



Kederan

Regelsysteem V5

Bètatest

Voorwoord

Voor je ligt het nieuwe regelsysteem van Kederan. Eéns in de zoveel tijd wordt het regelsysteem van Kederan opnieuw geëvalueerd. Het kan namelijk blijken dat door verandering van visie, wijze van aanpak of verandering van setting het regelsysteem opnieuw passend gemaakt dient te worden aan de hand van de nieuwe richtlijnen en doelen. Met trots presenteren wij jullie dan ook: het regelsysteem van Kederan V5.0!

Wij vinden het belangrijk uit te dragen dat binnen Kederan álles mogelijk is; als je het kunt verzinnen, kun je het spelen. Daarom hebben wij naast de “standaardrassen”, ook een aantal meer unieke rassen verder uitgewerkt. Dit zijn rassen die eerder door spelers binnen Kederan gespeeld zijn; en die wij meer vorm wilden geven, of die aan de verbeelding van ons spelleadersteam ontsproten zijn. We hopen jullie hiermee wat extra inspiratie te bieden, maar tevens ook meer duidelijkheid over de al bestaande rassen.

Let wel: de omschrijvingen van de rassen, landen en culturen geven aan hoe het normaal gesproken in elkaar steekt. Het is natuurlijk altijd mogelijk om een buitenbeentje te spelen, andere normen en waarden meegekregen te hebben, et cetera. Neem in deze gevallen even contact op met het spelleadersteam via kederan@live.nl, dan geven we samen meer invulling aan je plannen en kijken we wat er allemaal mogelijk is.

Door de uitgebreide omschrijving van de spelwereld kan dit regelsysteem erg groot en ingewikkeld lijken. Echter, je bent zeker niet verplicht om alles door te lezen. Wij vragen van je om de basisregels en “calls” door te nemen, zodat deze bij iedereen bekend zijn en het spel vloeiender kan verlopen. Maar hierna kun je, indien gewenst, direct door met karaktercreatie en hoe je enkel de dingen te lezen die voor jou relevant zijn (“welk ras lijkt je leuk om te spelen?”, “wil je op de gebruikelijke plek opgegroeid zijn, of wil je een wereldreiziger of verschoppeling spelen?”). Echter, kunnen wij ons voorstellen dat het, zowel als nieuwe speler, als als doorgewinterde LARPer, in eerste instantie wat overweldigend kan zijn. Als je wel een idee hebt van wat je ongeveer wilt gaan spelen, maar niet weet waar je moet beginnen, dan raden we je aan om contact met ons op te nemen via eerdergenoemd mailadres.

We gaan een nieuw verhaal tegemoet, en samen met jullie geven wij vorm aan deze nieuwe wereld, waarin, nog steeds, álles mogelijk is. En we hopen dat jullie er net zo veel zin in hebben als wij!

Met vriendelijke groet,
De organisatie van Stichting Kederan.

Het regelsysteem maakt onderdeel uit van het totale reglement van Kederan. Voor overige zaken; zie het Handboek (te downloaden via www.kederan.nl)

Inhoudsopgave

LARP op Kederan	1
Kederan Basisregels.....	4
Karaktercreatie	12
Rassen en volkeren.....	19
Klassen.....	62
De wereld en gebieden	89
Items.....	111
Spreuken.....	121
Gebeden	158



LARP op Kederan

Wat is LARP?

In het kort uitgelegd is LARP (Live Action Roleplay) een interactief improvisatie toneelspel waarbij je een zelfverzonnen spelerskarakter speelt in een van tevoren gecreëerde wereld met een vereniging specifieke regelset.

Alle informatie die je kwijt wilt met betrekking tot je spelerskarakter kun je vermelden op een daarvoor bestemd "Charactersheet". Hierop staan gegevens zoals bijvoorbeeld het ras dat je speelt, de leeftijd van je personage, de vaardigheden die je hebt aangeleerd, enzovoort.

Wanneer je, aan de hand van de beschikbare regelset en de beschikbare achtergrondinformatie over de spelwereld, je spelerskarakter hebt vormgegeven, kun je aan de slag met je kostuum en andere benodigde attributen. Deze dienen enerzijds gemaakt en/of gekocht en/of aangepast te worden naar de uitstraling die je spelerskarakter heeft en anderzijds dienen deze aan te sluiten bij de regelset van de vereniging.

Een aantal keer per jaar worden er spelmomenten georganiseerd waaraan je kunt deelnemen. Dit worden ook wel evenementen genoemd. Eenmaal op locatie kun je, omgekleed en met je verkregen Charactersheet het spel in.

Tijdens een evenement wordt er door de organisatie een verhaallijn aangeboden. Het is mogelijk, dat deze verhaallijn gedurende verschillende achtereenvolgende evenementen doorloopt. Deze verhaallijn wordt ook wel "Plot" genoemd. Plot bestaat in verschillende vormen. Zo heb je bijvoorbeeld plot dat over meerdere evenementen heenloopt, plot dat slechts gedurende het evenement plaatsvindt en persoonlijk plot dat specifiek voor jou of jouw spelersgroep geschreven is. Plot kan worden ondersteunt door middel van "NPC's".

Verwachtingen op Kederan

Op Kederan doen we ons best om je een zo goed en leuk mogelijke LARP-ervaring te laten beleven. Tijdens een LARP-evenement bieden we je, voor een meerdaags evenement, een overnachtingsmogelijkheid en bijhorende maaltijden aan. En uiteraard voldoende mogelijkheden om je binnenspels goed te vermaken met plot, NPC's, interacties en interessante gebeurtenissen en "calls". Wanneer je als speler deelneemt aan het spel, wordt het aanbevolen om een personage-achtergrond op te stellen om het verhaalteam in de mogelijkheid te stellen om persoonlijk plot voor je te kunnen ontwikkelen.

We verwachten dat iedere deelnemer zichzelf informeert aan de hand van de verstrekte regelset en het handboek van Kederan. Verder is het 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 eruitziet, 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 is niet vreemd om in situaties terecht te komen, waarin je even niet weet wat je moet doen. Twee belangrijke vragen die je jezelf dan kunt afvragen tijdens het spel; "zou mijn spelerskarakter dit doen?" en "als dit mijn spelerskarakter zou overkomen, zou ik hier als OC-persoon blij van worden?"

Het belangrijkste van LARP 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 het regelsysteem. Regels zijn vooral faciliterend en dienen uitsluitend om het spel te bevorderen en niet te verstoren. Over het algemeen genomen geldt: als er ergens geen regels voor zijn; speel het uit!

Rollen en functies op Kederan

Speler

Als speler bouw je aan de hand van het regelsysteem een karakter dat in de wereld past. Gedurende het spel, gedraag je je en handel je naargelang je spelerskarakter dit zou doen. Je weet als speler niets van de lopende verhaallijn. Je spelerskarakter zal in de loop van de tijd groeien in zijn vaardigheden en zich verrijken met vergaarde binnenspels verworven kennis en bezittingen.

NPC

NPC staat voor “Non Playable Character”. 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 NPC’s tegelijk de herberg aanvalt.

SL

SL staat voor “Spelleiding”. De rol van de spelleiding tijdens het rollenspel bestaat onder andere uit de begeleiding van het uit, door de NPC’s, uit te voeren plot, en het beoordelen en geven van feedback en resultaten van spelersacties. Maar ook kun je de SL benaderen als er OC-vragen zijn over het IC-spel of als je een plan hebt om IC uit te voeren, maar dit OC wil bespreken. De SL kun je dan ook zien als de scheidsrechters van het spel.

Callsigns, calls en gebaren

Gedurende het spel, kunnen verschillende gesproken signalen of gebaren gegeven worden. Deze signalen bestaan om het spel zo vloeiend en veilig mogelijk te laten verlopen. Ze kunnen zowel door jou, je medespelers of de spelleiding gegeven worden. Om een goede indruk te geven wat je bij Kederan kunt verwachten, worden belangrijke signalen en callsigns hieronder uitgelegd.

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.

Time in

“Time in” geeft de start van het rollenspel aan. Dit zal bijvoorbeeld geroepen worden aan het begin van een evenement. Tijdens “Time in” ben je dus IC; vanaf dit moment speel je je karakter en handel je zoals je karakter dit zou doen. Alles dat tijdens “Time in” gebeurt, zal dus effect hebben op je karakter.

Time out

“Time out” 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 “Time out” ben je dus OC. Dingen die er tijdens “Time out” 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 een scenario omgebouwd moet worden of dat er NPC’s klaargezet dienen te worden. Tijdens een “Time Freeze” staat de binnenspelse 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 wanneer een spelleider “Time In” roept. Op dit moment kun je je ogen weer openen en je vingers uit je oren halen, de binnenspelse tijd loopt vanaf dit moment weer verder.

Man down

Wanneer tijdens het spel iemand OC (ernstig) gewond raakt, dan dien je “Man Down” te roepen. Waarschuw spelleiding en blij daarna bij de betreffende persoon in de buurt staan. Alle andere personen die een “Man Down” horen, dienen het spel direct stil te leggen en op hun knieën of hurken te gaan zitten. Op deze manier is het voor hulpverleners snel zichtbaar waar ze heen moeten.

No play

Het kan voorkomen, dat het rollenspel op een gegeven moment mentaal gezien té intensief kan worden. Voor deze situatie bestaat het callsign “No play”. Je geeft hiermee aan, dat het spel op dat moment te heftig voor je is en dat je hier onmiddellijk mee wil stoppen. Je medespelers dienen je dan ruimte te geven en te stoppen met het spel dat jou betreft. Je kunt hier OC aangeven waar je tegenaan loopt zodat je medespelers hier rekening mee kunnen houden in het vervolgspel. Jij geeft aan wanneer het “No play” effect voor je stopt. In het geval dat je het nodig hebt, kun je de aangestelde vertrouwenspersonen opzoeken om de situatie te bespreken, om je hart te luchten en/of een mogelijke binnenspelse oplossing te zoeken.

Kederan Basisregels

Hieronder staan de basisregels van Kederan. Iedere deelnemer aan de evenementen van Kederan (zowel NPC's als spelers) dienen deze regels te kennen, omdat zij hiermee te maken kunnen krijgen tijdens het spel. Probeer deze regels dus, voor een vloeiender spel, uit je hoofd te kennen.

Leven en dood

In de wereld Kederan, waar de strijd tussen mensen, ideeën, Goden en magie hoog opblaait, 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, krijg je schade. Ieder personage begint met 4 HP (hit points; levenspunten) bepaalde vaardigheden kunnen dit verhogen. Wanneer een personage gewond raakt verliest hij minimaal één levenspunt. Iedere wond betekent dus dat je personage zich minder fijn voelt. De hoeveelheid schade tegenover de hoeveelheid levenspunten die je in totaal had geeft weer hoe erg je gewond bent.

Stel: je hebt 5HP (levenspunten) en je krijgt 3 schade dan speel je alles op 2/5^e van de snelheid uit die je normaal zou hebben. Tevens heb je dan hulp nodig in de vorm van bijvoorbeeld een verband of magische genezing.

Zodra al je levenspunten op zijn, raakt je personage ook 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 net zoveel HP in de min staat als je normaal gesproken HP hebt, dan krijg je een "Fatal" effect. Zodra je door genezing weer op meer dan 0 HP staat, kom je weer bij bewustzijn.

Wanneer je personage toch komt te overlijden ga je naar de Goden spelleiding. Bij de Goden spelleider meld je waar je ziel is (zie priester en magiër voor het doorsturen van zielen), zodat er een stukje afronding aan je personage gevormd kan worden. Hierna meld je je bij de incheck. In samenwerking met Alex (de voorzitter van Kederan) 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 Alex maak je dan een nieuw personage waarmee je het spel weer inkomt. Houd er rekening mee dat je nieuwe personage niets weet van wat je vorige personage wist en helemaal opnieuw begint.

Effecten van pantser

Pantser levert "Armor Points" op, deze worden ook wel tot AP afgekort. Pantser vangt de eerste klappen op, voordat het personage gewond raakt. Een personage krijgt meer Armor Points naarmate een groter deel van het lichaam bedekt is met zwaarder pantser.

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

1. Torso
2. Armen (beide)
3. Benen (Beide)
4. Hoofd

Voor pantser gebruiken we dan ook een schadesysteem per locatie. Dit is anders dan je lichaam, dat als 1 locatie telt.

- Indien je wordt geraakt op je pantser, telt je AP.
- Indien je naast je pantser wordt geraakt, telt je HP.

Je moet in je hoofd de AP van elk stuk pantser bijhouden tijdens een gevecht. Als je niet op je pantser wordt geraakt gaat de schade van je HP af.

Aangezien bij Kederan een hoofd geen locatie is die niet geraakt mag worden telt de AP van het pantser op het hoofd op bij het pantser van de torso.

Het is mogelijk om pantsers te combineren, bijvoorbeeld een metalen bovenstuk met een leren onderstuk op je boven- en onderarm. Dan pak je de gemiddelde gradatie van die pantserstukken naar boven afgerond.

Let op als je pantser wilt combineren, heb je voor elk soort pantser de juiste vaardigheid nodig.

De verschillende gradaties zijn als volgt:

1. Bont, gambeson en soepel leer telt als 1 punt per locatie hiermee kan een caster of gelovige nog casten.
2. Hard tuig- of met metalen studs verstevigd leer telt als 2 punten (AP) per locatie;
3. Met metalen plaatjes verstevigd leer of maliën telt als 3 punten (AP) per locatie;
4. Plaatstaal en schubbenmaliën telt als 4 punten (AP) per locatie.

Merk op dat een personage geen magie kan beoefenen in pantser vanaf de 2^e gradatie die 2 punten per locatie geeft; tenzij hij hier de vaardigheden voor heeft.

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.

Schade door wapens

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

Sharp: Deze schade wordt veroorzaakt door alle wapens met scherpe snijvlakken; zoals zwaarden, dolken en speerpunten.

Blunt: Deze schade wordt veroorzaakt door 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. Bijvoorbeeld 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.

Magische schade

Er zijn 2 bronnen van magische schade “Magic” en “Spirit”.

Daarnaast zijn er 8 elementen: Aarde, Vuur, Water, Lucht, Geest, Natuur, Zwart en Wit.

Als je bescherming hebt tegen een bron, bijvoorbeeld “magic”, dan heb je bescherming tegen alle elementen van bijvoorbeeld magie.

Als je bescherming hebt tegen element dan heb je bescherming tegen de magie-kant en de spirit-kant van dat element. Zo kan het bijvoorbeeld zijn dat je bescherming tegen vuur hebt. Het maakt dan niet uit wat de bron is van het element; je bent beschermd tegen alle soorten vuurschade. 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 “Double Magic Fire”, wat aangeeft dat deze spreuk 2 magische vuurschade doet. *Wanneer je een schild hanteert, waarmee je bijvoorbeeld de eerste vuurspreuk mag negeren, krijg je geen schade van deze spreuk. Of als je bescherming hebt tegen spirit dan gaat het magische vuur-effect door; En krijg je 2 schade.*

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. Hierbij geldt uiteraard wel dat, wanneer je op je lichaam geraakt wordt, in plaats van je pantser, de schade van je levenspunten af gaat, en niet van je pantser.

Duraties

Deze regelset kent 5 duraties voor spreuken, gebeden en vaardigheden; namelijk “direct”, “encounter”, “dagdeel” en “dag”. Deze worden hieronder nader uitgelegd.

- Direct:** Deze spreuk werkt direct na de incantatie 1 keer.
- Encounter:** Dit is de periode die bijvoorbeeld een gevecht of een puzzel in beslag neemt. 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 4uur na de incantatie of vaardigheid.
- Dag:** Dit is de periode vanaf incantatie of gebruik van de vaardigheid, tot 12uur na de incantatie of vaardigheid.

Naast de 4 tijdsduraties voor de vaardigheden en spreuken hebben we tijdsduraties voor effecten, deze geven aan hoe lang een bepaald effect duurt, en zijn als volgt:

- Short:** Duurt 1 minuut.
- Medium:** Duurt 5 minuten.
- Long:** Duurt 15 minuten.
- Permanent:** Tot genezing of totdat het ongedaan wordt gemaakt.

Afstanden

Er zijn binnen Kederan 4 gradaties voor afstanden van effecten. Hiernaast kan een effect 1 iemand of meerdere personen treffen. Om dit duidelijk te maken zijn er calls.

- Self:** Alleen op jezelf te gebruiken.
- Touch:** Aanraking.
- Close:** 3 meter.
- Far:** 7 meter.

Hiernaast is er een call voor iedereen binnen de bepaalde afstand. Deze heet **Mass**.

Bijvoorbeeld: Mass close is dan dus iedereen binnen 3m van de caster. Mass far is iedereen binnen de 7m van de caster.

Met een Mass effect tref je iedereen binnen bereik. Behalve jezelf indien dit gewenst is. Eventuele andere uitzonderingen worden bij de specifieke vaardigheid uitgelegd.

Incantaties en gebeden

Om elementaire spreken te gebruiken moet je een incantatie uitspreken. Voor een incantatie voor een elementaire spreuk geldt een minimum van 10 woorden per niveau, zoals weergegeven in de onderstaande tabel.

Niveau van de spreuk	Aantal woorden incantatie (minimum)
Niveau 1	10
Niveau 2	20
Niveau 3	30
Niveau 4	40
Niveau 5	50

Om Goddelijke gebeden te gebruiken dien je je Godheid aan te roepen in een gebed. Dit gebed moet minimaal 30 seconden per niveau van het gebed duren, zoals weergegeven in onderstaande tabel.

Niveau van het gebed	Duratie
Niveau 1	30 seconden
Niveau 2	1 minuut
Niveau 3	1.5 minuut
Niveau 4	2 minuten
Niveau 5	2.5 minuten

De invulling van de woorden van een spreuk of gebed verschilt per persoon. Een gebed of incantatie eindigt voor de call van het effect. De te gebruiken call telt niet mee als incantatie of in het gebed. De naam van het gebed of de spreuk moet in de incantatie voorkomen. Voor gebeden geldt dat de Godheid benoemd moet worden. Voor spreken geldt dat het element genoemd moet worden.

Algemene afkortingen en Calls

AP: Armor Points, de hoeveelheid hit points van een pantser.

Blind: Het doelwit is blind en kan dus niks zien. Duratie: Short.

Break Limb: Door een enorm harde klap of nare magie, wordt een ledemaat dat geraakt/genoemd wordt, verbrijzeld. Naast de normale schade van de klap; breekt het bot en wordt het ledemaat onbruikbaar. Zo kun je niet langer op een been staan dat verbrijzeld is; en kan een arm die verbrijzeld is niet langer een wapen vasthouden. Slechts door de spreuk “Regeneration” of het laten rechtzetten door iemand met het juiste recept en normale genezing geneest dit na een dagdeel. Dit effect werkt alleen op armen en benen. Duratie: Permanent.

Calm: Door dit effect zal de persoon/personen, waarop dit wordt gebruikt, stoppen met vechten en zal deze geen agressieve acties ondernemen. Het effect kan eerder worden verbroken als de persoon (“Non-lethal”) schade krijgt. Duratie: Long.

Charm: Je bent ervan overtuigd dat de persoon die dit effect over je uitspreek je beste vriend is. Je zult deze persoon hierdoor dus erg aardig vinden, maar als hij je bijvoorbeeld vraagt om in een ravijn te lopen, dan zal je dit niet specifiek doen (behalve als je personage graag voor zijn vrienden ravijnen inloopt). Duratie: Long.

Confuse: Door dit effect zal de persoon tijdelijk gedesoriënteerd zijn. Hierdoor wankelt hij op zijn plek en kan hij niet meer helder nadenken. Duratie: Short.

Command: Je krijgt een commando dat je exact moet uitvoeren. Dit effect is geestbeïnvloedend. Het commando dat je krijgt mag uit maximaal 3 woorden bestaan. Je kunt hierbij echter niet gedwongen worden Priesterlijke gebeden te gebruiken. Duratie: Long

Crush: Op de plek waar je geraakt wordt, wordt je pantser vernietigd. Je AP gaat hierdoor naar 0. Bij spreken is dit altijd op je torso. Als je geraakt wordt op een plek zonder pantser, gaat je HP naar 0. Wanneer je een “Crush” op armen of benen krijgt en deze niet bedekt zijn door pantser krijgen deze tevens onmiddellijk een “Break Limb” effect. Duratie: Permanent.

Deaf: Het doelwit is doof en kan dus niks horen. Duratie: Medium.

Disarm: Door een spreuk of vaardigheid met wapens laat iemand een voorwerp uit je hand(en) vallen. Dit werkt niet tegen schilden of wapens die fysiek aan je lichaam vastgebonden zitten. Duratie: Permanent.

Dive: Je laat je, wanneer je vliegt, 10m omlaag laten vallen.

Double: Het effect doet 2 punten schade.

DP: Divinity Points, dit is de kracht die je gebruikt om Goddelijke gebeden mee uit te voeren. Wanneer dit in een call gebruikt wordt, raak je deze hoeveelheid Divinity Points kwijt.

DR: Damage Reduction; afhankelijk van de hoogte van de DR, ontvang je minder schade per klap/spreuk. Wanneer je hierdoor geen schade krijgt worden ook aanvullende effecten geneutraliseerd.

Earthquake: Iedereen binnen gehoorsafstand valt op de grond.

Ensnare: Het doelwit wordt bij zijn benen verstrengeld en kan niet meer verder lopen, het doelwit kan de rest van zijn lichaam wel blijven bewegen. Duratie: Medium; kan ook worden beëindigd door 1 minuut te hakken met een scherp wapen.

Entangle: Het doelwit wordt volledig omwikkeld, hierdoor kan deze zijn armen en benen niet gebruiken. Duratie: Medium; kan ook (door iemand anders) worden beëindigd door 1 minuut te hakken met een scherp wapen.

Evade: Met Evade ontwijk je een treffer die je aan ziet komen. Dit werkt niet op spreken.

Fatal: Een kritieke klap zorgt ervoor dat degene die deze klap ontvangt Knock-Out gaat. Je HP komt hierdoor direct op 0 te staan; Je AP blijft wat het was. Je sterftijd is verkort tot 2 minuten en 30 seconden (halve reguliere tijd). Deze call is altijd through en negeert dus pantser. De fatale wond kan niet worden genezen door normale genezing.

Fear: Je rent doodsbang weg van diegene die dit effect op jou gebruikt. Duratie: Short.

Flying: De call “Flying” maak je door te roepen “Flying” en hierbij de hoeveelheid meters die je vliegt. Als je hoger of lager vliegt ga je met stappen van 1 meter naar boven of beneden. Als je opstijgt roep

je dus “flying 1 meter”, “flying 2 meter”, “flying 3 meter”, enzovoort. Tegelijkertijd draai je met een vuist in de lucht. Indien je je verspreekt of niet verstaanbaar bent ga je niet hoger of lager. Je kan op maximaal 35m hoogte vliegen. Wanneer je onder de 30m vliegt als iemand een pijl omhoog schiet, val je naar beneden en krijg je 1 schade per 10m die je valt en tevens de schade die de pijl zelf doet. Vanaf 30m hoogte kan je alleen kijken en niet reageren op wat er “beneden” gebeurt.

Forget: Het geheugen van het doelwit wordt gewist en alles dat de afgelopen 10 minuten is gebeurd wordt vergeten. Duratie: Permanent.

HP: Hit points, dit zijn je levenspunten. Als je evenveel schade onder de 0 hebt als je normaal gesproken HP hebt, krijg je een Fatal effect.

Knock-Out: Het doelwit raakt bewusteloos en valt direct neer, heeft de maximaal hoeveelheid (je normale HP) Non Lethal schade gekregen. Duratie: Medium.

Magic: De schade heeft een magische oorsprong. Hierdoor kunnen wezens geraakt worden die niet door normale schade geraakt kunnen worden.

Mind Affecting: Dit effect beïnvloedt je geest.

MP: Mana Points, dit zijn de punten die je gebruikt om te magische spreken te casten. Wanneer dit in een call gebruikt wordt, raak je deze hoeveelheid Mana Points kwijt.

Nightrest: Na een nacht slaap herstellen alleen de DP (Divinity Points) en MP (Mana Points). HP (Hit points) en AP (Armor Points) worden niet hersteld.

No Effect: Dit is om aan te geven dat een effect niet werkt. In het geval van een situatie waarbij een dubbel effect wordt geroepen, en je voor het ene effect immuun bent en voor het andere niet, krijg je nog steeds het effect over je heen waarvoor je niet immuun bent. Bijvoorbeeld: Als je immuun bent voor vergif, en geraakt wordt door een zwaard met “sleep poison through”, ontvang je nog steeds de schade van het zwaard; Je valt er echter niet door in slaap.

Non Lethal:

Omschrijving: Je doet 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 Non Lethal telt als 1 niet-fatale schade. Een persoon raakt bewusteloos op het moment dat hij net zoveel niet-fatale (Non Lethal) schade heeft ontvangen als hij HP heeft.

Als een persoon bewusteloos is geslagen is simpele genezing voldoende om de persoon weer te wekken. Wel moet het aantal Non Lethal schade volledig genezen worden, anders is het wachten tot de persoon weer wakker wordt; dat gebeurt 5 minuten na de laatste Non Lethal schade. De persoon geneest met het wakker worden direct de eerste Non Lethal schade. Het is dus mogelijk om iemand hiermee uitgeschakeld te houden. Hierna geneest een persoon uit zichzelf 1 Non Lethal schade per encounter (15 min). Je kunt met Non Lethal nooit lager dan 0 HP komen.

Voorbeeld: Als een persoon 3 levenspunten heeft en 3 Non Lethal schade ontvangt, dan is deze persoon 5 minuten bewusteloos. De persoon geneest na 5 minuten 1 HP Non Lethal. Hierna herstelt deze persoon elke 15 minuten 1 levenspunt Non lethal schade (je herstelt de eerste schade nadat je

wakker wordt dus 1 levenspunt schade, voor elk volgend levenspunt is dit elke 15 minuten). Wanneer deze persoon binnen de eerste 15 minuten opnieuw geraakt wordt verliest hij opnieuw voor 5 minuten het bewustzijn. Deze persoon met 3 HP heeft dus 5 minuten KO-tijd en 30 minuten hersteltijd nodig om na de knock out weer volledig te herstellen.

Als een persoon op zijn pantser geraakt wordt houdt dit pantser 1 Non Lethal schade tegen (Damage Reduction 1). Dit doet geen schade aan het pantser. Met Double Non Lethal of sterker ontvangt het pantser wel schade: -1 AP, de resterende schade gaat door als Non-lethal op HP.

Dus: Double Non Lethal doet 1 schade op je AP en 1 schade op je non lethal HP.

Phys Rep: Physical Representation, dit is een in het spel te gebruiken fysieke representatie van het object dat binnenspels gebruikt wordt.

Point blank: Je kan de call 1 through close gebruiken. Dit is een specifieke vaardigheid, de specifieke regels voor het gebruik van Point Blank staan bij de vaardigheid uitgelegd.

Poison: Dit effect wordt over het algemeen gebruikt in combinatie met een andere call. Bijvoorbeeld "Sleep Poison niveau 1" of "Double Direct Poison niveau 2". Poison geeft aan dat het effect als een gif gebruikt wordt en direct in de bloedbaan terecht komt. Het gif moet dus ook eerst genezen worden voor het andere effect verholpen kan worden. Wanneer je schade krijgt door een wapen dat "Poison" slaat, moet dus eerst de "Poison" genezen worden, voor de schade genezen kan worden. Het poison effect gaat elke 15 minuten af, tot het volledig (op het juiste niveau) genezen wordt.

Projectile: Een schade spreuk op afstand.

Rage: Mind Affecting effect. Je wordt volledig beïnvloed door (blinde) woede. Effecten die je kalmeren, beëindigen de Rage. Gedurende de Rage voel je geen pijn en ben je immuun voor Fear, Terror en Torture. Gedurende de Rage kun je tevens niet dood, echter, wanneer het effect afgelopen is, ga je direct Knock Out en ontvang je alle schade die je tijdens de Rage verzameld hebt. Duratie: Short.

Let op: vecht veilig en blijf de gebruikelijke veilig-vechten-regels hanteren!

Repel: Omschrijving: Je kan niet binnen de afstand (Far: 7 m) komen van dit effect. Duratie: Short.

Shatter: Het object dat aangewezen wordt (of geraakt als deze vaardigheid met een wapen wordt uitgevoerd) breekt in stukken uiteen. Deze call werkt alleen tegen voorwerpen (o.a. wapens, pantsers) Sommige voorwerpen zijn hiertegen beschermd. Duratie: Permanent.

Sleep: De persoon raakt in een diepe slaap en is erg lastig te wekken, hij wordt alleen gewekt als hij een (geen Non lethal) schade krijgt. Duratie: Medium.

Spell focus: Een spellfocus kan van alles zijn. Je kunt met je spellfocus in je dominante hand nog steeds casten.

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 enorm harde klap laat je 5 meter door de lucht vliegen en je valt op de grond. Je krijgt verder gewoon de schade die je normaal ook zou krijgen.

OC: Let op! Je kijkt achterom of de weg vrij is, stapt 5 stappen naar achteren en gaat door je knieën. Daarna sta je langzaam weer op.

Terror: Mind Affecting. Je blijft stilstaan van angst en kunt je niet bewegen, zelfs niet als je schade krijgt. Duratie: Short.

Through: Door een scherpe punt of harde impact gaat de schade met deze call direct door op HP en negeren hierbij dus pantser. Pijlen hebben dit effect automatisch.

Torture: Dit effect is niet Mind Affecting. Je voelt immense pijnen over je gehele lichaam. Door de magie is doelmatig bewegen onmogelijk en kun je alleen schreeuwen. Duratie: Short.

Triple: Dit effect doet 3 punten schade.

Warcry: Iedereen binnen de afstand (Long: 7m) slaat Double met zijn slagwapens. Duratie: Short.



Karaktercreatie

Nu je de basisregels en calls hebt doorgelezen, kun je een karakter maken. Dit doe je door de volgende (voor jou relevante) hoofdstukken door te lezen. Als je al een goed idee hebt kun je natuurlijk direct naar de skills doorbladeren, maar als je nog geen flauw idee hebt, of enkel een richting hebt voor wat je wilt gaan spelen op Kederan, raden wij je aan om de onderstaande stappen door te nemen.

Je begint met **4 levenspunten**, een **ras** keuze en een **cultuur** keuze.

Vanuit je gekozen ras ontvang je ras vaardigheidspunten en geld. Vanuit je cultuur ontvang je geld en unieke vaardigheden die je kan aankopen mits je die cultuur hebt gekozen. Vervolgens kies je je vaardigheden uit de Fighter, Craftsman, Mage en/of Priest klasse(s). En tot slot mag je je startgeld spenderen aan de items die je mee wilt nemen naar Kederan.

LET OP: Omdat de cultuurgebonden vaardigheden voor deze versie van het regelsysteem nog niet volledig zijn uitgewerkt, ontvangen nieuwe karakter op KXXXI 150 extra dukaten bij karaktercreatie.

Background

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 uiterlijk twee maanden voor het evenement, zodat hier spel voor gefaciliteerd kan worden. Deze achtergrond mag je opsturen naar kederan@live.nl.

Ras

Als je de algemene beweegredenen en het karakter van je personage bepaald hebt, kies je een ras. Van je ras krijg je een bonusvaardigheid; dit is een vaardigheid waar je dus direct mee start. Als je wilt weten welke vaardigheid dit is, dan verwijzen we je graag door naar de rassenlijst van Kederan, verderop in dit regelsysteem. Als je een ras wilt spelen dat niet in de lijst staat, hou er dan rekening mee dat je voor de meeste personen een buitenstaander bent, en dat je hierdoor wellicht wat lastiger aansluiting vind bij het hoofdplot van de komende evenementen. Als je een ras wilt spelen buiten de standaard rassenlijst, neem dan contact op met de spelleiding via kederan@live.nl.

Cultuur

Als je een ras hebt gekozen kies je een cultuur waarbinnen je bent opgegroeid. Vanuit hier krijg je toegang tot een speciale groep vaardigheden die je alleen tijdens karaktercreatie kunt kopen en later tijdens de evenementen verder kunt ontwikkelen. Bij de cultuur hoort ook een stukje Godsverering; elke cultuur zal specifieke Goden vereren. Maar natuurlijk mag je, zoals met alles, een buitenbeentje zijn, en een andere God kiezen dan normaal is binnen je cultuur.

Vaardigheden

Daarnaast mag je vaardigheden kiezen die je personage heeft; dit laat zien waar hij/zij in getraind is. We hebben deze vaardigheden in 4 groepen (klassen) onderverdeelt, maar je kunt zelf bepalen welke skills je uit specifieke groepen kiest. Uit deze groep vaardigheden kun je altijd niveau 1 en, wanneer je niveau 1 hebt, niveau 2 kopen. Je hoeft hier enkel de benodigde punten voor te hebben en dit hoeft dus niet tijdens het spel geleerd te worden. Pas als je een evenement gespeeld hebt op

Kederan, kun je hogere niveaus aankopen.

Per ras start je met een specifiek aantal vaardigheidspunten. Hiervan koop je je vaardigheden vanuit je cultuur of vanuit de standaardvaardigheden.

Dominante hand

Ook is het verplicht om een dominante hand te kiezen, alleen met deze hand kan je spreuken casten en wapens gebruiken (tenzij je de vaardigheid ambidex aankoopt).

Levelen en leren

Binnen Kederan krijg je vaardigheidspunten voor evenementen waaraan je personage volledig deelgenomen heeft. Dit aantal punten is als volgt:

- 3 punten voor hoofdevenement;
- 2 punten voor een special;
- 1 punt voor een baravond.

Je kan tijdens karaktercreatie niveau 1 en niveau 2 vaardigheden aankopen (niveau 2 enkel wanneer je ook niveau 1 van deze vaardigheid hebt aangekocht). Vanaf het moment dat je met je personage gespeeld hebt, kun je de niveaus boven niveau 2 aankopen.

Je hebt geen lessen nodig om iets nieuws te leren (hoewel het voor het spel natuurlijk wel leuk is), en tijdens het spel dingen leren bij een leermeester geeft ook geen korting op het aantal punten dat je nodig hebt om een vaardigheid te kopen.

Wel kun je IC les geven van 45 minuten om jouw vaardigheden (met uitzondering van de rasvaardigheden en de cultuurvaardigheden) aan anderen te leren. Geef dit dan vooraf aan bij een spelleider, deze zal je les komen beoordelen. Aan het einde van de les kan de leerling die dag 1x de vaardigheid gebruiken waar hij les in heeft gehad. Als je deze vaardigheid wilt blijven gebruiken, zul je de vaardigheid moeten aankopen met de vaardigheidspunten die je hebt verkregen door deelname aan het evenement. Je kunt echter geen vaardigheden aankopen of leren waarvan je de eerdere niveaus nog niet hebt. Je kunt dus 1 niveau hoger leren in een vaardigheid die je op niveau 1 (of hoger) hebt, of je kunt een vaardigheid leren die je nog helemaal niet beheerst. Zodra je de geleerde vaardigheid voor 1x kunt gebruiken (na het volgen van een les) kun je deze vaardigheid ergens op deze dag activeren. Deze vaardigheid kun je dan tijdens de betreffende encounter gebruiken. Tot het einde van deze encounter. Je kan maximaal 1 vaardigheid per dag leren.

Magie, spreuken en gebeden

Er zijn op Kederan 4 verschillende magiestromingen:

- Divinity;
- Elementaire Mana;
- Arcane Mana;
- Chaos Mana.

Divinity is de kracht voor gebeden van gelovigen; Elementaire Mana is de kracht voor spreuken van magiërs; Arcane- en Chaos Mana zijn “superkrachten” voor gevorderde magiërs.

Je hebt voor de spreuken bij Kederan je dominante hand vrij bewegend nodig zonder iets daarin. Je mag wel met een spellfocus in je dominante hand casten. Een spellfocus kan je laten maken bij een refiner, of aanschaffen in downtime.

Voor gebeden heb je een divine focus nodig in je dominante hand, hierop staat het symbool van je Godheid. De symbolen van de verschillende goden zijn in onderstaande tabel weergegeven.

Godheid	Symbool	Godheid	Symbool
Mohr	Vlam	Erasu	Gouden driekhoek
Mishka	Franse lelie	Rach'tsor	Spiraal
Huntress	Pijl en boog	Zorax	Harp
Seductress	Masker	Tarkyss	Aambeeld

Spreuken werken betreffende niveaus hetzelfde als alle andere vaardigheden: je hebt te allen tijde een spreuk van niveau 1 in de specifieke tak nodig om een niveau 2 spreuk van dezelfde soort te leren. Voor elke extra niveau 2 spreuk heb je evenveel niveau 1 spreuken nodig van deze tak: “De basis moet even breed zijn als de top.” Dit geldt voor gebeden van Goden en spreuken van elementen op alle niveaus.

Voorbeeld: Als je 3 niveau 3 spreuken wilt beheersen, moet je hiervoor 3 niveau 2, en 3 niveau 1 spreuken hebben aangekocht.



Charactersheet

Event	KXXXI – Taming Territory Two
--------------	-------------------------------------

Character Information	
Name	
Age	
Race	
Culture	
Class	
Character Goals	
Languages	
Remarks	

Physical	Body
Total Hit Points (HP)	 Mark dominant hand
Armor Points (PP)	
- Head	
- Torso	
- Legs	
- Arms	
Remarks	

Spiritual/Mental	Soul
Aligned to Deity	 Mark changes to the soul (SL-call)*
Total Mana Points	
Total Arcane Mana Points	
Total Chaos Mana Points	
Total Divinity Points	
Remarks	

Magical effects on person**	Magical Items***	Location (when applicable)

*A damaged soul (25%, or more, not present in the body) has an additional effect: Magical healing (Elemental and Divine) only works on the part of your soul that is still left in your body. Therefore, if only threequarters (75%) of your soul is still in your body, magical healing only restores 75% of the HP it would normally restore (rounded down).

**A maximum of 5 magical effects can be active on 1 person. This includes magical effects from items. Ask SL if you are unsure whether a certain magical item or spell counts as a magical effect.

***Only one magical effect can be active on an item, on any given time.

Skill	Class	Cost	Divinity/Mana
Fill in skill name	Fill in skill class	Fill in skill point cost	Fill in Divinity/Mana obtained by skill
Total		0	0

16

This list of events and quests is for your own administration (to track your skill points) and will therefore not be printed by Stichting Kederan.

Event		Skill points	Present (X)
KXIV	Taming Territory	3	
KXV	Conquering Krimmhild	3	
KXVI	Toil and Trouble	3	
KXVII	Portals of Power	3	
KXVIII	Burning Borders	3	
KXIXa	Silent Sacrifice	2	
KXIXb	Reaper Reborn	2	
KXX	A Chance to Change	3	
KXXI	Desperate Doomsayer	3	
KXXII	Friend or Foe	3	
KXXIII	Bursting Bubbles	3	
KXIV	Magical Monarchy	3	
KXV	Shifting Sands	3	
KXVI	Towering Town	3	
KXVII	Giant Growth	3	
KXVIII	Otherworldly Omens	3	
KXIX	Project Preparations	3	
KXXX	Waging War	3	
KXXXI		3	

Quest		Skill points	Present (X)
KQXII-XVI	Forward to the Past t/m Sizzling Solstice	10 Total	
KQXVII	Nature Knows	2	
KQXVIII	Merchants of Mysticism	1	
KQXIX	Finding Faith	2	
KQXX	Suddenly Sylms	2	
KQXXI	Fragile Fortress	2	
KQXXII	Thirsty Travelers	1	
KQXXIII	Meeting Matches	2	
KQXXIV	Hope for the Hopeless	2	
KQXXV	Treacherous Twilight	1	
KQXXVI	Dark Dreams	2	
KQXXVII	Karel's Quest	2	
KQXXVIII	Tea Time	1	
KQXXIX	Finding Food	2	
KQXXX	Minutes to Midnight	1	

Start items

Als startend karakter, en daarna als je dingen wilt meenemen, zul je je spullen in-game ook moeten aanschaffen. Hiervoor krijg je een startbedrag uit je ras en cultuur. Deze items moet je zelf meenemen naar Kederan, als je iets bent vergeten is het eventueel mogelijk om het geld ervoor terug te krijgen. Er is gekozen voor dit systeem om de handelaar met meer spullen te kunnen laten beginnen dan een ridder die bijna zijn volledige startgeld kwijt is aan armor en wapens. Zo hopen we een goede balans tussen de verschillende karakters aan te brengen en iedereen zijn unieke vaardigheden, maar ook spullen mee te laten brengen.

Aankopen

Tussen de evenementen gebruik je het bedrag dat staat bij het land waarin je in downtime (de tijd die tussen de evenementen verstrijkt) bent. Bij karaktercreatie gebruik je het land waaruit je karakter afkomstig is.

Natuurlijk mag je ook als groep iets kopen bijvoorbeeld een kampement, boot of huis. Als je als groep iets wilt aankopen als groep kan je het beste even een mail sturen naar kederan@live.nl.

Houdbaarheid

- Kruiden en giffen zijn 1 evenement houdbaar.
- Magic items zijn per hun prijs 1 evenement houdbaar. Dus voor dubbele kosten 2 events (rune items).
- Charged items zijn oneindig houdbaar en worden geleverd met 1 charge per bedrag (refiner items).
- Dierlijke producten zijn 2 evenementen houdbaar.
- Materiaal componenten zijn 3 evenementen houdbaar.
- Refiner materialen zijn 4 evenementen houdbaar
- Runes zijn 4 evenementen houdbaar.

De volledige lijst met alle items en hun kosten per land/gebied, is bijgevoegd achterin dit regelsysteem.

Rassen en volkeren

Een ras kiezen

Je kunt op Kederan een karakter van verschillende rassen kiezen. Rassen op Kederan kunnen specifieke kenmerken hebben. Dit soort kenmerken kunnen zowel positieve eigenschappen zijn, als extra uitdagingen binnen het spel geven. Je raskeuze kan op zichzelf al voldoende richting geven om je voor te kunnen stellen wat voor soort persoon je spelerskarakter is, hoe het spelerskarakter zich voelt en wat de eventuele motivatie van je spelerskarakter is.

De in dit hoofdstuk beschreven kenmerken gelden over het algemeen voor het grootste deel van het ras of volk. Nu zijn er binnen een ras of volk natuurlijk altijd uitschieters; dus laat je vooral niet beperken in je karakterbeschrijving door de informatie die je hieronder kunt vinden.

In onderstaand overzicht is te lezen welke rassen met elkaar nakomelingen kunnen krijgen.

	Humans	Dwarfs	Elves	Beastlings	Dragonborn	Firbolg	Gnomes	Goblins	Halflings	Orcs
Humans	X	X	X	*	X		X		X	
Dwarves	X	X		*	X		X		X	
Elves	X		X	*	X		X		X	
Beastlings	*	*	*	X		*	*	*		*
Dragonborn	X	X	X		X		X		X	
Firbolg				*		X				
Gnomes	X	X	X	*	X		X	X	X	
Goblins				*			X	X		X
Halflings	X	X	X		X		X		X	
Orcs				*				X		X

*kan alleen met behulp van een (specifiek) ritueel.

- De Faeryfolk, Redcaps en Pookah worden gecreëerd en kunnen niet op zichzelf nakomelingen maken.
- De Shifters, Willings en Nephilims zijn sub-rassen. Als je dit wilt spelen, moet je eerst een basisras kiezen uit de opties voor nakomelingen hierboven.

Inhoudsopgave – Rassen en volkeren

Humans.....	20
Dwarves.....	23
Elves.....	28
Beastling	32
Dragonborn	33
Faeryfolk.....	37
Firbolg.....	39
Gnomes	42
Goblins.....	43
Halflings	46
Nephilim	47
Orcs.....	51
Pookah.....	52
Redcaps	55
Shifters.....	59
Willings	61

Humans

Algemene rasinformatie

Humans zijn er in allerlei soorten en maten. Dit veelal gevarieerde volk is, door hun grote aanpassingsvermogen overal op de wereld van Kederan te vinden.

Persoonlijkheid en morele richtlijn

De Humans hebben als geheel geen sterk overeenkomende persoonlijkheden of morele overtuiging. Iets dat wel opvalt is dat ze snel leven; in slechts een kleine eeuw vormt een Human meestal 3 tot 4 generaties. Iedere generatie is weer iets slimmer dan de eerdere generaties. Zo leren de Humans van elkaar en van anderen. Leren is niet het enige waar Human in uitblinken, de Human is namelijk ook zeer goed in het vernietigen van beschavingen om zo terug te vallen naar een soms voorbijgegangene tijd. Hierdoor valt de Human dan een grote hoeveelheid generaties terug in hun kennis en leer. Dit gebeurt meestal als de technieken waarmee de mens werkt zover doorgegroeid zijn dat de basis niet meer te behappen valt voor de jonge generatie.

Fysieke beschrijving

Hun uiterlijke kenmerken lopen sterk uiteen: van slank tot dik en van mager tot gespierd, en alles er tussenin. Het haar van Humans kent veel verschillende kleurschakeringen; maar bruin, zwart en rood haar voeren duidelijk de boventoon. Ook de huidskleur verschilt per Human, hoewel deze zich vaak wel beperkt tot “natuurlijke” tinten: van lichtbeige tot donkerbruin. De ogen van Humans zijn grotendeels wit, met een gekleurde iris in het midden. Deze iris is meestal blauw, bruin of groen, hoewel andere kleuren ook waargenomen zijn. De meeste Humans hechten veel waarde aan hun uiterlijk, en dossen zich dan ook regelmatig uit in kleurige stoffen. De kleding van de Human geeft veelal een indicatie van de rang, stand of klasse van de betreffende Human.

Jong:	0 – 20
Volwassen:	21 – 45
Middelbare leeftijd:	46 – 70
Oud:	71 – 90

Onderlinge relaties

Afhankelijk van de samenleving waarbinnen Humans opgroeien, kiezen zij rond hun 18^e levensjaar een partner, of wordt er een partner voor hen gekozen. Hun paringsritueel is net zo gevarieerd als de Human zelf. Dit paringsritueel kan enkele minuten tot verscheidene jaren in beslag nemen.

Bij de Human draagt het vrouwtje het ontwikkelende kind in haar buik. De draagtijd is gemiddeld 9 maanden, waarna het kind ter wereld komt. De nestgrootte van de Human is doorgaans 1, hoewel er in uitzonderlijke gevallen ook twee- of drielingen geboren worden. De bevalling, zoals het werpen van het kind genoemd wordt, is voor de Human een zeer risicovolle gebeurtenis. Zonder medische hulp van een arts of vroedvrouw is de kans dan ook aanzienlijk dat de Human komt te overlijden.

Landen

Zoals eerder beschreven, zijn Humans over de hele wereld van Kederan te vinden. Hun kennis en leervaardigheid, evenals hun kracht om te vernietigen, heeft enkelen van hen zelf tot in de diepste mijnen van het Dwergerijk gebracht. Hierdoor zijn Humans ook in aanraking gekomen met de Drow die hier leven. De Drow houden de fysiek sterke Human mannen en een enkele Human vrouw heeft zich zelfs opgewerkt tot hoger in de rangen van de Drow. Verder zijn de Humans in Neovare, The Kingdom of Araum, Kortoga en in Dark Darnings in alle hoeken van de samenleving aanwezig. In het Mystic Forest worden Humans geweerd door de Halflings en de Elven die daar wonen. En in de Noordelijke Lost Plains is de dunne en tere mensenhuid niet opgewassen tegen de grillen van de

natuur. Wel leven er, in de drie dorpen van The Lost Plains, Humans die daar handeldrijven of andere bezigheden hebben.

Religie

In hun religie zijn Humans even gevarieerd als in al hun andere aspecten. Zij hangen geen specifieke God aan, maar alle 8 de Goden worden vertegenwoordigd onder de Human. Het enige ritueel waaraan vrijwel elke Human, op den duur, deelneemt is het eerdergenoemde paringsritueel. Zij hebben vrijwel zonder uitzondering een sterke drang zich voort te planten. Ze geloven in de kracht van velen en in het intellect van de ene.

Taal

Humans spreken common en vanwege hun snelle leervermogen mogen ze 1 extra taal kiezen.

Namen

Mannelijke namen: Tjeerd, Jasper, Alex, Ike, Henk, Dirk, Jan, Bram, Herman, Kees, Sjaak, Hendrik, Mohammed, Ali, Pjoter, Zack, Gerald.

Vrouwelijke namen: Sara, Kim, Emie, Julliette, Vera, Roos, Eva, Fatima, Jennifer, Mei-Ling, Mariska, Kirsten, Nuo, Soraya, Bahar, Olga.

Avonturiers van dit ras

Avonturiers die Human spelen kunnen het beste hun uiterlijke kenmerken aanpassen aan het Land waar ze vandaan komen. Zie hoofdstuk "Wereld" voor meer informatie.

Specifieke raseigenschappen

Als mens heb je geen specifieke rasvaardigheden maar wel extra te verdelen vaardigheidspunten.

Vrij te verdelen skillpoints	20
Startkapitaal:	325 dukaten

Dwarves

Algemene rasinformatie

De Dwarves zijn een stug en bijna onbeweeglijk ras. Hun standvastigheid vormt hun religie en manier van leven. Wat deze standvastigheid ook heeft gevormd is hun eer: een Dwarf houdt zich aan zijn belofte en een Dwarf zal niet snel stelen. Vanuit de Hooglanden van Mohr regeert High King Karel. Zijn invloed in de gebieden is nog klein en de Mountain Dwarves zijn een heel erg jong ras, dat pas ongeveer 250 jaar uit hun stenen gevangenis kwam om wederom Kederan te bevolken met hun wijze en mooie techniek. In Dark Peaks wonen de Dark Dwarves deze Dwarfs erkennen High King Karel niet als Koning en hebben hun eigen “Koning”, die zij een Forge Lord noemen. Melbek Garnam regeert in Dark Peaks als Forge Lord. Dwarves zijn gek op goud en hun taal kent vele woorden voor dit glimmende goedje.

Persoonlijkheid en morele richtlijn

Sinds The Divide leven de Dark Dwarves en Mountain Dwarves als afzonderlijke rassen. Daar waar de Mountain Dwarves 200 jaar in steen zijn veranderd, hebben de Dark Dwarves door kunnen leven door het ritueel van The Divide. Hierdoor waren ze al hun vergaarde kennis kwijt en moesten ze opnieuw leren te smeden diep in de mijnen onder Dark Peaks.

Mountain Dwarves

De Mountain Dwarves zijn vriendelijke eervolle persoonlijkheden goud en familie staan voorop, naast hard werken en veel drinken. Hun koning is een rechtvaardige High King en hij werkt nauw samen met de Humans. High King Karels richtlijnen staan geschreven in de 5 codes waar elke Mountain Dwarf zich aan dient te houden:

1. Wees eerlijk;
2. Werk hard;
3. Vertrouw op je familie;
4. Geloof in goud;
5. Vier feest.

Het Mountain Dwarvenrijk bestaat uit verschillende clans. Er zijn de 7 greater clans met hiernaast de lesser clans die afstammen van deze 7 grotere clans. De aftakkingen, waar deze lesser clans uit bestaan, worden gevormd door degenen die eigen Holds zijn gestart. Echter, de 7 grotere clans zullen zelf altijd in de High Hold blijven. Niet uit verplichting maar uit eigen interesse.

Een clan is een grote dwergenfamilie geleid door 1 clanhoofd. Het clanhoofd regelt alles binnen zijn clan. Van een kleine ruzie tussen de jongelingen tot grootschalige ruzies tussen de leidingen van verschillende mijnen of handelshuizen binnen de clan. Ook heeft het clanhoofd verantwoordelijkheid naar de High King en zit hij in een raad met de andere clanhoofden die de High King ondersteunen en bij de dood van de High King een nieuwe High King kiezen.

Clan Armrus

Deze clan staat vooral bekend om hun metaal mijnwerkers. Deze clan graaft het meeste ijzer van alle clans en handelt dus ook veel met de andere clans. Ze hebben goede relaties met iedere clan en weten zich ook neutraal te houden binnen de regelmatig terugkerende conflicten tussen de clans.

Clan Gremmur

De edelsmeden; de clan die bekend staat om hun kunst in het maken van sieraden. In de tijd voor de vloek waren zij de rijkste clan en moest de High King in tijden van noodgeld lenen van deze clan.

Clan Gralmin

De wapensmeden; de enige clan die wapens mag maken wegens een clan-oorlog 100 jaar geleden. Het lijkt hierdoor wellicht dat deze clan veel macht heeft, maar dit is niet het geval. Zij vormen namelijk tevens de enige clan die geen zelfstandig leger mag hebben. Vele clans hebben daarom respect voor deze clan.

Clan Bromgurn

De pantsersmeden; deze clan is een clan van onrust en ruzie. Iedere clan maakt pantsers, maar niemand zo goed of zoveel als deze clan. Dat is echter niet de reden voor de ruzies. De reden is dat deze clan heel makkelijk handelt met andere rassen; té makkelijk als je het andere clans vraagt.

Clan Hjolron

Dit is de clan van de diepmijners. Deze clan is de grootste rivaal van de clan van High King Karel (Amrus); omdat ze ook ijzer mijnen, echter gebeurt dit niet op dezelfde schaal als Clan Amrus. Zij mijnen echter wel dieper en kunnen hierdoor de zeldzamere edelstenen delven. Clan Hjolron woont in de diepste wortels van de berg en heeft de diepste mijnen.

Clan Umrom

Clan Umrom is de clan van de smelters. Het smelten van metaal is een proces dat door iedere clan wordt gedaan. Echter, niemand kan het runestaal smelten; op deze clan en de runemeesters na. Deze clan kent ook de meeste runemeesters binnen de clan.

Clan Granrak

Dit is de clan van de runemeesters; té machtig om in grote getalen in andere clans te zitten. Omdat er dan, in geval van een clan-oorlog, dusdanig veel destructieve magie zou worden gebruikt dat de berg zou kunnen breken. Daarom is deze clan opgericht; de kleinste clan binnen de Highhold. Maar een zéér gevreesde clan als er conflicten ontstaan.

Dark Dwarves

De Dark Dwarves zijn bijna het tegenovergestelde van de Mountain Dwarves; je wilt een groepje Dark Dwarves niet in een donker steegje tegenkomen. Hun eer is enkel naar elkaar en het enkel omdat dat ze zulke goede ambachtsmannen zijn dat ze getolereerd binnen ander samenlevingen. Binnen hun eigen samenleving staan familie, goud en arbeid voorop. Daarnaast willen ze een goede positie voor hun Forgelord en zullen ze Mountain Dwarves in diskrediet brengen. Verder hebben ze een bloedhekel aan elven; die rare wezens gaan te langzaam en die vieze Drow proberen altijd hun tunnels te stelen. Al is er, op papier, vrede tussen de Dark Dwarves en de Drow, wanneer ze elkaar in het donker tegenkomen zullen ze vechten.

De Dark Dwarves zijn ook onderverdeeld in clans waaruit de Forge Lord gekozen wordt door de Stonecouncil. Deze council wordt 1 jaar voor het sterven van de Forgelord opnieuw samengesteld uit 3 leden van iedere clan. Het verkiezingsproces duurt meestal een jaar waarin de oude Forgelord van de Dark Dwarves verder regeert onder toezicht van een Elder uit de Doomsmiter clan. Dit om te voorkomen dat de leider in dienst misbruik maakt van zijn macht om de verkiezingen te beïnvloeden. De Stonecouncil mag vrij stemmen binnen de verkiezing, dit leidt ertoe dat er binnen iedere clan alleen gestemd wordt op een persoon uit de eigen clan. Je zou denken dat er door dit proces eeuwig door gedebatteerd wordt maar tegen het einde van het jaar weten de Dark Dwarves altijd een nieuwe Forge Lord te kiezen.

Clan Doomsmiter

Deze clan gaat over de rune magie en de handel binnen het Duerger rijk. De oudste en meest respectvolle leden van het ras zijn deel van de clan. Niemand weet hoe dit komt, maar er zijn geruchten dat de deze clan over oude runen beschikken die de dood kunnen weren. Dit zorgt vaak voor conflicten tussen Clan Doomsmiter en Clan Redslasher.

Door de loop der jaren zijn de Dark Dwarves meer gaan reizen buiten hun eigen, al veroverde, landen en zijn ze gaan handelen met andere rassen. In de Dark Peaks zelf worden prijzen meer opgedreven bij verkoop aan de zwakkere rassen en hebben deze het hier maar mee te doen. Maar ook bovengronds zijn de Dark Dwarves gaan onderzoeken. En zo kwamen ze de rijken boven de grond tegen. Eerst werden er enkel met toestemming van de Doomsmiters in grondstoffen gehandeld, maar later werd het taboe van het rasgeheim der runemagie verbroken en werd ook dit verkocht. Om de monopolie niet te verspelen, werden er alleen rune-items verkocht maar níét de formule om deze te maken.

Clan Redslasher

Hoewel de andere 2 clans de Goden hebben afgezworen bleven de Redslashers trouw aan Mohr. Dit komt doordat deze clan in de oude dagen een Slasher Oath (eed) van schaamte heeft afgelegd. Deze eed is afkomstig van vóór de Godenoorlog, toen de Dwarves nog als 1 volk leefden binnen Kederan. Wat deze eed precies inhoudt is verloren kennis, ook binnen de Dwarves zelf, het is verloren geraakt tijdens “The Divide” (splitsing van de Dwarves). Het enige dat ze weten is dat deze eed de clan nog steeds bindt. Dus, hoewel niet meer formeel gebonden aan de Slasher Oath, streven zij nog steeds naar het sterven in de verdediging van hun volk.

De Redslashers bevinden zich vooral in de trainingshallen en armories van het ras. Hier zijn ze constant bezig met trainen en het maken van wapens en pantsers die worden verstuurd naar Clan Doomsmiter om daar versterkt te worden. Als ze niet aan het trainen zijn patrouilleren ze hun gebieden in Dark Peak.

Veelbelovende Redslashers krijgen een speciale missie om Redcrushers te worden. Eerst werden ze de Drow gebieden ingestuurd met als doel grootse vijanden te verslaan en een slaaf mee te nemen die het kon navertellen. Dit betekende dat de slaaf mee moest naar het monster/conflict en het moest overleven. De Dark Dwarf moest dus niet alleen de encounter verslaan en overleven, maar ook zijn slaaf beschermen. Hiermee bewijst hij dat hij zijn volk kan beschermen. Maar na de vredesverdragen met de Drow moesten ze de aspirant Redcrushers ergens anders heensturen dus werd de bovenwereld een goede optie.

Clan Rockwomb

Een van de minder invloedrijke, maar meest belangrijke clans van de Dark Dwarves is verantwoordelijk voor het voortbestaan van de Dark Dwarves: zowel door genezing als door voortplanting. Hierdoor bestaan de meeste dwergen in de clan uit vrouwen. Je zou denken dat dit gedaan wordt omdat deze clan de baarmoeder zou zijn van het rijk. Maar eigenlijk is dit omdat clan Rockwomb gaat over de plaatsing van clans. Een Dark Dwarf bewaart zijn familienaam, maar krijgt zijn clannaam gekozen door Clan Rockwomb. Alleen de royale bloedlijnen in de clans worden automatisch geplaatst in hun bijbehorende clans.

Sinds de creatie van de clans heeft clan Rockwomb altijd een vrouwelijk hoofd gehad. En een filosofie van deze clanhoofden was altijd soortgelijk: *“mannen kunnen dagenlang ruziën om een tafel maar als er echt werk gedaan moet worden kan je het beste het werk aan een vrouw overlaten.”*. Deze filosofie is steeds sterker overgenomen van de Drow; een bekwame vijand, die als enige ras in de Dark Peaks die een gevaar is voor de Dark Dwarves.

De sterkste manier van genezing voor de Dark Dwarves is met runen. Helaas ziet clan Doomsmiter dit niet als een hele grote prioriteit dus zijn de dwergen van clan Rockwomb ook tot normale genezing gedwongen. Dit begon ooit in het klein met wevers om verbanden te weven, tegenwoordig zijn er scholen binnen de clan om dwergen op te leiden tot dokters en chirurgen.

Fysieke beschrijving

Dwarves zijn kort, breed en sterk. Zowel de mannen als vrouwen dragen baarden en vanaf het moment dat ze volwassenheid bereiken, laten ze hun baard groeien. Dwarves werken door tot ze sterven. Naast het harde werken geeft hun vele alcoholische bestaan hun wangen een rode kleur. Waarbij dit vooral bij de Mountain Dwarves zichtbaar is, de Dark Dwarves hebben een lichte, bijna witte, huidskleur.

Jong:	0 – 50
Volwassen:	51 – 120
Middelbare leeftijd:	121 – 200
Oud:	201 – 250

Onderlinge relaties

De Dark Dwarves en Mountain Dwarves hebben onderling ruzie en zullen elkaar zonder wapens in de haren vliegen. Wapens worden hierin alleen gebruikt als de ene dwerg iets persoonlijks heeft misdaan aan de andere Dwarf. De enige manier om een Mountain Dwarf en een Dark Dwarf samen te laten werken, is wanneer ze beide uit een Human-rijke omgeving komen. Familie en goud komen op de eerste plaats bij beide sub-rassen. Echter, er bestaan ook veel verschillen; waar eer bij de Mountain Dwarves verder rijkt dan hun eigen ras zullen de Dark Dwarves veelal racisten zijn.

Landen

Dark Dwarves

De Dark Dwarves komen voornamelijk voor in het Noordelijke deel van de Dark Peaks, genaamd het Duerger rijk. Ze leven daar in hun hoofdstad Ghaldurthroung; een diep gelegen stad waar het licht komt van Lava en magische lampen. De meeste andere rassen hebben alleen over deze stad gehoord in de liederen die door de Dark Dwarven bards wordt gezongen. In deze liederen is het een stad geheel gemaakt van goud, waarin het licht van de lavarivier weerkaatst. Vanuit de Dark Peaks hebben de Dark Dwarves ondergrondse gangen waarvan alleen zij weten waar de ingangen liggen, zodat ze hun handel veilig onder het land door kunnen vervoeren.

De Dark Dwarves worden zelden gezien in The Lost Plains, Mystic Forest en Neovare.

Mountain Dwarves

De Mountain Dwarves zijn in de afgelopen 200 jaar steeds meer richting het Noorden opgerukt en rijken nu zelfs tot in Kortoga.

In The Kingdom of Aurum zijn de Mountain Dwarves, net als bijna ieder ras, goed vertegenwoordigd. De Mountain Dwarves worden zelden gezien in The Lost Plains, Mystic Forest en Dark Dannings.

Religie

Onder de Dark Dwarves zijn vele oude gebruiken die de Mountain Dwarves ook hebben: het geboorteritueel van een groot feest geven bijvoorbeeld. Daarnaast wordt ook bij beide volkeren hun

koning of Forgelord, zoals de Dark Dwarves hem noemen, gekozen door de Clan elders. Beide volkeren hebben ook clanspecifieke rituelen die vooral met familie, goud en feesten te maken hebben.

Aan het einde van hun leven gaan de oude Dwarves van beide volkeren liggen, in een sterfritueel. Dit ritueel is het laatste ritueel dat een Dwarf zal uitvoeren en hij zal dit ritueel alleen initiëren als hij niet meer kan werken door ziekte of als hij klaar is met leven.

Taal

Beide volkeren spreken Common en Dwergeren.

Namen

Mannelijke Dwarves: Bhalnir, Tharmek, Daerram, Bermyr, Gremdrum, Darnar, Bungron, Muirdir, Guldek, Hjalthrún

Vrouwelijke Dwarves: Brilwynn, Gwinnis, Kaitryn, Naerbelle, Bralryl, Nassvian, Bonwyn, Bylmyl, Runvian, Rynryl

Typische Dark Dwarf familienamen: Garnam, Tergran, Karnam, Elnura, Einbelle en Nysbera

Avonturiers van dit ras

Dwergeren hebben baarden, zowel mannen als vrouwen, en het liefst zo groot mogelijk. Het beste is om deze te maken van wol daarvan krijg je een grote volle baard van. Met een touwtje kan je deze dan achter je hoofd vastbinden. Verder is een dwerg zwaarbewapend en zal hij/zij gepantserd rondlopen. Bij voorkeur in metaal voor oorlog, en in leer of een gambeson buiten oorlogstijd.

Specifieke raseigenschappen

Vrij te verdelen skillpoints: 16
Startkapitaal: 345 dukaten

Kies 2 vaardigheden uit de onderstaande lijst	
Dungeon Knowledge	Wanneer je ondergronds bent, weet je altijd de weg terug te vinden.
Dark Vision	Je kunt zien in het donker.
Rune Knowledge	Je kent het runenalfabet, je kunt er echter verder nog niets mee.
Dwarven Gold	Je ontvangt 100 dukaten extra bij karaktercreatie.
Dwarven Toughness	Je krijgt 1 extra HP.

Elves

Algemene rasinformatie

Elven zijn hoeders van kennis en zijn zeer traditioneel of cultureel ingesteld. Het Elvenras heeft een natuurlijk elegantie; ze hebben een mooi uiterlijk voorkomen en zijn gracieus in hun bewegingen. Deze wezens bestaan al lange tijd op Kederan, maar zijn een tijdlang wat op de achtergrond gebleven. Sinds ongeveer 150 jaar, zijn zij in toenemende mate op de wereld aan het verschijnen. Het Elvenras is verdeeld over vier sub-rassen:

- High Elves
- Wood Elves
- Half Elves
- Drow

Persoonlijkheid en morele richtlijn

De Elven hebben als geheel geen sterk overeenkomende persoonlijkheidskenmerken of morele overtuiging. Als er al iets is wat op zou vallen, is dat oudere Elven door hun lange levensstandaard wat minder makkelijk “connectie” maken met vluchtiger levende rassen. Moraalgrenzen kunnen wat verschoven zijn door hun levenservaring.

Per subgroep zijn er echter wel degelijk verschillen aan te duiden:

High Elves

High Elves zijn statig en rechtlijnig, soms worden zij ook wel als star omschreven. Ze streven perfectie na in hun kennis en kunde; zowel als het gaat om ambachten als in wetenschap. Het zijn specialisten, maar hun soms superieure houding maakt sommigen van hun ras arrogant naar andere niet-High-Elfse rassen. High Elves zijn erg gesteld op regels en zijn, in principe, goed van inborst.

Wood Elves

Wood Elves zijn, in tegenstelling tot de High Elves, veel speelser en veel meer bezig hun leven te leiden in harmonie met de natuur waarin zij leven. Wood Elves zijn veel meer geneigd om met andere rassen samen te werken dan de High Elves. Ze zijn veel makkelijker benaderbaar dan de starre High Elves, maar tegelijk ook ontvankelijker voor invloeden van buitenaf zoals bijvoorbeeld corruptie of inmenging met andere niet-Elfse rassen.

Half Elves

Half Elves zijn bastaarden die zijn ontstaan uit de menging tussen Elf en niet-Elf. Binnen deze groep Elven zit grote variëteit als het gaat om persoonlijkheden en morele instellingen. Ondanks dat Half Elves sterke eigenschappen erven van zowel hun Elfse als niet-Elfse ouder die hen tot bekwame personen vormt, worden Half Elves door de volbloed Elven als minder ras beschouwd.

Drow

De Drow is een ondergronds levend Elvenras. Ze zijn gesloten, geheimzinnig maar vooral ook vaak bedrieglijk. Ze gedijen het beste in het duister en zullen geen enkel bezwaar hebben om daden uit te voeren waar andere rassen vraagtekens bij zetten. Door hun harde leefomstandigheden, zijn de Drow ontwikkeld tot een hard en sadistisch volk met een strak, maar niet altijd logisch, regime; elkaar constant testend op zwakte en continue bezig met het vergaren van macht of aanzien van de Matriarch van hun stam.

Fysieke beschrijving

Zowel de High Elves, Wood Elves en de Drow zien er, wat betreft postuur, hetzelfde uit. Alledrie de volbloed Elvenrassen hebben lange puntige oren. De Drow heeft, in tegenstelling tot de Wood Elves en High Elves slechts één huidtint en haarkleur; de Drow heeft een zwarte huid tint en heeft wit haar.

High Elves kleden zich vaak in erg statige kleding, De Wood Elves verkiezen kleding in natuurtinten; kleding waarmee ze zichzelf gemakkelijk kunnen voortbewegen in hun omgeving zonder op te vallen. De Drow heeft slechts donkere kleding aan. Zwart is over het algemeen gebruikt als basiskleur al dan niet gecombineerd met donkerblauwe, donkerpaars en donkergrijze accenten.

De Half Elves hebben slechts de puntige oren die hun deels-Elfse oorsprong sterk kenmerkt. Andere kenmerken komen uiteraard ook vanuit het ras van de andere ouder. De variëteit binnen deze subgroep is daardoor vele malen groter dan bij de overige drie subgroepen.

Jong:	0 – 65
Volwassen:	66 – 150
Middelbare leeftijd:	151 – 235
Oud:	236 – 300

Onderlinge relaties

De onderlinge omgang tussen subgroepen en overige rassen wisselen wat. Door hun statige (en soms superieure) houding worden de High Elves gemakkelijk als arrogant beschouwd. Maar desondanks, gaan High Elves en Wood Elves goed met elkaar om. Beide subgroepen hebben weliswaar moeite met de Drow, ze erkennen deze groep wel als een Elvenras, maar door grote verschillen in moreel, lopen er vaak conflicten tussen deze sub-rassen.

De Half Elves worden bij andere rassen prima ontvangen. Echter, wordt dit sub-ras door de volbloed Elven als inferieur gezien. Dit wil niet per se zeggen dat de sub-rassen ze automatisch als minderwaardig behandelen, maar er zal gemakkelijk een verschil gemaakt worden. Half Elves worden niet toegelaten als deelgenoot in de volbloed stammen. Het is hierdoor, dat Half Elves eerder opgroeien bij het volk van de niet-Elfse ouder.

De Drow zijn erg op zichzelf en beschouwen zichzelf als het meest zuivere en waarlijke Elvenras op Kederan. Hun superieure houding tegenover de andere subgroepen in combinatie met hun gemakkelijk agressieve manier van handelen maakt de Drow niet vaak een welkom reisgezel, tenzij het tegenovergestelde zich heeft bewezen.

Landen

Elven hebben zich over de hele Kederaanse wereld begeven. Wel moet gezegd worden, dat de afgelopen 150 jaar de Elven in grotere getallen opgemerkt worden en dat het aantal Half Elves pas sinds de laatste 100 jaar in grotere getallen voorkomt.

Religie

De Elven erkennen de Goden van Kederan. Hierdoor zullen er binnen de Elvenrassen allerlei priesters, priesteressen en volgelingen te vinden zijn. Wel heeft iedere subgroep een natuurlijke aantrekkingskracht tot specifieke Goden.

Zo is Erasu sterk vertegenwoordigd bij de High Elves, de Huntress bij de Wood Elves en zowel de Seductress als Rach'tsor bij de Drow.

Taal

Elven spreken hun moedertaal "Elfs" en de algemene wereldtaal "Common".

Namen

De namen (zowel de voor- als familienaam) van Elven zijn lang en uitgebreid. Vaak hebben deze drie of meer lettergrepen. De Half Elves hebben vaak een meer wereldse roep- en familienaam, maar soms ook een Elvennaam gekregen van hun Elfse ouder

Avonturiers van dit ras

Drow

Mannen zijn ondergeschikt aan de vrouwen in hun maatschappij.
Zwart geschminkt, wit haar, donkere kledij, puntige oren.

High Elves

High Elves kenmerken zich door rijke kostuums, puntige oren en (over)verzorgd uiterlijk. Ze voelen zich comfortabel in discussies en vergaderingen en komen door hun levenservaring en houding gemakkelijk hooghartig over. Zij dragen vaak sabels of langere zwaarden; scherp, maar ook rijkversierd. High Elves zullen altijd proberen te voorkomen om tot gevecht over te gaan; voor hen is het gesproken woord hun grootste wapen. Maar als het ervan zou komen, dan staan zij zeker hun mannetje.

Wood Elves

Wood Elves kenmerken zich door hun puntige oren en hun, op natuur gerichte, kledingstijl. Ze hanteren bij voorkeur de boog en korte messen; praktisch in zowel gevecht alsmede voor hun overleving in de natuur. Ze zijn veel toleranter dan de High Elves, maar zijn snel vertoornd wanneer men de natuur niet respectvol hanteert.

Half Elves

Half Elves hebben de puntige oren van hun Elfse ouder. Verder komen ze in dusdanig veel variëteit voor op de wereld, dat er geen algemene beschrijving past.

Half Elves worden wel als inferieur beschouwd door de andere drie sub-rassen van de Elven, maar vaak ook geprezen vanwege hun schoonheid en gratie bij de andere rassen waar ze bij wonen.

Drow

De Drow is kenmerkend door hun zwarte huid en hun spierwitte haren. Ze gedragen zich superieur tegenover andere rassen. Wel zullen mannelijke Drow zich ondergeschikt gedragen naar vrouwelijke Drow. Wanneer zij tegenover vrouwelijke personen komen te staan die niet-Drow zijn, zullen zij eerst wat verward reageren omdat zij niet per se weten hoe ze zich moeten gedragen; het is hun immers ingeprent zich nederig op te stellen naar vrouwen. Mannelijke Drow zijn goed getraind in vechtkunst; door hun competitieve karakter zijn de mindere krijgers allang verdwenen.

Specifieke raseigenschappen

Hoewel er niet echt openbaar over wordt gepraat, zijn Elfen bijzonder als het gaat om zwangerschappen. Wanneer een Elf zwanger is, zal zij het kind slechts voor een korte tijd dragen. Na ongeveer twee maanden is er een pre-geboorte. Hierbij wordt het kind uit het lichaam gestoten terwijl het nog in de vruchtzak blijft zitten.

Een kind blijft nog minstens een jaar in zo een vruchtzak tot de voedingsstoffen van vruchtzak niet meer voldoen om het kind te voeden. Als het kind sterk genoeg is, scheurt hij zelf de vruchtzak open. De Elf wordt wel geboren als baby en zal vanaf dat moment moeten worden verzorgd en gevoed door de ouders of verzorgers.

Vaardigheden High Elves

Vrij te verdelen skillpoints:	18
Startkapitaal:	270 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst

- Arcane Connected Je ontvangt 1 extra Mana (deze wordt toegevoegd aan je totale hoeveelheid Mana en wordt ook dusdanig gebruikt).
- Weaver of Magic Je kunt een elementaire genezende spreuk of een spreuk die schade toebrengt op 1 niveau hoger casten dan normaal (je moet deze spreuk dus wel beheersen). Hierdoor telt het effect van de normale spreuk +2; dus bijvoorbeeld +5hp genezing in plaats van de normale +3hp genezing. Je kunt deze vaardigheid 1x per dag gebruiken.
NB: Dit houdt wel in dat het aantal woorden om de spreuk te casten ook als een level hoger telt. Om bijvoorbeeld een level 1 spreuk in combinatie met deze vaardigheid te gebruiken moeten er dus niet 10, maar 20 woorden uitgesproken worden om te casten.
- Lore of Life Omdat je al zo lang leeft heb je meer kennis dan de gemiddelde persoon. Je kunt de spelers vragen om informatie over een specifiek ras. Dit zal enkel algemene informatie zijn, geen persoon-specifieke informatie.

Vaardigheden Wood Elves

- Vrij te verdelen skillpunten: 18
Startkapitaal: 265 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst

- Woodland Tracker Je weet in het bos altijd de weg terug te vinden.
- Improved Archery Je kunt 1x per dag met een boog een "Double" schieten.
- Herbalist Als je giften of kruiden zoekt, zie je 1 extra gif/kruid. Je kunt echter nog steeds hetzelfde aantal kiezen als normaal, je keuze is alleen groter.
- Hunter Kies 1 van de beschreven rassen. Tegen dit ras doe je, met alle wapens, 1 extra schade wanneer ze door jou gehanteerd worden.

Vaardigheden Half Elves

- Vrij te verdelen skillpunten: 19
Startkapitaal: 250 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst aan de hand van je achtergrond (ouders)

- Arcane Connected Je ontvangt 1 extra Mana (deze wordt toegevoegd aan je totale hoeveelheid Mana en wordt ook dusdanig gebruikt).
- Woodland Tracker Je weet in het bos altijd de weg terug te vinden.
- Dark Vision Je kunt zien in het donker.

Vaardigheden Drow

- Vrij te verdelen skillpunten: 18
Startkapitaal: 285 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst

- Poison Ritualist Je kunt 1x per dag één gif naar 1 niveau hoger brengen. Het kost je tot het volgende dagdeel om dit voor elkaar te krijgen. Je hoeft hier niet fysiek mee bezig te zijn, maar het gif moet wel op dezelfde plaats blijven staan: bijvoorbeeld op een alchemistentafel.
- Pain Fanatic Je bent immuun voor de call "Torture".
- Dark Vision Je kunt zien in het donker.

Extra Mana
(Seductress)

Je ontvangt 2 extra Divinity die enkel voor Seductress-gebeden gebruikt kan worden.

Beastling

Algemene rasinformatie

Beastlings hebben meer variaties in rassen dan Humans hierdoor is het bijna onmogelijk om alle Beastlings hier te noteren. Ik zal mij dan focussen op de Beastling rassen die leven in de landen waarin we met Kederan gaan spelen.

Komt in de aanloop naar Kederan 32 beschikbaar.



Dragonborn

Algemene rasinformatie

Dragonborn leven verspreid over de drie elanden van Neovare. De eilanden van Neovare zijn genoemd naar de draken die er huizen. Deze draken worden aanbeden door de daar aanwezige mensenvolkeren. Deze draken zijn onderling van hetzelfde ras, maar ieder uniek door hun specifieke kenmerken.

Dragonborn zijn het nageslacht dat is ontstaan uit menging tussen de Draken en de daar levende mensen. De uitverkoren vrouwen worden naar hun meesters geleid om zich lichamelijk over te geven aan hen. Na een draagtijd van negen maanden zullen zij bevallen van een Dragonborn. Echter, is de invloed van de draken van dusdanige aard, dat de draagmoeders altijd sterven bij de geboorte. Tot ze gaan bevallen, worden zij met de grootste eer en aanzien behandeld door iedere bewoner van Neovare. Zij zal, gedurende de tijd dat ze de Dragonborn draagt, niets tekortkomen in luxe, gemak en voedsel.

Dragonborn worden gezien tot verheven mensen en worden in Neovare beschouwd al superieur ras; een ras dat dichterbij hun meesters; de Draken, staat.

Persoonlijkheid en morele richtlijn

Dragonborn is een hard en trots ras. Intelligent, maar gemakkelijk hooghartig en neerbuigend. Dragonborn houden zich aan de wetten van Neovare. Net als de overige inwoners van de eilandengroep zijn ze erg gericht op orde en gezag. Wat zij als “juist” beschouwen, is in de ogen van anderen soms discutabel. Ze zijn erg territoriaal ingesteld en vinden rijkdom, bezit en aanzien erg belangrijk.

Fysieke beschrijving

Dragonborn zijn qua postuur mensachtig. Wel dragen zij uiterlijke kenmerken die aantonen van welke draak zij afstammen. Iedere Dragonborn worden getekend door gekleurde schubbenpatronen die rond de haargrens, in hun hals, rond de schouderpartij en bovenarmen zichtbaar zijn. Dit loopt geleidelijk over van menselijke huid naar drakenschubben.

Dragonborn hebben een bijzondere oogkleur; deze zijn opvallend fel gekleurd in dezelfde teint als waar hun drakenouder in bestaat. Er bestaan zelfs Dragonborn waarbij de draakessentie danig sterk vertegenwoordigd is, dat de pupillen ook lijken op die van hun draak-voorouders. Wanneer Dragonborn in hun middelbare leeftijd geraken, zullen zij hoorns ontwikkelen. Hoe ouder een dragonborn is, des te groter de hoorns. Tot slot hebben Dragonborn een staart. Ook deze draagt de geschubde kleur die overeenkomt met hun drakenafkomst.

De Dragonskin Dragonborn die afkomstig zijn van de witte draak Vilir, zijn ranker dan de twee andere Dragonborn groepen. Naast dat deze ranker zijn, is dit de enige Dragonborn soort die vleugels heeft.

Onderlinge relaties

Dragonborn zullen niet-Dragonborn eerst als inferieur beschouwen totdat het tegendeel is bewezen. Ze zijn zeker wel coöperatief, maar er zal altijd iets tegenover (moeten) staan. Dit geldt ook andersom; Dragonborn houden er niet van om een (ere)schuld te hebben bij anderen en zullen er alles aan doen om deze in te lossen.

Wanneer een Dragonborn eenmaal een persoon beschouwt als gelijkwaardige (gebaseerd op eer, rijkdommen, aanzien, etc.), dan zul je al snel merken dat de Dragonborn een invloedrijk ras is.

Er heerst, tijdens de zomerperiode, uiterste neutraliteit tegenover inwoners van Kortoga. Ze zullen hen niets aandoen door de aloude wapenstilstand. Eenmaal in de winter, zullen personen uit Kortoga een voorkeursdoelwit zijn van Dragonborn om te ontdoen van bezittingen. Dit zullen zij niet snel zelf doen; maar zullen hun invloed aanwenden om dit voor elkaar te krijgen en zich vervolgens te goed doen aan de vergaarde rijkdommen.

Neovare

Neovare is de naam van de eilandengroep die ten Noordoosten van Kortoga, enkele kilometers uit de kust, in de IJsee ligt. De legenden vertellen dat deze eilandengroep ooit deel was van een groter continent, maar dat dit deel honderden jaren geleden afgesplitst is geraakt door een enorme vloedgolf die het land overspoelde.

De heersers van deze eilandengroep zijn de Dragonborn. Zij hebben op hun beurt een mensengroep onder hun hoede. Gedurende de zomermaanden, als de natuur tot bloei gekomen is, wordt er volop handelgedreven. De inwoners verrijken zich gedurende deze periode aan de handelaren, ambachtslieden en jagers die af en aan reizen om een graantje mee te pikken van de rijkdom van Neovare. Gedurende deze maanden geldt tevens het niet-aanvalsverdrag dat zij met Kortoga gesloten hebben.

Wanneer de winter zijn intrede doet, dalen de temperaturen rond de IJsee tot ver onder het vriespunt. De inwoners van Neovare teren gedurende deze maanden op de voorraad die zij in de zomer hebben aangelegd en zijn afhankelijk van de 'Skeeters' om zich van nieuwe voedselvoorraden te voorzien.

Zodra de IJsee in deze maanden compleet bevroren is trekken de Skeeters, een subgroep van de inwoners van Neovare, over het grote ijs in de richting van Kortoga. Hier roven en plunderen zij dat het een lieve lust is. Daar het niet-aanvalsverdrag niet geldt tijdens de wintermaanden, wordt dit ook gedoogd; net als dat aanvallen en plunderingen ook vanaf Kortoga naar Neovare plaatsvindt. De Skeeters brengen hiermee rijkdommen en voedsel binnen, die in de zomermaanden weer verhandeld kan worden.

Elk eiland binnen de eilandengroep vertegenwoordigd één van deze drie draken: Magni (welke staat voor macht), Valdir (welke staat voor kracht) en Vilir (welke staat voor wilskracht).

De eilanden ontleen hun naam van de draak die er huist. Omdat Dragonborn de essentie van één van de draken dragen, worden zij van jongs af aan opgeleid voor hoge functies zoals bijvoorbeeld leiderschap over de Skeeters, of het bekleden van een hoge functie in de samenleving.

Tussen de verschillende eilanden (Magni, Valdir en Vilir) heerst, ondanks de vreedzame samenwerken, een grote rivaliteit om tijdens de plunderingen in de winter de grootste buit binnen te halen. Elk eilandvolk gelooft dat "hun" draak het sterkst is en bewijst met grote veroveringen grote eer aan hun draak.

Religie

Goden spelen in het leven van de Neovarieten geen grote rol. De personen die een God aanhangen kunnen terecht in een van de specifieke tempels die verspreid liggen over de eilandengroep; elke God is vertegenwoordigd op Neovare. Echter, het zijn voornamelijk de drie draken die echt aanbeden worden op Neovare.

Zoals hierboven beschreven, spelen de Goden over het algemeen een minder grote rol in het leven van de Neovarieten. Echter, er zijn uiteraard wel sub groeperingen die het geloof in een specifieke God sterk uitdragen en Zijn/Haar legendes en mythes uitgebreid beschreven hebben in hun heilige boeken. Een van deze groeperingen is een groep die zich centreert in de hoofdstad van Neovare: Ys. Zij geloven dat Mishka, de Zeegod, de enorme vloedgolf heeft opgeroepen waardoor Neovare afgesplitst is geraakt van de rest van het continent. Maar evenzo wordt binnen Neovare elke Godheid gekend door zijn eigen groeperingen, welke deze religie aanhangen en het geloof sterk uitdragen.

Taal

De Dragonborn worden door hun Draak-ouder onderwezen in de Draconic taal. Deze eer is slechts aan hen toebedeeld. Verder spreken Dragonborn de Kederaanse “Common” spreektaal.

Namen

De namen van Dragonborn zijn lang en hebben een trotse, grootse klank. Dit helpt hun in het voorwenden van hun aanzien. Hoe groter de invloed van de Draken ouder, des te bombastischer de naam van de Dragonborn.

Avonturiers van dit ras

Dragonborn zijn echte leiders. Ze zullen het in zich hebben om zichzelf boven “het gewone volk” te plaatsen om zo te kunnen coördineren.

Dragonborn die een te lange tijd niemand hebben om over te heersen of niets te hebben om zich tegoed aan te doen, kunnen in een persoonlijke crisis terecht komen. Het menselijk deel in hen zal zich eenzaam gaan voelen en zich meer manifesteren. Eenmaal op dit punt aangekomen, zullen zij mogelijk “zachtaardiger”. Maar zeker neerslachtiger zijn in hun doen en laten.

Specifieke raseigenschappen

Ieder Dragonborn personage dient minstens één keer rijkdom aan te kopen van de vrij te verdelen skillpoints. Verder dient deze zijn voorkomen te conformeren aan de afkomstige draak-voorouder. Er zijn groene, rode en witte dragonborn afkomstig van Neovare.

Afhankelijk van hun oorsprong, komen Dragonborn in drie varianten voor:

Dragonblood	Dit zijn de Dragonborn van het eiland Magni. Ze stammen af van de rode draak die daar huist
Dragonheart	Dit zijn de Dragonborn van het eiland Valdir. Ze stammen af van de groene draak die daar huist
Dragonskin	Dit zijn de Dragonborn van het eiland Vilir. Ze stammen af van de witte draak die daar huist

Dragonblood

Vrij te verdelen skillpoints:	18
Startkapitaal:	300 dukaten
Jong:	0 – 20
Volwassen:	21 – 50
Middelbare leeftijd:	51 – 65
Oud:	66 – 80

Dragonborn “Dragonblood” abilities

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst	
Fire breath	Je kunt 1x per encounter 1 vuurschade doen aan 3 personen binnen 3m. Deze vaardigheid gebruik je door de call “1 vuurschade” te gebruiken en de 3 betreffende personen, 1 voor 1, aan te wijzen.
Fire Resistance	Je ontvangt 1 schade minder van vuuraanvallen.
Cold Breath	Je kunt 1x per encounter 1 waterschade doen aan 3 personen binnen 3m. Deze vaardigheid gebruik je door de call “1 waterschade” te gebruiken en de 3 betreffende personen, 1 voor 1, aan te wijzen.
Cold Resistance	Je ontvangt 1 schade minder van wateraanvallen.

Vrij te verdelen skillpoints:	18
Startkapitaal:	300 dukaten
Jong:	0 – 25
Volwassen:	26 – 65
Middelbare leeftijd:	66 – 100
Oud:	101 – 130

Dragonborn “Dragonskin” abilities

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst	
Flying ability	Je kunt vliegen en de call “Flying” gebruiken, mits je vleugels hebt. (NB: Zorg zelf voor een Phys rep)
Tail trip	Je kunt 1x per encounter iemand met je staart een “Strike” geven. Gebruik hiervoor de call “Strike”. (NB: Zorg zelf voor een Phys rep)
Hardened skin	Je hebt een harde huid die je 1PP extra geeft. Deze regenereert de volgende ochtend bij Tijd-In.
Natural weapons	Je hebt wapens die deel uitmaken van je lichaam, je kunt deze dan ook niet afleggen. Deze wapens regenereren de volgende ochtend bij Tijd-In. (NB: Deze wapens moeten wel gekeurd worden)

Dragonheart

Vrij te verdelen skillpoints:	18
Startkapitaal:	325 dukaten
Jong:	0 – 30
Volwassen:	31 – 70
Middelbare leeftijd:	71 – 120
Oud:	121 – 160

Dragonborn “Dragonheart” abilities

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst	
Hardened Will	Het effect van mind affecting spreuken duurt bij jou maar 30 seconden, ongeacht van hoelang dit effect normaal gesproken duurt.
Dragonheart	Je kunt jezelf 3x per dag 1HP genezen.
Dragon Soul	Je ziel kan niet zonder jouw toestemming doorgestuurd worden. Tevens kun je bij anderen zien aan welke God zijn/haar ziel verbonden is.
Dragon Connection	Je hebt een sterke connectie met 1 van de 3 draken op de eilanden van Neovare en zij hebben een specifiek doel met je voor ogen. Je kunt in uitzonderlijke situaties, tegen een prijs, hun hulp vragen.

Faeryfolk

Algemene rasinformatie

Faeryfolk is een intelligent, denkend ras op Kederan. Zij worden niet geboren, maar ontwaken willekeurig verspreid over de wereld. Deze ontwakings is zowel als individu of in een groep voorgevallen. Ze lijken qua postuur en voorkomen sterk op mensen, met als uitzondering dat zij veel langere oren hebben en een schijnbaar willekeurige felgekleurde omranding van hun ogen.

Het moment van ontwaken van Faeryfolk heeft invloed op hun gestel; Faeryfolk dat overdag ontwaakt, is fysiek zwakker dan Faeryfolk dat 's nachts onder de sterren ontwaakt. Daartegenover staat wel dat Faeryfolk dat overdag geboren wordt, de wereld veel beter kan begrijpen.

Naargelang zij zichzelf als individu ontwikkelen in kunde, kracht en/of kennis, nemen zij meer uiterlijke kenmerken over van hun ontwikkeling.

Zo zal een lid van het Faeryfolk dat veel in de bossen rondwaart en leeft van de jacht, groene en dierlijke of plantachtige kenmerken gaan vertonen in hun aangezicht en hoofddracht en zal een gespecialiseerde vuurmagiër vurige warme kleuren en vlamme tekeningen gaan vertonen in zijn/haar aangezicht en in hun hoofddracht.

Persoonlijkheid en morele richtlijn

Faeryfolk is over het algemeen genomen vrolijk, nieuwsgierig en goedaardig van aard. Echter, zoals zij ook lichamelijke veranderingen ondergaan door levenservaring op te doen, zullen zij ook hun karakter en eventuele morele richtlijn ontwikkelen in diezelfde ontwikkelrichting.

Fysieke beschrijving

Faeryfolk lijkt in postuur sterk op het mensenras. Ze zijn in de grond wat minder robuust, maar door hun ontwikkelingsmogelijkheden kunnen zij lichamelijk iedere kant op ontwikkelen die deze ontwikkelrichting aan kan bieden. Sterke fysiologische veranderingen daargelaten; Faeryfolk zal niet twee keer zo lang worden of grote vleugels ontwikkelen; de basis blijft binnen dezelfde grenzen als het menselijk ras. Maar binnen deze grenzen is zo goed als alles mogelijk.

Jong:	0 – 20
Volwassen:	21 – 65
Middelbare leeftijd:	66 – 90
Oud:	91 – 150

Onderlinge relaties

Faeryfolk is van nature een vriendelijk ras en zal nieuwsgierig en open zijn naar nieuwe zaken en personen.

Landen

Faeryfolk wordt niet in hele grote aantallen gevonden op de wereld, maar wel op allerlei diverse plaatsen. Faeryfolk heeft geen thuisland; het zijn wereldbewoners.

Religie

Leden van het Faeryfolk komen in allerlei geloofsovertuigingen. Het is een vrij ras dat zich hierdoor kan ontwikkelen in welke religieuze richting dan ook. Wel heeft het Faeryfolk een onverklaarbare (al dan niet bewuste) aantrekkingskracht naar de religie van de Seductress.

Taal

Faeryfolk heeft geen eigen taal. Wel heeft dit ras de mogelijkheid om in iedere taal te kunnen communiceren door spraak.

Namen

Faeryfolk draagt vanaf het prille ontwaken op de wereld al een naam. Het is voor menig wetenschapper een groot mysterie hoe dit ras “geboren” wordt als (jong)volwassene met reeds ontwikkelde spraak en identiteit. De naamvariatie van Faeryfolk loopt sterk uiteen, maar heeft vaak een eenvoudige klank en zelden meer dan drie lettergrepen.

Avonturiers van dit ras

Faeryfolk is een onderzoekend en rondtrekkend ras. Nieuwsgierig van aard kun je ze overal in de wereld aantreffen. Ze zijn niet zeldzaam, maar komen zeker niet in grote getallen voor.

In de basis lijkt Faeryfolk op elkaar, maar door de avonturen en ontwikkeling kunnen zij in details veel van elkaar verschillen. Hoe ouder Faeryfolk is, des te bijzonderder kan het uiterlijk zich ontwikkelen. Vanaf een bepaalde leeftijd (zo halverwege de middelbare leeftijd) lijkt Faeryfolk niet alleen op zoek te zijn naar avonturen en bijzondere plaatsen in de wereld, maar ook op zoek te gaan naar zichzelf. Wat de reden is voor deze zucht naar zelfkennis is tot op heden onbekend.

Specifieke raseigenschappen

Vrij te verdelen skillpunten: 18
Startkapitaal: 275 dukaten

Faeryfolk algemeen:

Evolueert fysiologisch naar gelang de ontwikkelrichting van het Faeryfolk lid.

Faeryfolk van de dag:

+1 max. HP overdag
(tussen ontbijt en het avondeten)
-1 max. HP 's nachts
(tussen avondeten en ontbijt)

Faeryfolk van de nacht:

-1 max. HP overdag
(tussen ontbijt en het avondeten)
+1 max. HP 's nachts
(tussen avondeten en ontbijt)

Firbolg

Algemene rasinformatie

Persoonlijkheid en morele richtlijn

Firbolg zijn trots, maar erg hard van karakter. Onderling zijn ze ordelijk en respectvol ingesteld naar elkaar; hun eigen volk en naaste familie. Naar niet-Firbolg zijn ze op hun vriendelijkst “zakelijk”. Wel staan ze in harmonie met dierlijk leven.

De Firbolg zijn een erg op zichzelf, trots en wraakzuchtig ras. Zij zijn erg strikt met hun regels en zullen, zonder rekening te houden met hun omgeving, nemen wat hen rechtmatig toebehoort. Firbolg zijn traditioneel, loyaal en leven volgens een vast orde, maar geven niet om de vrijheid en waardigheid van ander leven dan de Firbolg; Firbolg leven volgens de regels, maar zonder genade of mededogen. Ze veroordelen individuen niet per se om hun daden, maar wel wegens hun afkomst, ras, religie of vaderland.

Fysieke beschrijving

Firbolg heb je in allerlei vormen; groot en sterk, slank en tenger en alles dat ertussenin zit.

Firbolg zijn nachtelijke wezens met grote affiniteit voor koud; hoe sterk zij in de nacht en schemering zijn, zo ongelooflijk zwak zijn zij overdag. Ze blijven altijd in de schaduwen en anders zoveel mogelijk uit het licht. Wanneer zij overdag wakker zijn, zullen zij tijdens conflict zo goed als altijd vluchten; dit maken ze ruimschoots goed tijdens schemering of in de nacht.

Hun huid is donkerblauw/antracietgrijs van kleur met licht/zilveren tijgerstrepen eroverheen. Ze hebben gewoon gevormde oren, vergrote scherpe hoektanden en de meesten hebben donkere, vurige ogen.

Zij zijn vaak gehuld in zwart, grijze of grauwig kleding. Vaak lange mantels met kappen en ze dragen bij voorkeur vingerloze handschoenen. De opsmuk die ze verder mogelijk dragen is eenvoudig en tribaal van stijl.

Firbolg zijn sterfelijk en worden, gemeten naar menselijke maatstaven, iets minder oud.

Jong:	0 – 16
Volwassen:	17 – 38
Middelbare leeftijd:	39 – 60
Oud:	61 – 75

Onderlinge relaties

Firbolg zijn hiërarchisch en ordelijk ingesteld. Ze zijn onderling zeker niet bereid om wetten en beloftes te breken. Firbolg zijn bekend zowel solitair, maar bij voorkeur in een groep te leven. Ze zijn monogaam en trouw aan elkaar wanneer ze een relatie aangaan met elkaar, en het verwekken van nageslacht wordt als groot goed beschouwd. Wel leven de Firbolg in een kastensysteem waarin je wordt ingedeeld bij geboorte.

Landen

De originele thuislanden van de Firbolg bevinden zich in oud-Krimmhild. Niemand weet meer exact waar ze precies hebben gewoond; enkel dat zij een van de oerrassen uit die landstreken zijn. Na de kolonisatie van oud-Krimmhild zijn zij door de mens verdreven van oud-Krimmhild naar de Elementaire Gauntlet van Zwart waar zij lang hebben gebroed op hun plan om hun herintrede te

doen op de wereld van Kederan en wraak te nemen voor hun onterechte ballingschap door de “Lichtlopers” naar de eerdergenoemde Gauntlet.

Kort na de val van Caleb, zijn zij in steeds toenemende aantallen opnieuw aangetroffen in Krimmhild en later in omliggende streken en landen.

Religie

De Firbolg is een van nature tribaal volk wat zich bij grote voorkeur in de nacht verplaatst. Ze verafgoden de Maan als symbool, de Sterren voor hun wijsheid en de purperen bloem die hen verbindt. Hun priesters spreken onder het alziende oog van de Maan tot de Sterren. Er zijn Priesters en/of Priesteressen bij de Firbolg bekend die de roep van andere grote geesten horen, maar deze zijn bij lange na niet zo sterk als zij die onder de Maan en Sterren lopen.

Taal

Firbolg en common. Firbolg hebben hun eigen taal die keelachtig en tribaal klinkt. Ze spreken ook “common”, maar zullen eerder de voorkeur geven aan hun eigen taal; zeker als ze onder Firbolg zijn.

Namen

De namen van Firbolg kenmerken zich door hun keelachtige tribale aard. Verder verkrijgt Firbolg, bij het bereiken van zijn volwassenheid, zijn tweede naam die duidt op een opvallende daad van deze Firbolg. Denk aan namen als “Kogan Vossendood”, “Dura Steengooier”, “Uloth Waterloop”, etc.

Avonturiers van dit ras

De Firbolg hebben vooral magiërs en krijgers in hun gelederen zitten. Hier en daar zijn er ook priesters en priesteressen aanwezig, maar dit wordt veelal uitgevoerd door verheven Firbolg; deze zijn zeldzaam. De priesters die er zijn, zijn meestal aanhangers van de Seductress en van Mishka. De Firbolg magiërs hebben een bijzondere eigenschap met het element zwart en water. Wanneer zij beide elementen machtig zijn, dan zijn zij in de gelegenheid om koude spreuken toe te passen naast de gebruikelijke zwart- en waterspreuken.

Het is voor dit ras niet mogelijk om zich te onderwijzen in vuurmagie. Dit roept bij de Firbolg een diepgewortelde angst op waardoor de Firbolg zich niet voldoende kan concentreren om dit element machtig te worden.

Specifieke raseigenschappen

Vrij te verdelen skillpunten: 10
Startkapitaal: 200 dukaten

Firbolg Abilities	
Shadowwalker	Firbolg hebben eenzelfde abilitie als "woudloper", maar dan in "schaduwen".
Icey touch	Iedere Firbolg kan tot 5x per dag een "Icey touch" geven aan een voorwerp of levend wezen. Het aangeraakte lichaamsdeel is gedurende 30 seconden "Paralyzed". Dit effect werkt niet op torso.
Teleport through Shadows	Iedere Firbolg kan tot 1x per dag "Teleport through the Shadows". Dit werkt hetzelfde als de spreuk "Teleport through the Woods", maar dan met schaduwen. De Firbolg kan teleporteren tot binnen zijn/haar gezichtsveld
Lightbane	Firbolg zal altijd proberen te vluchten voor (fel) licht
Creature of Darkness	Gedurende de schemering/nacht in de schaduwen is een Firbolg fysiek slechts te raken met spirit/magic. Beschikbare HP is 2 per locatie
Fearful Presence	"Fear" (1x per dagdeel)



Gnomes

Komt in de aanloop naar Kederan 32 beschikbaar.



Goblins

Algemene rasinformatie

Van de diepste wouden tot de hoogste bergen leven kleine groene wezens; opportunistisch, druk, achterbaks en sluiperig. Deze wezens staan bekend als Goblins.

Gedreven door hun zoektocht naar rijkdom en eten zijn deze wezens verspreid geraakt over de verschillende landen binnen Kederan. Sommige Goblins leven alleen, maar de meerderheid leeft in stamverband. Deze stammen worden geleid door een stamhoofd of een sjamaan. Het leven van een Goblin is haastig en chaotisch. Door deze levensstijl hebben ze meer eten nodig dan de andere rassen en zullen ze nooit een maaltijd overslaan (uitzonderingen hierop zijn Redcaps en mogelijk de Halfingen). Goblins kunnen in sociaal opzicht verschillen van barbaarse wezens tot verfijnde geleerden, als hun brein het toelaat. Goblins hebben het hoogste geboortecijfer van alle rassen en zijn hierdoor één van de meest talrijke rassen van Kederan.

Persoonlijkheid en morele richtlijn

Een Goblin is van nature achterbaks, sluiperig en druk. De hyperactiviteit van een Goblin kan ook omschreven worden als chaotisch en 'jolig', echter, of anderen daar de humor van in kunnen zien, valt te betwisten. Door de drang naar bezittingen en voedsel zal men een Goblin snel als hebberig omschrijven. Vanwege de aangeboren achterbaksheid zal een Goblin altijd eerder liegen dan de waarheid spreken. Voor een Goblin is één ding het belangrijkste: zichzelf. Hij/zij zal alles doen om te overleven en hoger op te komen in het leven. Voor een Goblin is alles toegestaan in zijn zoektocht naar rijkdom en eten.

Fysieke beschrijving

Goblins komen in een variatie van vormen. Een Goblin heeft altijd een groene huid en een grote neus. Over het algemeen heeft een Goblin een klein, tenger postuur met puntige oren, maar er kunnen altijd uitzonderingen zijn. De gemiddelde levensverwachting van een Goblin is 40 maar zij worden zeker niet ouder dan 50. Dit geldt uiteraard wanneer ze in de tussentijd niet worden gedood.

Jong:	0 – 15
Volwassen:	16 – 25
Middelbare leeftijd:	26 – 35
Oud:	36 – 50

Onderlinge relaties

Goblins werken soms samen met Orcs, mochten ze door deze Orcs getolereerd worden. Vanwege de groene huiden zien de Goblins de Orcs als hun grotere, sterkere broeders. De andere rassen worden door Goblins eerder beschouwd als een mogelijke bron van voedsel en rijkdom dan gelijkwaardige personen.

Goblins zien alle andere rassen als minderwaardig en zullen anderen hoofdzakelijk gebruiken om zelf hoger op te komen. Ze zullen alleen luisteren naar Goblins en Orcs (waar ze bang voor zijn). In de Goblin-samenleving maakt geslacht niet uit maar draait het om overlevingsvaardigheden van de persoon. Als je zwak bent zal er een 'vriend' zijn die je "uit je lijden verlost".

Landen

Overal waar leven is, zijn Goblins te vinden. Goblins wonen voornamelijk in simpele hutten, ruïnes en ondaardse gestellen zoals grotten. Ze kunnen ook tussen de andere rassen in dorpen en steden wonen. Vanwege hun tenger gestel, zijn ze niet bijster goed bestand tegen erbarmelijke weersomstandigheden. Zo hebben ze bijvoorbeeld in de Lost Plains veel moeite om te overleven.

Religie

De meeste Goblins, op de sjamanen na, hechten niet veel waarde aan de Goden. Over het algemeen worden enkel de Seductress (vanwege de sluwheid en slinkse wijsheid) en Rach'tsor (vanwege de onvoorspelbaarheid, aanpassingsvermogen en het afgaan op het instinct) vereerd.

Taal

Een Goblin spreekt over het algemeen de algemeen Kederaanse taal "common" en hun rastaal "goblin". Goblins die buiten de algemene beschaving leven, spreken vaak alleen hun eigen taal en vaak spreekt alleen hun stamhoofd of sjamaan de algemene taal (en dat ook vaak nog met beperkte woordenschat).

De Goblin-taal is een simpele taal met woorden die uit één tot drie lettergrepen bestaan. De taal wordt snel gesproken en is lastig te ontcijferen voor niet-sprekers; de goblin-taal zal door een niet-spreker als onnozel gebrabbel klinken.

Namen

Goblin namen zijn kort en simpel met vaak maar één of twee lettergrepen. Als een Goblin beroemd of berucht wordt, kan deze een bijnaam krijgen die hij/zij als naam zal gebruiken. Deze naam heeft altijd een betekenis. Goblins maken geen onderscheid tussen mannelijke en vrouwelijke namen.

Voorbeelden van namen zijn: Grug, Zog, Kark, Pek.

Voorbeelden van bijnamen zijn: Punt-neus, Scherp-tanden, Mes-oren, Sluip-spook.

Avonturiers van dit ras

Een Goblin avonturier wordt over het algemeen gemotiveerd door de zoektocht naar rijkdom en eten. Goblin sjamanen kunnen door hun God(en) krijgen opgedragen een zoektocht naar meer kracht aan te vangen.

Het zijn wezens die leugenachtig zijn naar niet-Goblins. Op hun vriendelijkst, zullen ze zich narrig naar hen opstellen of in raadsels spreken. Verder hebben ze een kenmerkend "stiekem" gedrag en zullen ze altijd honger hebben.

Specifieke raseigenschappen

Wanneer je ervoor kiest om als Goblin te spelen, dien je jezelf te conformeren aan de volgende zaken:

- Goblins hebben een groene huidskleur, een grote neus en lange oren.
- Je kunt, als je begint als Goblin, slechts aanhanger of priester(es) zijn van Seductress of Rach'tsor. Natuurlijk kunnen Goblins zich gedurende het LARP spel zich in andere richtingen gaan ontwikkelen.

Vrij te verdelen skillpoints: 18
Startkapitaal: 295 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst

Coldblooded	Je mag 1x per dag een mind affecting effect negeren.
Tinkerer	Je wilt graag weten hoe dingen uit elkaar gaan. Hierdoor kun je magische voorwerpen uit elkaar halen en deze omzetten in componenten, dit duurt ongeveer 15 minuten en je ontvangt hierdoor wel 4 schade. Voor elk evenement dat het voorwerp nog geldig is, ontvang je 1 component. Deze vaardigheid werkt niet op artefacten.

Woodland tracker	Je weet in het bos altijd de weg terug te vinden.
“Stop! That’s mine!”	Je kunt een gestolen voorwerp dat jouw eigendom was terugvinden. Je weet hierdoor wie je beroofd heeft op het moment dat je het terugvindt. Mits het niet doorverkocht is.



Halflings

Komt in de aanloop naar Kederan 32 beschikbaar.



Nephilim

Algemene rasinformatie

Nephilim zijn de afstammelingen van de dienaren van de Goden, de Servitars, en stervelingen. De voornaamste concentratie aan Nephilim wonen in stammen in het centrum van het Mystic Forest. Het is een zeer divers ras en volk: een ware mengelmoes tussen allerlei sterfelijke rassen en Goddelijke wezens; de Servitars

Persoonlijkheid en morele richtlijn

Alle Nephilim hebben een aangeboren intuïtieve band met de Godheid die hoort bij hun Servitar-ouder. Deze band is, zeker voor Nephilim die niet in de stammen opgroeien, niet altijd ontwikkeld en daarmee niet direct merkbaar. Ondanks dat het zijn van Nephilim niet per se betekent dat er automatisch contact is met de Goden, uit de invloed van de Servitar zich in bepaalde normen en waarden van de persoon. Dit betekent in de praktijk dat veel Nephilim die eenzelfde type Servitar als voorouder hebben, vergelijkbare karaktereigenschappen hebben.

Het morele kompas van een Nephilim is sterk gerelateerd aan de Godheid waar de Servitar-ouder voor staat. Dit is vooral van toepassing op Nephilim die daadwerkelijk in de stammen zijn opgegroeid.

Fysieke beschrijving

Direct bij geboorte is bij vrijwel alle Nephilims een uiterlijk kenmerk aanwezig dat men kan herleiden naar de Servitar-ouder. Voorbeelden hiervan zijn: een licht rode huid en eventueel zelfs kleine schubben bij een Nephilim uit de stammen van Mohr of een lichte gouden gloed over de huid als de Nephilim afstamming is van een Servitar van Erasu.

Naast het type Servitar is ook het ras van de sterfelijke ouder van groot belang in het uiterlijk van een Nephilim. Zo zal een Nephilim met een Dwerg als ouder, grote kans hebben op de karakteristieke lengte die bij dwergen vanzelfsprekend is en zullen Elven veelal hun lange(re) oren doorgeven aan hun kroost.

Daar waar uiterlijke kenmerken van de Servitar-ouder en het ras van de sterfelijke elkaar kunnen complimenteren, zal dit in de meeste gevallen gebeuren. Indien de kenmerken met elkaar in conflict zouden komen, zijn de kenmerken van de Servitar-ouder dominant.

Nephilim hebben over het algemeen een iets langere levensspanne dan die van het ras van sterfelijke ouder en hebben veelal hetzelfde mentale en fysieke levensverloop als dit ras.

Jong:	0 – 25
Volwassen:	26 – 60
Middelbare leeftijd:	61 – 100
Oud:	101 – 130

Onderlinge relaties

De stammen van de Nephilim bestaan voor het grootste deel uit één 'type' Nephilim, dat wil zeggen; met slechts één type Servitar-ouder. In combinatie met de sterke theocratische besturing van de stammen, zijn de onderlinge relaties binnen een stam veelal goed. Bij dergelijke stammen bestaat een grote kans dat er een diversiteit aan rassen samenleven met hun Nephilim-kroost. De onderlinge relaties tussen deze 'pure' rassen, zal in veel gevallen gematigd moeten worden als dit normaliter niet vriendelijk naar elkaar is. Dit om een leefbare situatie kunnen blijven behouden.

Tussen de verschillende stammen, met name die van andere Goddelijke stromingen, heerst zo nu en dan wrijving. Deze wordt vaak veroorzaakt door de uiteenlopende ideologieën van de verschillende stromingen.

Landen

De Nephilim hebben een plaats redelijk diep in het Mystic Forest waar de stammen leven. Iedere stroming (van een Godheid) heeft een 'Heilige Boom' als centrum van de grootste nederzetting. Hier komen de belangrijke spiritueel leiders, van de stammen die verbonden zijn aan die Godheid, samen voor besprekingen, belangrijke rituele ceremonies en uiteraard gebed. De grenzen van de gebieden die een stam onder controle heeft, veranderen met enige regelmaat. Veelal wordt dit bepaald door de spiritueel leiders of door middel van strijd.

Religie

Niet geheel onverwacht voor velen, speelt religie binnen de stammen van de Nephilim een belangrijke rol. Kinderen worden vanaf jonge leeftijd geïnstrueerd en geïndoctrineerd met de religie die hoort bij hun stroming. De lessen worden gegeven door de talrijke priesters van de Goden en worden verwerkt in de dagelijkse routine van ieder stamlid. Dit zorgt er dan ook voor, dat velen zeer ijverig zijn in hun geloofsbelijdenis, soms tot aan het extremistische.

Taal

Nephilim hebben geen eigen cultuurgebonden taal. Dit wordt overgenomen uit de talen van de ouders en de verschillende rassen die zich in de stammen hebben gevestigd. Om deze reden is het niet ongewoon voor Nephilim om veel talen te kennen.

Namen

Namen van Nephilim variëren enorm. Door de verscheidenheid aan stammen, rassen en religies die hun cultuur vormgeeft, is hierin vrijwel alles mogelijk. In veel gevallen wordt een naam gekozen die hoort bij het sterfelijke ras van de ouder, al-dan-niet gevolgd door diens familienaam. Tevens wordt er in de stammen veel gebruik gemaakt van titels als (achtervoegingen van) namen.

Avonturiers van dit ras

Nephilim groeien zeker niet altijd op bij de stammen en trekken soms al op jonge leeftijd de wereld in. Velen onder hen voelen zich benauwd in het spirituele leven van de stammen, of willen gewoonweg meer van de wereld zien. Hun band met de Goddelijke machten zijn immer een aanwezigheid in hun (en ieders) leven. Een voorname andere reden om op avontuur te gaan, is vanwege een bedevaart naar de vele religieuze plaatsen verspreid over Kederan, die belangrijk zijn voor de Godheid waar de Nephilim aan verbonden is.

Specifieke raseigenschappen

Vrij te verdelen skillpunten:	4 minder dan basisras
Startkapitaal:	150 dukaten, je krijgt geen startgeld van basisras

Nephilim worden geboren met bepaalde vaardigheden en leren in hun leven specifieke vaardigheden die bij hun unieke situatie passen. Onderstaande rasvaardigheden zijn van toepassing op iedere Nephilim en de cultuurvaardigheden kunnen worden aangekocht als men in die omgeving is opgegroeid.

Ras

Servitar heritage <Godheid>

De uiterlijke kenmerken van een Nephilim worden deels bepaald door van welke Servitar deze een afstammeling is en de kracht van de betreffende Servitar; sterkere Servitars leveren over het algemeen sterkere nakomelingen, maar deze hebben dan veelal ook duidelijkere uiterlijke

kenmerken. Het overzicht hieronder geeft weer welke kenmerken horen bij de Nephilim horende bij Servitars van specifieke Goden.

God	Servitars	Uiterlijke kenmerken	Vaardigheid
Mohr	Demonen	Rode huid, schubben, hoorntjes, 'hoekige' staart	"Innate Intimidate" (niv. 1 Mohr gebed) 1x/dag (zonder kosten van Mana/Divinity en incantatie).
Mishka	Sylphs	Blauwgroene huid en haar, bladeren/watermotief-tattoos	"Innate Azureprotection" (niv. 1 Mishka gebed) 1x/dag (zonder kosten van Mana/Divinity en incantatie).
Huntress	Totemdieren	Kies een dier en neem daar kenmerken van over.	"Innate Enhance Sense" (niv. 1 Huntress gebed) 1x/dag (zonder kosten van Mana/Divinity en incantatie).
Seductress	Schaduwen	Bleke huid, grijs gelaat, los vel. Half-ondood uiterlijk	"Innate Shield of Illusions" (niv. 1 Seductress gebed) 1x/dag (zonder kosten van Mana/Divinity en incantatie).
Tarkyss	Aardegeest	Lichtbruine huid en haar in aardetonen.	"Innate Learn Craft" (niv. 1 Tarkyss gebed) 1x/dag (zonder kosten van Mana/Divinity en incantatie).
Zorax	Djinn en Musen	Zachte/vriendelijke spreekstem, lichtblauwe, roze en paarse symbolen over het lichaam.	"Innate Caring Aura" (niv. 1 Zorax gebed) 1x/dag (zonder kosten van Mana/Divinity en incantatie).
Rach'tsor	Chaos-geesten	Ongelijke oren, wisselende kleuren van ogen, haarkleur die 'spontaan' veranderd en zwierende symbolen over diens lichaam die met de tijd veranderen van kleur, vorm en locatie	"Innate Healing Arrow" (niv. 1 Rach'tsor gebed) 1x/dag (zonder kosten van Mana/Divinity en incantatie).
Erasu	Gouden engelen	Huid en haar krijgen een gouden gloed, beginnende vleugels	"Innate Priestly Help" (niv. 1 Erasu gebed) 1x/dag (zonder kosten van Mana/Divinity en incantatie).

Touched by <Godheid>

Naast de primaire vaardigheid, in de vorm van een gebed, die de Servitar meegeeft aan zijn/haar kroost, wordt er ook een secundaire vaardigheid meegegeven vanuit de Godheid.

God	Vaardigheid
Mohr	Protection from fire (3): Je kan, per dag, de eerste 3 schade van element 'vuur' negeren. N.B. Dit beschermt enkel tegen de schade van dit element, niet tegen eventuele neveneffecten.
Mishka	Santify Water: Je kan 1x/dag water in Heilig water veranderen. Heilig water kan niet vergiftigd worden, verlicht dorst beter dan normaal water, is een reinigend component in rituelen en beschadigt ondoden en daemons. Een halve liter heilig water brengt twee punten van schade toe bij ondoden en daemons, indien het fysiek contact met hen maakt. Het water verliest zijn heilige effect na 24 uur.
Huntress	Kies één Beastling vaardigheid, die bij je personage past.
Seductress	Undead-touched: Je hebt 2 levenspunten minder en kan 1x/encounter 1 niet-magische/Goddelijke schade negeren, omdat men door je heen sloeg.
Tarkyss	Rock Hide: Je hebt een huid als die van steen, dit geeft 1 AP extra per dag. Deze regenereert aan begin van de dag en is niet eenvoudig te genezen.
Zorax	Inspire Greatness: 1x/dag kan je een persoon binnen 3 meter een verhoogde vorm van zelfvertrouwen en inspiratie geven om het beste uit zich te tonen. Indien de persoon onder invloed van dit effect grootse dingen probeert te doen, verhoogt dit de kans van slagen.
Rach'tsor	Alter self: Per dagdeel kan je 1 van je uiterlijke kenmerken beperkt veranderen. Hierbij kan bijv. worden gedacht aan je oren een andere vorm/lengte/etc. geven, je haarkleur veranderen, je neus van vorm veranderen, andere symbolen op je lichaam of deze elders laten verschijnen. Het is niet mogelijk om een compleet ander persoon te lijken binnen 1 verandering, dit zal geleidelijk gaan.
Erasu	Comprehend languages: De Nephilim kan permanent alle niet-magische talen spreken, verstaan, lezen en schrijven.

Cultuur

Suppress servitar heritage

Niet alle Nephilim zijn even blij met hun afkomst en proberen dan ook om dit te verbergen, bijv. om beter te kunnen opgaan in de samenleving van de andere ouder, of om rasdiscriminatie te beperken. Door de jaren heen, zijn er verschillende rituelen ontwikkeld om dit mogelijk te maken, zonder de Nephilim in kwestie te doden. Deze vaardigheid onderdrukt de uiterlijke kenmerken van de Nephilim, waardoor deze volledig de kenmerken van een de andere ouder kunnen worden getoond. Tevens worden alle gebeden dit uit de vaardigheid [Servitar heritage <Godheid>] afkomstig zijn, op de volgende manier aangepast: frequentie gaat van 1x/dag naar 1x/eventement. Er dient een incantatie te worden gebruikt én het gebruik ervan kost 1 Mana/Divinity (indien men deze in geheel niet bezit, kan ook 1 HP worden gebruikt).

Enforce soul

Ondanks dat Nephilim vaak een sterkere ziel hebben dan een gemiddeld wezen op Kederan, zijn er voor het omarmen van de giften die de Servitar-ouder meegeeft aan diens nakomelingen, vaak nóg sterkere zielen nodig. Om dit mogelijk te maken worden veel Nephilim in de stammen onderworpen aan een reeks van rituelen. Deze vaardigheid geeft de mogelijkheid om de Servitar-kant van de Nephilim te gaan ontwikkelen (in overleg met spelleiding).

Orcs

Komt in de aanloop naar Kederan 32 beschikbaar.



Pookah

Algemene rasinformatie

Pookah zijn een van de schattigste, vrolijkste en sympathiekste wezens van Kederan. Ze staan bekend altijd uit goede intentie te handelen. Liegen doen ze niet uit kwade wil, maar alleen om verhalen nóg interessanter te maken. Pookah zijn enthousiast; prettig gestoord en daardoor echte clowns. Ze kunnen dingen maar met moeite serieus nemen en als het te serieus wordt, zullen ze er een grapje over maken om de sfeer luchtiger te maken. Het zijn emotioneel primair reagerende schattige wezens die erg nauw verweven zijn met een natuurthema. Door hun sterke binding met de natuur, kunnen zij haast intuïtief de entree naar de Emerald Dream vinden. Pookah kunnen soms verhalen lezen in de sterren. Verhalen die zijn geweest, die spelen en soms ook die komen gaan.

Persoonlijkheid en morele richtlijn

Pookah zijn charismatisch en kunnen personen daar vaak mee “betoveren”. Ze hebben een beweeglijke en nieuwsgierige geest. Ze zijn het liefst overal tegelijk en kunnen niet zonder sociaal persoonlijk contact. Ze leven in het hier en nu, zijn met veel verschillende dingen tegelijk bezig en zijn goed in het vermijden van ongeluk. Ze zijn wél snel verveeld; zeker als het om volwassen, saaie dingen gaat. Pookah zullen altijd proberen anderen op te vrolijken en verdriet te ontkrachten. Als zij zelf iets van verdriet met zich mee dragen, zit dat zo ver van binnen verborgen dat het nauwelijks te vinden is.

Wanneer iets hen pijn doet op emotioneel niveau en ze niet meer kunnen lachen, maakt dat hen hulpeloos en neerslachtig. Ze kunnen hier niet zelf uit komen; ze hebben iemand nodig die hen gerust kan stellen en kan troosten.

Jonge Pookah zijn engeltjes, onschuldig en speels. Als ze wat ouder worden ze wat wilder en zullen zoveel mogelijk grappen proberen uit te halen en zoveel mogelijk willen lachen in hun leventje. Wanneer ze volwassen zijn, zijn Pookah sierlijk, met een sterk gevoel voor humor (zij het subtiel). Wat er tot op heden bekend is over Pookah, is getoetst aan de hierboven beschreven goedaardige Pookah.

Maar er gaan ook oude verhalen rond over andere Pookah; donker en kwaadaardig van geest. Agressief en gewetenloos van aard, dodend voor hun plezier staan zij in groot contrast met de alom bekende Pookah.

Fysieke beschrijving

Pookah zijn in hun eerste, prille bestaan zachte lieve, onschuldige maar kleine (zowel fysiek als mentaal) wezens. Het lijken engelachtige kindvormen. Alsof er een zachte gloed om hen heen hangt, wat hen een zachte onaardse gloed lijkt te geven.

De eerste (vriendelijke) diervorm waar zij een bijzonder fijne ervaring mee hebben, sluiten zij in hun hart en wordt hun primaire verschijningsvorm. Vanaf deze eerste binding, veranderen zij van hun engelachtige verschijning naar een meer aardse vorm met uiterlijke kenmerken van hun primaire dier. Als zij ouder worden en meer fijne ervaringen opdoen met andere dieren kunnen zij deze diervorm/eigenschappen adopteren en kunnen zij zelfs in veel volwassenere staat deze dierverschijningen als secundaire diervorm aannemen.

Een eigenschap voor de Pookah is dat, op het moment dat iemand een persoonlijk item heeft van de Pookah, de Pookah niet bij hem/haar wegkan.

Doordat zij vormveranderaars zijn, behoort hun kleding, persoonlijke voorwerpen, sierraden etc bij hun 'zijn'. Alles wat zij van derden krijgen, telt hierin niet mee, maar alles dat zij vanaf het prilste begin bij zich hebben (of OC gezien van thuis meekomt en onderdeel maakt van het basiskostuum) telt als Pookah essentie.

Pookah zijn fysiek gezien mensachtig, maar hebben een sterk dierlijk element. Vaak een staart, de typische dierenneus of snorharen en hoorns of een gewei dat hen tekent. Het verschil tussen Pookah en Beastling, is dat Pookah veel mens-achtiger zijn, qua voorkomen, dan een Beastling.

Jong:	0 – 35
Volwassen:	36 – 50
Middelbare leeftijd:	51 – 70
Oud:	71 – 85

Onderlinge relaties

Pookah gaan erg goed om met anderen en zijn altijd vriendelijk naar iedereen, tenzij een ander laat zien dat deze niet vriendelijk naar Pookah is. Ze zijn in eerste instantie gemakkelijk te intimideren, maar komen ook gemakkelijk terug. Ze zullen in conflict met anderen primair weg willen uit het conflict, tenzij het om hun vrienden gaat.

Pookah zijn loyale vrienden en ontzettend moedig in de strijd. Als een van hun grappen iemand echt pijn doet, spijt het ze ook echt oprecht. Alles wat ze doen is niet om anderen pijn te doen of kwaad te berokkenen; vergelijk ze met puppy's die per ongeluk te hard bijten bij het ravotten.

Als een persoonlijk item van een Pookah wordt gestolen, kan de Pookah niet meer van de dief scheiden totdat de Pookah het item terug heeft weten te krijgen. Het vrijwillig uitwisselen van persoonlijke dingen tussen Pookah onderling of met een ander wezen heeft bijzondere betekenis. Dit zal voor de Pookah een ijzersterke "Friends for Life" band smeden en als een bloed/familieband gelden.

Landen

Pookah komen het meest voor in natuurrijke omgevingen. Dit wil niet per se zeggen bossen en wouden, maar met name gebieden waar dieren en natuur nog ongerept, of zo goed als onaangetaast is door steden en andere civilisatie.

Religie

Pookah zijn, vanuit hun dierlijke aard, geneigd om veel steun en herkenning te vinden bij de Huntress. Hiernaast ondervinden ze sterke aantrekkingskracht tot de sterren en zullen ze zich tijdens heldere nachten erg rustig en sereen voelen.

Taal

Pookah spreken primair de taal der dieren. Ze zijn ook bekend met "common", maar hierin is hun woordenschat slechts beperkt en spreken zij dit hikkelig; bijna kinderlijk.

Namen

Pookah namen zijn kort en speels. Ze hebben vaak referenties naar bloemen. Voorbeelden van namen zijn: Pip, Fleur, Lila, Hop, Lily, Evi.

Avonturiers van dit ras

Pookah zijn niet solitair. Ze rijzen het liefst in gezelschap van wie dan ook. Wanneer ze alleen zijn, worden ze snel eenzaam en kwijnen ze gemakkelijk weg. Dit brengt hen ook weleens in moeilijkheden, door het verkeerde gezelschap als reisgenoot te kiezen.

Specifieke raseigenschappen

Vrij te verdelen skillpunten: 16
Startkapitaal: 250 dukaten

Pookah abilities:

Waarzeggen via astrologie.

Ability: Shapeshift

Kost: 5 punten

Het personage kan één keer per dag van vorm veranderen, het veranderingsproces neemt ongeveer een halve minuut in beslag. Het personage kan altijd terug veranderen naar zijn/haar eigen vorm en voor maximaal een half uur in zijn/haar diervorm blijven.

Om te kunnen veranderen naar hun primaire diervorm, dienen Pookah-spelers IC "Shapeshift" te leren. Daarna kunnen zij dit een 2e keer kopen voor een eventuele secundaire vorm. Hoe meer beestvormen, hoe vaker zij vormverandering zullen moeten kopen.

Als je als Pookah je eerste Shapeshift kiest, heb je geen keuze in je "alternatieve vorm". Dit is de primaire diervorm die je Pookah karakter in zijn/haar hart heeft gesloten. Deze vorm kan uitsluitend een niet-magisch dier zijn. In deze vorm kun je uitsluitend spreken in de taal der dieren (waarin je niet kan liegen) en geen magie gebruiken. Overleg even met spelleiding welke alternatieve vorm je wilt nemen. Je houdt al je eigen stats in deze vorm. De speler moet zelf voor de Phys Rep van de alternatieve vorm zorgen. Het moet duidelijk zijn door de Phys Rep watvoor vorm je aangenomen hebt. Afhankelijk van het dier zou je primitieve wapens kunnen gebruiken: zoals een aap met een stok, maar een muis kan dus geen wapen gebruiken. Verder zal je ook vaardigheden zoals lezen en schrijven, ambachten, alchemie, etc verliezen. Daarentegen vaardigheden zoals woudlopen en kruiden zoeken (als je die hebt) behoudt je wel.

Ability: Improved Shapeshift

Kost: 8 punten

Vereist: Shapeshift.

Als shapeshift, maar dan één keer per uur.

Redcaps

Algemene rasinformatie

Een Redcap is een magisch wezen. Zij worden ook wel droomlopers genoemd. Onderzoek op Redcaps heeft aangetoond, dat deze bestaan uit twee helften; een Droom-zijde en een menselijke/sterfelijke zijde. De Droom-zijde is een magisch element van hun wezen en kan, door hun werken voor de Droomheer of Droomvrouw worden vergroot of verkleind. Redcaps inspireren emoties van personen, wat hun wijze is om invloed van hun Meester en Meesteres te vergroten. Hoe meer hun magische deel overneemt, des te groter is hun invloed op elkaar en de connectie tot hun Meester en Meesteres.

De hoeveelheid magische invloed op een Redcap wordt door hen ook wel "Glamour" genoemd. Dit komt in twee varianten:

Positieve Glamour (liefde, vreugde, loyaliteit, etc.) en Negatieve Glamour (haat, jaloezie, woede). Iedere Redcap zal deze emoties moeten inspireren. Sommigen zijn beter in het inspireren van positieve emoties, anderen in negatieve emoties; echter, ze hebben ze beiden nodig. Redcaps streven ernaar om, door emoties te inspireren, uiteindelijk op te gaan in "de mist".

Iedere Redcap moet de balans tussen te veel en te weinig emoties voorzichtig in de hand houden, te weinig emoties en ze verliezen hun Changeling-zijn. Te veel emoties, en ze zullen vervliegen als de wezens die ze zijn.

Een Redcap die een overdosis positieve emoties inspireert, zal langzaam dingen gaan zien die er niet zijn en steeds meer afdrijven op de roes van zijn/haar positieve emoties tot hij/zij vervliegt in een lichte droom van liefde en schoonheid. Het tegengestelde, en meer voorkomende lot van Redcaps, is wanneer een overdosis negatieve emoties wordt toegepast. De Redcap zal alle vrees van de personen om hem heen fysiek gaan manifesteren door er steeds monsterlijker uit te gaan zien en begint fysiek van alles te mankeren. Uiteindelijk nemen alle negatieve emoties het lichaam over en vervliegt de Redcap in een diepe zucht terwijl het lichaam achterblijft als een in elkaar gezakt hoopje ellende.

Hun menselijke kant zorgt voor een sterk aanwezige fysieke vorm; je kunt niet zomaar een Redcap negeren; zij zijn aanwezig in fysieke vorm, maar zeker ook in verbale en "culinaire" aangelegenheid; Redcaps hebben altijd honger en kunnen alles eten om zichzelf te voeden.

Persoonlijkheid en morele richtlijn

Redcaps zijn erg neutraal en in het prille begin van ontmoeting afstandelijk en reageren zij koeltjes. Maar wanneer men vriendschap weet te sluiten met hen, zijn zij trouwe bondgenoten. Redcaps onderling zijn veel opener naar elkaar en zullen vaak met elkaar kunnen lachen en samen eten. Door hun religieuze insteek is de richting op hun moreel kompas soms wat moeilijk te duiden.

Fysieke beschrijving

Redcaps zijn mensachtig van voorkomen. Zij zijn vaak gehuld in leer en maliën onder hun duurzame reistenues. Hun sterke kenmerken zijn hun vaalbleke huidskleur, de donkergrijs/zwarte oogkassen, hun lange oren en de rode hoofdkap. Deze karakteristieke rode hoofdkap is de hoofdrede waarom dit ras "Redcap" genoemd wordt.

Jong:	0 – 20
Volwassen:	21 – 45
Middelbare leeftijd:	46 – 70

Oud:

71 – 90

Onderlinge relaties

Redcaps zijn erg recht door zee en duidelijk naar elkaar. Gesprekken tussen Redcaps komen in de oren van andere rassen vaak over als bruusk, maar Redcaps weten hierdoor altijd wat ze aan elkaar hebben. Sjamanen van hun ras willen hier nog wel eens een verschil in maken, maar dit heeft vaak als reden dat zij de stem van de Droomheer of Droomvrouw vertegenwoordigen en hier hun rasgenoten mee op de proef kunnen stellen.

Redcaps zijn naar andere rassen vele malen geheimzinniger of zelfs gesloten. Ze zullen spreken wanneer zij het nodig vinden of wanneer hen iets wordt gevraagd, maar zullen zich niet zomaar mengen in langdurige discussies waar, naar hun smaak, weinig resultaat uit komt. Wanneer Redcaps een persoon van een ander ras eenmaal in hun hart heeft gesloten (of juist erbuiten), zullen zij dit lang uitdragen. Ze zijn standvastig met een koppig “accent”.

Landen

Redcaps worden overal op Kederan waargenomen. Wél dient gemeld te worden, dat er meer Redcaps te vinden zijn op plaatsen waar het eerder donker is; waar de zon minder lang schijnt.

Religie

Redcaps hebben hun oorsprong bij de Seductress. Zij kennen deze Godheid in twee varianten; De Droomheer (ook wel genoemd de “Heer van de Zon”) en de Droomvrouw (ook wel genoemd de “Ijskoningin”). Zij erkennen de overige Goden als aanwezig, maar er zijn er niet veel die hen dienen. De meeste Redcaps hebben wél een verbintenis met de Droomheer en de –vrouw. Volgens de Redcap sjamanen zijn zij de verzamelde geesten van de overleden Redcaps. Redcaps dragen de geïnspireerde emoties aan hen op. Vaak worden deze dagelijks of éénmaal in de zoveel tijd ritueel aan hen opgedragen, waarna de Droomheer en de Droomvrouw de Redcaps soms belonen. De beide entiteiten nemen soms Redcaps over. Vooral tijdens of kort na een ritueel in hun naam. Deze Redcaps zullen dan de idealen van de entiteit uitdragen, maar zich hier achteraf niets van herinneren.

Alle Redcaps onderkennen het belang van balans. Sommige zijn beter in het dienen van de Heer van de Zon, andere zijn beter in het dienen van de Ijskoningin. Echter, als één van beide entiteiten te sterk wordt, zullen de Redcaps ook steeds meer naar die kant hellen. Redcaps dienen in principe beide droomheersers.

De Droomheer is het toonbeeld van ridderlijkheid, romantische avonden bij het maanlicht en de dappere beschermer. Hij heeft ook vele andere kanten, zo staat hij ook bekend als de joker die opgeblazen ego’s belachelijk maakt en mensen vrolijke verhalen vertelt. De Droomheer luistert naar personen met problemen en weet tijdelijk negatieve herinneringen uit te vlakken, zodat deze persoon weer van het leven kan genieten. Zijn idealen zijn ridderlijkheid en harmonie, waar hij gaat brengt hij deze emoties. De kleur van de Droomheer is geel, en als hij iemand overneemt om geluk en vreugde te brengen zal deze persoon gele tekens op zijn lichaam krijgen.

De Droomheer heeft drie idealen waar zijn dienaren zich door kunnen laten inspireren:

1. “Ridderlijkheid leidt tot onderlinge geborgenheid”; wees dienstbaar aan je medeschepselen, zodat zij zich jouw daden met warme gevoelens herinneren.
2. “Romantiek is een belangrijke weg naar liefde”; liefde is de basis van het bestaan.
3. “Pijn en dood vernietigen goede dromen”; leef in harmonie op dat je niemand iets aan hoeft te doen.

De Droomvrouw is het toonbeeld van alle negatieve emoties zoals haat, woede, jaloezie en wraak en reflecteert deze emoties in duizendvoud. Een belediging aan haar adres wordt keihard afgestraft. Ook haar trouwe dienaren ontspringen de dans hierin niet. Zij is de spiegel van wraak, de ijskoude wind in de Nacht. Zij staat voor eenzaamheid, wrok en verdriet. De Ijskoningin regeert in de harten van de heersers van de nacht. Zij inspireert wezens tot het doen van gruweldaden, opdat zij zich kan verlustigen in de pijn en angst van hun medeschepselen.

De Droomvrouw heeft drie idealen die zij van haar dienaren eist.

1. “Verandering is noodzaak”; stabiliteit leidt tot het verlies van dromen of tot harmonie. Beiden zijn ongewenst. Creëer chaos en doorbreek taboes waar je gaat.
2. “Volg je eigen emoties en verlangens”; houd jezelf niet in, opdat je waardevolle emoties niet verstikt.
3. “Angst en pijn creëren nachtmerries, de dood beëindigt deze”; Redcaps zullen niet doden tenzij hun voortbestaan anders eist.

Taal

De Redcaps spreken de “Common” taal

Namen

De namen van Redcaps variëren sterk. Wel heeft hun naam altijd een diepere betekenis die bij hun gedrag en overtuigingen past.

Avonturiers van dit ras

Iedere Redcap dient minimaal óf “magiersmagie” óf “priestermagie” (Seductress; Droomheer of Droomvrouw) óf 1 Manapunt kopen. De hoeveelheid Mana die een Redcap heeft, is zijn hoeveelheid “glamour”. Redcaps zullen deze term gebruiken voor wat anderen Mana bedoelen. Hoe meer “glamour”, des te sterker de Droom-zijde van een Redcap is.

Iedere Redcap krijgt affiniteit met inspiratierituelen in naam van de Droomheer en Droomvrouw; dit betekent dat droomrituelen minder snel misgaan. Redcaps die emoties inspireren; kunnen “glamour” terugkrijgen, of zelfs tijdelijk meer krijgen dan ze normaliter maximaal kunnen hebben. Redcaps die geen of weinig emoties inspireren kunnen tijdelijk “glamour” verliezen. Redcaps die, door extreme omstandigheden, permanent geen “glamour” meer over hebben, verliezen hun Redcap-deel en vervallen vanaf dat moment tot gewone stervelingen.

Specifieke raseigenschappen

Vrij te verdelen skillpunten:	14
Startkapitaal:	275 dukaten

Wanneer je ervoor kiest om als Redcap te spelen, dien je jezelf te conformeren aan de volgende zaken:

- Je moet minstens één Mana bezitten. Dit kan in de vorm van priesterlijke gebeden, elementaire magie of simpelweg door één Mana/divinty te kopen.
- Je kunt slechts de Seductress aanhangen (in de vorm van Droomheer of Droomvrouw)
- Iedere Redcap krijgt affiniteit met inspiratierituelen in naam van de Droomheer en Droomvrouw; dit betekent dat droomrituelen minder snel misgaan.

Redcap abilities:	
Eat 'all'	Redcaps kunnen alles eten en houden nergens problemen in hun spijsvertering aan over, zolang het niet vergiftigd of magisch is. Redcaps hebben door hun sterke maag geen last van allerlei bijeffecten; giftig*, rottend of ziekte-verspreidend voedsel wordt gewoon verteerd. Dit kan wel voor overmatige winderigheid of boeren zorgen. Dat je spijsvertering er geen schade aan overhoudt, betekent niet dat alles te verteren is. Sommige dingen komen er na een paar dagen weer ongeschonden uit. <i>* goedaardige potions hebben hierdoor geen invloed; deze worden effectloos verteerd. Giffen hebben slechts voor de helft (naar boven afgerond) effect, bijv. "3 HP Poison 2" doet effectief "2 HP Poison 1".</i>
Bite	Een Redcap met deze vaardigheid kan alles tussen zijn kaken vermalen, als hij daar moeite voor doet. Soms duurt het wat langer (metaal, hout) dan normaal voedsel. Het speleffect van deze vaardigheid is dat je niet-magische voorwerpen kunt vernietigen door ze op te eten. Het werkt dus niet op adamantium en magische voorwerpen. Let wel, als je scherp metaal in té grote stukken doorslikt, snijdt dit bij passeren van het verteringsproces inwendig van alles stuk, tenzij je heel, heel goed kauwt. Dat je alles kunt eten en vermalen hoeft niet te zeggen dat alles verteerd wordt. Omwille van veiligheid, kan deze vaardigheid kan niet op deze manier in combat gebruikt worden. Wel is het mogelijk om éénmaal per encounter een tegenstander te "bijten". Dit doet 1 schade through (tenzij deze persoon magisch beschermd is of wanneer de te bijten locatie wordt beschermd door adamantium pantser). Roep hierbij "1 through"
Dream Walker	Nog uit te werken in de aanloop naar K32.

Shifters

Algemene rasinformatie

Binnen Kederan zijn er vele legendarische wezens. Een daarvan, die eigenlijk alleen maar bestaat in legendes, is de Shifter. Dit is een ras dat vanuit een basisras ontstaat; diep in je bloedlijn verweven of, zoals sommige legendes gaan, doordat via de natuur een special zaadje geplant wordt. Hoe het precies zit weet niemand. Er zijn zelfs veel twijfels of dit ras wel écht bestaat. Echter, de Shifters zelf weten wel dat Shifter bestaan. Ze merken dat er andere zijn zoals zij, het kunnen veranderen in een beestachtige vorm wordt door mede-Shifters opgemerkt.

Als Shifter kies je ook een basisras, dit ras is een uitbreiding op je basisras en je betaalt 4 skillpoints om een Shifter te spelen.

Persoonlijkheid en morele richtlijn

Aangezien Shifters altijd een basisras kiezen, is het moreel kompas en de eigenschappen van de persoon hetzelfde als hun basisras.

Fysieke beschrijving

Hetzelfde als je basisras.

Onderlinge relaties

Shifters zien elkaars Shifter-zijn. Dit wordt OC weergegeven met een symbool dat je zichtbaar moet dragen en enkel een OC symbool is; alleen de Shifters zien dit bij elkaar. Dit symbool zal ook alleen naar de Shifters gestuurd (per mail) worden als je voor dit ras kiest.

Landen

Shapeshifters komen in elk land voor, maar zoals dit legendarische ras betaamd zal niemand iets weten over je Shifter-zijn.

In The Kingdom of Aroun schijnt een organisatie te zijn die op Shifters jagen, dit wordt echter ontkend door de Orde van Gerechtigheid.

Het verloren huis in Dark Dannings zou een Shifterhuis zijn. Helaas is er al 150 jaar niks meer van dit huis vernomen.

Religie

Hetzelfde als basisras.

Taal

Je talen krijg je van je basisras.

Namen

Hetzelfde als basisras.

Avonturiers van dit ras

Avonturiers van dit ras zullen hun Shifter zijn voor zichzelf houden.

Specifieke raseigenschappen

Vrij te verdelen skillpunten:	4 minder dan basisras
Startkapitaal:	Dukaten van basisras

De Shifter krijgt 4 niveaus van transformeren.

1. Hun basisras vorm;
- 2 Hun ability vorm;
- 3 Hun betere ability vorm;
- 4 Hun legendarische vorm.

Als Shifter kies je een monster waarmee je basisras is vermengd. Vanuit dit monster komen er, naarmate je speelt, abilities vrij waarvan je niveau 2 bereikt in je eerste weekend.



Willings

Komt in de aanloop naar Kederan 32 beschikbaar.



Klassen

In dit hoofdstuk staan de verschillende aan te kopen vaardigheden per klasse gerangschikt. Per vaardigheid staan de kosten (skillpoints) voor niveau 1 van deze vaardigheid vermeld. Voor elk niveau hoger stijgen de kosten met 1 punt, tenzij anders vermeld. *Om vaardigheid x op niveau 1 aan te kopen betaal je bijvoorbeeld 5 punten, als je niveau 2 aan wilt kopen zijn de kosten hiervoor 6 (5+1) skillpoints, op niveau 3 betaal je 7 (5+1+1), et cetera.*

Voor elke klasse is er een overkoepelende vaardigheid (deze staat als eerste genoemd onder elke klasse). Om deze vaardigheid aan te kopen dien je een bepaald aantal punten binnen deze klasse uitgegeven te hebben. Het kan hierdoor dus lonen om te investeren in klasse-specifieke vaardigheden. Het staat je echter vrij om vaardigheden aan te kopen in verschillende klassen.

Inhoudsopgave – Klassen

Fighter	63
Craftsman	68
Mage.....	82
Priest.....	86

Fighter

Algemene klasse informatie

De vechter, en hierop volgend de Warlord, is gespecialiseerd in combat: het toebrengen van schade met wapens.

Klasse vaardigheden

Warlord

- Vereiste: 30 punten uitgegeven binnen de Fighter klasse.
- Kosten: 5 punten
- Effect: Je krijgt 1 Damage Reduction. Hiernaast krijg je 1 extra HP voor elk niveau dat je in Warlord aankoopt.
- Niveau 2: 1x per dag "warcry" binnen 7m. Om deze vaardigheid te gebruiken dien je je medestanders te inspireren tot gevecht door een oorlogszuchtige, inspirerende tekst van minimaal 10 woorden over het veld te schreeuwen.
- Niveau 3: Je kan 1x per dag een "Mass close break location benen" (3m) callen.
- Niveau 4: Je bent immuun voor mind affecting spreuken. Je kan ervoor kiezen om een mind affecting wel te laten doorgaan.

Small Weapons

- Kosten: 1 punt
- 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 "ambidex" hebt aangekocht.
- Niveau 2: Hierdoor kan je 1x per encounter een through doen met een klein wapen
- Niveau 3: Vergif op kleine wapens telt als 1 niveau hoger. Hierdoor wordt een vergif moeilijker om te genezen.
- Niveau 4: 1x per event weet je een Fatal through te doen met een klein wapen.

One-handed Weapons

- Kosten: 3 punten
- 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 "ambidex" hebt aangekocht.
- Niveau 2: Je kan 1x per encounter een disarm met een eenhandig wapen
- Niveau 3: 1x per dagdeel kan je een through met een eenhandig wapen
- Niveau 4: 1x per encounter een "double" slaan met een eenhandig wapen.

Two-Handed Weapons

- Kosten: 3 punten
- 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!
- Niveau 2: Je kan 1x per encounter een "Strike" met een tweehandig wapen.
- Niveau 3: Je kan 1x per event een "Mass close strike" (3m) met een tweehandig wapen.
- Niveau 4: Je kan 1x per dag een "crush" met een tweehandig wapen.

Staff Weapons

- Kosten: 4 punten
- 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.
- Niveau 2: Je kan 1x per encounter een “evade” of een “strike” slaan met een stafwapen.
- Niveau 3: 1x per dagdeel een “Mass close strike” (3m) met een stafwapen
- Niveau 4: Je kan 1x per encounter een “knock-out” met een stafwapen

Throwing Weapons

- Kosten: 3 punten
- 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 dominante hand gegooid worden met maximaal 1 tegelijk. Als je met 2 wapens tegelijk kunt vechten (ambidex), kun je dus ook uit je secundaire hand 1 werpwapen tegelijk gooien. Ze tellen voor deze skill als kleine wapens.
- Niveau 2: Je werpwapens worden “through”
- Niveau 3: Je kan 1x per encounter een “dubbel” callen met een werpwapen.
- Niveau 4: Je kan 1x per dagdeel een “break limb” callen met een werpwapen.

Archery

- Kosten: 3 punten
- Effect: Je kunt handbogen en kruisbogen gebruiken. De pijlen van deze bogen doen “through schade”. Voor de hand en 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.
- Je krijgt in het donker 1x per encounter de call “point blank”
- Het verplicht om tijdens de calls een getrokken boog vast te hebben. En een niet-genokte pijl in je booghand. *Tip: deze zou ik niet laten schieten maar gewoon rustig terug laten gaan, dan gaat je boog langer mee.* De pijl moet na de call weer terug gestopt worden en er moet een nieuwe pijl gepakt worden voor het volgende schot.
- Niveau 2: Je mag 1x per encounter een “1 through far” (7m) callen ipv een pijl schieten. (Dit kan ook in het donker)
- In het donker kan je nu 2x per encounter de call point blank.
- Niveau 3: je kan nu per encounter 2x de call 1 through far callen ipv een pijl te schieten. (Dit kan ook in het donker.)
- In het donker kan je nu 3x per encounter de Call “Point blank”
- Niveau 4: Je kan 1x per encounter een “tripple through far” ipv een pijl schieten (dit kan ook in het donker)

Ambidex

- Kosten: 3 punten
- 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 tegelijk 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. Hoe hoger je niveau, hoe beter je erin wordt.

- Niveau 1: Je mag een klein wapen en spreuk/gebed hanteren, twee kleine wapens, een eenhandig wapen en een schild, een klein wapen en een schild, of een spreuk/gebed en een schild. Dit is afhankelijk van je andere vaardigheden.
- Niveau 2: Je mag twee eenhandige wapens hanteren, een eenhandig wapen en een klein wapen, of een eenhandig wapen en een spreuk/gebed hanteren naast wat je al kon op niveau 1.
- Niveau 3: Je kan 1x per encounter een "disarm" en je bent zelf immuun voor de eerste "disarm" in een gevecht.
- Niveau 4: Je bent immuun voor "disarm".

Large Weapons

- Kosten: 6 punten
- Effect: Hele grote of massieve wapens (de meeste zwaarden, knotsen en bijlen van meer dan 150 cm) in jouw handen doen dubbele schade ("double"). Controleer met spelleiding of een bepaald wapen geldt als een "groot wapen" voor deze vaardigheid. Deze wapens worden tweehandig gebruikt.
- Niveau 2: 1x per encounter een "strike" met een groot wapen.
- Niveau 3: 1x per encounter een "mass close strike" (3m) met een groot wapen.
- Niveau 4: 1x per dag een "mass close knock-out" (3m) met een groot wapen.

Schilden

Schilden zijn gemaakt om klappen te weerstaan, net als pantser. Echter schilden gaan minder makkelijk kapot dan pantser en ze hebben dan ook 1DR (Damage Reduction). Hierdoor heb je bijvoorbeeld een groot tweehandig wapen, magische spreuk, of Goddelijk gebed met minimaal 2 schade nodig, om schade te doen aan een schild. Een "Shatter" effect vernietigt het schild echter compleet; dit kan dan ook niet meer gerepareerd worden. Om naast je schild een wapen te hanteren heb je de vaardigheid ambidex nodig.

Small Shield

- Kosten: 2 punten
- Effect: Je kunt kleine schilden gebruiken van maximaal 50x50 cm. Een klein schild heeft 2 AP. Schilden hebben 1 DR.
- Niveau 2: Kleine schilden krijgen 1 extra AP in jouw handen (in totaal 3AP).
- Niveau 3: Kleine schilden krijgen 2 extra AP in jouw handen (dus in totaal 5 AP).
- Niveau 4: Je schild negeert de eerste "shatter" per dag.

Large Shield

- Kosten: 4 punten
- Effect: Je mag schilden van groter dan 50x50 cm gebruiken. Een groot schild heeft 8 AP. Schilden hebben 1 DR.
- Niveau 2: Je kan 1x per encounter de call "strike" met een schild.
Let op: Geen shield bashing! Je mag het wel uitbeelden.
- Niveau 3: Je schild negeert de eerste "shatter" per dag.
- Niveau 4: Je schild negeert de eerste "crush" per dag.

Leather Armor

Kosten: 2 punten

Effect: Je kunt licht pantser dragen. Onder licht pantser wordt verstaan: bont, gambeson en soepel leer. Dit geeft 1 AP per locatie. Je kan met dit pantser vanaf magische scrolls casten mits je ze kan lezen. Bovendien kan je spreuken en gebeden casten mits je daarvoor de juiste vaardigheden hebt.
Als je niet op je pantser geraakt wordt, gaat de schade van je HP af i.p.v. de AP op die locatie.

Niveau 2: 1x per dag een "evade".

Niveau 3: Bont of leer geeft +1 AP per locatie.

Niveau 4: Je kan de eerste knock-out negeren per dag.

Hardened Armor

Kosten: 3 punten

Effect: Je kan versterkt leren pantser dragen. Onder versterkt leren pantser wordt verstaan: hard tuig- of met metalen studs verstevigd leer. Dit geeft 2 AP per locatie waarop je verstevigd leer draagt. Je kan met dit pantser geen spreuken en gebeden casten. Je kan wel vanaf magische scrolls casten, mits je ze kan lezen.
Als je niet op je pantser geraakt wordt, gaat de schade van je HP af i.p.v. de AP op die locatie.

Niveau 2: Je bent snel genoeg dat je wanneer je naast je pantser geraakt wordt, het in het spel mag tellen alsof je op je pantser geraakt bent.

Niveau 3: Je kan casten in dit pantser.

Niveau 4: Verstevigd leer geeft +2 AP per locatie (dus in totaal 4AP per locatie).

Metal Armor

Kosten: 4 punten

Effect: Je kunt metalen pantser dragen. Onder metalen pantser wordt verstaan: met metalen plaatjes verstevigd leer of maliën. Metalen pantserstukken geven je 3 AP per locatie. Je kan met dit pantser geen spreuken en gebeden casten. Je kan wel vanaf magische scrolls casten, mits je ze kan lezen.
Als je niet op je pantser geraakt wordt, gaat de schade van je HP af i.p.v. de AP op die locatie.

Niveau 2: Metalen pantser geeft je +2AP op je torso (dus in totaal 5AP op je torso).

Niveau 3: Metalen pantser geeft +1 AP per locatie (dus in totaal 4AP op benen, armen en hoofd en 6AP op torso).

Niveau 4: Je kan casten in metalen pantser.

Heavy Metal Armor

Kosten: 5 punten

Effect: Je kunt zwaar metalen pantser dragen. Onder zwaar metalen pantser wordt verstaan: plaatstaal en schubbenmaliën. Deze skill geeft je 4AP per locatie. Je kan met dit pantser geen spreuken en gebeden casten. Je kan wel vanaf magische scrolls casten, mits je ze kan lezen.
Als je niet op je pantser geraakt wordt, gaat de schade van je HP af i.p.v. de AP op die locatie.

Niveau 2: Zwaar metalen pantser geeft +1 AP per locatie.

Niveau 3: Je kan casten in zwaar metalen pantser.

Niveau 4: Je negeert de call "through" met zwaar metalen pantser.

Toughness

Kosten: 3 punten

Effect: Je bent steviger of gezonder dan een gemiddeld persoon of hebt gewoon meer geluk.
Je hebt 1 levenspunt (HP) meer dan een normaal personage.

Niveau 2: Je hebt 2 extra HP.

Niveau 3: Je hebt 1 extra HP.

Niveau 4: Je hebt 2 extra HP. Je bent tevens immuun voor het "strike" effect.

Disarm

Kosten: 4 punten

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 van de tegenstander vastzitten.

Niveau 2: Je kan 2x per encounter een "disarm"

Niveau 3: Je kan 3x per encounter een "disarm".

Niveau 4: Je bent immuun voor het "disarm" effect.

Evade

Kosten: 5 punten

Effect: Je mag 1 maal per encounter een klap of pijl waardoor je geraakt wordt negeren. Dit werkt ook tegen spreuken met het effect "projectile" erin. Je weet deze klap te ontwijken, mits je deze aan ziet komen.

OC: Roep "Evade" als je de vaardigheid wil gebruiken en ga gewoon verder.

Niveau 2: Je mag 2x per encounter een "evade" gebruiken

Niveau 3: Je mag 4x per encounter een "evade" gebruiken.

Niveau 4: Je mag 6x per encounter een "evade" gebruiken.

Strength

Kosten: 0 punten (kracht 2 is 2 punten, kracht 3 is 3 punten en 4 is 4 punten)

Effect: Iedereen mag kiezen om kracht 1 te hebben. Hiermee kan je 1 persoon slepen en kan je tijdens krachtmetingen kracht 1 roepen om je kracht te uiten. In overleg mag je a ook de persoon daadwerkelijk optillen, maar vraag altijd eerst toestemming aan de persoon die je wilt tillen. Vanaf kracht 3 lopen de personen met je mee.

Niveau 2: Je kracht wordt 2 en je kan 2 personen slepen. Je doet 1x per dag een dubbel.

Niveau 3: Je kracht wordt 3 en je kan 2 personen dragen.

Niveau 4: Je kracht wordt 4 en je kan 1x per dag een "Mass far strike"(7m) door op de grond te stampen.

Niveau 5: Je kracht wordt 5 en je kan 1x per encounter een "Crush". En je kan 3 personen dragen.

Craftsman

Algemene klasse informatie

Met een ambacht kan je geld verdienen. Hiermee kan je ook voor het wat rustigere dorpsspel gaan, de focus zal hierbij voornamelijk liggen op politieke problemen en emotioneel spel. Je speelt met de dukaten in Kederan, of je brouwt drankjes en organiseert juist quests door in het bos rond te lopen opzoek naar de basis-ingrediënten van Kederan. Soms zijn er belangrijke documenten die vertaald moeten worden of ben je een magische scroll aan het schrijven. Hoe dan ook: je verricht diensten, en wordt hier beter in en invloedrijker van. Iemand moet Terra Nova Fertillis (de nederzetting van de spelers) leiden: een Trade Baron.

Klasse vaardigheden

Guild master

- Vereist: 30 punten uitgegeven binnen de Craftsman klasse.
- Kosten: 5 punten
- Effect: Je bent de grootste baas als het gaat om handel, creëren, repareren of ombouwen. Je kan 1x per event 1 van de volgende dingen:
- Je ontvangt 1000 dukaten. Verzin hiervoor een geschikte IC-reden.
 - Je kunt iets repareren of bouwen met de helft van de grondstoffen. Hierbij is wel het recept vereist en je dient er evenveel tijd als normaal in te steken.
 - Je kunt een object hervormen naar een ander object. Dit kost je 30 minuten en je moet beide recepten hebben. Tevens moeten beide recepten van hetzelfde niveau zijn.
- Niveau 2: Je kan bovenstaande keuze 2x per weekend maken.
- Niveau 3: Je kan bovenstaande keuze 4x per weekend maken.
- Niveau 4: Je kan bovenstaande keuze 6x per weekend maken.

Analyze Object

- Kosten: 2 punten
- 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 en waar het vandaan komt. Ook kun je inschatten wat de waarde van het voorwerp is. Je herkent tevens niveau 1 vervalsingen.
- Niveau 2: Je kan 1x per dagdeel een Magisch/Divine voorwerp van een niet magisch voorwerp onderscheiden. Je ziet uit welke soorten magie het voorwerp gemaakt is en van welke Godheid het is. Je herkent tevens niveau 2 vervalsingen
- Niveau 3: Je weet wie de maker is van een voorwerp. Je weet wat een Magisch/Divine voorwerp doet. Je herkent tevens niveau 3 vervalsingen.
- Niveau 4: Je kan de manier van activatie van het geanalyseerde voorwerp achterhalen. Je herkent tevens niveau 4 vervalsingen.

Forgery

- Kosten: 1 punt
- Effect: Je kan door 30 min met een voorwerp bezig te zijn een niveau 1 vervalsing maken. Dit kost 1xS en 1xD. Deze vervalsingen krijgen de effecten van de S en de D die je erin stopt 1x.
- Niveau 2: Je kan door 30 min met een voorwerp bezig te zijn een niveau 2 vervalsing maken. Dit kost 1xS en 1xD

- Niveau 3: Je kan door 30 min met een voorwerp bezig te zijn een niveau 3 vervalsing maken. Dit kost 1xS en 1xD
- Niveau 4: Je kan door 20 min met een voorwerp bezig te zijn een niveau 4 vervalsing maken. Dit kost 1xS en 1xD

Medic

Kosten: 2 punten

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.

Niveau 2: Je kunt vergaande operaties uitvoeren; desnoods op het slagveld. Voor iedere 5 minuten dat je met iemand bezig bent; genees je 1 HP bij deze persoon.
Let op: Tijdens het uitvoeren van deze operatie is de persoon nog steeds stervende. Je hebt echter wel (veel) schoon water; verband, scherpe IC messen, vuur, naald en draad, et cetera nodig om te kunnen opereren. Personen kunnen maar 1 maal per dag worden geopereerd ongeacht de tijd dat je ermee bezig bent.

Niveau 3: 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 HP. Personen kunnen maar 1 maal per dag worden behandeld aan fatale verwondingen doormiddel van deze vaardigheid. Tevens kan de arts met deze vaardigheid, tijdens een medisch onderzoek, ook giffen herkennen. Na 5 minuten onderzoek weet de genezer welk gif de patiënt plaagt en wat de effecten hiervan zijn. Tevens kan de niveau 2 vaardigheid 3x per dag op dezelfde persoon uitgevoerd worden.

Niveau 4: Je kan alle operaties nu oneindig op personen uitvoeren. De restricties van niveau 2 en 3 vervallen.

Reading, Writing, Speaking

Kosten: 1 punt

Effect: Kies 2 talen uit de volgende lijst, gekozen talen kan je lezen en schrijven:

- *Common*
- *Ancient* (Het oude Common. Niemand weet meer hoe het wordt uitgesproken, Je kan deze taal dan ook niet spreken.)
- *Taal der dieren*
- *Draconic*
- *Elven*
- *Firbolg*
- *Gnome*
- *Goblins*
- *Halfling*
- *Orcen*

Niveau 2: Kies nog 3 talen uit deze lijst de talen die je bij niveau 1 hebt gekozen kan je spreken en verstaan.

Niveau 3: Kies nog 3 talen uit deze lijst de talen die je bij niveau 2 hebt gekozen kan je spreken en verstaan.

Niveau 4: Kies nog 2 talen uit de lijst. Je kan alle talen verstaan en spreken.

Magical Reading, Writing, Speaking

Kosten: 2 punten

Effect: Je kent de basis magie taal (Basic magic) en 2 talen uit de onderstaande lijst. De gekozen talen kan je lezen en schrijven, basic magic kan je tevens ook spreken en verstaan. Ook kan je scrolls maken met de spreuken die je van een magische taal w hebt. *Dus als je de Black magic taal kiest kan je zwarte spreuken op papier bewaren.* Op de scroll schrijf je de incantatie die je normaal zou uitspreken op een stevig papier (10 woorden per niveau). Deze schrijf je groot in de magie taal op en in het klein daaronder de OC-vertaling en het niveau van de spreuk. Om de scroll te schrijven heb je een drankje of gif nodig van het niveau van de spreuk met daaraan de grondstof "kolen" toegevoegd. Een scroll is geldig tot het einde van het volgende evenement

- *Ancient magic*: verspreid door Kederan staan deze wijze teksten op oude objecten.
- *Basic magic*: Hiermee kan je niveau 1 spreuken casten vanaf een scroll. Het maakt niet uit in welke Magietaal; je snapt een scroll van niveau 1 op magische wijze, alsof de spreuk van het papiertje af wil. Voor niveau 2, 3 en 4 scroll heb je de specifieke taal nodig waarin deze is geschreven en je moet de taal kunnen spreken.
- *Black magic*: De taal van de Zwart magie, je kan alle zwart magie scrolls lezen.
- *Enchanter Magic*: De taal van de Watermagie, je kan alle water magie scrolls lezen.
- *Illusionist magic*: De taal van de Lucht magie, je kan alle lucht magie scrolls lezen.
- *Invoker Magic*: De taal van de Vuur magie, je kan alle vuur magie scrolls lezen.
- *Scolar Magic*: De taal van de Geest magie, je kan alle geest magie scrolls lezen.
- *White magic*: De taal van de Wit magie, je kan alle wit magie scrolls lezen.
- *Witchmaster magic*: De taal van de Natuur magie, je kan alle natuur magie scrolls lezen.

Niveau 2: Kies nog 3 talen uit deze lijst de talen die je bij niveau 1 hebt gekozen kan je spreken en verstaan. Je kan vanaf dit niveau de scrolls van niveau 2,3 en 4 casten in de 2 talen die je bij niveau 1 hebt gekozen.

Niveau 3: Kies nog 3 talen uit deze lijst de talen die je bij niveau 2 hebt gekozen kan je spreken en verstaan.

Niveau 4: Kies nog 2 talen uit de lijst je kan alle talen verstaan en spreken.

Divination

Kosten: 3 punten

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 kan vaag de lijnen naar de toekomst zien. Je kunt deze vaardigheid maximaal 2 keer per dag gebruiken.
- Niveau 2: Je kan vaag de lijnen naar het heden zien. Je kunt de Divination vaardigheid maximaal 4 keer per dag gebruiken.
- Niveau 3: Je kan onder hypnose iemand 5 min de waarheid laten vertellen. Met 1 keer waarzeggen (Divination). En je kan nu vaag de lijnen naar het verleden zien. Je kunt de vaardigheid Divination maximaal 6 keer per dag gebruiken.
- Niveau 4: Je kunt de vaardigheid Divination 9 keer per dag gebruiken. Je hebt je eigen toekomst gezien; je mag zelf bepalen wat er het volgende event met je gaat gebeuren. Hiervan kun je niet het exacte verloop bepalen, je kunt alleen de uitkomst bepalen.
- Kies uit de volgende dingen:
- Je vindt een grote hoeveelheid geld;
 - Het leek alsof je ging sterven, maar je leeft toch nog;
 - Je vindt de oplossing voor een vraagstuk;
 - Iets in deze trant in overleg met de spelleider.

Raw Material Searching

Grondstoffen kosten 30 min om te zoeken.

Een speler zoekt naar een groep grondstof. En geeft dit aan bij een Ambacht SL voordat hij gaat zoeken. Door hen wordt bepaald wat je tijdens je zoektocht tegen gaat komen. De Ambachten SL en Algemene SL hebben lijsten met de componenten die op een bepaalde plaats te vinden zijn, hierop kunnen ze dobbelen met een D100.

Zo pakt een niveau 1 zoeker bijvoorbeeld 2 metalen. En pakt hiermee: goud en een ijzer. De zoeker mag hieruit (open) een aantal kaarten kiezen (weergegeven in de onderstaande tabel): in dit geval dus 1 grondstof. Het is mogelijk om een grondstof te kiezen die hoger is dan het niveau van zoeken, je krijgt hier dan wel eventuele neven-effecten bij.

Voor het zoeken naar grondstoffen wordt de volgende tabel gebruikt. Hierin zie je hoeveel van elke grondstof je kan vinden met welk niveau van zoeken.

Niveau van zoeken	Aantal gevonden grondstoffen	Aantal te kiezen grondstoffen
1	2	1
2	4	2
3	6	4
4	8	6

Er zijn 4 grondstoffen-zoek-skills: Hunter, Miner, Botanist, Posion Extractor.

Recepten gebruiken verschillende niveaus en grondstoffen. Zo kan een gif bijvoorbeeld uit een dierlijk Niveau 2 bestaan dat door de Hunter gevonden dient te worden en ook uit gif niveau 1 om dat vervolgens samen te laten brengen door een Poisoner.

Gevonden componenten zijn tot het einde van het volgende evenement houdbaar.

Hunter

Kosten: 2 punten

Effect: Je kunt het eerste Niveau van de grondstof "dierlijk" vinden. Deze grondstoffen hebben met dieren te maken. Je vindt tijdens 30min zoeken 2 grondstoffen en kan er

hier 1 van pakken tijdens het zoeken, de andere ontsnapt. Voor het Jagen heb je een boog of een speer nodig en een extractiekit een extractiekit bevat een mes, een aantal bakjes en een paar haakjes aan om huiden aan te hangen (zie items).

Niveau 2: Je vindt tijdens 30min zoeken 4 grondstoffen en kan er hier 2 van pakken tijdens het zoeken, de anderen ontsnappen.

Niveau 3: Je vindt tijdens 30min zoeken 6 grondstoffen en kan er hier 4 van pakken tijdens het zoeken, de anderen ontsnappen.

Niveau 4: Je ziet tijdens 30min zoeken 8 grondstoffen en kan er hier 6 van pakken tijdens het zoeken, de andere ontsnappen.

Botanist

Kosten: 2 punten

Effect: Je kunt het eerste Niveau van de grondstof "kruiden" vinden. Je ziet tijdens 30min zoeken 2 grondstoffen en kan er hier 1 van pakken tijdens het zoeken, de andere verpest je. Je hebt een botanist kit nodig om planten te bewaren, anders zijn ze verlept aan het einde van het weekend. Deze kit is een ruime, donkere mand of tas die lekker koel blijft en bevat een Larp mes en een aantal bakjes De kruiden moeten hierin bewaard blijven als je ze langer wilt bewaren.

Niveau 2: Je vindt tijdens 30min zoeken 4 grondstoffen en kan er hier 2 van pakken tijdens het zoeken, de anderen mislukken.

Niveau 3: Je vindt tijdens 30min zoeken 6 grondstoffen en kan er hier 4 van pakken tijdens het zoeken, de andere mislukken.

Niveau 4: Je vindt tijdens 30min zoeken 8 grondstoffen en kan er hier 6 van pakken tijdens het zoeken, de andere mislukken.

Miner

Kosten: 2 punten

Effect: Je kunt het eerste niveau van de grondstof "stoffen" vinden. Je ziet tijdens 30min zoeken 2 grondstoffen en kan er hier 1 van pakken tijdens het zoeken de andere blijkt toch nep, onzuiver of niet wat je zoekt te zijn. Je hebt voor het mijnen een pick axe nodig.

Niveau 2: Je ziet tijdens 30min zoeken 4 grondstoffen en kan er hier 2 van pakken tijdens het zoeken, de andere blijken toch nep, onzuiver of niet wat je zoekt te zijn.

Niveau 3: Je ziet tijdens 30min zoeken 6 grondstoffen en kan er hier 4 van pakken tijdens het zoeken, de andere blijken toch nep, onzuiver of niet wat je zoekt te zijn.

Niveau 4: Je ziet tijdens 30min zoeken 8 grondstoffen en kan er hier 6 van pakken tijdens het zoeken, de andere blijken toch nep, onzuiver of niet wat je zoekt te zijn.

Poison extractor:

Kosten: 2 punten

Effect: Je kunt het eerste niveau van de grondstof "giften" vinden. Je vindt tijdens 30min zoeken 2 grondstoffen en kan er hier 1 van pakken tijdens het zoeken, de andere ontsnapt of raakt beschadigt. Je hebt voor giften zoeken een extractiekit nodig.

Niveau 2: Je vindt tijdens 30min zoeken 4 grondstoffen en kan er hier 2 van pakken tijdens het zoeken, de andere ontsnappen of raken beschadigt.

Niveau 3: Je vindt tijdens 30min zoeken 6 grondstoffen en kan er hier 4 van pakken tijdens het zoeken, de andere ontsnappen of raken beschadigt.

Niveau 4: Je vindt tijdens 30min zoeken 8 grondstoffen en kan er hier 6 van pakken tijdens het zoeken, de andere ontsnappen of raken beschadigt.

Potion Brewer

Kosten: 4 punten

Effect: Je kunt dranken brouwen met het effect van het niveau 1 ingrediënt. Elk recept kost 15minuten om te maken. Hiervoor kan je in-game recepten vinden of bij de start van je karakter een receptenboek kopen van je niveau. Als je dit boek vooraf aankoopt met je startgeld ontvang je in de mail een lijst met daarop de recepten van het betreffende niveau. Deze kan je dan zelf verwerken in een IC-boekje.

Niveau 2: Je kan niveau 2 recepten uitvoeren. Niveau 2 recepten kosten 30minuten om te maken.

Niveau 3: Je kan niveau 3 recepten uitvoeren. Niveau 3 recepten kosten 30 minuten om te maken. Niveau 2 recepten kosten 15 minuten om te maken.

Niveau 4: Je kan niveau 4 recepten uitvoeren. Niveau 4 recepten kosten 30 minuten om te maken. Niveau 3 recepten kosten 15 minuten om te maken.

Potion Brewer boek	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept
Niveau 1	Mindere genezings-drank*		Genees niet magische ziekte	Groeneboomblad	Drankje van moed	Mindere ontwijk	
Niveau 2	Betere genezings-drank*	Mindere Manadrank*	Genees ziekte		Drankje van roeping	Betere ontwijk	Minder geest-schild
Niveau 3	Superieure genezings-drank*	Betere Manadrank*		Kameleon	Drankje van Razernij	Springer	
Niveau 4	Majeure genezings-drank*	Superieure Manadrank*	Immuun tegen ziekte	Bosmeester	Bescherming voor Vuur	Superieure ontwijk	Beter geest-schild

Poisoner

Kosten: 4 punten

Effect: Je kunt giften maken met het effect van het niveau 1 ingrediënt. Elk recept kost 15minuten om te maken. Hiervoor kan je in-game recepten vinden of bij de start van je karakter een receptenboek kopen van je niveau. Als je dit boek vooraf aankoopt met je startgeld ontvang je in de mail een lijst met daarop de recepten van het betreffende niveau. Deze kan je dan zelf verwerken in een IC-boekje.

Niveau 2: Je kan niveau 2 recepten uitvoeren. Niveau 2 recepten kosten 30minuten om te maken.

Niveau 3: Je kan niveau 3 recepten uitvoeren. Niveau 3 recepten kosten 30 minuten om te maken. Niveau 2 recepten kosten 15 minuten om te maken.

Niveau 4: Je kan niveau 4 recepten uitvoeren. Niveau 4 recepten kosten 30 minuten om te maken. Niveau 3 recepten kosten 15 minuten om te maken.

Poisoner boek	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept
Niveau 1	Minder antigif	Mindere wapenschade	Mindere Manaschade	Traagheidsgif	Weduwmaker	Jeukpoeder
Niveau 2	Beter antigif	Betere wapenschade	Betere Manaschade	Kracht gif	Schaduwblad	Wurger
Niveau 3	Superieur antigif	Superieure wapenschade	Superieure Manaschade	Concentratie gif	Vijfstapgif	Godendoof
Niveau 4	Majeur antigif	Majeure wapenschade	Majeure Manaschade	Blind	Creeping death	Martelaar

Smith

Kosten: 4 punten

Effect: Je kan de recepten uitvoeren die in het Smid boek beschreven staan en een niveau 1 ingrediënt nodig hebben. Elk recept kost 30 minuten om te maken. Hiervoor kan je in-game recepten vinden of bij de start van je karakter een receptenboek kopen van je niveau. Als je dit boek vooraf aankoopt met je startgeld ontvang je in de mail een lijst met daarop de recepten van het betreffende niveau. Deze kan je dan zelf verwerken in een IC-boekje.

Niveau 2: Je kan niveau 2 recepten uitvoeren, en niveau 2 ingrediënten aan niveau 1 recepten toevoegen.

Niveau 3: Je kan niveau 3 recepten uitvoeren, en niveau 3 ingrediënten aan niveau 2 recepten toevoegen

Niveau 4: Je kan niveau 4 recepten uitvoeren. Je kan alle ingrediënten aan alle Smith recepten toevoegen.

Smith boek	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept
Niveau 1	Repareren metaal pantser deel	Repareren klein metalen schild	Repareren wapen na shatter	Maken onderdeel metaal pantser	Maken klein metalen schild	Wapen gif slot 1	Staal
Niveau 2	Repareren zwaar metaal pantser deel	Repareren groot metalen schild	Repareren schild na shatter	Maken onderdeel zwaar metaal pantser	Maken wapen	Wapen gifslot 2	
Niveau 3	Recycle metaal pantserdeel	Verbeterd klein metalen schild	Recycle wapen	Verbeterd onderdeel metaal pantser	Maken groot metalen schild	Wapen gifslot 3	Rune staal
Niveau 4	Recycle zwaar metaal pantserdeel	Verbeterd groot metalen schild	Recycle metalen schild	Verbeterd onderdeel zwaar metaal pantser	Maken "Double" wapen	Wapen gif slot 4	

Nature Worker

Kosten: 4 punten

Effect: Je kan de recepten uitvoeren die in het Nature Worker boek beschreven staan en een niveau 1 ingrediënt nodig hebben. Elk recept kost 30 minuten om te maken. Hiervoor

kan je in-game recepten vinden of bij de start van je karakter een receptenboek kopen van je niveau. Als je dit boek vooraf aankoopt met je startgeld ontvang je in de mail een lijst met daarop de recepten van het betreffende niveau. Deze kan je dan a zelf verwerken in een IC-boekje.

- Niveau 2: Je kan niveau 2 recepten uitvoeren, en niveau 2 ingrediënten aan niveau 1 recepten toevoegen.
- Niveau 3: Je kan niveau 3 recepten uitvoeren, en niveau 3 ingrediënten aan niveau 2 recepten toevoegen
- Niveau 4: Je kan niveau 4 recepten uitvoeren. Je kan alle ingrediënten aan alle Nature Worker recepten toevoegen.

Nature Worker boek	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept
Niveau 1	Repareren leer pantser deel	Raffineer boog	Repareren wapen na shatter	Maken onderdeel leer pantser	Maken pijl	pijl gif slot 1
Niveau 2	Repareren verstevigd leer pantser deel	Repareren klein houten schild	Repareren schild na shatter	Maken onderdeel verstevigd leer pantser	Maken klein houten schild	Pijl gif slot 2
Niveau 3	Recycle leer pantserdeel	Maken "double" pijl	Recycle boog	Verbeterd onderdeel leer pantser	Maken groot houten schild schild	pijl gif slot 3
Niveau 4	Recycle verstevigd leer pantserdeel	Maken "triple" pijl	Recycle houten schild	Verbeterd onderdeel verstevigd leer pantser	Maken "Double" boog	pijl gif slot 4

Witch

Kosten: 4 punten

Effect: Je kan de recepten uitvoeren die in het Witch boek beschreven staan en een niveau 1 ingrediënt nodig hebben. Elk recept kost 30 minuten om te maken. Hiervoor kan je in-game recepten vinden of bij de start van je karakter een receptenboek kopen van je niveau. Als je dit boek vooraf aankoopt met je startgeld ontvang je in de mail een lijst met daarop de recepten van het betreffende niveau. Deze kan je dan zelf verwerken in een IC-boekje.

- Niveau 2: Je kan niveau 2 recepten uitvoeren, en niveau 2 ingrediënten aan niveau 1 recepten toevoegen.
- Niveau 3: Je kan niveau 3 recepten uitvoeren, en niveau 3 ingrediënten aan niveau 2 recepten toevoegen
- Niveau 4: Je kan niveau 4 recepten uitvoeren. Je kan alle ingrediënten aan alle Witch recepten toevoegen.

Witch boek	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept
Niveau 1	Mindere genezings-drank*	Minder antigif	Genees niet magische ziekte	Groeneboomblad	Drankje van moed	Mindere ontwijk
Niveau 2	Beter antigif	Mindere wapenschade	Mindere Manaschade	Traagheidsgif	Weduwmaker	Jeukpoeder
Niveau 3	Betere genezings-drank*	Mindere Manadrink*	Genees ziekte	Minder geest-schild	Drankje van roeping	Betere ontwijk
Niveau 4	Superieur antigif	Betere wapenschade	Betere Manaschade	Kracht gif	Schaduwblad	Wurger

Refiner

Door middel van tekeningen rond het object maakt de refiner objecten sterker. Hiervoor heeft hij een ondergrond nodig waarop hij kan tekenen. Een refiner kan het voorwerp houdbaar maken naar aanleiding van de hoeveelheid charges. 1 charge geeft een houdbaarheid tot eind volgend evenement. Elke extra charge geeft 1 evenement extra houdbaarheid.

Kosten: 5 punten

Effect: Je kan door middel van het samenvoegen van halffabricaten nieuwe dingen bedenken. Dit kost 15 minuten per halffabricaat. Op niveau 1 kan je 1 halffabricaat samenvoegen met een object. Hierna kan het effect 1x instant gecalled worden. Hierna is het effect op. Sommige halffabricaten kunnen gevonden worden door de Hunter en de Miner, andere halffabricaten moeten gemaakt worden door de Smith of Nature Worker. Zelfs de Witch en sommige Priesters kunnen bepaalde halffabricaten maken. Hou er rekening mee dat elk object maar 1 magische bezwering op zich mag hebben.

Niveau 2: Je kan 2 halffabricaten samenvoegen; de effecten van deze halffabricaten worden eenmalig aan een object toegevoegd. Hierna kan het effect 1x instant gecalled worden per charge die het object heeft. Hiernaast kan een refiner nog andere recepten maken. Deze recepten zijn in game te verkrijgen of te koop bij karaktercreatie. Als je dit boek vooraf aankoopt van je a startgeld ontvang je in de mail een lijst met daarop de recepten van het aangekochte niveau. Deze kan je dan zelf verwerken in een IC boekje.

Niveau 3: Je kan 3 halffabricaten samenvoegen; de effecten van deze halffabricaten worden eenmalig aan een object toegevoegd. Hierna kan het effect 1x instant gecalled worden per charge die het object heeft. Je kan een voorwerp 1x voor 2 Mana/Divinity 1 evenement langer houdbaar maken.

Niveau 4: Je kan 4 halffabricaten samenvoegen; de effecten van deze halffabricaten worden eenmalig aan een object toegevoegd. Hierna kan het effect 1x instant gecalled worden per charge die het object heeft.

Refiner boek	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept
Niveau 1	Adamantium	Mindere Manasteen	Granaat	Lichtsteen			"Metaaleter"
Niveau 2	Mithril	Betere Manasteen	Bom	Divinity steen	Mindere transmutatie	Comprimeer object	"Doorslag"
Niveau 3	Romeriaan	Superieure Manasteen		Betere Divinity steen	Betere transmutatie	Expandeer object	"Helpende hand"
Niveau 4	0 materie	Majeure Manasteen	"Dikke Betty"	"Vonktrekker"	Superieure transmutatie	"Felix' tas"	"Dood aan alles, behalve metaal"

Rune Smith

Kosten: 4 punten

Effect: Je kan met de Rune een spreuk met een trigger af laten gaan. Je moet een trigger, een stick rune, een spell rune en een energy rune samenvoegen. Hierbij kies je een spreuk op hetzelfde niveau als de runen. Je hebt runestaal nodig om de rune samen a te smeden met het object. Je kan alleen niveau 1 runen gebruiken.

Niveau 2: Je kan niveau 2 rune gebruiken.

Niveau 3: Je kan niveau 3 rune gebruiken.

Niveau 4: Je kan niveau 4 rune gebruiken.

Trigger runes

Niveau	Type trigger	Type trigger	Type trigger	Type trigger	Type trigger
1	Guahinne (Druk)	Zisgik (Schade)	Yedherd (Contact)	Duutholid (Temperatuur)	Congar (Beweging)
2	Qan (Tijd)	Jeap (Genezing)	Dac (Woord)	Dang (Ras)	
3	Luc (Omgeving)	Qoke (Magie)	Korkiluch (Gevoel)		
4	Taewro (Gedachte)	Aawuvih (<i>Eigen inbreng van Rune Smith</i>)			

Stick runes

er zijn 4 stick runes; 1 van elk niveau. Deze kunnen runen van hetzelfde niveau of rune van een lager niveau samenvoegen tot een werkend effect.

Niveau	Kan worden gebruikt voor	Naam
1	Niveau 1 runes samenvoegen	Aildech
2	Niveau 2 of lagere runes samenvoegen	Oduhuu
3	Niveau 3 of lagere runes samenvoegen	Fesh
4	Niveau 4 of lagere runes samenvoegen	Bond

Spell runes

Er zijn 32 spell runes; deze staan voor de 8 elementen en hun 4 spreukniveaus.

Niveau	Vuur	Water	Aarde	Lucht	Natuur	Geest	Wit	Zwart
1	Bithong	Mol	Sadrikus	Lewoska	Zeakilgill	Vurth	Jowahop	Lenulgo
2	Xern	Had	Bermuth	Aikubring	Yeanalgre	Raeboke	Xurth	Jehweh
3	Nind	Bern	Wuuth	Gagaburak	Melbiak	Rovansend	Gih	Qinukez
4	Hansik	Heash	Elgrod	Caakhalird	Dithand	Tialgith	Deng	Nihwang

Energy runes

Energy runes bepalen de frequentie van het effect van de rune. Er zijn 4 energie runes.

Niveau	Frequentie	Naam
1	1x per evenement	Vudarinn
2	1x per dag	Ulbar
3	1x per dagdeel	Roch
4	1x per encounter	Pis

Pickpocket

Kosten: 5 punten

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.

Niveau 2: Je krijgt meer stickers om het te proberen en je countert niveau 1 zakkenrollers. De zakkenroller moet zich bij je melden (SL call) en jullie spelen het uit vanaf het moment dat er gezakkenrold wordt.

Niveau 3: Je krijgt meer stickers om het te proberen en je countert niveau 2 zakkenrollers. Deze moet zich bij je melden (SL call) en jullie spelen het uit vanaf het moment dat er gezakkenrold wordt.

Niveau 4: Je krijgt meer stickers om het te proberen en je countert niveau 3 zakkenrollers. Deze moet zich bij je melden (SL call) en jullie spelen het uit vanaf het moment dat er gezakkenrold wordt.

Lock Picker

Kosten: 2 punten

Effect: Je kunt sloten kraken door er met veiligheidsspelden, haakjes en soortgelijke zaken in te peuteren. Bij succes gaat het slot open, falen blijft hij dicht. Je mag het zo vaak als je wilt proberen, echter iedere poging kost 30 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 aankopen van deze vaardigheid neem je 4 zeszijdige dobbelstenen en een a bakje om in te dobbelen mee het spel in. Dit stop je in een zakje als Lock pick kit (zie items). Bij het openpeuteren van het slot werp je al je dobbelstenen; als je, in 1 worp, meer vijfen 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.

Niveau 2: Je mag met 5 dobbelstenen werpen.

Niveau 3: Je mag elke 15 seconden een nieuwe poging wagen.

Niveau 4: Je mag achter elkaar gooien, de 30 seconden regel geldt niet meer.

Lock Smith

De ambacht Lock Smith geeft je vier recepten voor verschillende sloten. Als je magie wilt toevoegen aan je sloten, dan zou je dit beroep moeten combineren met een Rune Smith of een Refiner.

Kosten: 3 punten

Een slot kan je maken op 4 verschillende niveaus.

Je maakt dit slot altijd vast op een item. Met losse sloten kan je personen boeien zonder ze vast te binden. Het worden dan meer boeien dan sloten. Hiervoor moet je 1 S component toevoegen aan je Recept.

Dit recept is niet door te geven en bestaat alleen in je hoofd. Het kost studie om deze vaardigheid over te brengen. Anderen kunnen deze vaardigheid alleen leren via het leersysteem of kopen met hun eigen vaardigheid punten. Op niveau 1 krijg je het volgende recept:

Basic Lock

Recept: 1x S

Beschrijving: *Dit slot is een simpel niveau 1 slot. Het slot is open te breken door kracht uit te oefenen met eenhandig wapen in combinatie met kracht 2 (van de persoon die het wapen hanteert).*

Niveau 2: Je kan boeien maken. En je krijgt het volgende recept:

Professional Lock

Recept: 1x Staal

Beschrijving: *Dit slot is een niveau 2 stalen slot. Het slot is open te breken door kracht uit te oefenen met eenhandig wapen in combinatie met kracht 3 (van de persoon die het wapen hanteert).*

Niveau 3: Je krijgt het volgende recept:

Expert Lock

Recept: 1x Adamantium

Beschrijving: *Dit slot is een niveau 3 adamantium slot. Het slot is open te breken door kracht uit te oefenen met eenhandig wapen in combinatie met kracht 4 (van de persoon die het wapen hanteert).*

Niveau 4: Je krijgt het volgende recept:

Master Lock

Recept: 1x Mithril

Beschrijving: *Dit slot is een niveau 4 mithril slot. Het slot is niet open te breken.*

Bush Ranger

Kosten: 3 punten

Effect: Als je 30 seconden bezig bent je te camoufleren of te verstoppen in de bosjes, 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.

Niveau 2: Personen vinden je niet als ze door de bosjes zoeken.

Niveau 3: Het duurt nog maar 15 seconden om je te verstoppen.

Niveau 4: Je kan je overal verstoppen. Als je maar iets hebt om in eerste instantie achter te springen, zoals een boom of struiken. Het duurt nu 10 seconden om je te verstoppen.

Wealth

Kosten: 4 punten

Effect: Bij karaktercreatie ontvang je 200 dukaten.

Je bent handig met geld. Je kan van een beetje geld meer maken. Hierdoor krijg je elk evenement 50 dukaten. Het eerste evenement heb je dus 200 dukaten meer om uit te geven aan je karakter en op het evenement zelf krijg je 50 dukaten.

Niveau 2: De hoeveelheid dukaten per evenement is 100. De hoeveelheid dukaten bij karaktercreatie wordt 500.

Niveau 3: De hoeveelheid dukaten per evenement is 200.

Niveau 4: De hoeveelheid dukaten per evenement is 400.

Field Farmer

Kosten: 1 punt

Effect: Je kunt 1 kruid meenemen naar het volgende event mits je een tuintje aanlegt en deze onderhoudt.

Niveau 2: Je kunt 1 kruid meenemen naar het volgende event, en je krijgt er het volgende evenement twee terug mits je een tuintje hebt en deze onderhoudt.

Niveau 3: Je kunt tijdens een evenement 1x keer een kruid planten om er de volgende dag twee van te oogsten. Mits je een tuintje hebt en deze onderhoudt.

Niveau 4: Je kunt tijdens een evenement elke 12 uur een kruid planten om er de volgende dag twee van te oogsten. Mits je een tuintje hebt en deze onderhoudt.

Beer Brewer

Kosten: 3 punten

Effect: Na jaren van ervaring heb je het voor elkaar; je kan overnacht fatsoenlijk bierbrouwen. Hoe groter de porties hoe slechter de kwaliteit. Je dient zelf voor de Phys Reps te zorgen.

Niveau 2: Je kunt kruiden toevoegen aan je bier; je kunt hiermee 1 kruid van niveau 1 toevoegen.

Niveau 3: Als je glas zelfgemaakt bier op hebt, kun je iemand, door 5 minuten met hem te praten, dronken maken. Dit veroorzaakt een "Confuse" effect.

Niveau 4: Je kan iedere vloeistof alcoholhoudend maken door aanraking. Hoe langer je het vast hebt, hoe sterker het wordt, tot het verdampt rond de 98%.

Grave Digger

Kosten: 1 punt

Effect: Je bent ervaren met het uitvoeren van begrafenissen en crematies. Je kunt grafstenen en dergelijke grafmonumenten maken; je bent hierbij zelf verantwoordelijk voor de Phys Reps.

Niveau 2: Je kunt de grond kort bestuderen en hiermee bepalen of dit veilige grond is voor een graf. Tevens kan je kijken of een graf is gezegend en vanuit welke Godheid dit komt.

Niveau 3: Je leert je graven te beschermen tegen personen met kwade bedoelingen. 1x per dag kun je iemand op zo'n manier te ruste leggen (in een graf met plechtigheid) en hem bescherming tegen zwarte magie geven (dit staat ongeveer gelijk aan een 10-punts witte elementaire magische rituele cirkel). Dit kan 1 maal per event worden uitgevoerd.

De plechtigheid veroorzaakt een "mass inspire grief" far (7m) (rouwen) op de wezens die naar de ceremonie luisteren (op gewoon praat-niveau uitgesproken).

Niveau 4: Je kunt 1 keer per dag met een begraven persoon spreken. Dit kan zolang de ziel geest niet actief te ruste is gelegd door een Priester of door een magiërspreuk ("Return to Circle") vernietigd is.

Fixer

Kosten: 2 punten

Effect: Je hebt een vlotte babbel en bent een redelijke handelaar. Op niveau 1 kan je een handelsprijs 1x per dag 25% goedkoper maken. Het betreft normale handel zoals kruiden, wapens, materialen en de normale prijs mag niet de 400 dukaten overschrijden. Anders krijg je de korting alleen op de eerste 400 dukaten

Niveau 2: Je bent een meester in dingen regelen. 1x per evenement kan je iets dat niet te vinden is of niet te krijgen valt tóch bemachtigen voor 30% meer dan het normaal zou kosten. Het kan voorkomen dat je het op vrijdagavond meldt en de zondagochtend pas krijgt, dit hangt af van hoe uniek het voorwerp/component is)

Niveau 3: Je hebt een zeer uitgebreid netwerk. 1x per weekend kan je aan een SL vragen waar een bepaalde groep mee bezig is. De SL zal een globale omschrijving geven en je 1 a specifiek detail over die groep vertellen (dit kan ook een NPC-groep zijn).

Niveau 4: Jij bent de meesterritselaar. Alle vaardigheden die je uit de voorgaande niveaus van Fixer kreeg, kun je nu dubbel zo vaak uitvoeren.

Mage

Algemene klasse informatie

Als Magiër gebruik je Mana uit de Elementen door de kracht om je heen uit de elementen te vervormen tot andere waarlijke dingen kan je de wereld manipuleren om je heen. Bijvoorbeeld door een pijl uit je handen naar een vijand te schieten of door iemand extra pantser te geven of extra sterk te maken. Een magiër gebruikt elementaire Mana of arcane Mana. Deze krijg je aan het begin van elke dag weer terug aangevuld tot je maximum.

In deze vaardighedenlijst zijn de elementaire spreuken niet opgenomen. De complete spreukenlijst is te vinden achterin het regelsysteem.

Klasse vaardigheden

Arcane Master:

Vereisten: 30 punten uitgegeven binnen de Mage klasse (vaardigheden en spreuken), alle adeptschappen van de elementaire magie.

Kosten: 5 punten

Effect: Als Arcane Master krijg je, op niveau 1, 1 arcane Mana per evenement. Hiermee kan je klein magisch effect permanent op een persoon of op je omgeving casten. Je kan hierbij kiezen uit de call-lijst (overleg met SL). Ook is het mogelijk om een anti magie veld te creëren met arcane Mana.

De afstanden van arcane Mana zijn hetzelfde als de afstanden die je kan instellen bij spreuken en hoe dichterbij hoe krachtiger het kan. Iets persoonlijks kan dus krachtiger zijn dan een area of effect. Hiervoor geldt; dat als iets geen schade doet je het maximaal in een radius van 7m kan doen. Voor iets dat schade doet is de maximale range 3m radius en 3 schade, Of 2 schade en een effect. Houd er rekening mee dat dit permanent is. Totdat het effect weg wordt gehaald doormiddel van een arcane Mana, of op een creatieve andere manier (SL-call). Ook is het mogelijk om een arcane Mana om te zetten in welke magiërsspreuk dan ook.

Je kan zoveel arcane Mana bij je dragen als je niveau in Arcane Master. Je kan deze Mana opsparen over meerdere evenementen.

Niveau 2: Je kunt 1 arcane Mana omzetten naar 8 elementaire Mana. Dit kan maximaal 1x per dag.

Niveau 3: Je krijgt 1 arcane Mana extra per evenement.

Niveau 4: Je kan 8 elementaire Mana omzetten in 1 arcana Mana.

Chaos Mage

Vereiste: 30 punten uitgegeven binnen de Mage klasse (vaardigheden en spreuken).

Kosten: 5 punten

Effect: Je verliest alle spreuken, Mana en adeptschappen binnen de Mage klasse. Hiervoor in de plaats krijg je 1+1 Chaos Mana per 8 elementaire Mana die je had per evenement. Dus 1 chaos Mana bij 0 tot 7 elementaire Mana, 2 chaos Mana bij 8 tot 15 elementaire Mana, 3 chaos Mana bij 16 tot 24 Mana, et cetera. Eén chaos Mana telt in een ritueel als 8 Mana. Van deze Mana kan je korte heftige effecten kiezen uit de call-lijst. Als je een effect kiest gooi je een dobbelsteen; bij een oneven aantal gaat het tegenovergestelde effect af van hetgeen je probeert te bereiken. Bij een even worp gaat het beoogde effect af. Chaos Mana kan je niet sparen over meerdere evenementen.

- Niveau 2: Elke keer dat je in een ritueel stapt, mag je dat ritueel over proberen te nemen door even te gooien op je dobbelsteen.
- Niveau 3: Je chaos Mana is verdubbeld.
- Niveau 4: Je kan 8 Mana van anderen magiërs afpakken om zo 1 chaos Mana te vergaren. Dit kan maximaal 1x per dag.

Adeptschap Aarde

- Kosten: 1 punt
- Effect: Je krijgt toegang tot de Aarde magie spreuken.
- Niveau 2: Je krijgt 2 extra elementaire Mana.
- Niveau 3: Je kan 2x per dag binnen een tijdsspanne van 15 minuten een elementaal vragen een poort te maken naar een gauntlet. Deze poort blijft 30 seconden open. Hierdoor is het mogelijk naar de Aarde gauntlet te reizen en weer terug (binnen die 15 minuten).
- Niveau 4: Je kan 1x per dag een aarde-elementaal je lichaam laten versterken gedurende 1 encounter. Hierdoor krijg je 4 HP extra. En kosten aarde spreuken 1 Mana minder met een minimum van 1 Mana.

Adeptschap Geest

- Kosten: 1 punt
- Effect: Je krijgt toegang tot de Geest magie spreuken.
- Niveau 2: Je krijgt 2 extra elementaire Mana.
- Niveau 3: Je kan 2x per dag binnen een tijdsspanne van 15 minuten een elementaal vragen een poort te maken naar een gauntlet. Deze poort blijft 30 seconden open. Hierdoor is het mogelijk naar de Geest gauntlet te reizen en weer terug (binnen die 15 minuten).
- Niveau 4: Je kan 1x per evenement een geest-elementaal je lichaam laten versterken gedurende 1 dagdeel. Hierdoor krijg je immuniteit tegen geest spreuken. En kosten geest spreuken 1 Mana minder met een minimum van 1 Mana.

Adeptschap Lucht

- Kosten: 1 punt
- Effect: Je krijgt toegang tot de Lucht magie spreuken.
- Niveau 2: Je krijgt 2 extra elementaire Mana.
- Niveau 3: Je kan 2x per dag binnen een tijdsspanne van 15 minuten een elementaal vragen een poort te maken naar een gauntlet. Deze poort blijft 30 seconden open. Hierdoor is het mogelijk naar de Lucht gauntlet te reizen en weer terug (binnen 15 minuten).
- Niveau 4: Je kan 1x per dag een lucht-elementaal je lichaam laten versterken gedurende 1 encounter. Hierdoor krijg je de vaardigheid om volledig uit lucht te bestaan. Je bent immuun voor normale schade. En kosten lucht spreuken 1 Mana minder met een minimum van 1 Mana.

Adeptschap Natuur

- Kosten: 1 punt
- Effect: Je krijgt toegang tot de Natuur magie spreuken.
- Niveau 2: Je krijgt 2 extra elementaire Mana.
- Niveau 3: Je kan 2x per dag binnen een tijdsspanne van 15 minuten een elementaal vragen een poort te maken naar een gauntlet. Deze poort blijft 30 seconden open. Hierdoor is het mogelijk naar de Natuur gauntlet te reizen en weer terug (binnen 15 minuten).
- Niveau 4: Je kan 1x per evenement een natuur-elementaal je lichaam laten versterken gedurende 1 encounter. Hierdoor krijg je +2 kracht, kan je 3x een dubbel slaan en a +2HP. Ook kosten Natuur spreuken 1 Mana minder met een minimum van 1 Mana.

Adeptschap Vuur

- Kosten: 1 punt
Effect: Je krijgt toegang tot de Vuur magie spreuken.
Niveau 2: Je krijgt 2 extra elementaire Mana.
Niveau 3: Je kan 2x per dag binnen een tijdsspanne van 15 minuten een elementaal vragen een poort te maken naar een gauntlet. Deze poort blijft 30 seconden open. Hierdoor is het mogelijk naar de Vuur gauntlet te reizen en weer terug (binnen die 15 minuten).
Niveau 4: Je kan 1x per evenement een vuur-elementaal je lichaam laten versterken gedurende 1 encounter. Hierdoor krijg je en alle vrienden binnen 7m immuniteit tegen vuur. Voor jou kosten Vuur spreuken 1 Mana minder met een minimum van 1 Mana.

Adeptschap Water

- Kosten: 1 punt
Effect: Je krijgt toegang tot de Water magie spreuken.
Niveau 2: Je krijgt 2 extra elementaire Mana.
Niveau 3: Je kan 2x per dag binnen een tijdsspanne van 15 minuten een elementaal vragen een poort te maken naar een gauntlet. Deze poort blijft 30 seconden open. Hierdoor is het mogelijk naar de Water gauntlet te reizen en weer terug (binnen die 15 minuten).
Niveau 4: Je kan 1x per evenement een water-elementaal je lichaam laten versterken gedurende 1 encounter. Hierdoor krijg je immuniteit tegen elementaire magie. En kosten Water spreuken 1 Mana minder met een minimum van 1 Mana.

Adeptschap wit

- Kosten: 1 punt
Effect: Je krijgt toegang tot de Wit magie spreuken.
Niveau 2: Je krijgt 2 extra elementaire Mana.
Niveau 3: Je kan 2x per dag binnen een tijdsspanne van 15 minuten een elementaal vragen een poort te maken naar een gauntlet. Deze poort blijft 30 seconden open. Hierdoor is het mogelijk naar de Wit gauntlet te reizen en weer terug (binnen die 15 minuten).
Niveau 4: Je kan 1x per dag een wit-elementaal je lichaam laten versterken gedurende 1 encounter. Hierdoor krijg je elke minuut 1 HP erbij tot aan je maximum, verloren ledenmaten of "break limb" effecten worden genezen. En kosten Wit spreuken 1 Mana minder met een minimum van 1 Mana.

Adeptschap Zwart

- Kosten: 1 punt
Effect: Je krijgt toegang tot de Zwart magie spreuken.
Niveau 2: Je krijgt 2 extra elementaire Mana.
Niveau 3: Je kan 2x per dag binnen een tijdsspanne van 15 minuten een elementaal vragen een poort te maken naar een gauntlet. Deze poort blijft 30 seconden open. Hierdoor is het mogelijk naar de Zwart gauntlet te reizen en weer terug (binnen die 15 minuten).
Niveau 4: Je kan 1x per dag een Zwart elementaal je lichaam laten versterken gedurende 1 encounter. Hierdoor moeten undead creatures met 8HP of minder. En kosten Zwart spreuken 1 Mana minder met een minimum van 1 Mana.

Extra Mana

- Kosten: 1 punt
Effect: Deze vaardigheid geeft je personage één extra Mana per dag. Deze kun je gebruiken voor magiespreuken of rituelen.
Niveau 2: Je krijgt 2 extra elementaire Mana.
Niveau 3: Je krijgt 3 extra elementaire Mana.
Niveau 4: Je krijgt 4 extra elementaire Mana.

Ritualist

Kosten: 1 punt

Effect: Je kunt rituele vormen maken waarin rituelen gedaan kunnen worden (bijvoorbeeld: cirkels, driehoeken of ingewikkelde geometrische patronen).

Rituelen dienen aan de volgende eisen te voldoen:

- Er moet choreografie zijn;
- Er moet uit de tekst die gesproken wordt door de ritualist duidelijk worden wat je probeert te doen;
- De Mana die in het ritueel gestopt wordt, moet een doel dienen.

Alleen de hoofdritualist kan Mana/Divinity in een ritueel stoppen.

In een ritueel kunnen HP ook als Mana opgeofferd worden. Hierdoor kan de ritualist HP nemen van een persoon in het ritueel en deze HP omzetten in Mana/Divinity.

Aan het einde van een ritueel gaat alle Mana die niet gebruikt is terug naar Kederan.

Het is mogelijk je ritueel met items te versterken.

Niveau 2: Je krijgt per deelnemer aan het ritueel 1 extra Mana/Divinity in het ritueel.

Niveau 3: Iedereen kan Mana/Divinity toevoegen aan jou ritueel. En je rituelen kunnen alleen a gebroken worden door een niveau 3 ritueel breker.

Niveau 4: De Mana/Divinity die in jouw ritueel wordt gebruikt telt dubbel.

Ritueelbreker

Kosten: 1 punt

Effect: Je kunt van buitenaf rituele vormen breken. Je spendeert 1 Mana/Divinity meer, dan degene die de vorm gesloten heeft, om de rituele vorm te breken. Het breken van een ritueel kost je 1 minuut concentratie. Je kan in deze tijd niets anders doen.

Niveau 2: Je krijgt per ritueel dat je wilt breken 10 korting om het ritueel te breken. Het kost je dus 10 minder Mana/Divinity om een ritueel te breken.

Niveau 3: Je krijgt 20 Mana/Divinity extra om een ritueel te breken. Het kost nu 30 Mana minder om een ritueel te breken.

Niveau 4: Je aanwezigheid zorgt ervoor dat er geen ritueel gedaan kan worden. Elk ritueel stopt binnen 3m bij jou in de buurt. Je hoeft ook niet meer 1 minuut te concentreren.

Priest

Algemene klasse informatie

Er zijn 8 Goden binnen Kederan, deze Goden hebben allemaal hun eigen spreukenlijsten.

Als priester leid je diensten in naam van je Godheid waardoor de Godheid betere naamsbekendheid opbouwt en als gelovige krijg je toegang tot spreukenlijsten van een bepaalde God. Een gelovige cast door middel van Divinity. Deze krijg je aan het begin van elke dag weer terug aangevuld tot je maximum.

In deze vaardighedenlijst zijn de gebeden niet opgenomen. De complete gebedenlijst is te vinden achterin het regelsysteem.

Klasse vaardigheden

High Priest

Vereiste: 30 punten uitgegeven binnen de Priest klasse.

Kosten: 5 punten

Effect: Je ben de andere priesters ontstegen. Je bent een leider van dit priestergenootschap. Je kan ook 1x per dag niveau 1 en 2 gebeden innate casten. Innate gebeden vereisen geen incantatie.

Niveau 2: Je aanwezigheid in dit gebied zorgt ervoor dat er meer aanhangers en gelovigen van jouw geloof aanwezig zijn en door jou aanwezigheid wordt de lokale bevolking bekeerd tot jouw geloof. Als er meerdere hogepriesters in een omgeving zijn zal de lokale bevolking zich verdeeld voelen bij je om raad vragen.

Niveau 3: Je kan een hogere Servitar oproepen en deze vragen om een gunst. De Servitar mag a dit weigeren. Je kan lagere Servitars bevelen dingen voor je te doen deze kunnen dit niet weigeren.

Niveau 4: Je wordt zeker opgenomen als Servitar als je dood bent.

Priesterschap

Kosten: 2 punten

Niveau 1: Je kiest een God uit; hiervoor predik je jouw interpretatie van zijn of haar wetten.

Hierdoor kan je 1x per weekend een dienst organiseren. Er moet een spelleider minstens 20 minuten van tevoren ingelicht zijn, zodat de spelleiding wat kan voorbereiden. Tijdens deze dienst kan je vraagstukken en duidelijkheid krijgen over wat jou God van jullie wil. Een Servitar kan verschijnen of er kunnen visioenen opgeroepen worden. Ook laat je tijdens de dienst zien hoe dankbaar je bent voor de dingen die de God voor je doet. De dankbaarheid en de gunsten die je krijgt zullen in balans moeten zijn.

Ook kan je zielen van gestorvenen doorsturen naar jouw Godheid wanneer je tevens Gelovige bent van dezelfde Godheid.

Niveau 2: Je krijgt 4 extra Divinity.

Niveau 3: Je kent het recept voor heilig water. Dit kan je maken door water samen te voegen met 1 Divinity.

Heilig water geeft je 1 Divinity, doet 1 schade "Through" tegen een Servitar van een tegenovergestelde Godheid op "touch" afstand of kan door een refiner gebruikt worden om gebeden van die God te binden aan voorwerpen.

Niveau 4: Je kan een Servitar oproepen en deze vragen iets te doen. De Servitar mag dit weigeren.

Extra Divinity

Kosten: 3 punten

Effect: Deze vaardigheid geeft je personage 2 extra Divinity per dag. Deze kun je gebruiken a voor Goden gebeden of kerkdiensten.

Niveau 2: je krijgt 4 extra Divinity.

Niveau 3: je krijgt 6 extra Divinity.

Niveau 4: je krijgt 8 extra Divinity.

Gelovige Erasu

Kosten: 1 punt

Effect: Je krijgt toegang tot een gebedenlijst van Erasu.

Niveau 2: Je krijgt 3 extra Divinity.

Niveau 3: Erasu ziet je als 1 van zijn belangrijke personen je kan 1x per event een innate niveau 1 gebed callen. Innate gebeden kosten geen incantatie.

Niveau 4: Erasu heeft grootste plannen met je. Je krijgt een Goddelijk artefact:

Artefact of Erasu: Met dit artefact moet eenieder die hem aanraakt de waarheid vertellen. Als er door deze persoon een leugen verteld wordt, krijgt diegene a permanent 1HP minder. 2x per dag. Dit artefact is indestructable.

Gelovige Mohr

Kosten: 1 punt

Effect: Je krijgt toegang tot een gebedenlijst van Mohr.

Niveau 2: Je krijgt 3 extra Divinity.

Niveau 3: Mohr ziet je als 1 van zijn belangrijke personen je kan 1x per event een innate niveau 1 gebed callen. Innate gebeden kosten geen incantatie.

Niveau 4: Mohr heeft grootste plannen met je. Je krijgt een Goddelijk artefact:

Artefact of Mohr: Met dit artefact kan je Mohr gebeden innate casten 2x per dag. Dit artefact is indestructable.

Gelovige Huntress

Kosten: 1 punt

Effect: Je krijgt toegang tot een gebedenlijst van Huntress.

Niveau 2: Je krijgt 3 extra Divinity.

Niveau 3: The huntress ziet je als 1 van haar belangrijke personen je kan 1x per event een innate niveau 1 gebed callen. Innate gebeden kosten geen incantatie.

Niveau 4: The Huntress heeft grootste plannen met je. Je krijgt een Goddelijk artefact:

Artefact of the Huntress: Met dit artefact kan je jezelf en 1 iemand meenemen in een Tree Teleport. 2x per dag. Dit artefact is indestructable.

Gelovige Miska

Kosten: 1 punt

Effect: Je krijgt toegang tot een gebedenlijst van Miska.

Niveau 2: Je krijgt 3 extra Divinity.

Niveau 3: Miska ziet je als 1 van zijn belangrijke personen je kan 1x per event een innate niveau 1 gebed callen. Innate gebeden kosten geen incantatie.

Niveau 4: Miska heeft grootste plannen met je. Je krijgt een Goddelijk artefact:
Artefact of Miska: Met dit artefact kan je iemand immuun voor normale schade maken 1x per dag voor 1 encounter. Dit artefact is indestructable.

Gelovige Seductress

Kosten: 1 punt
Effect: Je krijgt toegang tot de gebedenlijst van Seductress.
Niveau 2: Je krijgt 3 extra Divinity.
Niveau 3: Seductress ziet je als 1 van haar belangrijke personen je kan 1x per event een innate niveau 1 gebed callen. Innate gebeden kosten geen incantatie.
Niveau 4: the Seductress heeft grootste plannen met je. Je krijgt een Goddelijk artefact:
Artefact of the Seductress: Met dit artefact kan je iemand immuun voor "Mind affecting" effecten maken 2x per dag. Dit artefact is indestructable.

Gelovige Tarkyss

Kosten: 1 punt
Effect: Je krijgt toegang tot een gebedenlijst van Tarkyss.
Niveau 2: Je krijgt 3 extra Divinity.
Niveau 3: Tarkyss ziet je als 1 van zijn belangrijke personen je kan 1x per event een innate niveau 1 gebed callen. Innate gebeden kosten geen incantatie.
Niveau 4: Tarkyss heeft grootste plannen met je. Je krijgt een Goddelijk artefact:
Artefact of Tarkyss: Met dit artefact kan je een component naar keuze tot niveau 2 laten verschijnen. 4x per dag. Dit artefact is indestructable.

Gelovige Rach'tsor

Kosten: 1 punt
Effect: Je krijgt toegang tot een gebedenlijst van Rach'tsor.
Niveau 2: Je krijgt 3 extra Divinity.
Niveau 3: Rach'tsor ziet je als 1 van zijn/haar belangrijke personen je kan 1x per event een innate niveau 1 gebed callen. Innate gebeden kosten geen incantatie.
Niveau 4: Rach'tsor heeft grootste plannen met je. Je krijgt een Goddelijk artefact:
Artefact of Rach'tsor: Met dit artefact kan je Full Heal 2x per dag. Dit artefact is indestructable.

Gelovige Zorax

Kosten: 1 punt
Effect: Je krijgt toegang tot een gebedenlijst van Zorax.
Niveau 2: Je krijgt 3 extra Divinity
Niveau 3: Zorax ziet je als 1 van haar belangrijke personen je kan 1x per event een innate niveau 1 gebed callen. Innate gebeden kosten geen incantatie.
Niveau 4: Zorax heeft grootste plannen met je. Je krijgt een Goddelijk artefact:
Artefact of Zorax: Met dit artefact kan je het gebed "Mediator" 1x per dag. Dit artefact is indestructable.

De wereld en gebieden

In de afgelopen eeuwen is er veel gebeurd op de wereld van Kederan; landsgrenzen zijn verschoven, landen zijn compleet opgenomen door andere landen, koningen zijn afgezet en duistere wezens zijn verslagen, of hebben juist de macht overgenomen. In dit hoofdstuk worden de grootste gebieden en landen beschreven.

Je kunt als speler uit een van deze landen komen. Neem bij twijfel, of voor meer informatie contact op met de spelleaders via kederan@live.nl.

Wereldkaart



Inhoudsopgave – Landen en gebieden

Terra Nova Fertillis	91
Dark Dannings	92
The Dark Peaks	96
The Lost Plains	96
The Mystic Forest	97
The Kingdom of Aurum	101
Neovare	105
Kortoga	107



Terra Nova Fertillis

Geografisch overzicht

Momenteel is Terra Nova Fertillis ingepakt. Dit kleine dorpje waar Kederan omheen draait, kan namelijk worden meegenomen door het dorp ritueel in te klappen en op een nieuwe plek weer uit te klappen.

Geschiedenis

Terra Nova Fertillis is een geschenk geweest van Farao Osiris in de Aswoestijn. Inmiddels is dat ongeveer 230 jaar geleden. Het dorpje heeft de afgelopen 230 jaar een soort status van permanente “opgeklaptheid” vastgezet, zijn vroegere bewoners inclusief...

Economie

Binnen Terra Nova Fertillis zijn vele heksen, smeden, alchemisten en andere ambachtslieden te vinden. Steeds weer komen er nieuwe personen die nieuwe vaardigheden en ambachten dit dorp binnenbrengen. Er is dan ook sprake van een uitgebreide economie, hoewel men elkaar regelmatig betaald in dienst en wederdienst.

Bevolking

Er leven ongeveer 100 personen in Terra Nova Fertillis, maar dat maakt het dorpje niet minder groots. Zeker door de uitgebreide reismogelijkheden van het dorp is het in zijn geheel rijk en welvarend, met een sterke en zeer multiculturele bevolking. Velen van hen sluiten zich tijdelijk bij het dorp aan, om later weer verder te trekken. Anderen zien deze kleine nederzetting als hun nieuwe “thuis” en hebben besloten zich hier permanent te vestigen.

Bestuur en instellingen

Er is momenteel geen bestuurlijke macht in Terra Nova Fertillis.

Culturen en tradities

Onbekend

Dark Dannings

Geografisch overzicht

Burchten en donkere kastelen vormen het landschap van Dark Dannings. Tussen deze burchten liggen moerassen en lopen gevaarlijke ondode wezens rond. Dit land wordt geregeerd door de huizen van de Children of Old Age. Van de flora en fauna is weinig over en het meest voorkomende is de raaf en andere gevleugelde wezens. De ondode fauna is soms overweldigend.

Geschiedenis

Ooit lang, lang geleden heeft de Seductress tijdens de Goden oorlog een speciale Servitar gemaakt; dit was een Vampier. Een zielloos lichaam compleet gevoed door zielen van anderen. Hij heeft gedurende zijn leven 9 verschillende vrouwen gehad om zo zijn eigen familie te creëren. Uit elke combinatie kwam een andere zoon of dochter met een speciale kracht voort. Deze halfkinderen zijn nu de leiders van de huizen en voeren oorlog met elkaar. Zelf hebben de kinderen ook weer kinderen geschapen en die hebben ook weer kinderen geschapen. De enige eigenschap die ze gemeen hebben is dat ze heel erg oud kunnen worden. Door de burgeroorlog die het land voor honderden jaren verslond, komt het wel voor dat er van een aftakking alleen de over-overgrootmoeder en het jongste achterachterkleinkind over is, en deze er beiden even oud uitzien.

De laatste 25 jaar hebben de andere landen het ook voorzien op Dark Dannings. Vanuit het Oosten vallen de compagnieën van Kortoga het land binnen op zoek naar oude rijkdommen die het land bezit. En vanuit het Zuiden is The Kingdom of Aurum het land 25 jaar geleden binnengevallen, en heeft daar een fort en een handelsdorp gesticht. Door de eeuwen durende burgeroorlog waren de huizen van The Children of Old Age zo ver uitgedund, dat de enige manier om de vijanden van buitenaf te weerstaan een samenwerkingsverband was. Dit is gelukt door elk huis een specifieke taak te geven binnen Dark Dannings. En Dark Dannings is nu klaar om mee te doen in de wereldhandel en vastberaden een einde te maken aan de invasie door de andere landen.

Economie

Dit land bezit veel oud geld. Van de voormalige bevolking is weinig over en de Children zijn goed in het kopen en doorverkopen van spullen. Zelf behoeft het land niet erg veel, gezien alles dat ze wilden bouwen als gebouwd is. Het onderhoud van de bouwwerken is goedkoop, en op de een of andere manier zijn de Dark Dwarfs positief ingesteld richting Dark Dannings.

Bevolking

De bevolking bestaat uit een 4 kasten systeem:

1. De raad;
2. De 8 huizen;
3. De volgers die toe willen treden tot de huizen;
4. De huisslaven.

Alle rassen zijn welkom; mits je toegang vraagt. Iedereen zonder document, die wordt gevraagd dat document te laten zien (iets dat niet heel erg vaak voorkomt in de huizen maar wel vaker daarbuiten) wordt opgepakt en ondervraagd. Als de antwoorden bevallen kom je in de onderste rang. Bevalt het niet dan zal je waarschijnlijk in het ondode leger opgenomen worden.

In Dark Dannings wordt voornamelijk Kederan Ancient gesproken, daarnaast spreken ze Common, maar dit wordt als “mindere” taal gezien en daarom veelal vermeden.

Brahmin-Dah: Strijders huis

Aantal leden: 2500

Dit Children of Old Age huis heeft als trademark een Beastling achtergrond. Vooral katachtigen en wolfachtigen zijn hier erg sterk vertegenwoordigd, maar elke Beastling soort is welkom in dit huis. De Beastlings hebben de eeuwenoude aarderituelen vermengt met bloedrituelen om zichzelf fysiek sterker te maken. Het is ook gebruikelijk om de krachten van diegene die je verslaat in je op te nemen. De Brahmin-Dah voeden zich met het lichaam van hun vijanden en ze zien elk andere soort als een mindere Soort. Dit huis is erg voor soort bij soort houden.

Uiterlijk: Beestachtige pantsers, ruwe kleding.

Chienley-Tek: Necromancers Logistiek huis

Aantal leden: 2000

De Chienley-Tek is een Children of Old Age huis dat zich heeft gewijd aan het in ere houden van de ondode wezens tussen de beschermde gebieden. Ze onderhouden de oude ondoden die ze tegenkomen en reizen ook tussen de gebieden in speciale koetsen die voortgetrokken worden door ondode beesten. Op deze manier houden ze het land veilig. Soms moet een cluster ondoden verplaatst worden omdat het de handel tegenhoudt, en soms introduceren ze nieuwe ondoden. Binnen de Chienley-Tek zijn martelaren berucht en geroemd. Hoe beter je iemand tot de dood martelt, hoe feller de ondoden zich gedragen.

Uiterlijk: Zwart met schedels.

Dagda-Mor: Onderzoekers huis

Aantal leden: 1750

Alles draait bij dit huis om onderzoek. Deze kinderen hebben een allergie voor zonlicht en zullen goed beschermd het licht in moeten. Dit huis is voornamelijk gericht op politiek onderzoek, groepsdynamiek en infiltratie.

Uiterlijk: Nette kleding, gotisch.

Louisean-Gradely: Bemiddelaars huis

Aantal leden: 1200

Binnen de Children of Old Age gemeenschap bemiddelt dit huis tussen handelaren. Er mag dan ook niet gehandeld worden binnen de Dark Dannings zonder dat een Louisean-Gradely huis afgevaardigde aanwezig is. Deze bewaren de handelsovereenkomsten, en handelsgeschillen worden door huize Louisean-Gradely opgelost. Zo zorgen ze er ook voor dat handelaren hun spullen kunnen verkopen en dat de spullen tegen een eerlijke prijs verkocht worden. Dit huis jaagt dan ook op dieven, smokkelaars en helers.

Uiterlijk: Gekleurde zonnebrillen, Steampunk-achtige kleding zonder tandwielen.

Dannyth-Droth: Bloedmagie huis

Aantal leden: 1500

De Children of Old Age van het Dannyd-Droth huis, houden zich voornamelijk bezig met bloedmagie, bloedtransfusies en bloedrituelen. Voor hun onderzoek worden veroordeelden uit gevangenissen gehaald en meegenomen voor onderzoek; meestal worden er buitenlanders gebruikt.

In het dagelijks leven zoeken de Dannyd-Droth naar het ultieme lichaam voor bloedmagie. Tevens houden ze zich bezig met het zetten van vallen aan de randen van Dark Dannings, die voornamelijk in het Noordelijke gedeelte van Dark Dannings liggen. Testen wijzen uit dat Elven erg goed zijn in het beoefenen van bloedmagie, maar dat elk ras dit wel tot op zekere hoogte vaardig kan worden.

Uiterlijk: Rode kleding, jurken en maskers.

Aegir-Bas: Goden huis

Aantal leden: 2200

Het huis van Aegir-Bas houdt zich voornamelijk bezig met het tevreden houden van alle Goden. Zo hebben ze de dagen van het jaar gedeeld door 8 Godenmaanden om alle Goden te eren. Ze controleren de andere huizen op correcte Godenverering. Binnen dit huis zijn er ook priesters die wisselen van God. De kracht van deze Children is dat ze niet door Goden en of Servitars gezien worden; hierdoor is het mogelijk om meerdere Goden aan te hangen.

Uiterlijk: Rijkgekleurde gewaden en symbolen van alle Goden.

Renna-Sktar: Elementaire magie huis

Aantal leden: 750

Het huis van Renna-Sktar houdt zich voornamelijk bezig met elementaire magie. En dan voornamelijk met het te implementeren in de verdediging van Dark Dannings. Dit huis heeft het minste land en er zijn vele leden van dit huis gestoven in de burgeroorlog. Huis Brahmin-Dah heeft dit huis bijna verloren laten gaan. Aan het einde van de oorlog heeft dit huis zich dan ook opgesloten in hun eigen kasteel. In een soort van winterslaap; deze manier van verdediging is nog steeds een van de unieke krachten van dit huis.

Uiterlijk: Een jurk die aangeeft welke stroming van magie je beoefend.

Keya-Imra: Voortplanting en Genezing huis

Aantal leden: 1000

Keya-Imra het huis van Genezing en voortplanting. Dit is het huis dat bepaald wie een huwelijksverbond aan mogen gaan en kinderen mag maken. Via dit huis worden de afgelopen 25 jaar de beste bloedlijnen met elkaar verbonden. Dit huis werkt dan ook nauw samen met de Dannyd-Droth om met het meest pure bloed de Children of Old Age nakomelingen te maken. Ook buitenstaanders die toe willen treden tot de Children of Old Age moeten bij dit huis een test der puurheid afleggen waarna je bij een huis wordt ingedeeld. Vervolgens leg je de "Awakening Trial" af; deze is voor buitenstaander en kinderen hetzelfde. Deze trials zijn door de Keya-Imra bedacht om opener te zijn naar de buitenwereld. Het is alleen zo jammer dat de buitenwereld niet openstaat voor de cultuur der Children of Old Age.

Uiterlijk: mannen lijken op rechters; zwarte lange cloaks met een Keppel op hun hoofd. Doorsnee vrouwen zien eruit als boerenvrouwen in het zwart. De enige functie van adelvrouwen is om voor nageslacht te zorgen, daarom dragen zijn veelal ruimvallende gotische kleding. Zij dragen tevens rode ringen; waarbij elke ring staat voor een gebaard kind.

Bestuur en instellingen

De raad spreekt zich uit over het land. Deze raad bestaat uit de leiders van de huizen samen met 1 administratieve medewerker. De leiders van de huizen spreken zich uit over wat er binnen hun huis gebeurt. Tevens mag niemand uit een hogere kaste, iemand uit de kaste hieronder bevelen dingen te doen.

De raad komt elke maand bij elkaar in een ander huis. Tijdens de vergadering worden de punten besproken die de leiders van de verschillende huizen hebben ingediend. Het huis waar de raad bijeenkomt is de voorzitter van die betreffende raadsbijeenkomst. Gelijkheid tussen de huizen is iets wat de laatste 25 jaar sterk doorgedrukt wordt om samen te streven naar een rooskleurige toekomst.

Als iemand wordt verdacht van een misdrijf, wordt deze persoon gevangengenomen. De gevangen worden naar huis Chienley-Tek gestuurd voor ondervraging. Hier wordt een verslag van gemaakt en met dit verslag beoordeelt de leider wat er met verdachte gedaan moet worden.

Elk huis heeft een aantal leden die zich ontfermen over nieuwe leden; hetzij kinderen of personen die door huis Keya-Imra worden toegewezen. Deze nieuwe leden moeten de basisrituelen van dit huis leren alsook de Ancient taal en de gebruiken van de andere huizen. De duur van deze opleiding verschilt per ingewijde.

Er zijn een aantal zeer voedzame planten die groeien binnen Dark Dannings. De meeste niet-vechters zijn dan ook vegetariër. Vlees wordt gezien als iets dat je moet verdienen door strijd. De dode strijders op het slagveld worden bijna altijd opgegeten.

Culturen en tradities

Binnen Dark Danning zijn er veel verschillende rituelen. Deze komen echter, tezamen met de andere vaardigheden, in aanloop naar Kederan 32 beschikbaar.



The Dark Peaks

Komt in de aanloop naar Kederan 32 beschikbaar.

The Lost Plains

Komt in de aanloop naar Kederan 32 beschikbaar.

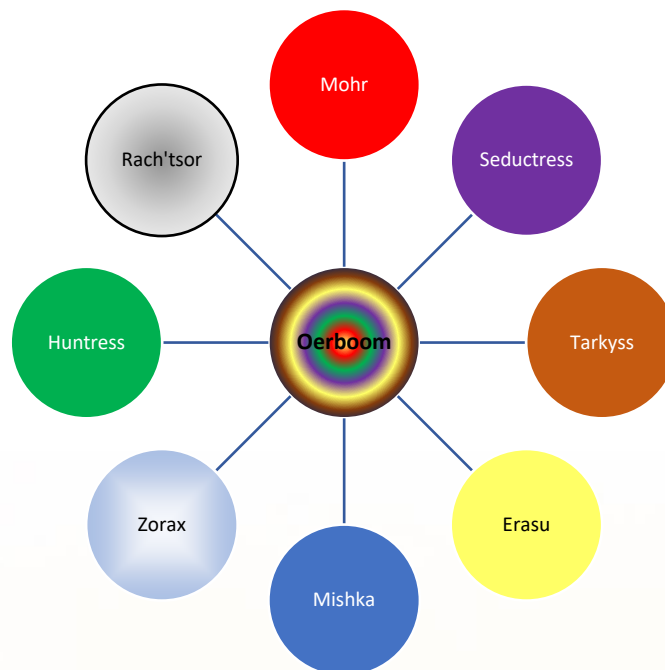


The Mystic Forest

Geografisch overzicht

In het centrum van het Mystic Forest bevindt zich een grote boom, de Oerboom. Bij deze boom komen de spiritueel leiders van de verschillende stromingen periodiek samen voor vergaderingen en om de algehele toestand in het bos in de gaten te houden.

De boom wordt omringd door een achttal kleinere bomen. Deze zijn op hun beurt een heilig baken voor iedere Goddelijke stroming aan Nephilim die bestaan. Ieder van deze bakens heeft een sterke link met 1 specifieke Godheid. Het uiterlijk van deze bakens is dan ook sterk afhankelijk van de Godheid en de elementaire stroming van magie die hier dan weer aan verbonden is. De details van deze bakens en de stammen die er mee gelieerd zijn, zijn beschreven in het volgende hoofdstuk.



Geschiedenis

Na de Godenoorlog zijn de heilige bakens in dit bos gecreëerd om voor iedere Godheid de essentie te kunnen bewaren. Deze zijn bekrachtigd met ieder de corresponderende vorm van magie om de boom te ondersteunen. De stammen werden opgericht om de bomen te onderhouden en om trouw te blijven aan de leer van de Goden waarvoor zij stonden. Met het gemis van initieel de helft van de Goden, zijn ook de bijbehorende bomen verzwakt.

Nadat de Aswoestijn in oude glorie is hersteld, en de andere Goden in de afgelopen eeuwen weer op krachten zijn gekomen, zijn nu alle bomen ook weer in vrijwel de oude staat hersteld. De bomen van de teruggekeerde Goden hebben echter nog steeds wel enige permanente schade ondervonden aan de verzwakte toestand waarin zij hebben verkeerd in de eerste 300 jaar.

De onderverdeling van de exacte gebieden die de stammen onder hun hoede en controle hadden, is veel veranderd. Echter, hoewel er nooit een exact eerlijke verdeling is geweest, is de situatie op dit moment redelijk stabiel en vrij evenredig verdeeld.

Economie

Handel tussen de Nephilim en de buitenwereld verloopt bijvoorbeeld door middel van de sporadische nieuwe aanwas van personen die met een 'Servitar-kind' op zoek zijn naar hulp en aldus bij het Mystic Forest aankomen.

Een andere bron van inkomsten zijn de andere rassen in het Mystic Forest, waaronder de Wood Elves, Halflings, en de incidentele dappere rondreizende handelaar die het aandurft om door het bos te reizen. Het merendeel van de handel vindt echter plaats tussen de verschillende stammen.

Bevolking

In het hart van het Mystic Forest bevinden zich hoofdzakelijk de Nephilim en hun directe familie, verdeeld over de stammen. Daaromheen leven de Woudelven, Halflings, Gnomes en andere mystieke wezens, zoals Faun, Satyrs, Centaurs etc. De verdeling sterveling:Nephilim in de stammen is ongeveer 1:4. Veel sterfelijke ouders blijven niet bij hun kroost wonen (met name als deze volwassen zijn) of zijn niet bekend omdat het kroost te vondeling is gelegd of als wees is aangedragen bij de stammen. Tevens is de graad van overlijden op het kraambed relatief hoog. Dit wordt veelal toegedragen aan de hoge mate van complicaties ten gevolge van onverwachte situaties die de geboorte van een bovennatuurlijk kind met zich meebrengt.

Over het gehele bos gezien nemen de Nephilim-stammen in totaal ongeveer 43% van de populatie voor hun rekening. In aflopende mate van grootte worden zij daarin gevolgd door de Woudelven (26%), Gnomes (14%), Centaurs (8%), Faun en Satyrs (6%) en de overige rassen (3%)

In het gehele bos worden allerlei talen gesproken, maar de voertaal is meestal Common. Dit is voornamelijk om de mengelmoeis aan rassen die in de Nephilim-stammen wonen te ondersteunen. Er is niet één belangrijkste religie in het Mystic Forest, alle Goden worden sterk vertegenwoordigd in de stammen, maar onder de Woudelven en andere mystieke wezens, wordt voornamelijk de Huntress aanbeden.

Bestuur en instellingen

De raad van 8

De raad van 8 bestaat uit het hoofd van iedere stroming. Het aantal van 8 is soms wat wisselvallig, tot groot ongenoegen van voornamelijk de stroming van Erasu, vanwege onderlinge verschillen binnen de stammen, maar uiteindelijk heeft er altijd maar 1 lid per stroming stemrecht voor de gehele stroming, dit is de Stromingsoudste. Deze persoon is (de) hogepriester van de God van zijn/haar stroming en wordt bijgestaan door afgezanten van de verschillende stammen van zijn/haar stroming.

Culturen en tradities

De stammen

Alle stammen leven veelal in groepen en nederzettingen in een bepaald deel van het bos, dicht bij de heilige baken van de Godheid wiens Servitars verantwoordelijk zijn voor de nakomelingen binnen de stam.

Doordat veel van de spiritueel leiders van de Nephilim hun ras als superieur zien (zij zijn immers directe afstammelingen van de dienaren van de Goden) verloopt hierdoor de communicatie met de andere gebieden erg stroef.

Nephilim groeien zeker niet altijd op bij de stammen en trekken soms al op jonge leeftijd de wereld in. Ook worden dergelijke nakomelingen regelmatig te vondeling gelegd, vaak door schaamte of

onzekerheid. Zij krijgen echter daardoor niet altijd veel mee van hun ware aard en potentieel als bovennatuurlijk wezen.

Religie

Niet geheel onverwacht voor velen, speelt religie binnen de stammen van de Nephilim een belangrijke rol. Kinderen worden vanaf jongs af aan geïnstrueerd en geïndoctrineerd met de religie die hoort bij hun stroming. De lessen worden veelal gegeven door de talrijke priesters van de Goden en worden verwerkt in de dagelijkse routine van ieder lid van de stam. Dit zorgt er dan ook voor, dat velen zeer ijverig zijn in hun geloofsbelijdenis, soms tot het extremistische aan toe.

Hiërarchie en rangorde

Aan het hoofd van een stam staat een stamhoofd. Dit is in de meeste gevallen een sterk religieus persoon binnen de stam.

Daaronder bevindt zich de stamraad. Dit zijn de vertrouwelingen en raadgevers van de stam. Hierin nemen personen plaats die belangrijke aspecten van de stam beheren, zoals verdediging, religie, communicatie en cultuur.

- Het hoofd van de verdediging leidt de strijdkracht van de stam en overziet dat er voldoende capabele strijders zijn en dat deze de nodige training ondergaan om de stam veilig te houden.
- Het raadslid voor de religie is de aangewezen persoon om de religieuze ceremonies voor te bereiden, uit te voeren en te overzien dat de religie in de stam de belangrijke functie vervuld, die deze behoort te hebben.

Opgroeien binnen de stammen en het Mystic Forest

Voor degene die wel in de stammen opgroeien worden vooral de normen en waarden van de betreffende stroming (1 per God) van stammen bijgebracht en zullen veel onderricht worden in spirituele zaken. Bovendien zullen de Nephilim hierdoor meer en sneller in contact komen met de Goden en meer leren over hun metafysische aard.

Opgroeien buiten de stammen en het Mystic Forest

Nephilim die niet in de stammen opgroeien, worden veelal gezien als vreemdelingen. Dit betekent dat ze niet eenvoudig het leven in de stammen (terug) kunnen oppakken. Effectief betekent dit dat men met sterke argwaan zal worden bekeken als een Nephilim van buiten de stammen het Mystic Forest binnentreedt. Anderzijds hebben alle Nephilim één ding gemeen wat hen uniek, en volgens sommige extremisten superieur, maakt binnen het leven op Kederan; het zijn de afstamming van de directe dienaren van de Goden. Hierom zijn Nephilim in de basis altijd welkom in de stammen, maar worden ze wel sterk in de gaten gehouden als ze hier niet zijn opgegroeid.

Excommunicatie

Excommunicatie kan plaatsvinden als men een zonde begaat. De reikwijdte van welke zonde hiervoor moet worden begaan, is sterk afhankelijk van de religie binnen de stam (en dus de Godheid die er mee wordt geassocieerd). Iemand die een dergelijke verbanning ondergaat, wordt een Outcast genoemd.

Het besluit tot excommunicatie wordt gedaan door de stamleiding. Wanneer een stamlid wordt beschuldigd van een misdrijf, wordt de stamleiding opgeroepen om hen te beoordelen en een vonnis te vellen. De misdaden van een Outcast kunnen uiteenlopen van kleine overtredingen of het vechten tegen andere stamleden, tot misdaden zoals diefstal of moord, en het overtreden van tribale wetgeving zoals het verlaten van het Heilige Land en het niet bijwonen van religieuze ceremonies. De verstotenen krijgen dan een termijn waarvoor ze in ballingschap moeten blijven; dit varieert van een paar jaar tot een levenslange straf.

Houding t.o.v. Outcasts

De houding ten opzichte van het systeem van verbanning, in plaats van andere straffen, is erg verschillend. Sommigen beschouwen de beoefening als relatief humaan, aangezien andere stammen hun toevlucht zouden nemen tot executie voor bepaalde misdaden. Anderen denken dat het te hard kan zijn, omdat het lieden vervreemd van de gemeenschap. Stamleden houden zich over het algemeen aan de regel die communicatie met Outcasts verbiedt en ze openlijk vermijdt. Voor sommigen is dit ook een uitnodiging om vijandig en gewelddadig te zijn jegens Outcasts. Sommigen accepteren echter op zijn minst aarzelend Outcasts die hen te hulp komen. Zelfs als een outcast weer toegelaten wordt in de maatschappij van een stam, kunnen ze nog steeds vijandig worden behandeld.

Onder sommige Outcasts, ondanks de tribale wet die communicatie verbiedt, bestaat er een soort kameraadschap; een bereidheid om mensen te helpen die in nood verkeren. Zelfs nadat een Outcast weer wordt opgenomen in de stam, blijven sommigen contact houden met oud-mede-Outcasts.

Kinderen

Outcast-kinderen zijn zeldzaam maar speciale gevallen. Outcast-kinderen moeten alle regels van een normale Outcast volgen, plus een clausule die specifiek op hen van toepassing is: wanneer een outcast-kind volwassen is (ongeveer 16 jaar oud), mag het kind zich bij andere kinderen van de stam aansluiten bij de Proving. Als het kind de Proving voltooit, is het kind niet langer een outcast en is het een volwaardig lid van de stam

Proving

Dit is een ceremonie waar alle jongeren van een stam worden ingewijd als volwaardig lid van de stam. De invulling van de exacte vorm van de Proving is sterk afhankelijk van de stam diens stroming.



The Kingdom of Aurum

Geografisch overzicht

Het land van The Kingdom is een groot glooiend landschap met een gematigd klimaat. In het land zijn er verscheidene meren en veel dorpen waarbij een goede infrastructuur aanwezig is. Het is een welvarend land dat sterk gebouwd is. In het midden staat de hoofdstad Goldcourt met de regeringszetel genaamd “Goudhof”. Met bergen aan het Oosten van de stad en ver in het Noorden een rivier, zijn er duidelijke natuurlijke landgrenzen. In de huidige oorlog is er 25 jaar geleden een gebied veroverd van de Dark Dannings. Hier is een dorp gebouwd genaamd Smuggler’s Town. Hiervandaan worden de legers gestationeerd in Dark Dannings bevoorraad.

Geschiedenis

Na de val van de Overheerser genaamd Caleb lag het land van Halewijn in puin. In de wederopbouw van de aangerichte ravage werd de aandacht gericht op samenwerking tussen volk, Huizen, Ordes en Heksen. Dit veranderden toen Kenkon de Samarische vlakten binnenviel. Na de invasie veranderde het land van een goede heerschappij, naar een tirannie van geweld en onderdrukking.

Na meer dan 100 jaar overheersing werd in het geheim vier ordes opgericht; deze vier ordes, onder leiding van een charismatische en sterke leider, kwamen in opstand tegen de overheersers. Dit begon als een kleine groep, die na vele jaren groei en ondermijnen van het regime, machtig genoeg werd om de tirannie uit het land te verdrijven. Deze gebeurtenis heet “de Grote Revolutie”, die door de grootse leider Luvius Argentum jarenlang geleid en victorieus beëindigd is.

Na de opstand is een nieuwe regering gevormd: de hoofden van de vier ordes samen met Luvius Argentum. De eerste beslissing van de nieuwe regering was om Argentum tot koning Luvius Argentum Magnus te kronen. Om de volledige overwinning compleet te maken werd de stad van Goldcourt ontworpen, welke na 37 jaar bouw in volle glorie staat. De voltooiing van de bouw werd landelijk gevierd, en de beslissing viel hierbij om het land te hernoemen naar “The Kingdom of Aurum”.

Ruim 40 jaar heeft het koninkrijk in vrede geleefd. In dit tijdsbestek is de volksmentaliteit van veroveren en overleven omgeslagen naar een welvarend en elitair volk. Door het overwinnen van tirannie en chaos, heeft men er een afkeer tegen gekregen. Deze mentaliteit heeft de start van de laatste oorlog, de oorlog met de Dark Dannings bespoedigd.

In de eerste maanden bleven er vanuit de Dark Dannings ondoden Aurum in lopen en de dorpen terroriseren. Nadat dit nieuws bij de Koning was gekomen en hem duidelijk was wat, en hoe het gebeurde in zijn land, nam hij de beslissing; chaos moet zich onderwerpen aan orde! Jarenlange campagnes zijn gevoerd om de Dark Dannings op zijn knieën te brengen, maar met elke meter die het gouden koninkrijk won hadden de Dannings een nieuwe manier gevonden om de gouden legers te tergen. Ondanks dat elke actie van de Dark Dannings de moraal liet zakken, werden de troepen furieuzer. Na vele jaren strijd zag de huidige koning Saturnus Augustus Magnus in, dat het land en het volk ten onder ging aan dit conflict. Hierdoor zijn ze gestopt bij de natuurlijke riviergrens en een vredesbesluit getekend. Sindsdien is er een koude oorlog bezig met de Dark Dannings, waardoor er permanent een leger gestationeerd staat bij Smuggler’s town, om het land veilig te houden.

Economie

The Kingdom is voor velen een land om jaloers op te zijn. Er wordt genoeg voedsel geproduceerd zodat niemand hongerlijdt, er zijn genoeg ambachtslieden om menig voorwerp te maken en genoeg soldaten met soldij om het land veilig te houden. Het enige dat het land mist, zijn de exotischere

grondstoffen. Hier wordt veel voor gehandeld, van Kortoga tot de Drow, ze hebben vrijwel overal handelsroutes lopen. Behalve bij de Dark Dwarves, dit is omdat het te onveilig beschouwd wordt om een handelsroute aan te leggen, echter als er een Dark Dwarf handelaar komt doen ze zonder problemen handel met diegene.

Bevolking

In The Kingdom of Aurum leven volgens de laatste telling rond de 500.000 bewoners. Het grootste deel hiervan zijn mensen, en een sterke minderheid (20%) zijn elven en dwergen en (5%) overige rassen. Het grootste deel van deze non-mensen zijn immigranten van de eerste generatie die een beter leven willen en verplicht worden om de wetten van het land te leren.

Bijna elke familie woont samen in een familiehuis van geboorte tot de dood. Dit komt doordat het Orde systeem dat is opgericht in de verre geschiedenis nog steeds van kracht is en familiebanden en orde de basis zijn van dit systeem. Hierdoor bidt men gezamenlijk naar bijna elk van de acht, maar voornamelijk naar Erasu.

Bestuur en instellingen

De Landsraad

De landsraad is sinds het begin van de Kingdom de regerende macht in Aurum. Deze bestaat uit de koning, de hoofden van de vier ordes, het hoofd van de handel en het hoofd van het geloof. Hierbij heeft de koning het laatste woord. Deze landsraad bepaalt de koers die The Kingdom gaat voeren. Hierbij maakt de landsraad de wil van de koning duidelijk aan de lagere adel die op zijn beurt het volk aanstuurt. Het is een uiterst gecentraliseerd en geregeld proces, gemaakt om alles zo goed mogelijk te laten verlopen.

The Palace of the Gods

De plek waar de Goden aanbeden worden is the Palace of the Gods. De leider van het geloof heet de Profeet van de Zon, alle andere namen geeft hij op voor deze positie. Sinds in Aurum alle Goden aanbeden worden is de Profeet bekend met alle Goden, echter zal hij altijd de nadruk leggen op de Leer van Erasu, gevolgd door de leer van Tarkyss en Mohr.

Cuisine

The Kingdom is, door de topografische ligging, een perfect land voor grootschaalse landbouw. Er is meer dan genoeg voedsel en drank aanwezig en genoeg denkers die hiermee experimenteren. Hierdoor is de Cuisine van The Kingdom een cultureel hoogstandje, zolang men maar de goede tavernes bezoekt.

Culturen en tradities

Het belangrijkste in de cultuur van The Kingdom is orde. Het belangrijkste voor de orde zijn de vier ordes. Er bestaan op huidig moment vier Ordes, namelijk; De Orde van de Geest, Orde van de Tijd, Orde van het Recht en de Orde van het Lichaam. Bij elk persoon die in een orde geboren wordt, is het de gewoonte dat diegene in die orde zal blijven tot het einde van zijn leven. Andere mogelijkheden zijn dat hij de orde tot schande heeft gebracht en een Ordeloze wordt. Of als de persoon in kwestie onder de Orde van de Tijd of Orde van het Recht valt, is het mogelijk dat ze naar de Orde van de Geest of Orde van het Lichaam gaan. De Orde waarin iemand geplaatst is, is vrijwel altijd gelijk aan zijn familie.

De koning regeert totdat hij niet meer in staat is om dit te doen, dit gebeurt meestal als deze sterft. De landsraad kiest vervolgens de nieuwe koning die zij als waardig zien. Na aanwijzing krijgt de

nieuwe koning de titel "Magnus". Als het hoofd van een orde komt te overlijden wordt een nieuw hoofd gekozen door de rest van de orde. Als een lid van de landsraad niet meer in staat is zijn functie uit te voeren wordt door de rest van de landsraad een nieuwe gekozen.

Orde van de Geest

"Voel je dat? Het vuur in je hart? Dat is je brandende passie, welkom, bij de Orde van de Geest."

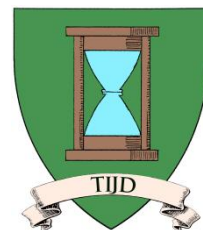
De Orde van de Geest staat voor passie. Hierbij gaat het om passie in alle vormen, of het nu is voor Goden, geld of kunst, met de wil en emotie naar het doel gaan, is hoe deze orde leeft. Omdat de deze karaktertrekken niet duidelijk zijn bij de geboorte van een kind, is het mogelijk om gerekruteerd te worden in deze orde. Wegens deze reden vindt men het grootste deel van de priesters, entertainers, handelaren en magiërs in deze Orde. Vaak worden Mohr en de Seductress geassocieerd met Orde van de Geest.



Orde van de Tijd

"Tijd is net een beekje, soms rustig, soms turbulent, maar het stopt nooit."

Het gaat om de tijd vooruit te laten gaan en verbetering van levenskwaliteit te bereiken. Elke ambacht die tijd vergt om resultaat te behalen hoort hierbij. Hierdoor behoort het gewone volk, zoals boeren, houthakkers en jagers vaak tot deze orde. Deze orde wordt wegens de instandhouding en continue poging tot verbetering vaak geassocieerd met Mishka en Rach'tsor.



Orde van het Recht

"Het recht zal altijd zegenvieren, hiermee zal het volk begeleid worden."

Deze Orde is er om het volk te inspireren tot grootse daden en ze tegelijkertijd aan de wetten te houden. Daarbij stellen ze wetten op en handhaven ze waar nodig. Deze orde bestaat uit de Landsraad en lager adel, die het volk begeleidt naar de beste weg die ze kunnen volgen. Deze Orde wordt geassocieerd met Erasu en Zorax.



Orde van het Lichaam

"Je hersenen mogen goed zijn, maar als je lichaam niet sterk is, kom je nergens."

Iedereen die op een fysieke en standvastige manier kan bijdragen aan de verdediging van het volk valt onder deze orde. Denk hierbij aan soldaten en ambachtslieden. De leden proberen het kwaad en wanorde te verdrijven op de manieren hoe zij het kunnen, zij het door monsters te bevechten, zij het door diegene die de monsters bevechten te bevoorraden. De Orde van het Lichaam wordt geassocieerd met Tarkyss en de Huntress.



Ordelozen

"Woorden zijn maar wind, die van jou zijn niets".

De ergste straf die men kan geven, is het uit de orde zetten vanwege ernstige gepleegde strafbare feiten. Om dit te verdienen moet men een zeer ernstig misdrijf gepleegd hebben. Wanneer een persoon een ordeloze is geworden, wordt diegene niet meer gezien als een lid van de samenleving, maar als een stuk vuil dat nog weggegooid moet worden. Hierdoor trekken de meeste ordelozen uit The Kingdom om ergens anders hun leven proberen op te bouwen.

Opgroeien in The Kingdom

In The Kingdom is het gebruikelijk om een pasgeboren kind een naam te geven vanaf de 8^e dag als het een meisje is of vanaf de 9^e dag als het een jongen is. Hierbij krijgt het kind een roepnaam, vaak gebaseerd op wat de ouders van het kind verlangen of de naam van een van de familieleden. In het 5^e levensjaar van het kind krijgt het een algemene scholing totdat hij of zij 12 jaar is. Hier leert het kind lezen, schrijven, rekenen, tellen, nationale geschiedenis en geloof. Na deze scholing wordt het kind als volwassen gezien. Vanaf dit moment gaan ze werken, in de grootse stad of op het platteland. Waar men ook te werk gaat, ze zullen altijd bijgestaan worden door familie en de Orde. Door de goede stand van zaken en kennis van hun land is men uitermate trots op zijn thuisland. Hierdoor zal men ook alles doen om ervoor te zorgen dat er geen chaos in het land zit. Dit gaat zelfs zo ver dat de Rach'tsor aanhangers op elk moment in de gaten gehouden worden en men de Seductress aanhangers liever kwijt dan rijk is. Door dit sentiment wil het land zo sterk en efficiënt mogelijk te werk gaan.

Notitie: De naamgeving, huidige architectuur en kledingdracht in The Kingdom of Aurum heeft romeinse invloeden. Denk hierbij dat men een voornaam, roepnaam en achternaam heeft met in ieder geval de achternaam latijn gebaseerd.



Neovare

Geografisch overzicht

Neovare is een eilandengroep bestaande uit 3 eilanden ten Noord-Oosten van Kortoga in de Ijszee. In de zomer heerst er een gematigd zeeklimaat, maar in de winter daalt de temperatuur tot ver onder het vriespunt en wordt het land geteisterd door harde poolwinden. De eilanden zijn allen via grote bruggen verbonden met de hoofdstad van Neovare: Ys. Daar de bodem grotendeels bestaat uit steen is Neovare enkel begroeid met dennenbomen. De wijd uitgestrekte dennenbossen huizen wolven, beren, vossen, konijnen en muizen.

Geschiedenis

De legenden vertellen dat deze eilandengroep ooit deel was van een groter continent, maar deze honderden jaren geleden afgesplitst is geraakt door een enorme vloedgolf die het land overspoelde. Later heeft een tweede vloedgolf het grote eiland in vieren gesplitst tot de eilanden: “Magni”, “Valdir”, “Vilir” en “Y”; het eiland waarop de hoofdstad Ys ligt.

Op Neovare huizen 3 verschillende draken die al eeuwenlang de baas zijn over de eilandengroep. Waar deze draken exact vandaan komen is in de geschiedenis verloren gegaan. Deze draken: Magni, Valdir en Vilir wedijveren om beurten zetel te nemen op het hoofdeiland.

Economie

Deze eilandengroep is het thuis van een groep mensen die onder leiding staat van Dragonborn. Gedurende de zomermaanden, als de natuur tot bloei gekomen is, teelt handel hier welig door de groepen die afkomen op de grote rijkdom die Neovare te bieden heeft. De inwoners profiteren hier, op hun beurt, van doordat ze gedurende deze maanden hun geld uit kunnen geven bij handelaren, ambachtslieden en jagers. Gedurende deze maanden geldt tevens het niet-aanvalsverdrag dat zij met Kortoga gesloten hebben.

Wanneer de winter zijn intrede doet in Noord-Kederan dalen de temperaturen rond de Ijszee tot ver onder het vriespunt. De inwoners van Neovare teren gedurende deze maanden op de voorraad die zij in de zomer hebben aangelegd en zijn afhankelijk van de ‘Skeeters’ om nieuwe voedselvoorraden en geld binnen te halen. Zodra de Ijszee in deze maanden compleet bevroren is trekken de Skeeters, een subgroep van de inwoners van Neovare, over het grote ijs in de richting van Kortoga. Hier roven en plunderen zij dat het een lieve lust is, daar het niet-aanvalsverdrag niet geldt tijdens de wintermaanden. De Skeeters brengen hiermee de immense hoeveelheid geld en voedsel binnen, die in de zomermaanden weer verhandeld en verkwanseld wordt.

De technologische ontwikkeling van Neovare ligt erg laag, zo hebben zij hebben noch de kennis, noch de mogelijkheden om boten te bouwen. Echter, hebben ze wel boten aangekocht van Kortoga die soms gebruikt worden voor handel en oorlogsvoering.

Bevolking

Neovare telt circa 100.000 inwoners die verdeeld zijn over de verschillende eilanden. Neovare is tevens het thuisland van de Dragonborn; elke soort is afkomstig van zijn bijbehorende eiland. De Dragonborn genieten van nature veel aanzien binnen Neovare en plaatsen zich hierdoor in het sociale klassensysteem van Neovare automatisch in “Het Zout”. Er bestaan drie sociale klassen in Neovare:

1. Het Zout (de adel en de priesters);
2. Het Zoet (de burgerij);
3. Het zand (de buitenstaanders).

Men kan bewegen binnen de klassen; het is dus mogelijk om in klasse te stijgen of te dalen. Deze beweging wordt vooral veroorzaakt door je individuele daden en heeft daarom enkel betrekking op een individu (en niet op bijvoorbeeld een complete familie). De priesters van dit land hebben daarom een aparte status binnen de maatschappij. Zij vormen, voor het grootste gedeelte, de bestuurlijke laag van Neovare en zijn daarmee “Het Zout”.

De middenklasse wordt aangeduid met “Het Zoet”. Iedereen die wordt geboren in Neovare, in de territoriale wateren van Neovare, of op een van de schepen van Neovare; wordt gerekend tot de sociale klasse van “Het Zoet”. Je bent hiermee burger, met alle bijbehorende rechten en plichten. Het geleerde beroep of ambacht maakt hierbij niet uit. In principe heeft binnen het Zoet een magiër net zo veel status als een boer of soldaat. Alle drie zorgen ze immers voor een belangrijke dienst aan de maatschappij. Natuurlijk hebben individuele personen meer of minder status, afhankelijk van hun daden. Deze status straalt vervolgens ook weer af op hun beroep en gilde.

Iedereen geboren buiten Neovare behoort tot “Het Zand”. Deze groep bevat een enorme verscheidenheid aan personen, van slaven tot handelslieden van het vaste land, tot huursoldaten en bezoekende magiërs.

Bestuur en instellingen

De op het eiland regerende draak bestuurt het betreffende eiland via het Zout. Als het landszaken aangaat, en dus niet puur eilandzaken, gelden de wetten en regels die vastgesteld worden door de op dat moment heersende draak. De herauten van de regerende draak geven deze wetten en regels door aan de bevolking. De drie draken hebben onderling de afspraak dat degene die in Y ligt de baas is, ze vechten dan ook regelmatig met elkaar om het leiderschap over Y.

Culturen en tradities

Omdat Neovare zelf relatief weinig middelen heeft om de bevolking te kunnen voeden, wordt Kortoga in de winter uitvoerig geplunderd. In de winter bevriest de Ijszee volledig, en trekken de “Skeeters” over het ijs in de richting van Kortoga. Hier plunderen zij dat het een lieve lust is en trekken, met de voorraden huiswaarts. In de zomer doet men zich tegoed aan de grote rijkdommen die deze Skeeters binnengebracht hebben.

Tussen de verschillende eilanden (Magni, Valdir en Vilir) heerst, hoewel zij over het algemeen vreedzaam samenwerken, een grote rivaliteit om tijdens de plunderingen in de winter de grootste buit binnen te halen. Elke eiland gelooft dat “zijn” draak het sterkste is en hem dus het best zal ondersteunen tijdens de grootschalige plunderingen van Kortoga.

Goden spelen, in het algemeen, in het leven van de Neovarieten geen grote rol van betekenis. De personen die een God aanhangen kunnen terecht in een van de specifieke tempels die verspreid liggen over de eilandengroep; elke God is vertegenwoordigd op Neovare. Echter, het zijn voornamelijk de drie draken die echt aanbeden worden op Neovare.

Kortoga

Geografisch overzicht

“Je bent in Kortoga als je de zee nog ruikt.”

Kortoga is het land in de baai van de Ijszee. Her en der aan de Ijszee op het land, en soms zelfs in het water, hebben de Fillibuster clans hun schuilplaatsen. De thuisbasis van al deze clans is Palaver City. Deze vrijstad wordt in stand gehouden door het regime van de 5 Kapiteins met hun leider de “Koning der Fillibusters”. De lokalen hebben ingezien dat door deze vorm van bestaan het leven in deze streek goed kan zijn. Zij beseffen zich wat het grote voordeel is van het systeem.

In Palaver City wordt voornamelijk handelgedreven tussen reizigers en aanmerende Piratenclans. Dit bolwerk kan bestaan vanwege het feit dat hier ongestoord en in wapenstilstand gehandeld kan worden. Hoe groot de rivaliteit tussen de clans ook is buiten de grenzen van deze streek; hierbinnen wordt geen (openlijke) strijd gevoerd. Men beseft, hetzij met tegenzin, dat ze afhankelijk zijn van elkaars handel.

In Kortoga heerst in de zomer een lekker warm mediterrane klimaat, maar in de winter vriest de Ijszee volledig dicht, als de ijskoude poolwinden over deze regio van Kederan razen.

Geschiedenis

Vanuit de Crimson Coast zijn er 100 jaar geleden een groot aantal schepen uitgevaren. Dit omdat de Morgendauwlanden, samen met de Aswoestijn, alle vrijbuiters weg wilde hebben uit hun omgeving. Wat nog over was van de Crimson Coast is destijds geannexeerd door de Morgendauwlanden. In Kortoga hebben deze vrijbuiters uit de Crimson Coast een nieuw bestaan op weten te bouwen.

Economie

De economie binnen Kortoga wordt gedreven door de Filibusters met elk hun eigen manier van handelen. Vrij simpel: alles is te koop. Ieder gebouw is voor iedereen beschikbaar, maar overal dient geld te rollen. In de winter gaan bijna alle gelden naar het beschermen tegen de Skeeters uit Neovare. In de zomer rolt het geld voornamelijk tussen de Fillibuster-clans.

Door gebruik te maken van de wateren van de Ijszee varen de Fillibusters in de zomer naar het Westen om hier de boten van, en naar, de Lost Plains te overvallen. Dit zijn voornamelijk schepen die eigendom zijn van The Kingdom of Aurum.

Bevolking

Het aantal inwoners van Kortoga varieert sterk vanwege de grote rivaliteit die buiten de stad wordt uitgevochten.

De 5 Piratenclans

Crescent Moon

Kapitein:	Kapitein Averett (mens).
Symbool:	Zilveren halve maan op nachtblauw.
Schip:	De Middernacht; driemaster met volledige scheepsscrew. Magiërs aan boord die voor zowel wind in de zeilen kunnen zorgen als vuurmagie voor “kanonnen”.
Stuurman:	Onbekend.
Bootsman:	Karbonkel (Dwarf).
Kwartiermeester:	Onbekend.
Stijl:	Klassiek Pirates of the Caribbean. Protserig, klassiek maar degelijk. Kleding is gekleurd maar vaak verweerd (vaak gedragen).

Rassen: Mens, Dwarf, Halfling, Gnome.
Geschat geldelijk bezit: 365.000

Bloodblade

Kapitein: Koning Leafbrain (Goblin, M).
Symbool: Zwarte scimitar op scharlaken vlag.
Schip: The Executioner (of eerder; drijvend fort). Vergezeld van 15 kleine skiffs (snelle zeilboot in de grootte roeiboot).
Stuurman: "Stuurboord" Lugash.
Bootsman: Lucas "de Dab" monster.
Kwartiermeester: Onbekend.
Stijl: "Ratbike"/"Scavenger" stijl. Aan elkaar getimmerd/geklonken/gebonden zootje; rommelig en chaotisch ogend, maar ondertussen wel degelijk en veelzijdig. Bloodblade heeft heel veel spullen. Ze onderhouden zichzelf door te handelen in spullen en kapote schipdelen. Ze jagen door mijnenvelden (net onder het water bewegende riffen) te maken en dan de vastgelopen schepen te "redden". Echter, tijdens de reparatiewerkzaamheden stelen ze het halve ruim. En als dit niet mogelijk is vanwege een te zware bescherming/verdediging dan spreken ze een hoge reparatieprijs af.
Rassen: Ork, Goblin, Drow, Faun.
Geschat geldelijk bezit: +/- 450.000

The Abandoned

Kapitein: Kapitein Nasir "Blade" (Elf, M).
Symbool: Antracieten wimpel met een zwarte drietand.
Schip: De Sint Anne (vervaardigd uit een levende Ent). Een groot fregat wat veel in de organische "Art Nouveau" stijl is afgewerkt. De kapitein staat in nauw contact met het schip vanwege het bewustzijn van de Ent.
Stuurman: Aiken "Zeerouter" (Elf, M).
Bootsman: Edgardo "Vlughand" (Mens, M).
Kwartiermeester: Jan "Negenlevens" (Mens, M).
Stijl: De opsmuk van alles binnen clan "The Abandoned" is voor het grootste deel toegepast op het interieur van het schip. Van buiten is het versierd met houtsnedes, van binnen is het rijkelijk aangekleed. De kledingstijl van de kapitein en crew is sober en met name gevoerd in grijstinten.
Rassen: Elf, Mens, Fey, Beastlings.
Geschat geldelijk bezit: 1.300.000

Salt Diggers

Kapitein: Kapitein Grimbaard (Dwarf, M).
Symbool: Twee zeshoekige juwelen op een rechthoekige, getande vlag.
Schip: The Scourge. Dit is een vreemdsoortig uitzien schip. Er lijken allerlei mechanieken aan te zijn gemaakt die niet altijd laten zien wat het doel is. Hun schip bestaat uit drie gekoppelde delen die samen één geheel vormen. Indien nodig is dit schip op te splitsen voor een uitgebreidere evacuatie of strijd. Het gerucht gaat, dat er één deel is dat zich zelfs onder water kan voortbewegen.

Stuurman: Murzol (Orc, M).
Bootsman: "Donderslag" Janszoon (Dwarf).
Kwartiermeester: Bagrak (Orc, V).
Stijl: Dit is een clan die streeft naar het bereiken van perfectie. De Dwarven invloed hierin heeft als resultaat dat imperfecte lichaamsdelen worden vervangen door (bij voorkeur metalen) mechanische vervangingsdelen. Ze streven eerder naar absolute perfecte dan naar absolute rijkdom. Wetenschappelijk, maar daardoor vaak zoekgeraakte ethische moraal. Gefabriceerd, veel metalen protheses; hoe meer littekens, hoe meer aanzien.
Rassen: Dwarf, Orc, Firbolg, Dragonborn.
Geschat geldelijk bezit: 450.000

The Rose

Kapitein: Kapitein Ashley Annika Rackham
Symbool: Gouden Havik op een ivoorkleurige vlag)
Schip: De Witte Walvis (gebleekt houten schip met witte zeilen). Dit is qua vorm een katamaran-achtig schip. Enorm gestroomlijnd met een drievoudige brug die de twee holle drijfdelen verbind. Elegant en rank.
Stuurman: Mathilda "Valkoog"
Bootsman: DarbyFaeHolton
Kwartiermeester: "Smokey" Gael
Stijl: Alleen maar vrouwen in deze clan!! Classy, elegant, maar ruig.
Rassen: Alle. Maar alleen vrouwen.
Geschat geldelijk bezit: 300.000

De kleinere clans

Naast deze vijf grote clans zijn er vele kleinere clans. Meestal met 1 of twee bootjes die vooral elkaar in de haren zitten. Soms werken ze samen om grotere doelwitten aan te vallen.

Piraten Jargon

Flik: Dukaat.
Taats: Groen muntstuk (10 dukaten).
Dubloen: Rood muntstuk (10 groene muntstukken).
Fatsoen: Toeslag/"Fee". Een soort van rente.
Florisjan: Hoge heer van een vampierhuis.
Edeldame: Hoge vrouwe van een vampierhuis.
De Dweilploeg: Iedere nacht waren er personen in het geniep rond die de lavelozen of onoplettenden bestellen. Het is mogelijk om vermiste objecten de volgende dag tegen te komen bij handelaren. Gestolen objecten die door de Dweilploeg aan handelaren is verhandeld, worden niet gezien als gestolen; doorverkoop hiervan is volstrekt legaal. Dit terwijl objecten gestolen door niet-Dweilers worden gezien als gestolen waar; dit is veel lastiger te kopen omdat handelaars hier veel ontwijkender over zullen doen.
De Bakkes: De naam van de stadspoort.
"De laatste zee varen": Uitdrukking voor een gestorven persoon.

Bestuur en instellingen

De 5 grote clans regeren Palaver City. Eén van de kapteins van de grotere clans wordt de koning. Momenteel is dat Goblin koning Leafbrain. Hij is redelijk vrij in het regeren, zolang je hem maar niet

lastigvalt en hem betaalt wat hij wil dat je betaalt.

Het rechtssysteem is gebaseerd op het “Tand om tand, oog om oog” principe. Dit houdt in dat wanneer je een diefstal, pleegt dat het slachtoffer zelf het recht mag uitvoeren. Hierdoor verhuren kleine clans zich graag als knokploegen die door slachtoffers ingehuurd kunnen worden om zo vergelding te halen.

De belasting wordt geïnd bij het toetreden en het verlaten van Palaver City. Ook heerst er een fluctuerende belasting op schepen en boten. Vaak wordt een boot die langer ligt dan het betaalde bedrag in beslag genomen door koning Leafbrain.

Binnen je eigen clan leer je door dingen gewoon te doen. Als je geluk hebt wil iemand je iets leren.

Culturen en tradities

Elk jaar wordt Koning Leafbrain geëerd doordat iedereen een dukaat op een papieren bootje laat varen als het laatste ijs de ijszee verlaat. Door zijn goede koningschap is het niet-aanvalsverdrag gesloten met Neovare.



Items

In de tabellen hieronder staat de complete Kederan itemlijst. Als karakter dien je alles dat je het spel in wilt nemen in-game aan te kopen van het geld dat je bij karaktercreatie ontvangen hebt. Ook als je wilt starten met handelswaar (als handelaar) of met componenten (als ambachtsman) dien je deze spullen aan te kopen, van het startgeld, uit onderstaande tabellen.

In principe houd je bij karaktercreatie de prijs aan van het land/gebied waarin je opgegroeid bent*; prijzen kunnen namelijk verschillen per land/gebied doordat niet alles overal evengoed beschikbaar is. Ook in down-time (de tijd die verstrijkt tussen 2 evenementen) kun je spullen aankopen van het geld dat je op evenementen verdient hebt. In dat geval geldt de prijs van het land/gebied waarin tijdens de evenementen gespeeld wordt.

*voor K31 geldt voor overige landen altijd de duurste prijs.

Weapons

Weapons	Dark Dannings	Dark Peaks	The Lost Plains	Mystic Forest	The Kingdom	Neovare	Kortoga
Eenhandig wapen	76	70	78	80	75	77	72
Tweehandig wapen	128	117	130	133	125	129	110
Speer/Hellebaard	102	96	92	97	100	103	98
Staf	75	79	68	71	75	77	73
Dolk	25	24	23	26	25	25	23
Boog	48	55	46	45	50	49	47
Pijl	5	6	5	4	5	4	4
Werpdolk	10	9	9	11	10	11	9
Werpbijl	10	9	9	11	10	11	9
Werpwapen, overig	3	4	4	3	3	2	2

Armor

Armor	Dark Dannings	Dark Peaks	The Lost Plains	Mystic Forest	The Kingdom	Neovare	Kortoga
Leer/bont, helm	21	22	19	18	20	18	19
Leer/bont, torso	53	55	48	45	50	46	49
Leer/bont, armen	17	17	14	13	15	13	14
Leer/bont, benen	17	17	14	13	15	13	14
Verstevigd leer, helm	29	33	28	27	30	28	29
Verstevigd leer, torso	68	77	65	63	70	67	69
Verstevigd leer, armen	27	28	23	22	25	23	24
Verstevigd leer, benen	27	28	23	22	25	23	24
Maliën, helm	38	36	43	44	40	42	39
Maliën, borst	95	90	108	110	100	107	99
Maliën, armen	34	32	37	38	35	37	34
Maliën, benen	34	32	37	38	35	37	34
Plaat/scale, helm	72	68	80	82	75	81	74
Plaat/Scale, torso	145	135	160	165	150	158	149
Plaat/Scale, armen	47	45	54	55	50	53	49
Plaat/Scale, benen	47	45	54	55	50	53	49
Schild, klein	45	48	51	52	50	51	49
Schild, groot	99	96	102	104	100	105	99

Skill-based items

Skill-based items	Dark Dannings	Dark Peaks	The Lost Plains	Mystic Forest	The Kingdom	Neovare	Kortoga
Extraction kit	72	75	82	82	80	78	85
Lockpick set	94	100	116	116	105	107	98
Botanist kit	86	88	75	72	80	77	83
Nature Worker kit	150	170	140	140	155	160	165
Fisherman kit	58	61	50	50	55	52	53
Hunter kit	79	88	72	72	80	82	81
Refiner kit	200	195	215	205	205	210	200
Brewer kit	150	140	165	165	155	160	170
Smith kit	250	230	280	280	255	260	145
Runesmith kit	300	275	335	335	305	310	300
Witch kit	120	120	130	115	125	130	125
Poisons book	26/51/76/101	22/47/72/97	27/52/77/102	26/51/76/101	25/50/75/100	25/50/75/100	24/49/74/99
Smiths book	26/51/76/101	22/47/72/97	27/52/77/102	26/51/76/101	25/50/75/100	25/50/75/100	24/49/74/99
Alchemists book	26/51/76/101	22/47/72/97	27/52/77/102	26/51/76/101	25/50/75/100	25/50/75/100	24/49/74/99
Leatherworker book	26/51/76/101	22/47/72/97	27/52/77/102	26/51/76/101	25/50/75/100	25/50/75/100	24/49/74/99
Refiner book	26/51/76/101	22/47/72/97	27/52/77/102	26/51/76/101	25/50/75/100	25/50/75/100	24/49/74/99
Runesmith book	26/51/76/101	22/47/72/97	27/52/77/102	26/51/76/101	25/50/75/100	25/50/75/100	24/49/74/99
Witch book	26/51/76/101	22/47/72/97	27/52/77/102	26/51/76/101	25/50/75/100	25/50/75/100	24/49/74/99

Components

Animal components	Dark Dannings	Dark Peaks	The Lost Plains	Mystic Forest	The Kingdom	Neovare	Kortoga
Schapenvacht	10	11	11	9	10	10	9
Koeienleer	10	11	11	9	10	10	9
Wolvenvacht	10	11	11	9	10	10	9
Slangenleer	10	11	11	9	10	10	9
Hazenvacht	10	11	11	9	10	10	9
Fixam	48	55	55	45	50	53	45
Merigo	49	55	55	45	50	52	45
Ekhoornbloed	53	55	55	45	50	49	47
Paardenbloed	53	55	55	45	50	49	47
Wolvenbloed	58	60	60	49	55	54	52
Mensenbloed	63	65	65	54	60	59	57
Gal van de Jezworm	60	58	58	67	65	70	72
Meel van de blauwe vlam	65	63	63	72	70	75	77
Heilig water	70	67	80	78	75	75	77
Darmen van het wildzwijn	95	107	110	90	100	105	92
Trollenleer	150	135	165	140	150	160	155
Schedel van de ram	75	83	70	67	75	68	80
Gloeiworm	100	99	110	105	110	116	121
Tand van een babydraak	250	260	245	275	250	225	230
Ijzerhout	235	265	275	225	250	270	240

Mining components	Dark Dannings	Dark Peaks	The Lost Plains	Mystic Forest	The Kingdom	Neovare	Kortoga
A-Mirron	58	45	55	53	50	47	48
Ijzer	26	22	50	28	25	24	23
Brons	26	22	50	48	25	24	23
Kwik	16	13	17	16	15	14	14
Salpeter	52	45	55	53	50	47	48
Zandparel	52	45	55	53	50	47	48
Tikla hars	52	45	55	53	50	47	48
Drakenglas	80	67	83	81	75	74	73

Geo-oer	90	76	94	92	85	84	82
Maansteen	90	76	94	92	85	84	82
Zonnesteen	90	76	94	92	85	84	82
Runestaal	340	330	360	360	350	355	345
Aquamarijn	116	99	121	119	110	106	108
Crocoiet	116	99	121	119	110	106	108
Beriel	116	99	121	119	110	106	108
Drakenshub	157	135	165	163	150	135	148
Sphaleriet	129	112	138	136	125	122	123
Aventurijn	117	99	121	119	110	104	108
Olivine	210	180	220	218	200	194	198
Sulfur	157	135	165	163	150	143	148
Termati	210	180	220	218	200	196	198

Herbal components	Dark Dannings	Dark Peaks	The Lost Plains	Mystic Forest	The Kingdom	Neovare	Kortoga
Al-heale	55	60	70	40	50	55	45
Beldriar	32	33	36	23	30	33	32
Alether	113	125	125	62	80	80	86
Henbane	19	21	22	1	20	22	21
Kattenkruid	112	92	96	72	80	88	72
Kilmakur	27	34	36	27	30	32	33
Morgendauw	15	16	17	1	15	16	17
Throw Waxhe	53	55	60	45	50	53	48
Burdok	49	49	42	68	65	59	62
Callin	55	62	55	47	50	40	45
Dittany	96	112	72	76	80	88	84
Fumitore	66	72	79	54	75	67	79
Jojojopo	66	79	58	66	75	90	79
Olus veritus	72	92	80	72	85	72	94
Amrans	157	165	180	105	150	120	114
Belramba	141	168	162	74	135	142	148
Paarse vlam	105	120	142	195	150	165	172

Culkas	122	105	148	166	175	96	131
Nubfundi	102	187	119	102	170	153	119
Kelventari	240	280	280	80	200	200	160
Melander	200	100	120	240	200	180	140

Poison components	Dark Dannings	Dark Peaks	The Lost Plains	Mystic Forest	The Kingdom	Neovare	Kortoga
Henbane	19	21	22	1	20	22	21
Morgendauw	15	16	17	1	15	16	17
Fumitore	66	72	79	54	75	67	79
Olus veritus	72	92	80	72	85	72	94
Amrans	157	165	180	105	150	120	114
Sneeuwkllokje	55	45	40	55	50	50	60
Paddengif	35	45	60	45	50	55	55
Antigax	88	96	72	88	80	72	64
Ijzerhard	108	84	96	132	120	108	120
Darsurion	149	137	113	101	125	131	125
Felmather	149	162	135	108	135	141	141
Zoete trfoile	195	180	135	120	150	165	150
Slangengif	64	72	96	72	80	88	72
Serapius Turbith	275	275	300	200	250	225	250
Tamariska	220	220	240	160	200	210	215
Nightshade	200	200	300	275	250	250	225

Semi-manufactured components	Dark Dannings	Dark Peaks	The Lost Plains	Mystic Forest	The Kingdom	Neovare	Kortoga
Staal	52	45	55	53	50	47	48
Fixam	48	55	55	45	50	53	45
Merigo	49	55	55	45	50	52	45
Zandparel	52	45	55	53	50	47	48
Tikla hars	52	45	55	53	50	47	48
Adamantium	80	67	83	69	75	70	77
Mithril	80	67	83	69	75	70	77

Heilig water	70	67	80	78	75	75	77
Sphaleriet	129	112	138	136	125	122	123
Aventurijn	117	99	121	119	110	104	108
Romeriaan	175	153	165	187	170	168	180
Olivine	210	180	220	218	200	194	198
Sulfur	157	135	165	163	150	143	148
0-materie	Niet verkrijgbaar	Niet verkrijgbaar	Niet verkrijgbaar	Niet verkrijgbaar	Niet verkrijgbaar	Niet verkrijgbaar	Niet verkrijgbaar

Ritual items

Ritual items	Dark Dannings	Dark Peaks	The Lost Plains	Mystic Forest	The Kingdom	Neovare	Kortoga
Rituele kaars (+1 Mana t.b.v. ritueel, one-use)	25	27	30	31	35	32	30
Altaar	250	246	253	248	254	260	240
Ritueel amulet +1 rituele Mana per dag	125	130	130	122	135	140	115

Service cost

Service costs	Dark Dannings	Dark Peaks	The Lost Plains	Mystic Forest	The Kingdom	Neovare	Kortoga
1 dag leven (eten, drinken, slapen)	16	15	13	14	15	14	16
1 dag reizen, kar	3	3	3	3	3	3	3
1 dag reizen, koets	5	5	5	5	5	5	5
1 dag reizen, schip	2	2	2	2	2	2	2

Runes

Runes	Dark Peaks	Mountain Dwarfs
Quahinne	100	75
Qan	100	75
Luc	100	75
Taewre	100	75
Zisgik	250	200
Jeap	250	200

Qoke	250	200
Aawuvih	250	200
Yedherd	250	200
Dac	250	200
Korkiluch	250	200
Duutholid	500	600
Dang	500	600
Congar	1000	1200
Aildech	150	100
Oduhuu	300	250
Fesh	600	500
Bond	1200	1000
Bithong	100	75
Mol	100	75
Sadrikus	100	75
Lewoska	100	75
Zeakilgill	100	75
Vurth	100	75
Jowahop	100	75
Lenulgo	100	75
Xern	250	150
Had	250	150
Bermuth	250	150
Aikubring	250	150
Yeanalgre	250	150
Raeboke	250	150
Xurth	250	160
Jehweh	250	150
Nind	500	600
Bern	500	600
Wuuth	500	600
Gagaburak	500	600

Melbiak	500	600
Rovansend	500	600
Gih	500	600
Qinukez	500	600
Hansik	1000	1200
Heash	1000	1200
Elgrood	1000	1200
Caakhalird	1000	1200
Dithand	1000	1200
Tialgith	1000	1200
Nihwang	1000	1200
Vudarinn	150	100
Ulbar	300	450
Deng	1000	1200
Roch	600	750
Pis	1200	1500

Adventuring gear

Adventuring gear	Dark Danning	Dark Peaks	The Lost Plains	Mystic Forest	The Kingdom	Neovare	Kortoga
Touw, 15m	22	18	21	18	20	19	19
Pikhouweel	72	63	71	77	70	75	69
Schep	58	54	62	66	60	61	59
Hamer	51	45	52	55	50	52	49
Aambeeld, klein	77	68	83	81	75	70	71
Aambeeld, groot	156	135	165	162	150	140	145
Slijpsteen	1	1	1	1	1	1	1
Kompas	88	81	95	91	90	99	89
Kaart	11	9	9	11	10	10	9
Spiegel	66	58	62	63	60	63	59
Tent	62	54	66	57	60	65	59
Kist	73	72	68	64	70	65	69

Brood	2	3	3	1	2	2	1
Kaars	1	1	3	3	2	2	2
Fakkel	3	2	1	1	2	3	1
Deken	3	3	4	2	3	4	2
Lantaarn	11	9	10	10	10	11	9
Lampenolie	3	3	2	2	2	3	1
Zeep	4	5	5	4	4	3	3
Net	10	10	9	9	10	11	9
Hengel	14	15	13	16	15	16	14
Vishaak	3	4	2	3	3	4	2
Jager val	14	15	13	13	15	16	14
Instrument	22	21	22	20	20	19	19
Dobbelstenen (6 st.)	7	6	5	7	6	6	5
Glazen flesje	5	4	6	6	5	5	4
Waterzak	11	10	9	9	10	11	9
Slot, niv. 1	16	13	17	16	15	14	15
Slot niv. 2	32	27	33	32	30	29	30
Slot, niv. 3	48	40	50	48	45	42	45
Slot, niv. 4	64	54	66	61	60	56	60
Klokje	52	45	55	51	50	47	50
Ring, zilver	41	36	44	43	40	38	39
Ring, goud	72	63	77	76	70	68	69
Ring, mithril	88	76	93	92	85	82	83
Ring, adamantium	104	90	110	109	100	95	96
Amulet, zilver	164	144	176	168	160	172	156
Amulet, goud	288	252	308	292	280	304	276
Amulet, mithril	352	304	372	368	340	328	332
Amulet, adamantium	416	360	440	436	400	380	382

Inhoudsopgave – Spreuken

Aarde	122
Lucht	126
Natuur	131
Geest	136
Water.....	140
Vuur	144
Wit	148
Zwart.....	152



Aarde

Het element Aarde is onwrikbaar en onverwoestbaar, maar er zit ook enorm veel kracht in het element. Een aardemagiër zal veelal beschermend zijn of zijn medestanders bekrachtigen.

Niveau 1

Naam	Mystical Shirt
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	De magiër creëert een magische bescherming die 2 AP genereert per locatie dit vervangt je huidige armour.
Duratie	Encounter
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Temper Weapon
Afstand	Touch
Doel	1 wapen
Effect	Het aangeraakte wapen is immuun voor "Shatter"-effecten
Duratie	1 dagdeel
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Smashing
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De aangeraakte persoon is sterker dan de gemiddeld. Hij/zij mag 1x 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)
Duratie	1 encounter
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Stable Ground
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De aangeraakte persoon is immuun voor "Strike"-effecten.
Duratie	1 encounter
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Repair
Afstand	Touch
Doel	1 object
Effect	De magiër repareert 1 niet-magisch voorwerp onmiddellijk. Deze spreuk kan gebruikt worden in het huishouden, maar ook in de strijd om verbrijzelde wapens of schilden te repareren. Bij gebruik op pantser, repareert deze spreuk 1 AP, Deze spreuk repareert geen shatter.
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Mystical chain
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De magiër creëert een magische bescherming die 4 AP genereert per locatie dit vervangt je huidige armor.
Duratie	1 encounter
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Temper armour
Afstand	Touch
Doel	1 pantser
Effect	De kwaliteit van een aangeraakt pantser met 1 AP per bedekte locatie. (Zie regels voor pantser in het basisboek). Dit betekent concreet dat per bedekte locatie de drager 1 AP erbij krijgt met een maximum van 4 AP per pantser.
Duratie	1 dagdeel
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Mana shield
Afstand	Touch
Doel	Self
Effect	Zolang de spreuk actief is wordt de magiër beschermd door een magisch schild. Iedere punt schade die de magiër krijgt; gaat eerst van zijn Mana af, voordat levenspunten worden geraakt. De spreuk stopt zodra de magiër geen Manapunten meer over heeft. De magiër kan de spreuk eindigen wanneer hij wil en daarmee het magische schild laten verdwijnen.
Duratie	Encounter
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Ogre Strength
Afstand	Touch

Doel	1 persoon
Effect	De aangeraakte persoon wordt net zo sterk als 3 goed getrainde personen. Je krijgt plus 2 kracht. Zo kan hij extra gewicht tillen of duwen en kan hij tot 2 x "Double" slaan.
Duratie	1 encounter
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 3

Naam	Protect Companion
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De magiër kiest een persoon uit. Het doelwit krijgt 5 extra levenspunten zolang de spreuk duurt en zolang de magiër binnen 1m van de gekozen persoon blijft. Deze levenspunten worden als eerste aangesproken; als het doelwit schade krijgt. Ook zal de persoon immuun zijn tegen "Strike" effecten.
Duratie	1 encounter
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Tomb
Afstand	Touch
Doel	Self
Effect	De magiër maakt een tombe van steen om zichzelf heen. De magiër is in staat om door de laag steen te kijken en kan daardoor zien wat om hem heen gebeurt. De magiër kan nog spreuken gebruiken, maar hij kan zich in geen geval van zijn plek bewegen of bewogen worden. Gedurende de spreuk is de magiër door een laag steen beschermd en daardoor immuun voor normale wapens. De magiër kan de spreuk eindigen wanneer hij wil en daarmee de stenen tombe laten verdwijnen.
Duratie	Maximaal 1 dag
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Might of the Mountains
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De persoon die door de magiër aangeraakt wordt doet gedurende 1 encounter +1 schade met zijn wapen. En je krijgt +1 kracht.
Duratie	1 encounter
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 4

Naam	Petrify
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De magiër raakt een persoon aan en sluit deze op in een tombe en dus af van de wereld. Deze persoon moet hier zelf uit ontsnappen. Afhankelijk van de kracht van deze persoon kan dit minuten, uren of dagen duren.
Duratie	1 dagdeel
Mana	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Create Golem
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	Je lichaam verandert in een klei Golem. Dit lichaam van klei heeft 10 levenspunten, krijgt 1 schade minder van wapens en gaat direct kapot aan een "Shatter". Wel is het lichaam immuun tegen giften en ziekten. Middels magie of een ambachtsman kan het lichaam gerepareerd worden. Ook vervalt het lichaam weer tot klei aan het eind van het dagdeel. De magiër kan dit laatste uitstellen met nog een dagdeel door nog eens 4 Mana te investeren. Er zijn geruchten van magiërs die andere materialen gebruiken dan klei om een steviger lichaam te maken. Ook zijn er geruchten van meestermagiërs in het element zwart die na het overlijden van hun lichaam hun hele essentie en ziel hebben overgedragen in een lichaam en steeds magie investeren om de spreuk te blijven rekken. OC: De speler wordt geacht te laten zien dat deze spreuk actief is; denk hierbij ten minste aan bruine/grijze schmink/ kleding, maar er kan natuurlijk een geweldig gaaf golemkostuum gemaakt worden.
Duratie	1 dagdeel
Mana	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Lucht

Het element Lucht is ongrijpbaar en vluchtig. Dit weerspiegelt de magiërs die het element beheersen. Onzichtbaarheid en teleportatie in verschillende vormen zijn het handelsmerk van de luchtmagiër.

Niveau 1

Naam	Blink
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	De luchtmagiër creëert een bescherming waardoor hij/zij even ergens anders is wanneer hij/zij een klap krijgt. De spreuk werkt alleen tegen de eerste aanval en is daarna beëindigd. Hij werkt tegen alle aanvallen en magische pijlen/stralen/ballen van ieder element, maar niet tegen andere spreuken. Roep "No Effect"
Duratie	1 encounter
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt
Naam	Telekinesis
Afstand	Far (7m)
Doel	1 voorwerp
Effect	De luchtmagiër mag 1 klein voorwerp naar zich toe laten zweven. Het voorwerp mag niet meer dan 1 kilo wegen en niet fysiek ergens aan vast zitten. Roep er een spelleider bij als je niet wilt dat het doelwit weet dat je iets hebt ontvreemd.
Duratie	1 encounter
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt
Naam	Gale Force
Afstand	Far (7m)
Doel	1 doelwit
Effect	Het doelwit krijgt een enorme windvlaag te verwerken; die doorgaans geen schade doet; maar een persoon van zijn voeten af kan gooien. Roep "Strike"
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Wind Whisper
Afstand	Dezelfde wereld
Doel	1 persoon waarvan de locatie bekend is.
Effect	De magiër kan één zin uitspreken in de wind en de wind een persoon geven waar dit bericht heen moet. Het bericht zal dan naar die persoon toe gaan zolang die op dezelfde wereld/dimensie is. Je mag dan OC (met je hand in de lucht) naar die persoon toelopen en de zin tegen hem/haar vertellen.
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Air Pocket
Afstand	Touch
Doel	1 niet-magisch voorwerp van maximaal 1 kilogram.
Effect	De magiër spreekt deze spreuk uit over een voorwerp waarmee het voorwerp zal “verdwijnen”. Opmerking: Het voorwerp mag niet in gebruik zijn door iemand op het moment dat de spreuk uitgesproken wordt. Ook zal de spreuk niet werken op objecten die geen “eigendom” zijn van de magiër. Iemand kan uiteraard goedkeuring verlenen aan de magiër om een voorwerp te laten binden. OC: Lever het voorwerp in bij spelleiding. De magiër verplaatst het voorwerp naar de elementaire wereld van Lucht, waar het via een draad aan de magiër verbonden blijft. Na verloop van tijd, verschijnt het voorwerp weer in het bezit van de magiër. Standaard zal het voorwerp aan het begin van het volgende evenement weer aanwezig zijn.
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Dimension door
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	De magiër tekent een rechte lijn op de grond van een meter en stapt eroverheen om meteen te verdwijnen. De magiër verschijnt onmiddellijk op een plaats binnen 30 meter en binnen gezichtsveld. OC: Loop even met je hand omhoog naar de plek lopen waar je tevoorschijn komt.
Duratie	Direct
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Minor Invisibility
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	De magiër is volledig onzichtbaar zolang deze zicht niet beweegt. Je bent niet te zien, maar wel te horen/ruiken etc.
Duratie	1 encounter
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Protection from arrow
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	Het doelwit is immuun tegen pijlen van het niet magische soort gedurende de gehele encounter. Roep "No Effect" als je geraakt wordt door een pijl.
Duratie	1 encounter
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Fumble
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	Je laat het doelwit 1 voorwerp uit diens handen vallen. Call: "Disarm"
Duratie	Direct
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 3

Naam	Teleport
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	Deze spreuk werkt hetzelfde als een dimension door, met het verschil dat de magiër afreist naar een hem/haar bekende plek binnen 1 kilometer. Als de plaats niet meer hetzelfde is als de magiër verwacht (doordat een gebouw ingestort is, bosbrand, etc), kan de magiër in een dodelijke situatie uitkomen; dit is aan de spelleiding om te beoordelen.
Duratie	Direct
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Invisibility
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	De magiër is volledig onzichtbaar zolang hij/zij geen directe invloed uitoefent op een andere persoon zoals aanraking/praten/aanvallen/etc. Gedurende de spreuk is de magiër vanzelfsprekend wel te horen/ruiken etc. Houd een vinger omhoog om te laten zien dat je onzichtbaar bent.
Duratie	1 encounter
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Hidden Chest
Afstand	Touch
Doel	1 kistje dat de magiër voorbereid heeft
Effect	De magiër gebruikt een kistje wanneer hij deze spreuk voor de eerste keer gebruikt. Met de spreuk stuurt hij dit kistje naar de elementaire wereld van lucht, waar deze met een koord aan hem verbonden is. Het kistje is ondertussen gewoon verdwenen. OC, geef het aan spelleiding. Op ieder gewenst moment kan de magiër met deze spreuk eerst het kistje weer terughalen en weer wegsturen (als dit binnen 1 encounter gebeurt; kan dit met dezelfde spreuk). Dit kan soms wat langer duren, als het kistje verder is afgedreven. (en de bewuste spelleiding even geen tijd heeft). Het kistje moet door de magiër zelf geleverd worden; is meestal van speciale materialen en voorzien van een stevig slot (dit hoeft echter niet). Het kistje mag maximaal 60x30x30 cm groot zijn. Er zijn gevallen bekend dat de inwoners van de elementaire wereld van lucht een kistje vinden en het plunderen. Deze gevallen zijn echter zeer zeldzaam.
Duratie	1 jaar en 1 dag
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 4

Naam	Boundless Teleport
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	Deze spreuk werkt hetzelfde als een dimension door, met als verschil dat de magiër afreist naar een hem/haar bekende plek op Kederan zonder beperkingen wat betreft afstanden. Als de plaats niet meer hetzelfde is als de magiër verwacht (doordat een gebouw ingestort is, bosbrand, etc) kan de magiër in een dodelijke situatie terechtkomen (SL-call).
Duratie	Direct
Mana	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Mist Form
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	De magiër verandert in mist. Al zijn kleding verandert mee, maar tassen en wapens niet. De magiër kan daarmee door kleine kiertjes; uit gevangenschap loskomen; enzovoorts. Gedurende de spreuk kan deze zelf echter ook geen voorwerpen oppakken of hanteren, maar wel magie gebruiken. Gedurende de spreuk is de magiër immuun tegen normale aanvallen, maar niet tegen magische of gezegende aanvallen en spreuken. Een "Gale Force" doet 1 schade als hij tegen de magiër wordt gebruikt.
Duratie	1 encounter
Mana	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt



Natuur

Het element Natuur behelst de vernietigende en creërende krachten van de natuur. Jagen of gejaagd worden, de kracht van de dieren en de levenskracht van de planten.

Niveau 1

Naam	Badger's Anger
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	Gedurende 1 encounter krijgt het doelwit een rode waas voor de ogen en zal langer doorgaan met strijden. Het doel is gedurende deze periode immuun voor "Fear" en krijgt tijdelijk 2 levenspunten extra. Aan het eind van de encounter, verliest hij/zij deze levenspunten meteen ook weer; waardoor deze dan stervend neer kan vallen. Een "Calm" spreuk of effect beëindigt deze spreuk meteen.
Duratie	1 encounter
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Return to Circle
Afstand	Touch
Doel	1 dood lichaam of zwervende ziel
Effect	De ziel van een overleden persoon wordt uiteengescheurd en verdeeld over de elementen. De zielen zijn dan niet meer terug te halen, naar een God te sturen of als ondode op te roepen. Er moet een spelleider bij zijn als je deze spreuk op een priester of servitar gebruikt. Optioneel: Hiervoor kan een klein kortdurend ritueel gedaan worden van ongeveer 5 minuten. Dan kost het geen Mana.
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Shocking Grasp
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De magiër moet bij het beëindigen van de spreuk zijn doel aanraken en stuurt een elektrische schok door het doel. Dit doet schade aan levende wezens en sommige voorwerpen. De call is dan "2 magic through". De magiër mag er ook voor kiezen om niet dodelijke wonden te doen; dan wordt de call "2 subdue through".
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Create Food
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	De magiër creëert met deze spreuk plantaardig voedsel; zoals groenten, knollen of fruit. Voor iedere Mana die de magiër investeert; maakt hij ongeveer een halve kilo voedsel; dus 5 aardappels; 4 appels of een kleine meloen. Dit is voldoende voor 1 maaltijd voor 1 persoon. OC: De speler moet zelf voor het op te roepen eten zorgen.
Duratie	Direct
Mana	1+ (zie Effect)
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Speak with Animals
Afstand	Close (3m)
Doel	Zelf
Effect	Gedurende deze encounter spreekt het doelwit de taal van de dieren. 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 met het hele lichaam spreekt; kan men in deze taal niet liegen.
Duratie	1 encounter
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Entangle
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	Het doelwit wordt door planten overwoekerd en staat 5 seconden aan de grond vast. Je Armen zijn wel vrij. Dit is een "Ensnare"-effect.
Duratie	Gemiddeld
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Shocking Arrow
Afstand	Far (7m)
Doel	1 doelwit
Effect	De magiër schiet een bliksempijl af op zijn doel. Dit doet 1 schade aan levende wezens en sommige voorwerpen. De call is dan "1 Magic Nature Through". De magiër mag er ook voor kiezen om niet dodelijke wonden te doen; dan wordt de call "subdue through". Deze spreuk creëert een <u>projectile</u> .
Duratie	Direct
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Create Herb
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	De magiër creëert met deze spreuk 1 kruid van Niveau 1 of 2 door natuurkracht samen te bundelen en een plantje versneld te laten groeien. Wanneer de magiër dit vaker doet dan driemaal per dag, verstoort hij het evenwicht van de natuur.
Duratie	Permanent
Mana	2
Max. aantal keer per dag	3

Naam	Animal Companion
Afstand	Close (3m)
Doel	1 dier
Effect	Het dier zal de magiër als een trouwe vriend zien. Hij zal doen wat de magiër van hem vraagt tenzij dit tegen de natuur van het dier in gaat. Deze spreuk werkt niet als de dieren extreme angst/honger/ vijandigheid voelen.
Duratie	1 encounter
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt, maximaal 1 tegelijk.

Niveau 3

Naam	Tree Transport
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	De magiër stapt een boom "in" en teleporteert door de boom naar een andere boom binnen 1 kilometer afstand. OC: houd je hand omhoog en loop naar van de ene boom naar de andere boom; waar je personage weer tevoorschijn komt.
Duratie	Direct
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Lightning Blast
Afstand	Far (7m)
Doel	1 doelwit
Effect	De magiër schiet een bliksemstraal af op zijn doel. Dit doet schade aan levende wezens en sommige voorwerpen. De call is dan "2 Magic Through". De magiër mag er ook voor kiezen om niet dodelijke wonden te doen; dan wordt de call "2 Subdue Through". Deze spreuk creëert een <u>projectile</u> .
Duratie	Direct
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Grant Voice
Afstand	Touch
Doel	1 dier
Effect	Het dier dat aangeraakt wordt; kan voor de periode van 1 encounter alle talen spreken die de magiër ook kan.
Duratie	1 encounter
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 4

Naam	Call the Lightning
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	De magiër roept bliksem op vanuit de lucht en laat deze inslaan op de aangewezen persoon. De bliksem zal 5 "Magic Nature Through" schade doen en de persoon met een "Strike" effect naar achteren slingeren.
Duratie	Direct
Mana	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Shapechange
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De target neemt de vorm aan van een dier van tussen de 20 en 150 kilo. Hij kan alles doen dat dit dier ook kan, zoals klimmen, etc. Bij grote dieren (wolven, beren, etc.) krijgt de magiër +4 levenspunten en de mogelijkheid met klauwen aan te vallen. (natural weapons) In dierenvorm kan hij zijn magie gewoon gebruiken. Afhankelijk van het dier kan de magiër ook extra vaardigheden voor gevechten of rollenspel krijgen. Het dier kan praten. OC: De speler dient zelf dit te representeren door maskers, kostuums, etc. Ook klauwen (als de speler deze wil gebruiken als wapen) moeten voldoen aan de veiligheidseisen. Dit is ter beoordeling van de door het bestuur aangestelde wapenkeurder.
Duratie	Direct
Mana	4
Max. aantal keer per dag	1



Geest

Het element Geest is het totaal van drijfveren, bewuste gedachten en keuzes. Het element Geest beheerst de instinctieve reacties van vechten of vluchten en alles dat daarop vordert; logica en gevoel. De magiër van het element Geest wordt gevreesd en vaak verkeerd begrepen; hij speelt het spel der politiek ten goede en soms ten kwade.

Niveau 1

Naam	Mind blank
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De ontvanger van deze spreuk wordt voor maximaal 1 encounter immuun voor mind affecting effecten. Zodra het eerste van deze effecten is weerstaan, vervalt deze spreuk.
Duratie	Maximaal 1 encounter
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Fear
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	Het slachtoffer rent totaal overweldigd van angst weg van de magiër. Dit geeft een "Fear" effect.
Duratie	Kort
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	See memory
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	Deze spreuk werkt alleen wanneer het doelwit toestemming geeft. De magiër kan in de herinneringen van het doelwit kijken. De caster kan niets veranderen aanpassen of overnemen. Hij kan ernaar kijken, meer niet.
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Calm
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	Het doelwit wordt bevrijdt van alle heftige emoties en wordt kalm en rationeel. Dit betekent niet dat iemand een andere mening krijgt; hij is alleen minder emotioneel betrokken. Deze spreuk verwijdert alle spreuken die emoties beïnvloeden. Roep "Calm" zodra je dit doet.
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Mislead
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	Zolang de magiër een plausibel verhaal vertelt; zal het doelwit geloven dat dit waar is. Pas wanneer iemand anders het doelwit wijst op de onvolkomenheden in het verhaal; zal het doelwit erachter komen dat hij/zij voorgelogen is.
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Mind lock
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	Gedurende deze encounter is de magiër immuun tegen geest beïnvloedende spreuken en effecten. Roep "No Effect" zodra er een geest beïnvloedende spreuk op je wordt uitgesproken.
Duratie	1 encounter
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Charm
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	Het doelwit zal de magiër zien als zijn/haar beste vriend en zeer behulpzaam zijn (Roep "Charm" als call). Dit betekent concreet dat hij/zij de meeste verzoeken van de magiër zal voldoen, tenzij dit tegen de natuur van het slachtoffer in gaat zoals zichzelf doodmaken, andere vrienden vermoorden etc.
Duratie	Lang
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Mental Link
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	Deze spreuk werkt alleen wanneer het doelwit toestemming geeft. De magiër kan in de geest van het doelwit kijken en vice versa. De 2 personen kunnen met elkaar communiceren; ook als 1 van beiden het bewustzijn verliest, in trance gaat, etc. Alle geest beïnvloedende effecten die 1 van beiden ondergaat; beïnvloedt ook de ander. Het doelwit kan ook een voorwerp zijn; vraag dan spelleiding om het effect te bepalen.
Duratie	1 encounter
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Sleep
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	Het doelwit valt onmiddellijk in slaap. Di geeft een "Sleep" effect.
Duratie	Gemiddeld
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 3

Naam	Command
Afstand	Close (3m)
Doel	1 persoon
Effect	De magiër mag het doelwit 1 commando geven binnen de beperkingen zoals hieronder aangegeven. Dit commando moet het doelwit onmiddellijk uitvoeren voor de periode van 1 encounter. Roep "Command [commando]" naar die persoon als call. Deze spreuk kent de volgende beperkingen: • het doelwit kan niet gedwongen worden priesterlijke gebeden aan te roepen. • Het commando kan niet meer dan 3 woorden bevatten.
Duratie	Maximaal 1 encounter
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Forget
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	Met deze spreuk vergeet het doelwit wat er gedurende deze encounter (max 15 minuten) gebeurd is. De persoon heeft onmiddellijk te maken met een zwart gat in zijn/haar geheugen.
Duratie	Direct
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Come to me
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	Gedurende de duratie zal het doelwit met alle mogelijke middelen naar de magiër toe te komen. Roep "Command – Come to Me" als call en schakel een spelleider in wanneer nodig.
Duratie	Encounter
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 4

Naam	Commander
Afstand	Mass Close (3m)
Doel	Iedereen binnen bereik
Effect	Werkt als "Command", maar dan op alle personen binnen bereik.
Duratie	1 encounter
Mana	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Create Memory
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	Met deze spreuk beschrijft de magiër een scene. Het doelwit herinnert zich dit alsof hij/zij dit zelf heeft gezien met eigen ogen. Het effect is permanent.
Duratie	Permanent
Mana	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt



Water

Het element water symboliseert de stabiliserende kracht binnen de magie. Een watermagiër heeft kennis over magie die magiërs van andere elementen te boven gaat. Het diepe water symboliseert het diepe begrip van de watermagiër.

Niveau 1

Naam	Water Shield
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	De magiër creëert een magische bescherming die beschermt tegen de eerste 5 schade van het element vuur. Roep "No effect" om dit te laten zien.
Duratie	1 encounter
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Counter spell
Afstand	Far (7m)
Doel	1 spreuk
Effect	Deze spreuk werkt alleen tegen spreuken die de magiër zelf beheerst. Voor een gelijke hoeveelheid Mana als de oorspronkelijke spreuk kan de watermagiër deze tegenhouden. Roep duidelijk "No Effect - Counterspell".
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Detect Magic
Afstand	Touch
Doel	1 voorwerp
Effect	De magiër is in staat om een magische of Goddelijk voorwerp of persoon te analyseren. Hierdoor wordt bekend welke elementaire vormen van magie of Goddelijke invloed in het voorwerp aanwezig zijn.
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Battery
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	Als de andere magiër een spreuk van de 2e graad of hoger wil gebruiken; kan de watermagiër 1 Mana bijdragen aan de spreuk en dus een deel van de magiekosten betalen. Deze spreuk kost dus 2 Mana om te gebruiken – 1 voor de spreuk en 1 om bij te dragen aan de spreuk van de andere magiër.
Duratie	1 encounter
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Create Water
Afstand	Touch
Doel	1 container met water
Effect	De magiër creëert met deze spreuk 2 liter zuiver, koel water. Het verdient aanbeveling een emmer, vat of fles te verzorgen om het water in vast te houden; anders creëert de magiër een plas op de grond. OC: De speler moet zelf voor het op te roepen water zorgen.
Duratie	Permanent
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Protection from Fire
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	Gedurende 1 encounter is de aangeraakte persoon beschermd tegen de eerste 10 schade veroorzaakt door het element vuur.
Duratie	1 encounter
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Magic Weapon
Afstand	Touch
Doel	1 wapen
Effect	Het aangeraakte wapen is bekrachtigd door magie en zal wezens kunnen raken die beschermd zijn tegen normaal staal. Roep "Magic" als schade bij iedere klap die uitgedeeld wordt.
Duratie	1 encounter
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	True Sight
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	Gedurende 1 encounter kan de magiër alle onzichtbare personen (iedereen met een vinger in de lucht) gewoon zien. Dit werkt ook tegen niet-magische vormen van onzichtbaarheid. Ook kan een magiër hiermee vaag fysieke uitingen van magie zien zoals magische barrières.
Duratie	1 encounter
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Mana Mule
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	Zolang de watermagiër een andere magiër blijft aanraken kan hij Mana van zichzelf over brengen aan de andere magiër. Hij betaalt dan 2 Mana om de Mana-transportspreuk te gebruiken en zijn overige Mana kan 1 op 1 door naar één andere magiër.
Duratie	1 encounter
Mana	2+
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 3

Naam	Circle against Fire
Afstand	Mass Close (3m)
Doel	Cirkel met straal van 3 meter
Effect	De magiër trekt een cirkel op de grond en bekrachtigt deze. Gedurende 1 encounter is iedereen (vriend of vijand) die binnen de cirkel komt immuun tegen "Fire" schade. De cirkel vangt 20 punten schade op; daarna stopt hij met werken.
Duratie	1 encounter
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Piercing Cold
Afstand	Touch
Doel	1 wapen
Effect	De magiër maakt het aangeraakte wapen dusdanig koud met een ijslaag dat het altijd pijn zal doen door de immense kou. Het wapen zal de eerste 5 slagen "Through" en "Magic" schade doen en daarna zal het wapen voor de rest van de encounter vervallen tot een normaal Magic weapon (zie de tweedegraads waterspreuk).
Duratie	1 encounter
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Dispel Magic
Afstand	Touch
Doel	1 voorwerp of persoon
Effect	De magiër benoemt een magische spreuk, actief gebed of effect bij de persoon of het voorwerp dat hij aanraakt. Dit effect is onmiddellijk beëindigd. Deze spreuk werkt niet tegen bepaalde epische spreuken of magische voorwerpen met een permanent effect.
Duratie	Direct
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 4

Naam	Reflect Magic
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	Een spreuk of effect dat uitsluitend op de magiër zelf gericht is heeft geen effect op de magiër. Echter, deze spreuk wordt onmiddellijk teruggekaatst naar degene die hem geworpen heeft. Gebruik dezelfde call als die tegen jou wordt gebruikt om aan te geven wat hij doet. Bijvoorbeeld bij een Fire Ball; "Reflect Magic – 3 Magic Fire"
	Deze spreuk werkt niet tegen bepaalde epische spreuken.
Duratie	1 encounter
Mana	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Brittle
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	De persoon die door de magiër aangewezen wordt, wordt extreem koud en daardoor erg broos. Alle schade die deze persoon krijgt zal verdubbelen.
Duratie	1 encounter
Mana	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Vuur

Het element vuur is vernietiging en ruimte maken voor iets nieuws. Bij deze vernietiging komt vaak kracht vrij in de vorm van licht of warmte.

Niveau 1

Naam	Fire Arrow
Afstand	Far (7m)
Doel	1 doelwit
Effect	De magiër schiet een vurige pijl af op het doelwit en doet 1 punt schade. De call is "1 Magic Fire". Deze spreuk creëert een projectiel.
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Fiery Touch
Afstand	Touch
Doel	1 doelwit
Effect	Deze spreuk verhit een voorwerp dat de magiër aanraakt tot het kookpunt van water. Dit kan gebruikt worden om theewater warm te maken; eten te koken, enzovoorts. In de strijd doet deze spreuk 3 punten schade aan een aangeraakte vijand. De call is dan "3 Magic Fire".
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Create Light
Afstand	Touch
Doel	Close
Effect	Er ontstaat een lichtbal bij de magiër en blijft boven de hand van de magiër zweven. Dit magische licht is niet te doven zijn door water, wind of gebrek aan zuurstof. (OC: de speler moet zelf voor een lampje zorgen – gaarne een lichtgevende bol of iets dergelijks, geen zaklamp).
Duratie	1 encounter
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Cremation
Afstand	Touch
Doel	1 doelwit
Effect	De vuurmagiër laat een dood lichaam in vlammen opgaan, zodat er niets dan as over is. Dit betekent dat het lichaam niet meer kan herrijzen als ondode. De spreuk werkt alleen op dode lichamen waar geen ziel of resten magie in zitten.
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Inner Fire
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	De vuurmagiër spreekt zijn innerlijke vlam aan en laat daarmee zijn lichaam extreem warm worden. Hierdoor wordt het voor andere onmogelijk om de vuurmagiër fysiek vast te houden. Als de vuurmagiër vastgebonden zou zijn met brandbaar materiaal dan zal dit bindsel vlamvatten en van hem af vallen.
Duratie	1 encounter
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Fire Blast
Afstand	Far (7m)
Doel	1 doelwit
Effect	De magiër schiet een vurige straal af op het doelwit en doet 2 punten schade. De call is "2 Magic Fire"
Duratie	Direct
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Burning Hands
Afstand	Touch
Doel	1 doelwit
Effect	Deze spreuk verhit een voorwerp dat de magiër aanraakt zover dat dit in brand vliegt. Dit kan gebruikt worden om vuurtjes mee te stoken; of een stuk grond onkruid-vrij te maken. In de strijd doet deze spreuk 5 punten schade aan een aangeraakte vijand. De call is dan "5 Magic Fire".
Duratie	Direct
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Shatter
Afstand	Far (7m)
Doel	1 voorwerp
Effect	Eén voorwerp van maximaal 5 kilo dat binnen 10 meter van de vuurmagiër is; springt in stukken uiteen. Roep "shatter [voorwerp]". Deze spreuk werkt alleen op niet-magische voorwerpen.
Duratie	Direct
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Red Fire Rune
Afstand	Zie effect
Doel	Zie effect
Effect	De vuurmagiër heeft geleerd hoe hij het element vuur lang samen kan houden op één plek zonder dat er daar extra spreuken aan te pas komen. Hij kan een rune op een ondergrond tekenen, als deze rune aangeraakt wordt zal deze exploderen voor "3 Magic Fire" schade.
Limitaties	Een rune mag maximaal 1 A4 groot zijn. Als de ondergrond van een rune snel beweegt dan verdwijnt de rune vanzelf (Je kunt bijvoorbeeld geen rune op iemands vuist of op een pijlpunt zetten). Je moet zelf het effect van je rune roepen, indien dit niet gedaan kan worden, (omdat je te ver weg bent, gaat de Rune niet af)
Duratie	1 dag
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 3

Naam	Fire Ball
Afstand	Far (7m)
Doel	1 doelwit
Effect	De magiër schiet een vurige bal af op het doelwit en doet 3 punten schade. De call is "3 Magic Fire"
Duratie	Direct
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Fiery Embrace
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	Met deze spreuk verhit de magiër een voorwerp dat deze aanraakt. De hitte is zo intens dat brandbare materialen spontaan ontbranden; metaal zacht wordt en water meteen verdampt. Deze spreuk kan gebruikt worden om metaal mee te smeden of bakstenen mee te bakken. In de strijd doet deze spreuk 10 punten schade aan een aangeraakte vijand. De call is dan "10 Magic Fire".
Duratie	Direct
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Blue Fire Rune
Afstand	Zie effect
Doel	Zie effect
Effect	De vuurmagiër heeft geleerd hoe hij het element vuur lang samen kan houden op één plek zonder dat er daar extra spreuken aan te pas komen. Hij kan een rune op een ondergrond tekenen, als deze rune aangeraakt wordt zal deze exploderen voor "3 Magic Fire" schade.
Duratie	Een rune mag maximaal 1 A4 groot zijn.
Mana	Als de ondergrond van een rune snel beweegt dan verdwijnt de rune vanzelf (Je kunt bijvoorbeeld geen rune op iemands vuist of op een pijlpunt zetten).
Max. aantal keer per dag	Je moet zelf het effect van je rune roepen, indien dit niet gedaan kan worden, (omdat je te ver weg bent, gaat de Rune niet af)

Niveau 4

Naam	Beacon of Fire
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	Zolang de magiër zich niet verplaatst mag hij tien "Fireballs" afschieten naar vijanden binnen 7 meter. Deze 10 " Fire Ball" calls moeten binnen 1 encounter gebruikt worden en mogen gebruikt worden zonder extra incantatie.
Duratie	1 encounter
Mana	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Incinerate
Afstand	Touch
Doel	1 doelwit
Effect	Met deze spreuk verhit een magiër 1 voorwerp zodat alleen maar as overblijft. Deze spreuk kan gebruikt worden om een houten deur plat te branden of een steen te laten barsten. In de strijd doet deze spreuk 20 punten schade aan een aangeraakte vijand. De call is dan "20 Magic Fire".
Duratie	Direct
Mana	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Wit

Het element wit beschermt levensenergie van alle levende wezens, maar vernietigt niet-levende wezens zoals ondoden. De witte magiër is een vriend van allen op het slagveld, omdat deze de ware strijder tegen de dood is.

Niveau 1

Naam	Stabilize
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De magiër geneest 1 HP bij een gewond persoon.
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Disrupt Undead
Afstand	Close (3m)
Doel	1 ondoode wezen
Effect	Met deze spreuk verstoort de witte magiër de krachten die een ondode operationeel houden en drijft de zwarte magie uit het wezen. In de strijd doet deze spreuk de ondode die aangeraakt wordt 5 punten schade. De call is dan "Disrupt Undead - 5 Magic White", maar de spreuk werkt alleen tegen ondoden.
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Analyze
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De magiër weet precies wat een persoon mankeert aan verwondingen, ziekten en giften. Alleen vervloekingen worden niet herkend door witte magie.
Duratie	1 encounter
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Protection from Poison / Disease
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De persoon die door deze spreuk bekrachtigd wordt; is gedurende 1 encounter immuun tegen alle vormen gif. Roep "No Effect" wanneer een gif wordt gebruikt.
Duratie	1 encounter
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Flare
Afstand	Far (7m)
Doel	1 doelwit
Effect	De magiër verblindt de aangewezen persoon, zodat deze even niets meer kan zien. Dit geeft een "Blind"-effect
Duratie	Kort
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Minor Healing
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De magiër geneest 3 HP bij een gewond persoon.
Duratie	Direct
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Wound Undead
Afstand	Close (3m)
Doel	1 ondood wezen
Effect	Met deze spreuk verstoort de witte magiër de krachten die een ondode operationeel houden en drijft de zwarte magie uit het wezen. In de strijd doet deze spreuk de ondode die aangeraakt wordt 10 punten schade. De call is dan "Wound undead - 10 Magic White", maar de spreuk werkt alleen tegen ondoden.
Duratie	Direct
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Cure Poison / Disease
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De magiër verwijdert onmiddellijk alle giften uit het systeem van een persoon van niveau 1 en 2, en daarmee stoppen ook alle effecten. Schade die al is aangedaan door een gif; blijft in stand en moet op een andere manier genezen worden.
Duratie	Direct
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Disarm
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	De magiër dwingt een persoon zijn wapen weg te gooien; de call is "Disarm". Dit effect is géén geest-beïnvloeding.
Duratie	Direct
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 3

Naam	Heal Body
Afstand	Touch
Doel	1 of meerdere personen
Effect	De magiër geneest maximaal 8 HP. Deze kunnen over maximaal 3 verschillende personen worden verdeeld. Alle personen die door deze spreuk worden beïnvloed, moeten binnen aanraking van elkaar of de magiër zijn tijdens de incantatie.
Duratie	Direct
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Destroy Undead
Afstand	Close (3m)
Doel	1 ondoord wezen
Effect	Deze spreuk werkt hetzelfde als "Wound Undead"; met als verschil dat deze spreuk 20 punten schade doet op de aangeraakte ondoode. De call is dan ook "Destroy Undead - 20 Magic White"
Duratie	Direct
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Heal Fatal
Afstand	Touch
Doel	1 persoon met een fatale verwonding
Effect	De magiër stopt onmiddellijk de effecten van een "Fatal" en geneest de persoon naar 1 HP.
Duratie	Direct
Mana	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 4

Naam	Total Heal
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De magiër geneest alle lichamelijke problemen die de aangeraakte persoon heeft; zoals verwondingen, fatale verwondingen, ziekten, giften enzovoorts. Let op dat de spreuk niets doet tegen geest beïnvloedende effecten, vervloeking (tenzij deze fysiek zijn) of zielenmagie; dit is niet het terrein van de witte magie.
Duratie	Direct
Mana	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Protect Life
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	Deze spreuk wordt gebruikt middels een meditatie van ongeveer 5 minuten. Zolang deze spreuk actief is; kan de magiër niet overlijden. Zodra de levenspunten van de magiër op nul terechtkomen, zal deze zoals gebruikelijk bewusteloos raken. De magiër overlijdt echter niet aan de verwondingen tot de dag voorbij is. Zolang deze spreuk actief is; kan de ziel van deze persoon niet doorgestuurd worden naar Goden of op een andere manier beïnvloed worden. OC: Geef even bij spelleiding aan dat deze spreuk actief is; dit om discussies later te voorkomen.
Duratie	1 evenement
Mana	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt



Zwart

Niveau 1

Naam	Autopsy
Afstand	Touch
Doel	1 stoffelijk overschot
Effect	De caster weet waaraan het stoffelijk overschot is overleden. Dit werkt ook nog als het stoffelijk overschot al in vergaande staat van ontbinding verkeerd.
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Repair Undead
Afstand	Touch
Doel	1 ondood wezen
Effect	De magiër geeft 3 HP terug aan een ondood wezen.
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Detect Undead
Afstand	Mass Close (7m)
Doel	Alle ondode wezens binnen bereik
Effect	De magiër kan zien of iets of iemand een ziel, maar geen leven bevat. De magiër detecteert hiermee ondoden, maar ook zielen die gevangen zitten in een voorwerp of plaats. OC: je mag OC aan iemand vragen of hij/zij ondood is; deze persoon moet naar waarheid antwoorden.
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Bone Armour
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	Door deze spreuk groeien de botten van de magiër uit zijn lichaam tot een beschermend harnas. Dit doet helse pijn; waardoor de magiër eerst 15 seconden uitgeschakeld is, daarna heeft de spreuk 3 AP. Deze spreuk kan ook gebruikt worden op ondode wezens die de magiër aanraakt (dus niet op andere levende personen). De pijn geldt vanzelfsprekend niet voor ondoden.
Duratie	1 encounter
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Necrotic Touch
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	De magiër doet 1 schade op een persoon die deze aanraakt. Roep "1 Magic Through" om dit aan te geven. Als dit succesvol is; geneest de magiër 1 HP (maximaal tot volledig genezen).
Duratie	Direct
Mana	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Feign Death
Afstand	Touch
Doel	Zelf
Effect	De magiër lijkt overleden voor alle magische- en niet magische onderzoeksmethoden. Gedurende de spreuk doen alle zintuigen het als normaal (de ogen zijn doorgaans gesloten); dus de magiër hoort alles wat er in de omgeving gebeurt en kan de spreuk op ieder moment beëindigen. Let op dat de ziel van de magiër niet doorgestuurd kan worden. Spreuken of priestergebeden die dit effect hebben; werken dus niet.
Duratie	Maximaal 1 encounter
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Raise Zombie
Afstand	Touch
Doel	1 stoffelijk overschot
Effect	Een lichaam dat overleden is (dus niet meer genezen kan worden), zal als zombie opstaan om de magiër te dienen. Een zombie is de laagste vorm van ondode; zijn bewegingen zijn ongecoördineerd en langzaam. Geesteloos; de zombie zal als een automaat alle bevelen van de magiër opvolgen naar beste begrip. De zombie is ondood en heeft 3 levenspunten in het totaal en is immuun tegen alle mind affecting effecten. De zombie zal 1 encounter (ong. 15 min.) dienen of totdat hij vernietigd is. Als deze duratie voorbij is, of de zombie wordt vernietigd valt het lichaam wederom levenloos neer. Let op dat de spreuk niet werkt op wezens waarvan de ziel te ruste is gelegd of via een magiërspreuk is vernietigd.

	Deze spreuk heeft als extra beperking, dat een speler of NPC maar beperkt gevraagd kan worden om zijn eigen ondode lijk te spelen. De richtlijn is een kwartier, maar als alle partijen hier mee eens zijn. Spelleiding blijft geldende partij.
Duratie	1 encounter
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Speak with the Dead
Afstand	Close (3m)
Doel	1 ziel
Effect	De magiër kan met een geest spreken van iemand die overleden is. Dit kan zolang de ziel geest niet actief ter ruste is gelegd door een priester of door een magiërspreuk vernietigd is. Ook kun je met deze spreuk communiceren met de ziel van een ondode; ook al kan de ondode zelf niet meer praten (vaak is deze ziel getraumatiseerd of gemarteld).
Duratie	1 encounter
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Break Bone
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	Met deze spreuk breekt de magiër één bot die deze aanraakt. Gebruik de call "Break Limb - [Arm / Leg]".
Duratie	Permanent
Mana	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 3

Naam	Raise Undead
Afstand	Touch
Doel	1 stoffelijk overschot
Effect	Een lichaam dat overleden is (dus niet meer genezen kan worden), zal als ondode opstaan om de magiër te dienen. De vorm van de ondode is afhankelijk van de staat van ontbinding waarin het lichaam zich bevindt; het kan een skelet zijn, maar ook een doodsridder. Deze ondode is semi-bewust van zijn voormalig leven; echter de ondode heeft geen enkele loyaliteit naar levende wezens (behalve de magiër die hem herrezen heeft). Doelen, plaatsen of voorwerpen die belangrijk waren voor de ondode tijdens het leven; zullen ook belangrijk zijn voor de herrezen ondode. Bij het herrijzen, kan de magiër een opdracht meegeven; deze opdracht zal de ondode naar beste kunnen (en begrip) uitvoeren. De ondode heeft 10 levenspunten (plus evt. pantser) in het totaal en is immuun tegen alle "Mind Effecting" effecten. Alle niet-magische en priesterlijke vaardigheden die de persoon in leven had; heeft ook als ondode. Aan het eind van het dagdeel wordt de spreuk automatisch beëindigd. Deze spreuk kan ook gebruikt worden om een "Raise Zombie" spreuk te verlengen tot een dag of een "Raise Zombie" spreuk te gebruiken op maximaal 3 lichamen tegelijkertijd.

Let op dat de spreuk niet werkt op wezens waarvan de ziel ter ruste is gelegd of via een magiërspreuk is vernietigd.

Deze spreuk heeft als extra beperking, dat een speler of NPC maar beperkt gevraagd kan worden om zijn eigen ondode lijk te spelen. De richtlijn is een kwartier, maar als alle partijen hier mee eens zijn. Spelleiding blijft geldende partij.

Duratie 1 dagdeel
Mana 3
Max. aantal keer per dag 3

Naam Spectral Touch
Afstand Touch
Doel 1 persoon
Effect Door deze spreuk kan de magiër met zijn hand levenskracht wegtrekken van vijanden, zonder dat pantser van de tegenstander hierbij hindert. Een aanraking van de magiër op een vijand doet "2 Magic Through" schade.

Duratie Direct
Mana 3
Max. aantal keer per dag Onbeperkt

Naam Sacrifice
Afstand Touch
Doel 1 persoon
Effect Door deze spreuk kan de magiër alle levenskracht uit een persoon zuigen en hiermee 1 van de volgende onderstaande effecten te realiseren:

- De magiër krijgt 6 Mana
- Een magisch voorwerp wordt verlengd in kracht. (hoeveel hangt af van de kracht van het voorwerp.
- Een herrijs ondode, zombie of grotere ondode wordt verlengd tot eind volgende evenement.

Het offer verliest onmiddellijk alle levenspunten en krijgt een speciaal fatal effect over zich heen. Deze fatal dient binnen 1 minuut genezen te worden. Deze spreuk kan niet vaker gedaan worden dan éénmaal per dag per offer.

Duratie Direct (werkt enkel i.c.m. een ritueel)
Mana
Max. aantal keer per dag Zie tekst

Niveau 4

Naam	Raise Death Knight
Afstand	Zie tekst
Doel	Zie tekst
Effect	Een lichaam dat overleden is (dus niet meer genezen kan worden), zal als ondode opstaan om de magiër te dienen. De vorm van de ondode is afhankelijk van de staat van ontbinding waarin het lichaam zich bevindt. Deze spreuk wordt doorgaans gedaan op goed geconserveerde lichamen (zoals mummies) of lichamen van beroemde strijders. Hij wordt vaak gecombineerd met rituelen en/of alchemische processen om de spreuk te versterken. Deze ondode is volledig bewust van zijn voormalig leven en behoudt zijn eigen wil. De ondode verliest echter alle gevoel in het lichaam en alle passies die hij/zij had in leven. De ondode heeft geen enkele loyaliteit naar levende wezens (behalve als hij al een band had met deze personen in leven) Doelen, plaatsen of voorwerpen die belangrijk waren voor de ondode tijdens het leven; zullen ook belangrijk zijn voor de herrezen ondode. Bij het herrijzen kan de magiër een opdracht meegeven. De ondode moet deze opdracht naar beste kunnen uitvoeren. De ondode behoudt zijn intelligentie. De ondode heeft 10 levenspunten en 12 extra pantserpunten (plus eventueel pantser). Dit kan eventueel meer worden als de magiër het lichaam versterkt bijvoorbeeld door balseming of rituelen. De ondode is immuun tegen alle geest beïnvloedende spreuken en normale wapens. Alle niet-priesterlijke vaardigheden die de persoon in leven had; heeft ook als ondode. Na 3 dagen wordt de spreuk automatisch beëindigd; tenzij de magiër deze spreuk verlengd heeft. Duratie: 3 dagen Deze spreuk kan ook gebruikt worden om 1 van de voorgaande herrijzenis-spreuken te verlengen tot een jaar en een dag of op meerdere personen. (Herrijs ondode op maximaal 3 lichamen; herrijs zombie op maximaal 8) Let op dat de spreuk niet werkt op wezens waarvan de ziel ter ruste is gelegd. Deze spreuk heeft als extra beperking, dat een speler of NPC maar beperkt gevraagd kan worden om zijn eigen ondode lijk te spelen. De richtlijn is een kwartier, maar als alle partijen hier mee eens zijn. Spelleiding blijft geldende partij.
Duratie	Zie tekst
Mana	4
Max. aantal keer per dag	Zie tekst

Naam	Finger of Death
Afstand	Touch
Doel	1 persoon
Effect	Deze spreuk, de meest gevreesde van de zwarte magie, scheurt een ziel uit een lichaam. Het effect zorgt dat iemand meteen overlijdt. De call is "fatal". Mocht deze persoon (door ingrijpen met krachtige magie van andere personen) dit alsnog overleven; houdt hij hier een permanent effect aan over.
Duratie	Direct
Mana	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt



Inhoudsopgave – Gebeden

Algemeen.....	159
Tarkyss.....	161
Zorax.....	165
Rach'tsor.....	169
Erasu	174
Mohr	179
Mishka	184
Huntress	190
Seductress	195



*Algemeen**Niveau 1*

Naam	Bless water
Afstand	Aanraking
Doel	1 liter water
Effect	Zegen 1 liter water in naam van de Godheid die de priester dient
Duratie	1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt
Notitie	Heilig water drinken geeft 1 Divinity. Het drinken van heilig water van een Godheid die tegenover je eigen Godheid staat wat idealen betreft, geeft een ongemakkelijk nasmaak.

Niveau 2

Naam	Bless weapon
Afstand	Aanraking
Doel	1 wapen
Effect	Het wapen wordt gezegend in naam van een Godheid en doet "spirit" schade. Tevens krijgt dit het effect het element van de betreffende Godheid mee. Zie tabel hieronder voor de Goden en hun corresponderende element.
Duratie	1 encounter
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Godheid	Element	Godheid	Element
Mohr	Vuur	Erasu	Zwart
Mishka	Water	Rach'tsor	Wit
Huntress	Natuur	Zorax	Lucht
Seductress	Geest	Tarkyss	Aarde

Niveau 3

Naam	Bless armour/shield
Afstand	Aanraking
Doel	1 pantserdeel of schild
Effect	Het gezegende pantserdeel of schild doet 1x per encounter 1 "Spirit" schade aan wezens die normaal extra schade, zodra deze een ingezegend pantser of schild (aan)raken.
Duratie	1 encounter
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 4

Naam	Bless body
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De ingezegende persoon is immuun invloeden die het lichaam geschikt maken voor invloeden van Zwarte magie, zoals het animeren van het lichaam als ondode.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt



Tarkyss

Niveau 1

Naam	Refine Common component
Afstand	Personal
Doel	Zelf
Effect	De priester van Tarkyss kan uit het niets een Common (S) grondstof creëren. Dit kan alleen op de Kederan plain zelf.
Duratie	Permanent
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	3
Naam	Quick fix
Afstand	Aanraking
Doel	1 pantserdeel of schild
Effect	Het deze zegening repareert de priester 2 AP van een pantserdeel of schild. Het totaal aantal AP kan niet boven het reguliere aantal worden verhoogd. Dit gebed kan ook worden gebruikt om pantser en schilden die door een "Shatter" zijn vernietigd, te repareren. Deze komen terug op max. 2 AP.
Duratie	Permanent
Divinity	1 (+1 Common (S) grondstof)
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt
Naam	Learn Craft
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	Je kunt voor 1 dagdeel een niveau 1 ambacht uitvoeren alsof je de vaardigheid zelf bezit. N.B. Dit geldt niet voor de vaardigheid Guild Master.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt
Naam	Weaken Defense
Afstand	Close (3m)
Doel	1 pantserdeel of schild
Effect	Het pantserdeel of schild van het doelwit verliest 3 AP. Call: "Weaken Defense, -3 AP <locatie/schild>"
Duratie	Permanent
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Improve equipment
Afstand	Aanraking
Doel	1 pantserdeel of schild
Effect	Je zegent een deel van een pantseruitrusting of een volledig schild in naam van de Smidse God. Hiermee krijgt het voorwerp 2 extra AP. Deze zijn niet te repareren, maar verdwijnen niet als het voorwerp door een ander persoon wordt gedragen of gebruikt. Dit gebed zegent slechts 1 locatie, maar kan voor meerdere locatie, individueel, worden uitgesproken.
Duratie	1 dag
Divinity	1 (+1 Common (S) grondstof)
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Refine Uncommon component
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	De priester van Tarkyss kan uit het niets een Uncommon (S) grondstof creëren. Dit kan alleen op de Kederan plain zelf.
Duratie	Permanent
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	2

Naam	Mending
Afstand	Aanraking
Doel	1 wapen, pantserdeel, schild of voorwerpen van vergelijkbaar volume
Effect	Je herstelt een niet-magisch/Goddelijk voorwerp naar originele staat. Voorbeelden hiervan zijn: een wapen repareren dat door een "Shatter" effect is vernietigd, een pantserdeel of schild naar diens volledige oorspronkelijke AP repareren, of bijv. een vaas 'lijmen'.
Duratie	Permanent
Divinity	2 (+ 2 Common (S) grondstoffen en 1 Common (D) grondstof) of 2 (+ 2 Common (D) grondstoffen en 1 Common (S) grondstof)
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Share Craft
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf + max. 3 personen
Effect	Je geeft jezelf plus max. 3 anderen één niveau 1 ambacht naar keuze voor 1 dagdeel. N.B. Dit geldt niet voor de vaardigheid Guild Master.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Empower equipment
Afstand	Aanraking
Doel	1 pantserdeel of schild
Effect	Je zegent een deel van een pantseruitrusting of een volledig schild in naam van je God. Hiermee krijgt het voorwerp 4 extra AP. Deze zijn niet te repareren, maar verdwijnen niet als het voorwerp door een ander persoon wordt gedragen of gebruikt. Dit gebed zegent slechts 1 locatie, maar kan voor meerdere locatie, individueel, worden uitgesproken.
Duratie	1 dag
Divinity	2 (+ 1 Common (S) grondstoffen)
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 3

Naam	Refine Rare component
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	De priester van Tarkyss kan uit het niets een Rare (S) grondstof creëren. Dit kan alleen op de Kederan plain zelf.
Duratie	Permanent
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	1

Naam	Quartermaster
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	Je kan een gevorderd recept van een smid maken met de componenten die daarvoor nodig zijn, zonder er tijd aan kwijt te zijn.
Duratie	Permanent
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Excelling equipment
Afstand	Aanraking
Doel	1 pantserdeel of schild
Effect	Je zegent een deel van een pantseruitrusting of een volledig schild in naam van je God. Hiermee krijgt het voorwerp 6 extra AP. Deze zijn niet te repareren, maar verdwijnen niet als het voorwerp door een ander persoon wordt gedragen of gebruikt. Dit gebed zegent slechts 1 locatie, maar kan voor meerdere locatie, individueel, worden uitgesproken.
Duratie	1 dag
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 4

Naam	Masterpiece
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	Je maakt of repareert 1 volledig wapen, schild of pantseruitrusting van de gevorderde wapensmid lijst. Hiervoor zijn geen componenten nodig.
Duratie	Permanent
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt
Naam	Invulnerability
Afstand	Aanraking
Doel	1 pantserdeel of schild
Effect	Je zegent een deel van een pantseruitrusting of een volledig schild in naam van de Smidse God. Hiermee wordt het voorwerp onverwoestbaar (negeer: "Shatter"-effecten) en de drager ervan op de betreffende locatie immuun voor schade, met uitzondering van Through-effecten. Dit gebed zegent slechts 1 locatie, maar kan voor meerdere locatie, individueel, worden uitgesproken.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Zorax

Niveau 1

Naam	Touch of Mercy
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Een aangeraakt persoon kan gedurende 1 encounter alleen non lethal schade slaan met alle wapens die deze hanteert. Dit is een mind affecting effect.
Duratie	1 encounter
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt
Naam	Caring Aura
Afstand	Mass-close (3m)
Doel	Iedereen binnen close range (3m) gedurende de duratie
Effect	Iedereen binnen bereik zal een vriendschappelijke gemoedstoestand krijgen ten opzichte van de anderen getroffen. Op het moment dat er iemand wordt getroffen door externe factoren, zoals schade of andere negatieve effecten, eindigt het effect van dit gebed. Dit is een mind affecting effect.
Duratie	1 encounter
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt
Naam	Enhance <emotion>
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Versterk een specifieke positieve emotie bijv.: <i>Blij, Rustig, Veilig, Vertrouwd, Geaccepteerd, Geliefd, Ontspannen, Vredig, Energiek, Vrolijk, Enthousiast, Tevreden, Sterk, Zelfverzekerd, Onbezorgd, Verbonden, Comfortabel, Competent, Behaaglijk, Dankbaar, Trots, Waardevol, Plezierig, Hoopvol.</i> Dit is een mind affecting effect.
Duratie	1 encounter
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Reinforce emotion
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Haal een persoon weg uit een situatie van nare gevoelens. Dit bijv. worden gebruikt om "Fear"-effecten (maar niet "Terror") weg te halen. Dit is een mind affecting effect.
Duratie	1 encounter
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Twitch
Afstand	Close (3m)
Doel	1 persoon
Effect	Je leidt de persoon af waardoor deze even de andere kant op kijkt bijvoorbeeld over zijn schouder. Deze persoon is ten minste 2 seconden afgeleid. Dit is een mind affecting effect.
Duratie	Permanent
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Hymn of Mercy
Afstand	Mass-Close (3m)
Doel	Iedereen binnen bereik
Effect	Alle personen die na het uitspreken van het gebed binnen range van de priester staan krijgen het effect van Touch of Mercy. Dit is een mind affecting effect.
Duratie	1 encounter
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Fascinate Person
Afstand	Close (3m)
Doel	1 persoon
Effect	Het doelwit raakt gefascineerd door het schouwspel of verhaal wat je tegen hem afsteekt, dat tijdens dit gebed begonnen bent. Zolang de priester dit voortzet en het doelwit geen schade ontvangt, zal de persoon geen enkele actie ondernemen behalve stilstaan, luisteren en ademen. Het doelwit moet je kunnen zien, horen en verstaan, anders werkt het effect niet. Ook als er een gevaarlijke situatie, zoals een gevecht, verbreekt het effect van dit gebed. Dit is een mind affecting effect.
Duratie	1 encounter
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Inspire Love
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Inspireer een aangeraakt persoon tot het liefhebben van het eerste wat die persoon waarneemt met eender welk zintuig. Dit is een mind affecting effect.
Duratie	1 encounter
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt
Naam	Rousing performance
Afstand	Mass-far (7m)
Doel	Iedereen binnen bereik
Effect	Iedereen binnen bereik krijgt het effect van Reinforce emotion over zich heen en ófwel +1 HP óf 1x "Double" slaan. Dit is een mind affecting effect.
Duratie	1 encounter
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 3

Naam	Hymn of Peace
Afstand	Mass-close (3m)
Doel	Iedereen binnen bereik
Effect	Na het beëindigen van het gebed zal iedereen binnen bereik van het gebed geen vijandige acties meer kunnen ondernemen. Dit is een mind affecting effect.
Duratie	1 encounter
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt
Naam	Song of Healing
Afstand	Mass-close (3m)
Doel	Iedereen binnen bereik, die het gezang hoort.
Effect	Iedereen binnen 3 meter aan het einde van het gebed voelt zich mentaal zo versterkt dat hij 2 levenspunten (HP) geneest.
Duratie	1 encounter
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Frightful Tune
Afstand	Mass-close (3m)
Doel	Iedereen binnen bereik, die het gezang hoort.
Effect	Je 'vangt' iemand in zijn eigen angst. Deze persoon wordt het slachtoffer van een "Terror" effect. Dit is een mind affecting effect.
Duratie	Kort (zie Terror)
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 4

Naam	Deadly Performance
Afstand	Close (3m)
Doel	Iedereen binnen bereik, die het gezang hoort.
Effect	Je maakt een dusdanig angstaanjagend geluid dat de persoon een fatale verwonding oploopt. Dit is een mind affecting effect.
Duratie	Permanent
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Mediator
Afstand	Far (7m)
Doel	Iedereen binnen het bereik van het gebed
Effect	Aan het einde van het gebed zal iedereen binnen bereik van het gebed geen vijandige acties meer kunnen ondernemen en zal zijn volledige aandacht wenden tot de priester. Alle getroffen personen met uitzondering van de priester krijgen een mute effect over zich heen. Het is nu aan de priester om te bepalen wie wanneer spreekt en hij kan dan ook als enige personen "muten" en ont-"muten". Dit is een mind affecting effect.
Duratie	1 encounter
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Rach'tsor

Niveau 1

Naam	Silent Image
Afstand	Close (3m)
Doel	1 plek binnen bereik
Effect	Je creëert een kleine, onbeweeglijke, niet tastbare, geluidloze en geurloze illusie. Zodra men het probeert aan te raken heeft men door dat het een illusie is. Het voorwerp mag niet groter zijn dan een standaard voetbal. Physrep zelf verzorgen.
Duratie	1 encounter
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Rejuvenation
Afstand	Aanraking
Doel	1 voorwerp niet groter dan een
Effect	De priester geneest maximaal 3 levenspunten bij een gewond persoon door deze te voorzien van nieuwe jonge huid om de wond te dichten. Gedurende de incantatie zal de gewonde niet overlijden aan zijn verwondingen.
Duratie	Permanent
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Animate Object
Afstand	Aanraking
Doel	1 voorwerp niet groter dan een
Effect	Je animeert 1 voorwerp waardoor het uit zichzelf gaat bewegen/zweven. Het maximale formaat en gewicht van het voorwerp staan hieronder vermeld per niveau:

Niveau	Max. gewicht	Max. Formaat
1	1 kg	½ liter
2	5 kg	5 liter
3	10 kg	15 liter
4	100 kg	30 liter

Duratie	1 encounter
Divinity	1/niveau (maximum = hoogste niveau Rach'tsor gebed)
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt, maar maximaal 1 tegelijkertijd

Naam	Godly Life
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Zolang de zegening in stand blijft; zal de gezegende persoon niet overlijden aan zijn/haar verwondingen. Door deze zegening stelt de Goddelijke kracht het moment van overlijden uit. De zegening geneest geen wonden, maar creëert extra tijd om een stervende te helpen. Dit gebed werkt ook bij Fatals en kan gebruik worden om het effect van giften uit te stellen.
Duratie	Zolang de priester blijft bidden. Hierbij mag niet meer dan 10 seconden stilte vallen.
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Healing arrow
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	Je schiet een pijl van Goddelijke genezende kracht af op je doelwit. Deze ontvangt 1 HP genezing.
Duratie	Permanent
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Body Heal
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De priester geneest maximaal 8 levenspunten te verdelen over max. 2 gewonde persoon. Gedurende de incantatie zal de gewonde niet overlijden aan zijn verwondingen. Indien de priester 2 personen wenst te genezen, moeten beide personen zijn aangeraakt tijdens het bidden voor dit gebed.
Duratie	Permanent
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Minor Creation
Afstand	Aanraking
Doel	1 voorwerp het formaat van max. 5 liter
Effect	Je creëer een klein tastbaar voorwerp van max. 5 liter, zonder bijzondere magische of Goddelijke neveneffecten, dat gedurende 1 encounter blijft bestaan. Het kunnen geen voorwerpen uit het crafting systeem zijn hoger dan het 'beginner'-niveau. De priester moet weten hoe het te creëren voorwerp er uit hoort te zien.
Duratie	Permanent
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Cure Fatal
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De priester stopt onmiddellijk de effecten van een fatale verwonding en geneest de persoon die deze wond had met 1 levenspunt. Gedurende de incantatie zal de gewonde niet overlijden aan zijn verwondingen.
Duratie	Permanent
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt
Naam	Bend Shape
Afstand	Aanraking
Doel	1 voorwerp met een maximaal volume van 5 liter
Effect	De priester kan een voorwerp vorm laten veranderen, naar wat deze zich inbeeldt. De priester moet zelf voor een Phys-Rep zorgen.
Duratie	Permanent
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 3

Naam	Total Body Heal
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De priester geneest alle lichamelijke problemen die de aangeraakte persoon heeft; • Geneest alle missende HP • Regenereert lichaamsdelen, • Geneest fatale verwondingen • Verdrijft gif en ziektes. Let op dat de zegening niets doet tegen mind affecting effecten, vervloeking (tenzij deze fysiek zijn) of effecten die de ziel beïnvloeden.
Duratie	Permanent
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt
Naam	Field of Healing
Afstand	Mass-Far
Doel	Iedereen binnen bereik
Effect	Alle personen binnen bereik de priester genezen 2 levenspunten. Gedurende de incantatie zullen gewonden niet overlijden aan verwondingen.
Duratie	Permanent
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Major Creation
Afstand	Aanraking
Doel	1 voorwerp met een maximaal volume van 15 liter
Effect	De priester creëert een tastbaar voorwerp van max. 15 liter. Het gebruikte materiaal is afhankelijk van wat er tijdens de incantatie wordt vernoemd en als component wordt gebruikt. Indien geen componenten worden gebruikt, worden de objecten gecreëerd uit pure Goddelijke energie en fragiel zijn. Eventuele specifieke kenmerken van deze voorwerpen kunnen worden besproken met spelleiding. Indien met dit gebed pantser of schilden worden gecreëerd, dienen de reguliere kosten te worden betaald aan componenten. Als er hierbij geen componenten worden ingeleverd heeft een dergelijk pantser of schild slechts 1 AP, welke niet kan worden gerepareerd. Wapens die op deze wijze ontstaan, vereisen eveneens de benodigde componenten om dit te creëren. Indien deze niet worden gebruikt, valt het wapens uiteen in pure energie na de eerste treffer. De priester moet weten hoe het te creëren voorwerp er uit hoort te zien en zelf voor een Phys-rep zorgen.
Duratie	Permanent
Divinity	3 (+ eventuele componenten)
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 4

Naam	Champion of Life
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	Gedurende 1 dagdeel wordt de hogepriester een Kampioen van Leven. Hij kan onbeperkt "Rejuvenation" (zie eerste niveau gebed) uitspreken gedurende dit dagdeel, zonder hiervoor Divinity te spenderen, ook al de priester dit gebed normaliter niet kent. Een persoon kan slechts 1x per dagdeel worden genezen door een dergelijke "Rejuvenation" (tenzij er 1 Divinity voor wordt gebruikt, zodat het een normaal gebed wordt). De priester is gedurende dit dagdeel ook immuun voor gif en ziekten.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Cheat Death
Afstand	Aanraking
Doel	1 recentelijk overleden persoon
Effect	Deze uitzonderlijke zegening werkt alleen op personen die gedurende het afgelopen uur overleden zijn én waarvan de ziel nog niet is doorgestuurd. De hogepriester haalt de ziel terug en dwingt deze terug in het lichaam. Daarna gebruikt deze de Goddelijke kracht van diens God, om het lichaam weer te dwingen te leven. De herrezen persoon leeft dan weer met 1 HP. Dit gebed is zo inspannend, dat aan het eind de priester tevens 1 HP overhoudt. De herrezen persoon houdt een trauma over aan zijn “bijna-dood” ervaring. Vanzelfsprekend moet bij de uitvoering van deze zegening spelleiding aanwezig zijn. N.B. De “bijna-dood” ervaring uit zich in de vorm van verlies van 6 ervaringspunten (XP), naar keuze van de speler van het herrezen personage.
Duratie	Permanent
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt



Erasu

Niveau 1

Naam	Focus
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De gezegende is beschermd tegen de eerste mind effecting effect, die hij/zij over zich heen krijgt. Hierna eindigt dit gebed. Call "Immune"
Duratie	1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Soul Transfer
Afstand	Aanraking
Doel	1 overledene
Effect	De priester stuurt de ziel door naar de plek waaraan hij/zij deze beloofd heeft. Dit kan een Godheid zijn, maar ook een servitar of magisch wezen. Met dit gebed wordt onderzocht waaraan een persoon zijn ziel heeft verbonden. Vervolgens wordt de ziel daarnaartoe gestuurd waarmee de meest krachtige band bestaat. In het geval dat de ziel niet geclaimd is, stuurt dit gebed de ziel door naar de plaats die het best past bij de ziel. Bij een ziel zonder informatie (b.v. pasgeboren kinderen) stuurt het gebed de ziel door naar Erasu.
Duratie	Permanent
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Priestly Help
Afstand	Aanraking
Doel	1 andere priester
Effect	Als de andere priester een gebed van de tweede graad of hoger wil gebruiken, kan de priester van Erasu 1 Divinity bijdragen aan de spreuk en dus een deel van de magiekost betalen. Dit gebed kost dus meer dan 1 Divinity om te gebruiken – 1 voor de spreuk en steeds 1 om bij te dragen aan het gebed van de andere priester. Merk op dat priesters van Erasu iedere soort priesterlijke gebeden kunnen ondersteunen.
Duratie	Permanent
Divinity	2 (1 van het gebed en 1 om weg te geven)
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Truth
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De priester van Erasu mag direct aansluitend op het gebed een ja/nee vraag stellen, waarop de andere persoon verplicht is naar waarheid te antwoorden. De persoon mag ervoor kiezen om niet te antwoorden. Als hij/zij deze vraag echter beantwoordt, moet dit naar waarheid. Dit is een mind affecting effect.
Duratie	1 vraag, max. 1 encounter
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Comprehend Languages
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De priester, of de persoon die wordt aangeraakt, kan alle talen spreken, verstaan, lezen en schrijven.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Repel
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	De woorden van de Goden zetten je tegenstander op zijn plaats en houden deze op afstand. Het doelwit kan niet uit eigen kracht binnen 7 meter van de priester komen. Dit geeft een Repel-effect.
Duratie	Kort (Repel-effect)
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Empower Item
Afstand	Aanraking
Doel	1 voorwerp
Effect	Dit gebed werkt op een voorwerp met 1 of meer ladingen. De priester van Erasu bekrachtigt het voorwerp door er extra 1 extra Divinity in te stoppen en daarmee eventueel extra ladingen te creëren. Bijvoorbeeld, met dit gebed een 1e graads boekrol 2 maal werken.
Duratie	Permanent
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	3

Naam	Godly Justice
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De incantatie van deze spreuk moet een (symbolische) rechtzaak laten zien waarin het doelwit beschuldigd wordt van het breken van een wet. (hetzij 1 van de wetten van Erasus, hetzij een menselijke wet). Deze persoon moet ook echt schuldig zijn aan het breken van deze wet en het dient een serieuze overtreding te zijn. (dus niet op het gras lopen terwijl dit net ingezaaid is) Hierna mag de priester de tegenstander straffen met vurige wraak. De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een "Fireball" spreuk gebruiken op deze persoon. (Zie 3e graads spreuk vuurmagie), maar er moet steeds 30 seconden tussen zitten. Haal voor het uitspreken van deze spreuk altijd een Spelleider.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Revert form
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Het doelwit wordt voor 1 encounter teruggedwongen in diens originele vorm. Dit geldt bijv. voor vormveranderende effecten van shapeshifters, servitars en effecten zie het lichaam van de persoon veranderen (zoals menig positief effect vanuit de gebeden van de Huntress)
Duratie	1 encounter
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 3

Naam	Bound by Law
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	Het doelwit kan niet bewegen vanwege Goddelijke kettingen om diens lichaam. Het gehele lichaam is bedekt en weerhoudt het slachtoffer van het gebruik van armen en benen. Dit gebed geeft een "Entangle" effect op het doelwit.
Duratie	Gemiddeld
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Lock shape
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Het doelwit blijft voor 1 dagdeel de vorm veranderende effecten behouden die op het moment van uitspreken van dit gebed actief zijn op de persoon. Effecten die tijdens dit dagdeel ná het uitspreken van dit gebed worden verkregen, hebben géén effect. Dit geldt bijv. voor vorm veranderende effecten van shapeshifters, servitars en effecten zie het lichaam van de persoon veranderen (zoals menig positief effect vanuit de gebeden van de Huntress).
Duratie	1 dagdeel
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Zone of Truth
Afstand	Mass-Close (3m), Far (7m)
Doel	Iedereen binnen bereik
Effect	De priester kan binnen 7 meter een gebied aanwijzen waarin enkel de waarheid kan worden gesproken gedurende 1 encounter. Personen onder het effect van dit gebed mogen ervoor kiezen om niet te antwoorden. Als er echter wordt gesproken, moet dit de waarheid zijn. Dit is een mind affecting effect.
Duratie	1 encounter
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 4

Naam	True form
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon of voorwerp
Effect	Het doelwit van dit gebed verliest alle vormveranderingen die het heeft ondergaan. Deze kunnen bijv. afkomstig zijn van magische en Goddelijke origine. Dit geldt bijv. voor vormveranderende effecten van shapeshifters, servitars en effecten zie het lichaam van de persoon veranderen (zoals menig positief effect vanuit de gebeden van de Huntress).
Duratie	Permanent
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Knowledge is Power
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	De priester is in staat om kennis te vergaren om 1 van onderstaande voordelen te verkrijgen: • Kennis van 1 ambacht op niveau 2 • Kennis van 1 Elementaire spreuk van max. niveau 2. Spreuken die op deze manier worden gebruikt, verbruiken Divinity i.p.v. Mana. Als er additionele benodigdheden zijn om de spreuk te gebruiken, zijn deze nog steeds nodig) • Kennis om 1 vraagstuk te beantwoorden. Afhankelijk van de complexiteit van het vraagstuk, zal het antwoord mogelijk met enige vertraging worden verkregen.
Duratie	Max. 1 dagdeel
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	1



Mohr

Niveau 1

Naam	Fiery assault
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een “Fiery Touch” of “Fire Arrow” (zie de spreuken van het element Vuur) spreuk gebruiken.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	onbeperkt (maximaal 1 tegelijk actief)

Naam	Courage
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Bij de incantatie draagt de priester de moed van de ware krijger over aan de gezegende. Degene die de kracht ontvangt is gedurende de zegening immuun tegen de eerste twee “Fear” effecten. Per bestede Divinity bovenop de initiële kosten voor deze spreuk, kan dit gebed worden gedeeld met 2 extra personen.
Duratie	1 encounter
Divinity	1+ (maximum = hoogste niveau Mohr gebed)
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Enrage
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Zodra dit gebed aangeroepen wordt; is het doelwit veel prikkelbaarder dan gebruikelijk. Zodra hij/zij dit wil, maar ook als hij tot woede gedreven wordt, wordt dit gebed actief. Dan krijgt het doelwit gedurende één encounter een rode waas voor de ogen en zal langer doorgaan met strijden. Het doelwit krijgt het “Rage” effect en het doelwit mag de helft van de opgelopen schade negeren. Per bestede Divinity bovenop de initiële kosten voor deze spreuk, kan dit gebed worden gedeeld met 2 extra personen.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	1+ (maximum = hoogste niveau Mohr gebed)
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Detect daemon
Afstand	Far (7m)
Doel	Iedere daemon binnen bereik
Effect	De priester ziet eenvoudiger of iemand een daemonische dienaar van de Vuurheer is of niet, door zich eenmaal per encounter op de typerende essentie van deze wezens te concentreren. De speler mag OC aan iedereen die hij/zij ziet vragen of deze persoon een servitar van de Vuurheer is of niet. Deze moeten daar OC naar waarheid op antwoorden.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Intimidate
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Het doelwit mag gedurende iedere encounter éénmaal een "Fear" effect gebruiken.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Shattering weapon
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	Het eerste wapen dat de priester schade toe brengt, zal daarna in stukken uiteen barsten. Dit geldt voor zowel hand- als projectielwapens. Hierna vervalt het effect van dit gebed. Call: "Shatter"
Duratie	1 dagdeel
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt (max. 1 tegelijkertijd actief)

Naam	Flaming Strike
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	De priester mag gedurende iedere encounter eenmaal een "Flaming Strike" uitvoeren. Call: "1 Spirit Fire, Strike"
Duratie	1 dagdeel
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt (max. 1 tegelijkertijd actief)

Naam	Fight daemon
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	De priester mag zo vaak hij/zij wil een "Strike"-effect gebruiken tegen de servitars van de Vuurheer
Duratie	1 dagdeel
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Scorch wound
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Door wonden dicht te branden (en het slachtoffer in helse pijnen te laten creperen) kan een priester van de Vuurheer levens redden. Dit gebed geneest 3 levenspunten bij de aangeraakte persoon.
Duratie	Permanent
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 3

Naam	Destruction
Afstand	Close (3m)
Doel	1 voorwerp
Effect	Het voorwerp dat de priester aanwijst, wordt compleet vernietigd en vergaat tot stof. Dit werkt op alle niet-magische/Goddelijke voorwerpen tot maximaal 100 kg en op veel magische/Goddelijke voorwerpen. Slechts levende wezens, voorwerpen van adamantium en machtige magische/Goddelijke voorwerpen zijn immuun tegen dit gebed. Call: "Shatter"
Duratie	Permanent
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Dominant Daemon
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	Dit gebed werkt als de "Command" spreuk (zie derde niveau Geestmagie), maar hij werkt alleen op servitars van de Vuurheer en de priester kan gedurende 1 encounter oneindig commando's geven. Let op: Servitars van een hoog machtsniveau zijn immuun tegen geestbeïnvloedende effecten (en dus ook dit gebed). Alle servitars van de vuurheer streven ernaar om dit niveau te bereiken, o.a. vanwege dit gebed.
Duratie	1 encounter
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Unifying example
Afstand	Close (3m)
Doel	Alle bondgenoten binnen bereik
Effect	De priester zegt zichzelf tot lichtend voorbeeld van alle strijders. Iedereen die binnen 3 meter van de priester blijft, zal immuun zijn voor "Fear" effecten. Tevens draagt eenieder na het uitspreken van het gebed, een zegening die beschermt tegen de eerste vijftien (15) schade van het element vuur. Roep "Geen effect" om dit te laten zien. De priester zelf kan verder ook 1x per minuut een "Strike" slaan.
Duratie	1 encounter
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 4

Naam	Circle of Nihilism
Afstand	Far (7m)
Doel	1 cirkel met doorsnede van 5 meter
Effect	Dit gebed creëert een cirkel waarbinnen 1 type voorwerp (bijv. potion, zwaard, dukaat) wordt beïnvloed. Alle voorwerpen van dit type die in de cirkel terecht komen, worden meteen vernietigd door een "Shatter"-effect. De standaardregels van "Shatter" zijn hierop van toepassing. Tevens is het verboden om delen van levende wezen te beschrijven als "voorwerpen" bij deze spreuk.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt (max. 1 tegelijkertijd actief)

Naam	Fuse with fire
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Met dit gebed laat de priester een sterfelijk persoon bezeten raken door een servitar van de Vuurheer. Deze persoon wordt een machtige krijger, maar zal slechts de Wil van de Vuurheer uitvoeren. (Vuur en vernietiging brengen aan zijn vijanden). Aan het eind van het gebed, draagt het lichaam van het doelwit de sporen na. (rode huid, hoorntjes, permanente verwondingen, etc.) De gezegende heeft de volgende voordelen: • +10 HP • Immun voor Vuurschade en "Fear"-effecten. • 1x per 30 seconden mag het doelwit één van de volgende effecten gooien: ○ Fire arrow (1e graads vuurmagie) ○ Fear (1e graads geestmagie) ○ "Strike". • 1x per encounter mag het doelwit één van de volgende effecten gebruiken: ○ "Fiery embrace (3e graads vuurmagie) ○ "Shatter" (2e graads vuurmagie) ○ "Enrage" (1e graads priester van de Vuurheer)
Duratie	1 dagdeel
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Bovendien geldt de gezegende als servitar van de vuurheer en kan dus beïnvloed worden door effecten die specifiek effect hebben op deze servitars, "Fight daemon of Dominate daemon"

Mishka

Niveau 1

Naam	Azure protection
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	Met dit gebed kan een priester immuniteit creëren tegen normale schade. Hiertoe moet de priester de armen voor langs het lichaam kruisen en blijven bidden. Dit effect stopt zodra niet langer aan deze voorwaarde wordt voldaan, of de priester anderszins een vijandige actie uitvoert.
Duratie	Zolang de priester blijft bidden en de armen over de borst kruist. Hierbij mag niet meer dan 10 seconden stilte vallen.
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt
Naam	Cure poison or disease
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Dit gebed kan op 2 manieren worden ingezet. Deze manier moet worden gekozen bij incantatie van het gebed. 1) De priester verwijdert onmiddellijk 1 gif, van max. niveau 1, uit het systeem van de aangeraakte persoon en daarmee stoppen ook alle effecten hiervan. Schade die al is aangedaan door een gif; blijft in stand en moet op een andere manier genezen worden. 2) De priester geneest 1 ziekte bij de aangeraakte persoon en stopt daarmee de direct gevolgen hiervan. Eventuele permanente schade of extreem heftige effecten worden niet genezen.
Duratie	Permanent
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt
Naam	Eye of the moon
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De priester krijgt een Goddelijke ingeving en weet precies wat een persoon mankeert aan verwondingen, ziekten en giften. Alleen vervloeking worden niet herkend door deze spreuk.
Duratie	Permanent
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Protection from element
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De aangeraakte persoon mag de eerste 5 schade negeren van één element, welke wordt bepaald tijdens de incantatie van dit gebed. Laat in de incantatie horen tegen welk element moet worden beschermd. N.B. Dit beschermd enkel tegen de schade van dit element, niet tegen eventuele neveneffecten.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Shield of faith
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De aangeraakte persoon krijgt tijdelijk 1 pantserpunt/Divinity aan Goddelijke bescherming. Deze pantserpunten kunnen niet worden gerepareerd en worden als eerste vernietigd, alvorens het eventueel aanwezige fysieke pantser wordt aangetast. Indien de priester dit gebed op zichzelf uitspreekt, ontvangt deze 2 pantserpunten/Divinity i.p.v. 1
Duratie	1 dagdeel
Divinity	1+ (maximum = hoogste niveau Mishka gebed)
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Complete faith
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	Als voor het einde van het dagdeel de priester op nul levenspunten komt te staan, wordt het effect van dit gebed actief. Deze zorgt ervoor dat de priester dan na 10 seconden weer één levenspunt terugkrijgt. Dit gebed werkt maar eenmalig per uitspreken van het gebed. OC: voordat dit gebed werkt, moet je dit aan spelleiding aangeven, om onjuist gebruik te voorkomen.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Wrath of the moon
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een persoon bewusteloos slaan met behulp van Goddelijke kracht. De call is "Knock-Out". De spreuk negeert dus pantser en het doelwit komt na vijf minuten pas weer bij. De priester heeft echter de verantwoordelijkheid om ervoor te zorgen dat het doelwit van dit gebed niets aangedaan wordt terwijl deze bewusteloos is en kort daarna (minstens 15 minuten). Het leven van deze persoon is in handen van de priester.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Resist element
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De aangeraakte persoon mag de eerste 10 schade negeren van één element, welke wordt bepaald tijdens de incantatie van dit gebed. Tevens mag deze persoon van iedere individueel effect 1 schade van het betreffende element aftrekken, alvorens de schade wordt geteld. Bijv. een wapenslag met 2 "Fire" op een persoon waarop dit gebed actief is (met het element vuur als gekozen element), ontvangt slechts 1 Vuurschade. Laat in de incantatie horen tegen welk element moet worden beschermd. N.B. Dit beschermd enkel tegen de schade van dit element en enkel tegen eventuele neveneffecten indien er geen schade wordt toegedaan na aftrek van de 1 elementaire schade van dit gebed.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Curing Touch
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De priester geneest maximaal twee (2) levenspunten bij een gewond persoon. Gedurende de incantatie zal de gewonde niet overlijden aan diens verwondingen.
Duratie	Permanent
Divinity	
Max. aantal keer per dag	

Niveau 3

Naam	Protect the chivalrous
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De priester kiest één persoon als beschermer. De beschermer krijgt de volgende zegeningen: • De beschermer krijgt drie extra levenspunten. Deze worden eerst gebruikt, alvorens de reguliere levenspunten worden aangetast. • De priester kan diens beschermer volledig genezen door een enkele aanraking en het spenderen van 1 Divinity en een incantatie als die van een niveau 1 gebed. • De beschermer is immuun voor "Fear", wanneer deze zich binnen 3 meter van de priester bevindt. • De beschermer kan de priester genezen door zelf alle wonden over te nemen. De beschermer valt dan neer met nul levenspunten; de priester wordt hierdoor geven met alle resterende levenspunten van de beschermer (minimaal 3). Er kan maar 1 beschermer tegelijk aangewezen worden. Zodra dit gebed opnieuw wordt uitgesproken, vervallen de zegeningen op de vorige beschermer en worden deze actief op de nieuwe.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt (max. 1 tegelijkertijd)
Naam	Divine resistance
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Na de incantatie van dit gebed zal de aangeraakte persoon gedurende 1 dagdeel beschermd zijn tegen het eerstvolgende gif of ziekte daardoor deze getroffen wordt. Na getroffen te worden door eender welk gif of ziekte, zal dit gebed vanzelf beëindigd worden. Tevens kan hiermee 1 gif of ziekte van niveau 1, 2 of 3 worden genezen. Als dit gebed op deze manier wordt gebruikt, biedt het geen verdere bescherming en gaat de duratie worden verkort naar 'Permanent'. N.B. Extreem heftige ziektes zullen mogelijk enkel een verminderd effect hebben.
Duratie	maximaal 1 dagdeel óf Permanent (zie effect)
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Elemental immunity
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De aangeraakte persoon mag gedurende 1 encounter de schade negeren van één element, welke wordt bepaald tijdens de incantatie van dit gebed. Laat in de incantatie horen tegen welk element moet worden beschermd. Dit beschermd tevens tegen neveneffecten van elementaire aanvallen.
Duratie	1 encounter
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 4

Naam	Moon shield
Afstand	Mass Close (3m)
Doel	Alle bondgenoten binnen bereik
Effect	Alle bondgenoten die zich binnen bereik bevinden van de priester, worden immuun voor normale schade en kunnen enkel subdual schade doen (dit geldt voor alle schade die een dergelijk persoon doet, zoals wapens, spreuken, gebeden en explosieven).
Duratie	1 encounter
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Knight Order
Afstand	Mass Close (3m)
Doel	Een groep aangewezen personen binnen bereik
Effect	De priester benoemt een orde van beschermers, die als doel heeft één persoon te beschermen. Het gebed voorziet in een orde van 1 persoon in het centrum en 3 leden. De orde kan uitgebreid worden; voor ieder extra lid kost het gebed 2 Divinity meer. De priester kan zowel lid als centrum van de orde zijn, maar nooit tegelijk en is niet noodzakelijkerwijs onderdeel van de orde. Ieder lid van de orde kan door aanraking: • Één of meer levenspunten overdragen aan het centrum. Deze levenspunten worden genezen bij het centrum en het lid verliest deze levenspunten. Het centrum kan hiermee niet meer dan diens maximale hoeveelheid levenspunten krijgen. • Een negatief effect (Entangle, Fear, Command, charm, etc.) overnemen van het centrum. Let op: in dit geval treedt het effect altijd op bij de ontvangende partij, zelfs al zou deze normaal weerstand hiertegen heeft. • Er is geen limiet voor het aantal keer dat deze effecten kunnen plaatsvinden binnen 1 orde.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	1

Huntress

Niveau 1

Naam	Mark of the owl
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De gezegende is beschermd tegen de eerste mind affecting effect die hij of zij over zich heen krijgt. Hierna is het gebed afgelopen.
Duratie	1 encounter
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Mark of the armadillo
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Bij de incantatie draagt de priester de kracht van het Gordeldier over aan de gezegende. Deze persoon krijgt 2 extra levenspunten in de vorm van stevige huid/schubben/etc. Deze extra levenspunten kunnen niet worden genezen, verdwijnen alvorens de reguliere levenspunten worden aangetast, of het dagdeel voorbij is. N.B. Hiervoor mag een Phys-rep worden gebruikt om aan te geven dat dit effect actief is.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Wild hunt
Afstand	Aanraking*
Doel	5 personen per Divinity
Effect	De priester en alle deelnemers beloven één enkel persoon op te jagen in naam van de Vrouwe van het Woud. Deze zegening werkt op de eerste treffer die ieder van de deelnemers tegen de opgejaagde persoon per encounter uitvoert. Deze treffer doet dan "Double" schade. Tevens zijn wapens in handen van de gezegende personen voorzien van het effect "Spirit", als deze wordt gebruikt tegen de opgejaagde persoon. * ieder lid van de groep moet met ten minste 1 ander lid verbonden zijn tijdens het bidden voor dit gebed.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	1+ (maximum = hoogste niveau Huntress gebed)
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Sun arrow
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een "Sun arrow" afschieten op een doelwit binnen 7 meter, zonder hiervoor een verder incantatie te gebruiken. Deze spreuk doet 2

punten schade, maar werkt alleen tegen wezens die extra schade ondervinden van "Spirit" of enkel met dit effect geraakt kunnen, zoals bepaalde soorten ondoden.

Voor iedere Divinity die de priester extra besteed, kan dit 1x per encounter extra worden uitgeroepen.

Call: "Sun Arrow - Double Spirit Through"

Duratie	1 dagdeel
Divinity	1+ (maximum = hoogste niveau Huntress gebed)
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Enhance sense
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	Door deze zegening zal de priester één zintuig sterk verbeteren; tast, gehoor, zicht, reuk of smaakvermogen. Als je hiermee dingen wilt bereiken, zoals af luisteren of het detecteren van een gif in een drankje, kan je spelleiding inschakelen.

Duratie	1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Mark of the Turtle
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Bij de incantatie draagt de priester de kracht van de Schildpad over aan de gezegende. Deze persoon krijgt 4 extra levenspunten in de vorm van stevige huid/schubben/etc. die duren totdat ze eraf geslagen worden of het dagdeel voorbij is. N.B. Hiervoor mag een Phys-rep worden gebruikt om aan te geven dat dit effect actief is.

Duratie	1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Mark of the Bull
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Bij de incantatie draagt de priester de kracht van de Stier over aan de gezegende. Degene die de kracht ontvangt iedere encounter eenmalig een "strike" slaan.

Duratie	1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Minor regeneration
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon/ledemaat
Effect	Deze zegening geneest per <i>60 minuten</i> 2 levenspunten bij de gezegende tot een maximum van 6 per dagdeel. Indien de gezegende het bewustzijn verliest, doordat deze op nul levenspunten komt te staan, of getroffen wordt door een "Fatal" effect, stopt de zegening met werken. Tevens kan dit gebed worden gebruikt om 1 verloren ledemaat, maximale grootte van een onderbeen, te regenereren. Dit proces duurt 15 minuten, waarin de persoon bij wie dit gebed wordt uitgesproken enorme pijn zal ondergaan. Dit effect vervangt de genezing van levenspunten en dient specifiek te worden vermeld bij het uitspreken van het gebed. Meerdere toepassingen van dit gebed kunnen grotere ledematen in iteraties terug laten groeien.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt (1 tegelijk actief per persoon)

Naam	Thorny retribution
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon met "Mark of the Armadillo" of "Mark of the Turtle" actief óf anderszins verstevigde huid (zoals "Hardend Skin")
Effect	Dit gebed zorgt voor een extra wapen in de strijd voor diegene die reeds een zegening hebben ontvangen van de Vrouwe van het Woud. 1 persoon die reeds "Mark of the Armadillo" of "Mark of the Turtle" actief heeft, of een wezen met een anderszins verstevigde huid, groeit doorns op de huid en doet 1 schade terug als de tegenstander de huid raakt of eenmaal per 3 treffers op de gezegende persoon.
Duratie	1 encounter
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 3

Naam	Mark of the Bear
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Bij de incantatie draagt de priester de kracht van de Beer over aan de gezegende. Deze persoon doet één punt meer schade met al diens aanvallen met een slagwapen.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Regeneration
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon/ledemaat
Effect	Deze zegening geneest per <i>30 minuten</i> 2 levenspunten bij de gezegende tot een maximum van <i>10</i> per dagdeel. Indien de gezegende het bewustzijn verliest, doordat deze op nul levenspunten komt te staan, of getroffen wordt door een "Fatal" effect, stopt de zegening met werken. Tevens kan dit gebed worden gebruikt om 1 verloren ledemaat, maximale grootte van een volledige arm of been, te regenereren. Dit proces duurt 15 minuten, waarin de persoon bij wie dit gebed wordt uitgesproken enorme pijnen zal ondergaan. Dit effect vervangt de genezing van levenspunten en dient specifiek te worden vermeld bij het uitspreken van het gebed.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt (1 tegelijk actief per persoon)

Naam	Creature Bane Weapon
Afstand	Aanraking
Doel	1 wapen
Effect	Met deze zegening van de Vrouwe van het Woud, is het wapen extra effectief in het (op)jagen van een specifiek type wezen. De priester moet bij het bidden kiezen voor 1 type wezen uit de onderstaande lijst: • Mensachtigen* • Elementalen • Dieren • Servitars • Magische dieren • Constructies (zoals Golems) • Ondoden • Planten * mensachtigen moeten per ras worden gekozen. Voor meer informatie de rasseninformatie van het regelsysteem. Indien een wezen van dit type wordt geraakt door het ingezegende wapen, zal dit 1 extra schade doen.
Duratie	1 dag
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 4

Naam	Avenger
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De gezegende wordt de Wreker van de Vrouwe van het Woud. Deze zegening kan op 2 manieren gebruikt worden: de gezegende wordt een wreker in het algemeen óf deze wordt een wreker tegen één specifieke persoon. Als de zegening algemeen gebruikt wordt; krijgt de gezegende de volgende voordelen: • De gezegende krijgt +5 levenspunten. Deze kunnen genezen worden. • De gezegende doet met alle aanvallen "Double Spirit" schade. • De gezegende is immuun tegen alle vormen van angst. • De gezegende mag éénmaal per encounter een "Strike"-effect gebruiken bij een aanval met een wapen. Als de gezegende een Wreker wordt tegen één specifieke persoon; heeft de zegening de volgende effecten: • De gezegende krijgt +5 levenspunten. Deze kunnen genezen worden. • De gezegende doet met alle aanvallen tegen de specifiek genoemde persoon "Triple Spirit" schade. • De gezegende is immuun tegen alle vormen van angst of "Strikes" die door deze persoon gebruikt worden. • De gezegende mag éénmaal per encounter een "Strike" slaan op deze persoon.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	1
Naam	Bringer of dawn
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	De priester mag 3x "Sun Arrow" gebruiken op ieder wezen dat specifiek vatbaar is voor "Spirit" schade", zoals de meeste ondoden. Bovendien heeft alle schade die wordt gedaan door de priester een "Spirit" effect en is de priester immuun voor de ziektes, giften en mind affecting effecten van deze wezens.
Duratie	1 dag
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	1

Seductress

Niveau 1

Naam	Fear
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een “Fear” effect gebruiken.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Enhance <emotion>
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	Dit gebed versterkt een specifieke negatieve emotie bijv.: <i>Boos, Verlegen, Gespannen, Verdrietig, Zwak, Bedreigd, Bang, Jaloers, Paniekerig, Gejaagd, Ontevreden, Onzeker, Schaamtevol, Gekwetst, Gebruikt, Verraden, Afgewezen, Benauwd, Woedend, Gefrustreerd, Vernederd, Vijandig, Afhankelijk, Verloren, Ongeduldig, Verveeld, Nutteloos</i> N.B. dit is een mind affecting effect.
Duratie	1 encounter
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Shield of illusions
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	De priester ontvangt een zegening waardoor deze even ergens anders is wanneer hij/zij zou worden geraakt door een aanval. De zegening werkt alleen tegen de eerste aanval en is daarna beëindigd. Zie het “Evade” effect voor details. Call: “Evade – Shield of illusions”
Duratie	1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Know Curse
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon
Effect	De priester merkt of er een vervloeking actief is op de persoon die hij/zij aanraakt. Deze zegening herkent alle vervloeking vanuit de Vrouwe der Schaduwen én het "Quest" gebed van Erasus. Ook weet de priester wat de exacte bewoordingen zijn van de vervloeking/queeste en dus wat de "uitweg" is. Als het om een andersoortige vervloeking gaat, kan het effect van deze spreuk wisselend effect hebben.
Duratie	Permanent
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Steal item
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	Als dit gebed actief is, kan hij op ieder moment gebruikt worden. De priester kan een onbeheerd voorwerp magisch stelen. De priester kijkt naar het voorwerp en dit zal even later in zijn hand verschijnen. Hierna vervalt het effect van dit gebed. Dit werkt alleen op een onbeheerd voorwerp dat niet groter is dan de handpalm van de priester. OC: Loop even naar een spelleider toe en zeg welk voorwerp je steelt; deze zal het dan voor je halen.
Duratie	Maximaal 1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 2

Naam	Charm
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	Het doelwit wordt Goddelijk beïnvloed om de vriend van de priester te zijn. Gebruik de call "Charm". Dit effect is mind affecting.
Duratie	1 encounter
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Curse
Afstand	Far (7m)
Doel	
Effect	De priester spreekt een vervloeking uit over een persoon. Deze vervloeking is een negatief effect dat duurt totdat een dagdeel voorbij is, maar een vervloeking dient ook altijd een “uitgang” te hebben. Voorbeeld: <i>“Totdat je al je geld hebt weggegeven, zal je geen geld meer kunnen verdienen met je smederij”</i>. Het effect is dat een vaardigheid “ambacht” niet werkt; de uitgang is het weggeven van al het geld dat iemand heeft. Je mag als priester zelf een negatief effect bedenken; maar dan moet je een spelleider van te voren informeren over de vloek. De spelleider past het effect aan op het niveau van de vloek, de moeilijkheid van de uitgang en de manier waarop je het uitspeelt. Je mag ook één van de standaard negatieve effecten hanteren: • Een vaardigheid (m.u.v. magie/spreuken, priesterwijding/gebeden of alchemie) werkt niet • Het personage heeft -1 levenspunt • Het personage krijgt een fysiek teken (hoorns, huidtekening) dat niet verwijderd kan worden. Spelleiders waarderen het als je een geschreven versie van de vloek aan hen overhandigd, omdat de bewoording nogal nauw luistert (in eerdergenoemd voorbeeld kan de vloek gebroken worden door het geld weg te geven en vervolgens weer terug te krijgen). Als dit niet gebeurt, is de interpretatie van de spelleiding leidend. N.B. Een priester kan een maximumaantal vloeken actief hebben, als het hoogste niveau gebed van de Seductress. Een priester kan diens eigen vervloeking ontdoen, door hier 1 Divinity aan te spenderen.
Duratie	Max. 1 dagdeel
Divinity	1
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt (zie tekst)
Naam	Gift
Afstand	Aanraking
Doel	1 persoon + zichzelf
Effect	De priester mag met dit gebed één van diens vaardigheden (excl. spreuken, gebeden of recepten) overdragen aan een andere persoon. Voorbeelden zijn het gebruik van vaardigheden voor gebruik van wapens, pantservaardigheden, lezen van boekrollen, etc. Gedurende het dagdeel kan de priester deze vaardigheid niet gebruiken, en degene die hem ontvangt wel. Hierdoor kan iemand een vaardigheid tijdelijk gebruiken waarvoor hij niet de vereiste vaardigheden kent.

	Dit gebed mag ook de andere kant op gebruikt worden; waardoor een andere persoon een vaardigheid tijdelijk overdraagt aan de priester. Dit kan alleen als deze persoon hiermee bewust instemt en dit kan afgedwongen worden met een "Command".
Duratie	1 dagdeel
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Imitate prayer
Afstand	Als geïmiteerd gebed
Doel	Als geïmiteerd gebed
Effect	Als geïmiteerd gebed. Priesters van de Vrouwe der Schaduwen gaan soms door voor priesters van andere Goden. Hun Godheid geeft hen krachten die precies overeenkomen met die van andere Goden, dit kost hen echter wel meer kracht. Priesters van de Vrouwe der Schaduwen kunnen alle eerstegraads gebeden leren van andere Goden als tweedegraads gebeden. Deze dienen individueel aangekocht te worden. De priester mag nooit één van de namen van de andere Godheid gebruiken om te bidden, maar hoeft ook de naam van de vrouwe der schaduwen niet te noemen.
Duratie	Als geïmiteerd gebed
Divinity	2
Max. aantal keer per dag	Als geïmiteerd gebed

Niveau 3

Naam	Shadow Message
Afstand	Close (3m)
Doel	1 persoon
Effect	De priester kan een persoon een opdracht geven. Dit persoon zal er alles aan doen deze opdracht te laten slagen. Informeer van tevoren even bij de spelleiding of je opdracht binnen de lijnen van deze spreuk valt. Deze spreuk kent twee beperkingen: • Het doelwit kan geen commando krijgen dat direct tot zijn of haar dood leidt. bijv. "Sterf" • De opdracht mag maximaal 7 woorden lang zijn. Dit gebed hoeft niet hardop te worden uitgesproken, maar zal wel altijd minstens gefluisterd moeten worden. Ook moet dit gebed binnen 3 meter van het target worden gedaan. Indien gewenst kan spelleiding de boodschap overbrengen, echter kan er dan wat vertraging in het bezorgen van de boodschap zitten. N.B. dit is een mind affecting effect.
Duratie	1 encounter
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Naam	Greater curse
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	De grotere vervloeking werkt hetzelfde als een "Curse" met als verschil dat de grotere vervloeking langer kan werken of sterker is. De priester heeft de keuze om: • Het effect te versterken (zie hieronder voor voorbeelden) • De duur te verlengen tot 1 (OC) jaar De standaardeffecten zijn: • Zodra het personage iets eet of drinkt; krijgt het 3 punten schade. • Het personage verliest toegang tot een element magie naar keuze van de priester. • Het personage verliest toegang tot een soort alchemie (drankjes, componenten, hoge alchemie) naar keuze. • Het personage verliest de vaardigheid om bloed te laten vloeien met wapens. • Het personage heeft nog maar 1 levenspunt van zichzelf en de vaardigheid "stevigheid" werkt niet. • Het personage valt in slaap, wanneer hij langer dan 15 seconden geen geluid maakt N.B. Een priester kan een maximaal aantal vloeken actief hebben, als het hoogste niveau gebed van de Seductress. Een priester kan diens eigen vervloeking ontdoen, door hier 1 Divinity aan te spenderen.
Duratie	1 dagdeel of 1 jaar (zie Effect)
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	2 (zie Effect)

Naam	Mutual gifts
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf + 1 persoon
Effect	Dit gebed werkt als "Gift", met als verschil, dat beide personen de vaardigheid kunnen (blijven) gebruiken en de andere persoon ook een vaardigheid met de priester kan delen.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	3
Max. aantal keer per dag	Onbeperkt

Niveau 4

Naam	Death's curse
Afstand	Far (7m)
Doel	1 persoon
Effect	De doodsvloek is het meest heftige wapen in het arsenaal van de priesters van de Schaduwvrouwe. Degene die deze vloek tegen zich hoort uitspreken; weet dat hij of zij zal overlijden precies één jaar en één dag nadat hij is uitgesproken. Tot die tijd zal de drager zich steeds slechter voelen; alsof hij langzaam “wegzakt” in de schaduwen. (Speltechnisch gezien krijgt de persoon die hem over zich heen krijgt, een “fatal” op een willekeurig, door de spelleiding gekozen, moment tijdens de 366e dag na het uitspreken van de vloek. De duratie van de vloek wordt zo aangepast dat dit moment altijd tijdens een groot Kederan-evenement valt) Zoals alle vloeken; moet ook deze een “uitgang” hebben, een manier om de vloek te omzeilen. Voorbeelden zijn “tenzij je een jaar lang de waarheid spreekt, zul je zeker sterven”, “Breng iedere dag een offer aan de Vrouwe der Schaduwen, anders zul je zeker sterven”, “Vind de verloren schat van Melchizedek voordat de zon wederom rond is, anders zul je zeker sterven”. Deze vloek kan niet ritueel verbroken worden; tenzij dit ritueel geleid wordt door een hogepriester van de Vrouwe der schaduwen. Een hogepriester kan dit gebed slechts éénmaal per (OC) jaar uitspreken. N.B. Een priester kan een maximumaantal vloeken actief hebben, als het hoogste niveau gebed van de Seductress. Een priester kan diens eigen vervloeking ontdoen, door hier 1 Divinity aan te spenderen.
Duratie	1 jaar en 1 dag
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	1
Naam	Weaver of emotions
Afstand	Aanraking
Doel	Zelf
Effect	Een priester(es) van de Vrouwe der Schaduwen is een expert in manipulatie door middel van beïnvloeding van emoties. Door middel van dit gebed wordt hij/zij in staat gesteld om gedurende 1 dagdeel, iedere encounter, 2x 1 persoon binnen 3 meter te inspireren tot een bepaalde emotie. De keuze is aan de priester en dit kan niet vaker dan 10x per uur voorkomen. De call hiervoor is: “Inspire <emotie>”. Dit is mind-affecting.
Duratie	1 dagdeel
Divinity	4
Max. aantal keer per dag	1