp” of “blunt” schade doet. Het is echter ook mogelijk dat je wapen een ander type schade doet doordat het is aangepast door middel van alchemie, magie of door de goden. Deze afwijkende soort schade dien je bij elke slag te roepen zodat je tegenstander weet of hij hier wellicht immuun tegen is of hier juist extra schade van krijgt.

Door sommige vaardigheden is het mogelijk om meer dan 1 schade per slag te doen. Dit staat dan vermeld bij de vaardigheid en ook dit dien je bij elke slag te roepen.

3.2.2 Schade van magie

Magie doet altijd een bepaalde hoeveelheid schade, dit is de hoeveelheid die je personage aan levenspunten verliest. Spreuken die schade doen zullen altijd vermelden hoeveel schade ze doen in de incantatie. Zo zal er na de incantatie van een “Fireblast” altijd geroepen worden “2 magic”, wat aangeeft dat deze spreuk 2 magische schade doet. Wanneer je een schild hanteert waardoor je de eerste vuurspreuk mag negeren, krijg je geen schade van deze spreuk.

3.2.3 Volgorde van schade

Tot slot is er een vaste volgorde voor het verlies van levenspunten en pantserpunten. De volgorde is als volgt: magische schilden → magisch pantser → pantser → levenspunten. Stel: iemand heeft bijvoorbeeld een "Protection from fire" (magisch schild) op zichzelf gecast waardoor hij de eerste 5 schade van vuur mag negeren. Hij heeft tevens een "Mystical chain" (4 magische pantserpunten) op zichzelf gecast en draagt een leren pantser op zijn torso (2 pantserpunten) en tot slot heeft hij ook 4 gewone levenspunten.

Een fireblast zou in dit geval 2 schade doen aan het schild van de "protection from fire". Een normaal zwaard zou 1 pantserpunt van de "Mystical chain" af slaan. Als de "Mystical chain" verdwijnt dan zal eerst het harnas kapot geslagen voordat de levenspunten omlaag gaan.

3.3 Duraties

Deze regelset kent 4 duraties voor spreuken en vaardigheden; namelijk "direct", "encounter", "dagdeel" en "dag". Deze worden hieronder nader uitgelegd.

Direct	Deze spreuk werkt direct na incantatie 1 keer.
Encounter	Dit is de periode die bijvoorbeeld een gevecht of een puzzel in beslag nemen. De tijdsduur geldt vanaf het moment dat de spreuk of vaardigheid gebruikt wordt tot en met het einde van het gevecht of de puzzel. De richtlijn hiervoor is ongeveer 15 minuten.
Dagdeel	Dit is de periode vanaf incantatie of gebruik van de vaardigheid, tot de eerstvolgende maaltijd. Na het avondeten is er een extra dagdeel tot middernacht. Hierdoor zijn de periodes dus, ontbijt tot lunch, lunch tot avondeten, avondeten tot middernacht, middernacht tot ontbijt.
Dag	Dit is de periode vanaf incantatie of gebruik van de vaardigheid, tot tijd- in van de volgende speeldag.

3.4 Speciale effecten

In sommige gevallen doet een wapen of spreuk een bepaald type schade. Zo zijn er wezens die alleen door magische wapens geraakt kunnen worden en negeren bepaalde wapens pantser. Deze speciale effecten worden aangegeven door ze duidelijk bij iedere keer dat je schade doet af te roepen. Bij voorbeeld: "magic" bij een slag met een magisch zwaard of "triple" wanneer een rotsblok op iemand is gevallen.

Hieronder staat een lijstje met speciale effecten die gebruikt worden op Kederan; als je een ander effect hoort, vraag even aan degene die het roept wat het betekent. Niet-speciale schade (door bijvoorbeeld alle normale zwaarden, hamers of klauwen) hoeft niet afgeroepen te worden.

Double	Het wapen/de slag doet 2 punten schade
Triple	Het wapen/de slag doet 3 punten schade
Magic	Het wapen is door een magiër betoverd zodat het ook bepaalde wezens kan raken die door normale wapens niet geraakt kunnen worden. Voor alle andere wezens is er geen verschil tussen dit wapen en een normaal wapen.
Spirit	Het wapen is gezegend door een godheid zodat het ook bepaalde wezens kan raken die door normale wapens niet geraakt kunnen worden. Voor alle andere wezens is er geen verschil tussen dit wapen en een normaal wapen.
Strike	Een enorme harde klap laat je 5 meter door de lucht vliegen en je valt op de grond. Je krijgt verder gewoon je normale 1 punt schade als de klap met een wapen is toegebracht, anders niet.

Disarm	Door een spreuk of vaardigheid met de wapens laat iemand een voorwerp uit je hand(en) vliegen. Dit werkt niet tegen schilden of wapens die fysiek aan je lichaam vastgebonden zitten.
Through	Door een scherpe punt of harde impact negeert dit wapen pantser. Pijlen hebben deze schade automatisch.
Command	Je krijgt een commando dat je, gedurende 1 minuut, exact moet uitvoeren. Dit effect is geest beïnvloedend.
Fatal	Een kritieke klap zorgt ervoor dat degene die deze klap ontvangt meteen buiten westen raakt en na binnen 2 minuten dood is. De fatale wond kan alleen genezen worden door iemand met de "Intensive Care" vaardigheid of spreuken die ook fatale verwondingen kunnen genezen.
Fear	Je rent 30 seconden doodsbang weg van diegene die dit effect op jou gebruikt.
Charm	Je bent er voor de komende 10 minuten van overtuigd dat de persoon die dit effect over je uitspreekt je beste vriend is.
Shatter	Het object dat aangewezen (of geraakt als het een wapen betreft) breekt in stukken uiteen. Deze call werkt alleen tegen voorwerpen (o.a. wapens, pantsers) tot 10 kg.
Break location	Door een enorm harde klap of nare magie wordt de plek die geraakt wordt (of genoemd wordt in het geval van hele nare spreuken) verbrijzeld. Naast de normale schade van de klap; breekt het bot en wordt de plek onbruikbaar. Zo kun je niet langer op een been staan dat verbrijzeld is; en kan een arm die verbrijzeld is niet langer een wapen beethouden. Slechts door bovennatuurlijke (magische, priesterlijke of alchemische) genezing of medische hulp en een week bedrust, geneest het bot weer.
Subdue	Je slaat iemand met niet-fatale schade bedoeld om iemand bewusteloos te slaan (een vuist op iemands achterhoofd, een zwaard dat helemaal is ingebonden voor training). Een subdue telt als 1 niet-fatale schade. Een persoon raakt bewusteloos op het moment dat hij net zoveel niet-fatale schade heeft als levens- en pantserpunten. Als een persoon bewusteloos is geslagen is simpele genezing voldoende om de persoon weer te wekken. Als er geen genezing beschikbaar is dan is 1 minuut schudden aan de persoon ook voldoende.

4. Het bouwen van een personage

Het belangrijkste aan het bouwen van een personage is de achtergrond van het personage. Is hij/zij een held of juist meer een sneaky type, waar komt hij/zij vandaan en wat maakt dat hij/zij nu bij de spelers aankomt? Het voor jezelf beantwoorden van dergelijke vragen maakt het spelen van je personage makkelijker. De spelleiding ontvangt graag de achtergrond die je gemaakt hebt voor je personage zodat hier spel voor gefaciliteerd kan worden. Achtergronden kunnen opgestuurd worden naar kederan@live.nl.

Als je de algemene beweegredenen en het karakter van je personage bepaald hebt, kies je een ras. Kederan kent geen aangepaste regels per ras. Je kunt ieder mensachtig ras spelen, zolang dit ras leeft (geen ondoden, demonen etc.). Je krijgt geen speciale krachten of nadelen voor het spelen van een bepaald ras, je kunt dit zelf invullen door vaardigheden te kiezen die bij jouw ras passen. Voorbeelden van op Kederan voorkomende rassen zijn: mens, satyr, faun, elf, dwerg en beestachtigen. Je mag natuurlijk ook zelf een ras verzinnen, als je de oorsprong maar goed omschrijft in je achtergrond.

Als je iets wilt spelen dat niet met de hoeveelheid startpunten te bouwen is, is dit ras niet op deze manier speelbaar. Soms is het mogelijk de essentie van dit ras te behouden, maar je personage dusdanig te bouwen dat het minder krachtig is, waardoor het wel speelbaar is. Neem in dit geval, of als je in het algemeen twijfelt contact op met de spelleiding via kederan@live.nl.

Daarnaast mag je vaardigheden kiezen die je personage heeft; dit laat zien waar hij/zij in getraind is. Hiervoor is de lijst in hoofdstuk 5 beschikbaar. In dit hoofdstuk staan alle vaardigheden beschreven die aan het begin van het spel beschikbaar zijn en door nieuwe personages gekocht kunnen worden. Er bestaan ook andere vaardigheden die later binnen het spel geleerd kunnen worden. Voor sommige vaardigheden moet je andere vaardigheden hebben om ze te kunnen leren (voordat je magische runen kunt schrijven, moet je eerst normale tekst kunnen schrijven), dit staat duidelijk bij de vaardigheid vermeld. Verder staat bij iedere vaardigheid de puntenkosten en een beschrijving.

De vaardigheden zijn onderverdeeld in groepen van specialisaties die veel voorkomen, zoals vaardigheden voor strijders, kennis, genezers, magiërs, priesters, alchemisten en avonturiers, maar alle vaardigheden zijn vrij kiesbaar en uitwisselbaar. Je hoeft bijvoorbeeld als priester niet alleen voor de priestervaardigheden te kiezen.

Ook is het verplicht om een dominante hand te kiezen, alleen met deze hand zul je spreuken mogen casten en wapens mogen vasthouden (tenzij je de vaardigheid links- en rechtshandigheid aankoopt).

4.1 Vaardigheidspunten

Een nieuw personage begint met 20 punten om vaardigheden mee te kopen. Voor iedere ééndags-special die jouw personage volledig meemaakt, krijg je 1 extra punt om uit te geven aan vaardigheden. Voor ieder volledig tweedaags evenement krijg je er 2, en voor ieder volledig driedaags evenement krijg je 3 punten. Het is toegestaan om punten op te sparen en deze niet uit te geven om bijvoorbeeld later duurdere vaardigheden aan te kopen.

4.2 Vervroegd vertrekken

Soms zal een personage reden hebben vervroegd te vertrekken (zoals vluchten) vanaf een live locatie; bijvoorbeeld omdat de bewoners een prijs op zijn hoofd hebben gezet. Als dit binnen het spel mogelijk is, (het personage zit bijvoorbeeld niet in de gevangenis) stopt de speler voor dit evenement met het spelen van dit personage en zal de NPC-crew gaan versterken of een ander personage gaan spelen. Een personage dat eerder vertrekt krijgt 1 ervaringspunt per dag die volledig is afgerond en dus altijd minder dan de personages die het evenement wel uitspelen.

4.3 Nieuwe vaardigheden leren

Als je personage langer bestaat zal hij/zij meer vaardigheden leren. Je kunt op verschillende manieren nieuwe vaardigheden leren, twee van de bekendste zijn:

1. Leer ze jezelf. Je spaart punten en koopt van die punten een nieuwe vaardigheid, deze vaardigheid heeft je personage dan bij aanvang van het eerstvolgende evenement.
2. Leer een vaardigheid van een leermeester: Sommige vaardigheden zoals magie of gevorderde strijdvaardigheden kunnen alleen geleerd worden van een leermeester. Onder een leermeester kun je ook vaardigheden leren die voor beginnende personages niet beschikbaar zijn. Voorbeelden zijn niveau 3 en hogere magische spreuken, de mogelijkheid om magie op te vangen met een schild of verbeterde handelaarsvaardigheden.
3. Het goed uitspelen van het leren van een vaardigheid kan beloond worden met een punt korting door de spelleiding. Dit kan nooit meer dan éénmaal per evenement, per personage gebeuren.

5. Vaardighedenlijst

5.1 Strijdvaardigheden

Let op: Alle wapens, bogen en schilden dienen voor aanvang van het spel op een evenement of special gekeurd te worden door de door het bestuur aangewezen wapenkeurder! Aanvullende informatie hierover en de regels omtrent wapens en schilden zijn te vinden in het deelnemersreglement in het handboek van Stichting Kederan. Het handboek is te downloaden via www.kederan.nl en op te vragen bij het bestuur.

Kleine wapens

Kosten: 1 punten
Vereist: -
Effect: Je kunt wapens gebruiken met een totale lengte van maximaal 40 cm. Je kunt maximaal één wapen tegelijkertijd hanteren en enkel in je primaire hand, tenzij je de vaardigheid "links- en rechtshandigheid" hebt aangekocht.

Eenhandige wapens

Kosten: 2 punten
Vereist: Kleine wapens
Effect: Je kunt wapens hanteren van maximaal 115 cm. Je kunt maximaal één wapen tegelijkertijd hanteren en enkel in je primaire hand, tenzij je de vaardigheid "links- en rechtshandigheid" hebt aangekocht.

Tweehandige wapens

Kosten: 2 punten
Vereist: Eenhandige wapens
Effect: Je kunt alle wapens (die geen stafwapens zijn), die tussen de 115 cm en 150 cm lang zijn, hanteren. Deze wapens moeten vanwege de veiligheid altijd met twee handen worden gehanteerd!

Stafwapens

Kosten: 5 punten
Vereist: -
Effect: Je kunt met alle stafwapens omgaan die langer zijn dan 110 cm tot een maximum van 210 cm. Vanwege de veiligheid moet je altijd twee handen aan het wapen houden, waarvan één hand zo dicht mogelijk bij het midden.

Werpwapens

Kosten: 2 punten
Vereist: -
Effect: Je kunt werpwapens gebruiken. Voor werpwapens gelden andere veiligheidseisen dan voor slagwapens. Werpwapens mogen geen kern hebben en niet discusvormig zijn. Werpwapens mogen ook alleen uit de primaire hand gegooid worden met maximaal 1 tegelijk. Als je met 2 wapens kunt vechten, kun je dus ook uit je secundaire hand 1 werpwapen tegelijk gooien.

Boogschieten

Kosten: 3 punten

Vereist: -

Speciaal: *Deze vaardigheid kan tijdens karakter-creatie gekozen worden. Later moet deze vaardigheid binnenspels geleerd worden van een leermeester, voordat hij gekocht kan worden.*

Effect: Je kunt bogen en kruisbogen gebruiken. De pijlen van een (kruis)bogen doen "through shade". Voor een boog en een kruisboog gelden speciale veiligheidsregels, deze zijn te lezen in het handboek van Stichting Kederan, te downloaden van www.kederan.nl en op te vragen bij het bestuur.

Links- en rechtshandigheid

Kosten: 4 punten

Vereist: Kleine wapens

Speciaal: *Deze vaardigheid kan tijdens karakter-creatie gekozen worden. Later moet de vaardigheid binnenspels geleerd worden van een leermeester, voordat hij gekocht kan worden.*

Effect: Je kunt zowel links- als rechtshandig een wapen hanteren, ongeacht van wat normaliter je dominante hand is. Dit betekent ook dat je met twee wapens kunt vechten. Je hebt nog steeds de wapenvaardigheid nodig om het betreffende wapen te mogen hanteren. Daarnaast kun je ook met beide handen spreuken gebruiken. Je kunt hiermee ook een spreuk gebruiken terwijl je een wapen in je primaire hand of schild in je 2e hand hebt.

Grote wapens

Kosten: 4 punten

Vereist: Tweehandige wapens

Speciaal: *Deze vaardigheid kan tijdens karakter-creatie gekozen worden. Later moet deze vaardigheid binnenspels geleerd worden van een leermeester, voordat hij gekocht kan worden.*

Effect: Hele grote of massieve wapens (de meeste zwaarden, knotsen en bijlen van meer dan 150 cm) in jouw handen doen basis 2 punten schade ("double"). Controleer met spelleiding of een bepaald wapen geldt als een "groot wapen" voor deze vaardigheid. Door speciale zegeningen kan het wapen 3 schade doen, maar nooit meer dan dit.

Klein schild

Kosten: 2 punten

Vereist: -

Effect: Je kunt kleine schilden gebruiken van maximaal 50x50 cm. Een klein schild heeft 2 trefpunten; zie bijgaand kader voor regels over schilden.

Groot schild

Kosten: 2 punten

Vereist: Klein schild

Effect: Hetzelfde als klein schild, maar je mag alle schilden gebruiken. Grote Schilden hebben 4 trefpunten.

Schilden in gevecht

Schilden hebben trefpunten, net als pantser of levende wezens. Echter, schilden gaan minder makkelijk kapot dan de gemiddelde persoon; daarom krijgen schilden 1 punt minder schade per aanval. Slechts een groot tweehandig wapen of magische spreuk waarmee minimaal 2 schade gedaan wordt zal dus schade doen aan een schild.

Een "Shatter" spreuk of -effect vernietigt het schild echter compleet.

Licht pantser

Kosten: 2 punten

Vereist: -

Effect: Je kunt licht pantser dragen. Onder licht pantser wordt verstaan: bont, stevig of verstevigd leer, of pantsers gemaakt van metalen ringen op een stoffen ondergrond genaaid. Zie voor regels voor pantser het kader "effecten van pantser".

Middelzwaar pantser

Kosten: 2 punten

Vereist: Licht pantser

Effect: Je kunt middelzwaar pantser dragen. Hieronder wordt verstaan: maliën, schubbenpantsers en andere flexibele metalen pantsers. Zie voor regels voor pantser het kader "effecten van pantser"

Zwaar pantser

Kosten: 2 punten

Vereist: Middelzwaar pantser

Speciaal: *Deze vaardigheid kan tijdens karakter-creatie gekozen worden. Later moet deze vaardigheid binnenspels geleerd worden van een leermeester, voordat hij gekocht kan worden.*

Effect: Je kunt zwaar pantser dragen. Zwaar pantser bestaat uit plaatpantsers, niet-flexibele metalen platen die het lichaam bedekken. Zie voor regels voor pantser het kader "effecten van pantser"

Effecten van Pantser

Pantser levert "pantserpunten" op, die in gevechten eerst klappen opvangen op voordat het personage gewond raakt. Een personage krijgt meer pantserpunten naarmate een groter deel van het lichaam bedekt is in zwaardere pantser.

Om te berekenen hoeveel pantserpunten een personage heeft; verdelen we het lichaam in 4 locaties:

- Torso
- Armen (beide)
- Benen (Beide)
- Hoofd ← dit is geen IC locatie, hier mag absoluut niet op geslagen worden!

Als een locatie voor 70% bedekt is; telt het zwaarste pantserniveau voor het aantal pantserpunten dat het pantser levert. Licht pantser levert 1 punt, middelzwaar 2 en zwaar 3.

Voorbeeld: een personage met maliën op torso en hoofd, maar leren pantser op armen en benen heeft 6 pantserpunten. (twee keer middelzwaar en 2 keer licht) terwijl een personage in volledig plaatpantser 12 pantserpunten heeft.

Merk op dat een personage geen magiërs magie kan beoefenen in pantser; tenzij hij hier de vaardigheden voor heeft.

Stevigheid

Kosten: 3 punten

Vereist: -

Effect: Je bent steviger of gezonder dan een gemiddeld persoon of hebt gewoon meer geluk. Je hebt 1 levenspunt meer dan een normaal personage. Je mag deze vaardigheid maximaal 4 keer kopen.

Ontwapen

Kosten: 7 punten
Vereist: Eenhandige- of stafwapens
Effect: Je mag 1 maal per encounter een tegenstander een voorwerp/wapen uit zijn handen slaan. Je roept "Disarm" als je met jouw wapen het voorwerp raakt. Deze vaardigheid werkt niet op wapens en schilden die fysiek aan de arm vastzitten.
Je mag deze vaardigheid meerdere malen kopen. In dat geval mag je de vaardigheid vaker per encounter gebruiken (gelijk aan het aantal keer dat je de vaardigheid aangekocht hebt).

Ontwijk

Kosten: 5 punten
Vereist: -
Effect: Je mag 1 maal per encounter een klap of pijl waardoor je geraakt wordt negeren (werkt ook tegen magische projectielen, niet tegen andere soorten spreuken). Blijkbaar weet je deze klap te ontwijken, mits je deze aan ziet komen. OC: Roep "you missed" als je de vaardigheid wil gebruiken en ga gewoon verder.
Je mag deze vaardigheid meerdere malen kopen. In dat geval mag je de vaardigheid vaker per encounter gebruiken (gelijk aan het aantal keer dat je de vaardigheid aangekocht hebt).

Kracht

Kosten: 5 punten
Vereist: Stevigheid
Effect: Je bent sterker dan de gemiddelde persoon. Je mag 1 maal per encounter een "strike" uitdelen met een wapen dat je met 2 handen zwaait. (Dit mag ook een kleiner wapen zijn, zolang je het maar met 2 handen gebruikt)
Je mag deze vaardigheid meerdere malen kopen. In dat geval mag je de vaardigheid vaker per encounter gebruiken (gelijk aan het aantal keer dat je de vaardigheid aangekocht hebt).

Oneervol vechten ("backstab")

Kosten: 4 punten
Vereist: Kleine wapens
Speciaal: *Deze vaardigheid kan tijdens karakter-creatie gekozen worden. Later moet deze vaardigheid binnenspels geleerd worden van een leermeester, voordat hij gekocht kan worden.*
Effect: Als je iemand, zonder dat deze persoon de aanval ziet aankomen, met een klein wapen (tot 40cm) in zijn rug aanvalt, doe je één punt extra schade. Het is nooit mogelijk om de vaardigheid 2 maal achter elkaar op iemand te gebruiken door bijvoorbeeld snel te steken, een persoon heeft je altijd door na de eerste aanval. Tenzij je jezelf natuurlijk weer helemaal verbergt en de persoon je kwijt is. De enige uitzondering is vechten met 2 wapens, dan kun je per backstab met 2 wapens tegelijk aanvallen.
Je kunt een persoon waar je deze vaardigheid op hebt gebruikt pas weer een tweede keer met deze vaardigheid aanvallen als je weer verborgen bent geweest en hij je niet meer verwacht. Richtlijn is 5-10 minuten verborgen zijn.

Duelleren

Kosten: 5 punten

Vereist: Twee maal "stevigheid"

Speciaal: *Deze vaardigheid kan tijdens karakter-creatie gekozen worden. Later moet deze vaardigheid binnenspels geleerd worden van een leermeester, voordat hij gekocht kan worden.*

Effect: Met deze vaardigheid mag je, eenmaal per dag, een ander personage uitdagen voor een duel. Deze dwingende uitdaging kan hij niet weigeren. De call is "Command – duelleer met mij". Dit effect is geest beïnvloedend maar niet magisch.

Speel dit leuk uit, beledig hem, zijn familie en vrienden of wees op een andere manier creatief. De uitgedaagde persoon en de uitdager zullen op 3m afstand tegenover elkaar plaats nemen. Door het pure charisma wat van beide deelnemers afstraalt zullen ze niet beïnvloed kunnen worden door effecten van buiten het duel zolang het duel gaande is. Een duel duurt in principe tot de dood tenzij beide partijen besluiten dat het duel ten einde is. Het duel moet plaatsvinden in de buurt van de plek waar de uitdaging is geweest en het is onmogelijk voor de partijen om meer dan 10m te geraken vanaf het beginpunt, Als iemand buiten die afstand komt wordt hij door een onzichtbare kracht weer teruggeduwd. Het duel eindigt automatisch als er na 10 minuten geen winnaar is.

Je mag deze vaardigheid vaker kopen. In dat geval mag je de vaardigheid vaker per dag gebruiken (gelijk aan het aantal keer dat je de vaardigheid aangekocht hebt); maar nooit meer dan 1 maal per encounter.

Als de uitgedaagde persoon geen andere vechtvaardigheid beschikt dan kleine wapens, mag deze persoon het duel toch weigeren.

Razernij

Kosten: 3 punten

Vereist: Eénhandige- of stafwapens.

Effect: Gedurende 1 encounter krijg je een rode waas voor je ogen en zal je langer doorgaan met strijden. Je bent gedurende deze periode immuun voor pijn en angst en krijgt tijdelijk 4 levenspunten extra. Aan het eind van de encounter, verlies je deze levenspunten meteen ook weer; waardoor je dan stervend neer kunt vallen. Een "calm" spreuk of effect beëindigt de razernij meteen. Als de razernij beëindigd wordt dan is de persoon 5-15 minuten totaal uitgeput. Neem deze minuten naar eigen inzicht.

Je mag deze vaardigheid vaker kopen. In dat geval mag je de vaardigheid vaker per dag gebruiken (gelijk aan het aantal keer dat je de vaardigheid aangekocht hebt); maar nooit meer dan 1 maal per encounter.

5.2 Kennisvaardigheden

Lezen en Schrijven

Kosten: 1 punt

Vereist: -

Effect: Je kunt in de normale taal van Kederan lezen en schrijven. Wil je kunnen lezen en schrijven in een andere taal dan de gangbare taal (bijvoorbeeld "Elfs" of "Kenkonees"), neem dan contact op met de spelleiding via kederan@live.nl.

Magie lezen en schrijven

Kosten: 3 punten

Vereist: -

Speciaal: *Als je een boekrol wil maken, meld dit dan bij de SL.*

Een boekrol die geschreven zonder magische componenten (normale inkt op papier, met bloed op boomschors, etc.) blijft geldig tot het einde van het evenement.

Effect: Je beheerst de gangbare magische taal; je kunt nu magische boekrollen lezen. Dit houdt ook in dat je spreuken die op een magische boekrol geschreven staan kunt gebruiken. Hiervoor hoeft je zelf geen magische vaardigheden te bezitten! Daarnaast kun je magische boekrollen schrijven, als je magie beheerst. Je schrijft de incantatie op, en bekrachtigt dit met dezelfde hoeveelheid mana als de spreuk kost. Dan heb je een boekrol geproduceerd. Je kunt alleen een boekrol maken van een magiërspreuk die je zelf beheerst. Schrijf OC onderaan de boekrol het effect van de spreuk, de tijd dat de boekrol houdbaar is en degene die hem heeft gemaakt.

Waarzeggerij

Kosten: 3 punten

Vereist: -

Effect: Dit is een vaardigheid die uitgespeeld moet worden; afhankelijk van hoe je de stand van de sterren bestudeert, de tarotkaarten leest of de ingewanden van een beest bekijkt zal de spelleiding je extra informatie geven over het probleem dat je aan het bestuderen bent. Informatie zal soms cryptisch zijn, maar wel een kern van waarheid bevatten.
Je kunt deze vaardigheid maximaal 3 keer per dag gebruiken per keer dat je deze aankoopt.

Analyseer Voorwerp

Kosten: 3 punten

Vereist: -

Effect: Je kunt na een voorwerp 5 minuten lang grondig bestudeerd te hebben, er een aantal dingen over te weten komen. Je kunt ongeveer inschatten hoe oud het voorwerp is, waar het voorwerp vandaan komt en of al dan niet een vervalsing is. Ook kun je inschatten hoeveel waarde een voorwerp heeft het voorwerp en is het voorwerp misschien magisch. Bij voorwerpen die bijzonder zijn, kun je ook de vermoedelijke maker ervan herkennen.

5.3 Genezende vaardigheden

Eerste hulp

Kosten: 2 punten

Vereist: -

Effect: Je hebt basiskennis van de anatomie van de verschillende rassen. Hiermee kun je wonden verbinden. Wanneer iemand op 0 levenspunten staat en hij verbonden wordt zal hij niet doodgaan (behalve in het geval van een "Fatal"). Als de persoon rust houdt (dus geen rennen, vechten of magie gebruiken) en het verband blijft zitten, zal na 30 minuten 1 levenspunt genezen. Personen kunnen maar 1x per dag levenspunten genezen door deze vaardigheid. Als je een wondkompres maakt van een verbandje met het kruid all-heale zal je verbandje al na 5 minuten één levenspunt op de betreffende locatie genezen, nog eens 5 minuten verzorging nog één levenspunt en na nogmaals 5 minuten nogmaals 1 levenspunt. In samenwerking met een alchemist kun je nog meer nieuwe wondkompresen ontwikkelen. Het is mogelijk iemand 3x per dag te genezen met een wondkompres.

Beginnend Arts

Kost: 2 punten

Vereist: Eerste hulp

Effect: Je kunt verregaande operaties uitvoeren; desnoods op het slagveld. Voor iedere 5 minuten dat je met iemand bezig bent; genees je 1 levenspunt. Je hebt echter wel (veel) schoon water; verband, scherpe IC messen, vuur, naald en draad en zo verder nodig om te kunnen opereren. Personen kunnen maar 1 maal per dag worden genezen door deze vaardigheid.

Bekwaam Arts

Kost: 2 punten

Vereist: Beginnend Arts

Effect: Je kunt nu de vaardigheid "beginnend arts" 2 maal per persoon per dag uitvoeren, maar nooit meerdere malen in 1 encounter. Daarnaast kan de arts ziekten herkennen door een patiënt te onderzoeken. Het onderzoeken van een patiënt kost 5 minuten terwijl de arts naar symptomen kijkt. De genezer moet de patiënt echter aanraken, hierna weet de genezer precies welke ziekte zijn patiënt onder de leden heeft en wat voor eigenschappen deze ziekte heeft.

Intensive Care

Kost: 3 punten

Vereist: Bekwaam arts

Speciaal: *Deze vaardigheid kan tijdens karakter-creatie gekozen worden. Later moet deze vaardigheid binnenspels geleerd worden van een leermeester, voordat hij gekocht kan worden.*

Effect: Je kunt fatale wonden behandelen. Zolang jij een persoon behandelt die een fatale verwonding heeft opgelopen zal deze niet sterven. Na een behandeling van 5 minuten komt de persoon bij met 1 levenspunt. Tevens kan de arts met deze vaardigheid, tijdens een medisch onderzoek, ook giften herkennen. Na 5 minuten onderzoek weet de genezer welk gif de patiënt plaagt en wat de effecten hiervan zijn. Je kunt mensen nu ook 3 maal per dag behandelen met de vaardigheid "Beginnend arts"

5.4 Magiërsvaardigheden

Zie voor de specificaties van spreuken de regelset voor magiërs

Magiërsmagie [element]

Kosten: 6 punten

Vereist: -

Speciaal: *Deze vaardigheid kan tijdens karakter-creatie gekozen worden. Later moet deze vaardigheid binnenspels geleerd worden van een leermeester, voordat hij gekocht kan worden.*

Effect: Je bent geschoold in de magische kunsten; kies één element dat je beheerst. Vanuit dit element kun je nu rituelen doen en krijgt je 3 eerstegraads spreuken (deze kosten geen extra punten en zitten inbegrepen bij de prijs van deze vaardigheid). Tevens krijg je 3 mana per dag.
Om andere elementen te leren beheersen, moet je de vaardigheid “adeptschap” in een ander element leren. Let op dat het dragen van pantser magiegebruik blokkeert!

Adeptschap magie [element]

Kosten: 3 punten

Vereist: Magiërsmagie

Speciaal: *Deze vaardigheid kan tijdens karakter-creatie gekozen worden. Later moet deze vaardigheid binnenspels geleerd worden van een leermeester, voordat hij gekocht kan worden.*

Effect: Je beheerst, naast het element waarin je magiër bent geworden een ander element. Vanuit dit element kun je nu rituelen doen en je krijgt 1 eerstegraads spreuk van dit element gratis. Tevens krijg je 1 extra mana per dag.
Deze vaardigheid mag maximaal 7 keer gekocht worden; dan beheers je alle acht de Kederan-elementen.

Magiërsspreuk level 1

Kosten: 1 punt

Vereist: Magiërsmagie, beheersing van het element van de spreuk.

Effect: Naast de spreuken die je automatisch krijgt bij het leren van magie of adeptschap kun je meer spreuken leren. Je kunt iedere eerstegraads spreuk van de elementen die je beheerst leren uit de Canon¹.
Deze vaardigheid mag zo vaak gekocht worden als er spreuken zijn.

Magiërsspreuk level 2

Kost: 2 punten

Vereist: De vereiste level 1 spreuk.

Effect: Je kunt een level 2 spreuk leren van de elementen die je beheerst, mits je de vereiste eerstegraads spreuk kent. Deze vereiste spreuk staat vermeld bij de spreuken in het spreukenboekje. Voorbeeld: alvorens “Fire blast” te kunnen leren, moet je eerst “Fire arrow” beheersen.
Deze vaardigheid mag zo vaak gekocht worden als er spreuken zijn.

¹ De Canon is een lijst met spreuken per element die vrij algemeen bekend zijn op Kederan. Level 1 en 2 Spreuken binnen de canon kunnen zonder leermeester geleerd worden. Er bestaan ook spreuken buiten de canon; dit zijn zeldzame spreuken die recent ontwikkeld zijn of alleen binnen een bepaalde groepering gebruikt worden. Spreuken van level 3 en 4 en alle spreuken buiten de canon moeten van een leermeester geleerd worden. Er bestaat ook een canon voor priestergebeden.

5.5 Priestervaardigheden

Zie voor de specificaties van gebeden en algemene regels over priesterschap de regelset voor priesters.

Priesterwijding

Kost: 6 punten

Vereist: -

Speciaal: *Voordat deze vaardigheid gekozen kan worden moet er, tijdens het spel (Tijd-
In) eerst een priesterwijding gedaan zijn. Bij personages die met deze
vaardigheid beginnen, is aangenomen dat ze al ingewijd zijn tot het
priesterschap, beschreven in de 'background' van het karakter.*

Effect: Je bent een priester van één van de vijf goden van Kederan. Je kunt zielen van overleden personen doorsturen naar jouw godheid, daarnaast kun je rituelen uitvoeren ter ere van jouw godheid. Tenslotte geeft jouw godheid jou de kennis van 3 eerstegraads gebeden (deze kosten geen extra punten en zijn inbegrepen bij de prijs van deze vaardigheid) en krijg je 3 mana per dag. Het is nagenoeg niet mogelijk priester te zijn van meer dan één godheid.

Priestergebed level 1

Kosten: 1 punt

Vereist: Priestermagie van de betreffende godheid.

Effect: Naast de gebeden die je automatisch krijgt bij de priesterwijding, kun je meer gebeden leren. Je kunt ieder eerstegraads gebed van jouw godheid leren uit de Canon². Deze vaardigheid mag zo vaak gekocht worden als er gebeden zijn.

Priestergebed level 2

Kost: 2 punten

Vereist: Het vereiste level 1 gebed.

Effect: Je kunt een level 2 gebed leren van jouw godheid, mits je het vereiste eerstegraads gebed kent. Het vereiste gebed staat vermeld bij de gebeden in het gebedenboekje. Voorbeeld: alvorens "Mark of the deer" te kunnen leren, moet je eerst "Mark of the turtle" beheersen. Deze vaardigheid mag zo vaak gekocht worden als er gebeden zijn.

² De Canon is een lijst met gebeden per godheid die vrij algemeen bekend zijn op Kederan. Level 1 en 2 gebeden binnen de canon kunnen zonder leermeester geleerd worden. Er bestaan ook gebeden buiten de canon; dit zijn zeldzame gebeden die recent ontwikkeld zijn of alleen binnen een bepaalde groepering gebruikt worden. Gebeden van level 3 en 4 en alle gebeden buiten de canon moeten van een leermeester geleerd worden. Er bestaat ook een canon voor magiërsspreuken.

5.6 Algemene magische vaardigheden

Deze vaardigheden zijn van toepassing op zowel priesters als magiërs.

Extra mana

Kosten: 1 punt

Vereist: -

Effect: Deze vaardigheid geeft je personage één extra mana per dag. Deze kun je gebruiken voor magie, priesterspreuken of rituelen. Je kunt deze vaardigheid zo vaak kopen als je wilt.

Rituele vormen maken

Kost: 2 punten

Vereist: minimaal 1 mana

Effect: Je kunt rituele vormen maken waarin rituelen gedaan kunnen worden (bijvoorbeeld: cirkels, driehoeken of ingewikkelde geometrische patronen). Rituelen tot 12 mana hoeven niet in een vorm gedaan te worden; om meer energie te kunnen gebruiken is echter wel een vorm nodig omdat de energie anders verloren gaat. Om gebruik te maken van deze vaardigheid teken je de vorm fysiek (bijvoorbeeld met zand, vogelzaad, houtskool of stoepkrijt) en bekrachtig je deze met 1 of meer mana. De vorm blijft dan bestaan voor 15 minuten per magiepunt geïnvesteerd. Iedere mana-gebruiker kan van binnenuit een rituele cirkel sluiten; dit kost minimaal één mana (je kunt ervoor kiezen om meer mana te gebruiken; dit maakt het moeilijker om de vorm te breken). Een gesloten vorm houdt alle fysieke en magische krachten tegen die erin of eruit proberen te gaan. Gesloten vormen kunnen gebroken (met kracht opengescheurd) worden met de vaardigheid "ritueelbreker" of door spirituele of magische schade. *Vormen kunnen alleen van binnenuit geopend of gesloten worden; vormen breken kan wel van buitenaf.*

Ritueelbreker

Kosten: 3 punten

Vereist: Rituele vormen maken

Speciaal: *Deze vaardigheid kan tijdens karakter-creatie gekozen worden. Later moet deze vaardigheid binnenspels geleerd worden van een leermeester, voordat hij gekocht kan worden.*

Effect: Je kunt van buitenaf rituele vormen breken. Je spendeert 1 mana meer dan degene die de vorm gesloten heeft om de rituele vorm te breken.

Meesterritualist

Kosten: 3 punten

Vereist: Rituele vormen maken

Speciaal: *Deze vaardigheid kan tijdens karakter-creatie gekozen worden. Later moet deze vaardigheid binnenspels geleerd worden van een leermeester, voordat hij gekocht kan worden.*

Effect: Rituelen waarin jij meedoet; worden krachtiger. Zodra jij een ritueel leidt (en minimaal 1 mana investeert); telt het ritueel alsof er 3 mana meer ingaan dan je erin stopt. Bij rituelen die je niet leidt; maar waar je wel mana aan bijdraagt; is dit 1 extra mana.

5.7 Alchemische vaardigheden

Alchemie is het verzamelen en verwerken van kruiden en componenten die op Kederan te vinden zijn in krachtige drankjes, dodelijke giften en wonderlijke apparaten.

Kruidenkennis, eerste niveau

Kosten: 2 punten

Vereist: -

Effect: Na veel onderzoek heb je kennis vergaard over de effecten van kruiden. Je leert de effecten en toepassingen van niveau 1 kruiden.

Kruidenkennis, tweede niveau

Kosten: 2 punten

Vereist: Kruidenkennis, eerste niveau

Effect: Na veel onderzoek heb je meer kennis vergaard over de effecten van kruiden. Je leert de effecten en toepassingen van niveau 2 kruiden.

* Kennis van derde- en vierdegraads kruiden is enkel IC te leren/verkrijgen.

Kruidenzoeker – Leerling

Kosten: 1 punt

Vereist: -

Effect: Je bent bedreven in het zoeken van kruiden. Je weet waar ze meestal te vinden zijn en je kent trucjes om ze op te sporen. Je hebt echter geen idee wat deze kruiden doen of waar ze voor gebruikt worden. Je zoekt nu op leerling-snelheid en kunt niveau 1 kruiden zoeken. Zie de Magie Priesters en Alchemie handleiding voor de alchemie zoek loresheet.

Kruidenzoeker – Gevorderde

Kosten: 2 punten

Vereist: Kruidenzoeker – Leerling

Effect: Je bent bedreven in het zoeken van kruiden. Je weet waar ze meestal te vinden zijn en je kent trucjes om ze op te sporen. Je hebt echter geen idee wat deze kruiden doen of waar ze voor gebruikt worden. Je zoekt nu op gevorderde snelheid en kunt nu ook naar niveau 2 kruiden zoeken. Zie de Magie Priesters en Alchemie handleiding voor de alchemie zoek loresheet.

Kennis eerstegraads component

Kosten: 2 punten

Vereist: -

Effect: Na veel onderzoek heb je kennis vergaard over de effecten van componenten. Je leert de effecten en toepassingen van niveau 1 componenten.

Kennis tweedegraads component

Kosten: 2 punten

Vereist: Kennis eerstegraads component

Effect: Na veel onderzoek heb je meer kennis vergaard over de effecten van componenten. Je leert de effecten en toepassingen van niveau 2 componenten.

* Kennis van derde- en vierde graads componenten is enkel IC te leren/verkrijgen.

Componentzoeker - Leerling

Kosten: 1 punten

Vereist: -

Effect: Je bent bedreven in het zoeken van componenten. Je weet waar ze meestal te vinden zijn en je kent trucjes om ze op te sporen. Je hebt echter geen idee wat deze componenten doen of waar ze voor gebruikt worden. Je zoekt nu op leerling-snelheid en kunt niveau 1 componenten zoeken. Zie de Magie Priesters en Alchemie handleiding voor de alchemie zoek loresheet.

Componentzoeker - Gevorderde

Kosten: 2 punten

Vereist: Componentzoeker – Leerling

Effect: Je bent bedreven in het zoeken van componenten. Je weet waar ze meestal te vinden zijn en je kent trucjes om ze op te sporen. Je hebt echter geen idee wat deze componenten doen of waar ze voor gebruikt worden. Je zoekt nu op gevorderde snelheid en kunt niveau 2 componenten zoeken. Zie Magie Priesters en Alchemie handleiding voor de alchemie zoek loresheet.

Drankenbrouwer - Leerling

Kosten: 3 punten

Vereist: -

Effect: Bij aankoop van deze vaardigheid mag je drie niveau 1 recepten voor drankenbrouwer uitkiezen, deze krijg je gratis. Andere niveau 1 recepten kun je los aankopen. De recepten die je kent kun je maken mits je de kennisvaardigheid van hetzelfde niveau hebt en over de juiste kruiden beschikt. Verdere regels en de recepten zijn te vinden in de Magie Priesters en Alchemie handleiding.

Drankenbrouwer - Gevorderde

Kosten: 4 punten

Vereist: Drankenbrouwer- Leerling

Effect: Bij aankoop van deze vaardigheid mag je twee niveau 2 recept voor drankenbrouwer uitkiezen, deze krijg je gratis. Andere niveau 2 recepten kun je los aankopen. De recepten die je kent kun je maken mits je de kennisvaardigheid van hetzelfde niveau hebt en over de juiste kruiden beschikt. Verdere regels en de recepten zijn te vinden in de Magie Priesters en Alchemie handleiding.

Gifmenger - Leerling

Kosten: 3 punten

Vereist: -

Effect: Bij aankoop van deze vaardigheid mag je drie niveau 1 recepten voor gifmengen uitkiezen, deze krijg je gratis. Andere niveau 1 recepten kun je los aankopen. De recepten die je kent kun je maken mits je de kennisvaardigheden van hetzelfde niveau hebt en over de juiste kruiden en componenten beschikt. Verdere regels en de recepten zijn te vinden in de Magie Priesters en Alchemie handleiding.

Gifmenger - Gevorderde

Kosten: 4 punten

Vereist: Gifmenger - Leerling

Effect: Bij aankoop van deze vaardigheid mag je twee niveau 2 recept voor gifmengen uitkiezen, deze krijg je gratis. Andere niveau 2 recepten kun je los aankopen. De recepten die je kent kun je maken mits je de kennisvaardigheden van hetzelfde niveau hebt en over de juiste kruiden en componenten beschikt. Verdere regels en de recepten zijn te vinden in de Magie Priesters en Alchemie handleiding.

Componenten Alchemist - Leerling

Kosten: 3 punten

Vereist: -

Effect: Bij aankoop van deze vaardigheid mag je drie niveau 1 recepten voor componenten alchemie uitkiezen, deze krijg je gratis. Andere niveau 1 recepten kun je los aankopen. De recepten die je kent kun je maken mits je de kennisvaardigheid van hetzelfde niveau hebt en over de juiste componenten beschikt. Verdere regels en de recepten zijn te vinden in de Magie Priesters en Alchemie handleiding.

Componenten Alchemist - Gevorderde

Kosten: 4 punten

Vereist: Componenten Alchemist - Leerling

Effect: Bij aankoop van deze vaardigheid mag je twee niveau 2 recept voor componenten alchemie uitkiezen, deze krijg je gratis. Andere niveau 2 recepten kun je los aankopen. De recepten die je kent kun je maken mits je de kennisvaardigheid van hetzelfde niveau hebt en over de juiste componenten beschikt. Verdere regels en de recepten zijn te vinden in de Magie Priesters en Alchemie handleiding.

Recept Drankenbrouwer niveau 1

Kosten: 1 punt

Vereist: Drankenbrouwer – leerling

Effect: Je leert een extra niveau 1 recept voor kruiden alchemie.
Meerdere malen aan te kopen.

Recept Drankenbrouwer niveau 2

Kosten: 2 punten

Vereist: Drankenbrouwer – Gevorderde

Effect: Je leert een extra niveau 2 recept voor kruiden alchemie.
Meerdere malen aan te kopen.

Recept Componenten Alchemie niveau 1

Kosten: 1 punt

Vereist: Componenten Alchemist – Leerling

Effect: Je leert een extra niveau 1 recept voor componenten alchemie.
Meerdere malen aan te kopen.

Recept Componenten Alchemie niveau 2

Kosten: 2 punten

Vereist: Componenten Alchemist – Gevorderde

Effect: Je leert een extra niveau 2 recept voor componenten alchemie.
Meerdere malen aan te kopen.

Recept Gifmenger niveau 1

Kosten: 1 punt

Vereist: Gifmenger – Leerling

Effect: Je leert een extra niveau 1 recept voor gif mengen.
Meerdere malen aan te kopen.

Recept Gifmenger niveau 2

Kosten: 2 punten

Vereist: Gifmenger – Gevorderde

Effect: Je leert een extra niveau 2 recept voor gif mengen.
Meerdere malen aan te kopen.

5.8 Avonturiersvaardigheden

Zakkenrollen

- Kosten: 5 punten
Vereist: -
Speciaal: *Deze vaardigheid kan tijdens karakter-creatie gekozen worden. Later moet deze vaardigheid binnenspels geleerd worden van een leermeester, voordat hij gekocht kan worden.*
Effect: Je krijgt bij de incheck een velletje stickers om mee het evenement in te nemen. Als je ze op een buidel of tasje geplakt krijgt zonder dat iemand dat merkt, kun je naar de spelleiding gaan. Deze haalt het eerste vuistgrote voorwerp uit de tas en geeft het aan jou, of de gehele buidel als hij niet groter is dan een hand. Natuurlijk kun je alleen IC voorwerpen stelen en geef je spullen die het eigendom zijn van iemand anders aan het eind van de dag weer terug.

Sloten openen

- Kosten: 3 punten
Vereist: -
Effect: Je kunt sloten kraken door er met veiligheidsspelden, haakjes en soortgelijke zaken erin te peuteren. Bij succes gaat het slot open, bij geen succes blijft hij dicht. Je mag het zo vaak als je wilt proberen, echter iedere poging kost 5 seconden. Een slot heeft meestal een kaartje met daarop een nummer dat de moeilijkheidsgraad aanduidt: 1 is bloedsimpel, 2 is lastig, 3 vereist serieuze training en meer dan 4 is zeer moeilijk te kraken. Als er geen kaartje aan hangt; heeft het slot een moeilijkheidsgraad van 2.
Bij het nemen van deze vaardigheid neem je 3 zeszijdige dobbelstenen mee het spel in. Bij het openpeuteren van het slot werp je al je dobbelstenen; als je, in 1 worp, meer vijven of zessen gooit dan het niveau van het slot is het slot open. Het openmaken van een slot maakt herrie; als iemand de dobbelstenen hoort, hoort hij dat je een slot aan het openen bent. Je mag maximaal 1x per 30 seconden proberen een slot te openen.

Meesterinbreker

- Kosten: 2 punten
Vereist: Sloten openen
Effect: Je krijgt 1 dobbelsteen meer om sloten te openen.
Deze vaardigheid mag vaker gekocht worden; tot een maximum van drie maal voor 6 dobbelstenen.

Woudloper

- Kosten: 3 punten
Vereist: -
Effect: Als je 30 seconden bezig bent je te verstoppen in de bosjes of je te camoufleren ben je niet meer te zien, je telt als onzichtbaar tot je beweegt. Houd je vinger in de lucht om te laten zien dat je onzichtbaar bent. Als mensen door een bosje gaan zoeken waar je in zit, word je gevonden.

Spreken met dieren

Kosten: 2 punten

Vereist: -

Speciaal: *Deze vaardigheid kan tijdens karakter-creatie gekozen worden. Later moet deze vaardigheid binnenspels geleerd worden van een leermeester, voordat hij gekocht kan worden.*

Effect: Je kunt de taal van de dieren verstaan en spreken. Of een dier wil en kan antwoorden hangt van de intelligentie van het dier af en wat de houding van het dier ten opzichte van jou is. Aangezien je in de taal der dieren, dus met je hele lichaam, spreekt is het in deze taal niet mogelijk om te liegen.

Rijkdom

Kosten: 1 punt

Vereist: -

Speciaal: *Bedenk vooraf een reden waarom je deze vaardigheid hebt en verwerk deze in de 'background' van je karakter.*

Effect: Aan het begin van elk evenement ontvang je 5 dukaten voor elk punt dat je aan deze vaardigheid besteed hebt. Dit geld symboliseert bijvoorbeeld dat je personage deel uitmaakt van een rijke familie, of hoe hard een ambachtsman gewerkt en gespaard heeft.
Je mag deze vaardigheid maximaal 4 keer kopen.

Ambacht

Kosten: 2 punten

Vereist: -

Effect: Je beheerst een beroep; je mag zelf kiezen welk. Zo kun je boer zijn, leerbewerker, slotenmaker of handelaar. Je kunt echter maximaal niveau 2 bereiken in een Ambacht zonder daar IC voor te werken. Deze vaardigheid heeft een aantal speltechnische voordelen:

- Je kunt dingen maken/doen die met je ambacht te maken hebben. Neem contact op met de SL voor specificaties van jou gekozen ambacht.
- Als je jouw vaardigheid inbrengt in een ritueel (een kaartenmaker die zijn ambacht inbrengt in een zoek-de-weg-ritueel) telt het ritueel alsof je er 1 mana ingestopt hebt.

Deze vaardigheid kun je zo vaak kopen als je wilt. Voor elk punt dat je in ambachten stopt kun je beter worden in een ambacht; of een nieuw ambacht leren. Een personage met 6 punten in het ambacht "Wapensmeden" en 4 punten in "Leerbewerken" kan in rituelen 3 mana bijdragen als het gaat om wapens smeden of 2 mana wanneer het gaat om voorwerpen van leer. Je kunt met iedere ambacht 3x per dag magisch bijdragen aan een ritueel. Voor voorbeelden van deze vaardigheid, zie bijlage 1.

Gildelid

Kosten: 3 punten

Vereist: Een ambacht op niveau 2

Effect: Je bent lid van het gilde dat bij je beroep hoort. Hiermee kun jij verzoeken doen aan lokale gildes voor materialen, inkopen doen voor een gereduceerde prijs en je krijgt het recht op een advocaat van het gilde. Indien je een obscuur beroep hebt, zul je waarschijnlijk niet veel gildeleden vinden.