



Kederan

Regelsysteem V5
Basisboek

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 spelleidersteam 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 spelleidersteam 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 hoef 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.....	9
Rassen en volkeren.....	16
Klassen.....	39
De wereld en gebieden	70
Items.....	71
Algemene afkortingen en Calls.....	72



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 oplaait, zullen personen gewond raken en soms zelfs overlijden. Om dit uit te kunnen spelen hebben personen levenspunten. Als je in een gevecht geraakt wordt door een wapen of een spreuk, of op een andere manier gewond raakt, 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.

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" (pantserpunten), 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. Elk pantser geeft je 1 DR (damage reduction; schadevermindering) tegen "Non lethal" schade. Vanaf "Double Non Lethal" verliest je pantser 1 AP en gaat de rest van de schade door op je HP.

Het gebruik van (magisch) pantser in combinatie met elementaire magie is lastig. Om dit te kunnen heb je de speciale vaardigheid "Armor Casting" nodig. Voor gebeden geldt deze restrictie niet. *Let op: Vanaf 2 AP op een locatie kan je niet meer casten.* Bij het bepalen van dit aantal wordt de bonus AP van een helm niet meegeteld!

Pantser zonder AP (wanneer het pantser te veel schade opgevangen heeft) telt niet meer als pantser. Er wordt niet van je verwacht dat je het pantser direct uittrekt, maar speltechnisch is het niet aanwezig. Tevens kan je hiermee dan dus casten, omdat je in dit geval effectief geen pantser meer draagt.

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

Let op: We raden aan om na een gevecht je huidige AP per locatie bij te werken op je karaktersheet.

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 gebruik je het gemiddeld aantal AP van die pantserstukken, naar boven afgerond.

Let op: Als je meerdere soorten pantser wilt combineren, moet je alle relevante pantservaardigheden hebben, en de gemiddelde vorm van pantser telt op die locatie voor al je pantser op die locatie.

Stel: je draagt verstevigd leer met op enkele plekken plaat dan telt je volledige pantser als 3 AP op die locatie.

De verschillende gradaties zijn als volgt:

1. Bont, gambeson en soepel leer telt als 1 punt (AP) per locatie.
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.

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

Magie doet altijd een bepaalde hoeveelheid schade, dit is de hoeveelheid die je personage aan levenspunten verliest. Wanneer een persoon een spreuk uitsprekt die schade doet, zal deze altijd (moeten) vermelden hoeveel schade deze spreuk doet. Zo zal er na de incantatie van een “Fireblast” altijd geroepen worden “Double Fire”, wat aangeeft dat deze spreuk 2 vuurschade doet.

Sommige karakters kunnen een speciale bescherming tegen een specifiek element hebben. Zij ontvangen hierdoor minder schade van dit element.

Wanneer je een schild hanteert, waarmee je bijvoorbeeld de eerste vuurspreuk mag negeren, ontvang je geen schade van deze spreuk.

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 → schilden → 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.

Speciale effecten

Verschillende spreuken, gebeden en alchemische drankjes kunnen bepaalde (magische) effecten geven aan personen of voorwerpen. Er zit echter een maximum aan het aantal effecten dat tegelijkertijd actief kan zijn op een persoon of item. Dit wordt samengevat in de “Regel van één” en de “Regel van vijf”.

Regel van één bonuseffect

Er kan maar 1 effect dat bonus aan levenspunten en/of pantserpunten erbij geeft tegelijk actief zijn. Dit geldt voor magie, spreuken, alchemie, zegeningen, rituelen, enzovoorts. Dus een persoon onder invloed van een spreuk die +4AP geeft, zal geen effect hebben van een goddelijke zegening die +2AP geeft. Hetzelfde geldt voor wapens, er kan maar één spreuk of effecten die een wapen extra schade laat doen actief zijn. Een wapen onder invloed van een spreuk die de schade verhoogt kan niet ook nog een gif dragen en vice versa.

Regel van vijf magische effecten

Verder geldt dat er een maximum van 5 effecten tegelijk actief kunnen zijn op 1 persoon. Dit geldt voor (permanente) magische voorwerpen; spreuken; gebeden, alchemische drankjes en zegeningen. Overigens tellen effecten die wapens extra schade laten doen en/of extra hit points geven (zie “regel van één bonuseffect”) onder deze 5.

Duraties

Deze regelset kent 4 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 buiten gevechten hiervoor is 15 minuten.

- Dagdeel:** Dit is de periode vanaf incantatie of gebruik van de vaardigheid, tot 4 uur na de incantatie of gebruik van de vaardigheid.
- Dag:** Dit is de periode vanaf incantatie of gebruik van de vaardigheid, tot 12 uur na de incantatie of gebruik van de vaardigheid.

Naast de 4 tijdsduraties voor de vaardigheden, spreuken en gebeden zijn er 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.

Grondstoffen

Binnen Kederan werken we met een aantal soorten grondstoffen. In het overzicht hieronder kan je terugvinden welke afkortingen voor de specifieke grondstoffen gebruikt worden. Sommige grondstoffen komen binnen meerdere groepen voor, dit staat altijd vermeld bij de specifieke grondstof.

Afkorting	Grondstofgroep
S	Stoffen
D	Dieren
G	Giffen
K	Kruiden
H	Halffabricaten
R	Runen

Incantaties en gebeden

Om elementaire spreuken 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

**Is alleen met combinaties van vaardigheden te behalen.*

Om Goddelijke gebeden te gebruiken dien je je Godheid aan te roepen in een gebed. Dit gebed moet minimaal 15 seconden per niveau van het gebed duren; zoals weergegeven in onderstaande tabel.

Niveau van het gebed	Duratie
Niveau 1	15 seconden
Niveau 2	30 seconden
Niveau 3	45 seconden
Niveau 4	60 seconden
Niveau 5*	75 seconden

**Is alleen met combinaties van vaardigheden te behalen.*

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 dus *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 in het gebed benoemd moet worden. Voor spreuken geldt dat het element in de incantatie genoemd moet worden.



Karaktercreatie

Nu je de basisregels 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 vaardigheden 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 altijd met **4 levenspunten** en een **raskeuze**.

Vanuit je gekozen ras ontvang je ras vaardigheidspunten en geld, vervolgens kies je je vaardigheden. Tot slot mag je je startgeld spenderen aan de items die je mee wilt nemen naar Kederan. Bovendien krijg je 200 extra ducaten die je aan een kampement mag uitgeven. Denk hierbij bijvoorbeeld aan de aankoop van een tent, een kist om spullen in op te slaan en een spiegel. Deze zijn enkel te besteden bij karaktercreatie en vervallen na het maken van een karakter.

1. Kies een ras
2. Kies vaardigheden
3. Kies startitems
4. Maak je background

Ras

Als je de algemene beweegredenen en het karakter van je personage bepaald hebt (verder uit te werken tijdens het schrijven van je background), 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. Voor de uitgebreide lore van de verschillende rassen kun je het “Rassen en Volkeren” boekje raadplegen, deze is te downloaden van de website. 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 vindt 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.

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. Met de punten van karaktercreatie kan je geen niveau 3 en 4 vaardigheden aankopen. Deze kunnen enkel worden aangekocht met punten behaald tijdens evenementen dan wel specials.

Als je een vaardigheid wilt kopen hoeft je enkel de benodigde punten ervoor te hebben en dit hoeft dus niet tijdens het spel geleerd te worden. Het leren van vaardigheden wordt hieronder bij “Levelen en leren” uitgelegd.

Per ras start je met een specifiek aantal vaardigheidspunten. Hiervan koop je je vaardigheden.

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.

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 een 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). Met de punten van karaktercreatie kan je geen niveau 3 en 4 vaardigheden aankopen. Deze kunnen enkel worden aangekocht met punten behaald tijdens evenementen dan wel specials.

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 een IC les geven van 45 minuten om jouw vaardigheden (met uitzondering van de rasvaardigheden) aan anderen te leren. Geef dit dan vooraf aan bij een spel leider, deze zal je les komen beoordelen. Aan het einde van de les kan de leerling die dag 1x de betreffende vaardigheid gebruiken. 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.

Let op: Het voordeel van een spelfocus is dat je als magiër of priester ook een wapen kan hanteren. Op deze manier kan je in het gevecht casten/bidden terwijl je vecht. Zolang je geen schade krijgt mag je doorgaan met je incantatie/gebed.

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 driehoek
Mishka	Franse lelie	Rach'tsor	Spiraal
Huntress	Pijl en boog	Zorax	Harp
Seductress	Masker	Tarkyss	Aambeeld

**Het kan zijn dat deze symbolen per gebied afwijken van de standaard.*

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

Character Information

Name		
Age		
Race		
Culture		
Class		
Occupation		
Languages		
Remarks		
Physical		Body
Total Hit Points (HP)		 Left Right 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)

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.

Total Skill points	
Race	Depending on the chosen race. Starting skill points for each race can be found in the race description in the Rulebook.
Additional (Background specific)	Optional, depending on chosen race specific starting skills.
Gained during events*	0
Gained during Quests (Special/Evening)*	0
Total	Use this number to buy skills from the Rulebook.

*Events = Standard 3 skill points; Special = Standard 2 skill points; Bar event = Standard 1 skill point.

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

Spells (Elemental/Divine)	Element/Deity	Cost	Mana
Fill in spell name	Fill in specific element/deity	Fill in skill point cost	Fill in Mana obtained by spell
		0	

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. 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

Ook in down-time (de tijd die verstrijkt tussen evenementen) kun je spullen aankopen, hiervoor dien je te mailen naar kederan@live.nl.

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 2 evenementen houdbaar.
- Magic items en scrolls zijn houdbaar tot 5 evenementen nadat ze verkregen zijn.
- Charged items vervallen als er geen charges meer in aanwezig zijn.
- Dierlijke producten zijn 3 evenementen houdbaar.
- Materiaal componenten zijn 4 evenementen houdbaar.
- Refiner materialen zijn 5 evenementen houdbaar
- Runes zijn 5 evenementen houdbaar.

De volledig lijst met alle items en hun kosten, is te vinden in het itemboekje dat te downloaden is op de website.

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.

In dit basisboek van het regelsysteem zal enkel de regeltechnische informatie over de rassen weergegeven worden (rasvaardigheden, vaardigheidspunten en startgeld). Voor een uitgebreidere uitleg van de karaktereigenschappen en uiterlijke kenmerken van de verschillende rassen, kun je het “Rassen en Volkeren” boek of de website raadplegen.

Inhoudsopgave – Rassen en volkeren

Humans.....	17
Dwarves.....	18
Elves.....	19
Beastling	21
Dragonborn	22
Faeryfolk.....	24
Firbolg.....	25
Gnomes	26
Goblins.....	27
Halflings	28
Nephilim	29
Orcs.....	32
Pookah.....	33
Redcaps	34
Shifters.....	36
Willings	38

Humans

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.

Taal

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

Vaardigheden Human

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

Vrij te verdelen skillpoints	20
Startkapitaal:	475 dukaten



Dwarves

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.

Taal

Beide dwergenvolkeren (zowel Mountain Dwarves als Dark Dwarves) spreken Common en Dwarven.

Vaardigheden Dwarves

Vrij te verdelen skillpoints: 16
Startkapitaal: 495 dukaten

Kies 2 vaardigheden uit de onderstaande lijst	
Dungeon Knowledge	Wanneer je ondergronds bent, weet je altijd de weg terug te vinden. Je kunt zien in het donker.
Dwarven Plate	Als je op alle locaties metaal pantser draagt, krijg je er 1 AP bij op je torso.
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

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. Het Elvenras is verdeeld onder vier sub-rassen:

- High Elves
- Wood Elves
- Half Elves
- Drow

Taal

Elven spreken hun moedertaal “Elven” en de algemene wereldtaal “Common”.

Vaardigheden High Elves

Vrij te verdelen skillpoints: 18
Startkapitaal: 420 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst	
Arcane Connected	Je ontvangt 3 extra elementaire 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 2 extra schade/genezing laten doen. Je kunt deze vaardigheid 1x per dag gebruiken. N.B. Het aantal woorden van de incantatie verandert hierdoor niet.
Ancient knowledge	Je hebt een dusdanig leerzaam leven gehad, dat je van veel zaken in ieder geval iets af weet. Hierdoor kan je 1x/dag aan een spelleiding informatie vragen om je op weg te helpen. Deze kennis zal een korte omschrijving zijn van wat je zou kunnen weten als (gestudeerde) High Elf.

Vaardigheden Wood Elves

Vrij te verdelen skillpunten: 18
Startkapitaal: 415 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst	
Druidic inspiration	Je weet in het bos altijd de weg terug te vinden. Bovendien kan je met planten en dieren communiceren in hun ‘taal’. De duratie van deze communicatie is 1 encounter en kan 1x/dag worden gebruikt.
Improved archery	Je kunt 1x per dag met een boog een “Double” schieten.
Herbalist	Als je kruiden zoekt, zie je 1 extra kruid. Je kunt echter nog steeds hetzelfde aantal kiezen als normaal, je keuze is alleen groter.
Favored Enemy	Kies 1 van de beschreven rassen. Tegen dit ras doe je 1x/encounter 1 extra schade met een wapen dat door jou gehanteerd wordt.

Vaardigheden Half Elves

Vrij te verdelen skillpunten: 19
 Startkapitaal: 370 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst aan de hand van je achtergrond (ouders)	
Arcane connected	Je ontvangt 3 extra elementaire mana (deze wordt toegevoegd aan je totale hoeveelheid mana en wordt ook dusdanig gebruikt).
Druidic inspiration	Je weet in het bos altijd de weg terug te vinden. Bovendien kan je met planten en dieren communiceren in hun 'taal'. De duratie van deze communicatie is 1 encounter en kan 1x/dag worden gebruikt.
Divine connection	Je ontvangt 3 extra Divinity (deze wordt toegevoegd aan je totale hoeveelheid Divinity en wordt ook dusdanig gebruikt).

Vaardigheden Drow

Vrij te verdelen skillpunten: 18
 Startkapitaal: 420 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst	
Poisoner	Als je giften zoekt, zie je 1 extra gif. Je kunt echter nog steeds hetzelfde aantal kiezen als normaal, je keuze is alleen groter.
Pain fanatic	Je bent immuun voor de call "Torture".
Counter spell	Je kan 1x/dag een spreuk counteren (zie spreuk "Counter spell") zonder hiervoor mana te gebruiken. De overige regels van Counter Spell zijn nog steeds van toepassing.
Divine connection	Je ontvangt 3 extra Divinity (deze wordt toegevoegd aan je totale hoeveelheid Divinity en wordt ook dusdanig gebruikt).

Beastling

Omdat er net zoveel verschillende typen Beastling zijn als soorten dieren, is het bijna onmogelijk om alle Beestlingen fysiek te omschrijven. Zelfs binnen een soort verschillen de uiterlijke kenmerken sterk. Hierdoor kan de ene Catfolk eruitzien als een volledige kat terwijl de andere Catfolk juist alleen de klauwen en de snorharen heeft.

Vaardigheden Beastling

Vrij te verdelen skillpunten: 16
Startkapitaal: 425 dukaten

Kies 2 vaardigheden (die bij je karakter passen) uit de onderstaande lijst	
Dark Vision	Je kunt zien in het donker en mede daardoor heb je na 18:00 (tot aan Tijd-Uit van die dag) 1x Evade per encounter.
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 en tellen voor alle aspecten als Small Weapons.
Hardened Skin	Je hebt een harde huid die je 1AP extra geeft op elke locatie. Deze regeneert de volgende ochtend bij Tijd-In.
Resist <element>	Je ontvangt 1 schade minder van het gekozen element.
Cold Blooded	Je mag 1x per dag een "mind affecting" effect negeren.
Poison Glands	Je kunt 1x per dag een "1HP Poison 2" aanval doen. Dit is een effect van een vergif. OC: Je moet bij de skill aangeven hoe je dit wilt toepassen.
Aquatic body	Je kunt onder water ademen. Bovendien kan je door 15 minuten je wond onder (stromend) water te houden, 1 HP regenereren. Hiermee worden tevens ontbrekende lichaamsdelen teruggegroeid. Ten slotte bezit je 1 total HP minder!
Natural Light	Je geeft licht. Je hebt een lichtbron in je lichaam zitten of heel je lichaam geeft licht. Bovendien mag je "Blind" effecten negeren. Call: "No effect" (NB: zorg zelf voor een Phys Rep).
Winged leap	Je kan 1x per encounter met je vleugels een sprong maken. Hierdoor kan je jezelf 7m verderop weer neer laten komen en langs alles vliegen. Je krijgt dus geen schade/ magische effecten van close of touch tijdens deze sprong. (NB: Zorg zelf voor een Phys rep)
Fast Stride	Je kunt sneller lopen dan een gemiddeld persoon. 1x per encounter kan je een heel erg kort super snel sprintje trekken van 7m. OC: loop met je hand omhoog naar de plek waar je tevoorschijn komt.
Dig	Je kunt jezelf 1x per encounter 7m ondergronds bewegen, mits de ondergrond omwoelbaar is. Alles waar met een schep in gegraven kan worden, daar kun jij ook doorheen graven. Je laat hierbij geen gang achter.

Dragonborn

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.

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.

Vaardigheden Dragonborn

Een Dragonborn karakter dient 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.
Dragonskin	Dit zijn de Dragonborn van het eiland Vilir; ze stammen af van de witte draak die daar huist.
Dragonheart	Dit zijn de Dragonborn van het eiland Valdir; ze stammen af van de groene draak die daar huist.

Dragonblood

Vrij te verdelen skillpoints: 18
Startkapitaal: 450 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst	
Elemental breath	Je kunt 1x per encounter 1 elementaire schade doen aan max. 3 personen binnen 3m. Deze vaardigheid gebruik je door de call "1 <element>" te gebruiken en dan maximaal 3 personen, 1 voor 1, aan te wijzen.
Elemental Resistance	Je ontvangt 1 schade minder op HP van effecten van het gekozen element.
Draconic Magic	Je kunt een elementaire spreuk die pantser verstevigt of een spreuk die schade toebrengt 1 extra schade/AP laten doen/geven. Je kunt deze vaardigheid 3x per dag gebruiken. N.B. Het aantal woorden van de incantatie verandert hierdoor niet.
Shaman of the dragon	Je kan 1x per dag een connectie maken met Magni. Deze geeft je de keuze uit: 1 extra total HP of 1 extra total MP voor 1 dag.

Dragonskin

Vrij te verdelen skillpoints: 18
 Startkapitaal: 450 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst	
Winged leap	Je kan 1x per encounter met je vleugels een sprong maken. Hierdoor kan je jezelf 7m verderop weer neer laten komen en langs alles vliegen. Je krijgt dus geen schade/ magische effecten van close of touch tijdens deze sprong. (NB: Zorg zelf voor een Phys rep)
Tail trip	Je kunt 1x per encounter een "Strike" effect gebruiken, door te doen dat je met je staart iemand slaat. Gebruik hiervoor de call "Strike". (NB: Zorg zelf voor een Phys rep)
Hardened skin	Je hebt een harde huid die je 1 AP op torso en alle ledematen 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 en tellen voor alle aspecten als Small Weapons.

Dragonheart

Vrij te verdelen skillpoints: 18
 Startkapitaal: 475 dukaten

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. Deze vorm van regeneratie duurt 1 encounter per HP en vereist een warmtebron.
Dragon Soul	Je kan 1x per dag bij anderen zien aan welke God(in) zijn/haar ziel verbonden is. Tevens kan je ziel niet zonder jouw toestemming worden doorgestuurd door wezens zwakker dan jouw draak (Valdir).
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 kan, tegen een prijs, hun hulp vragen.

Faeryfolk

Faeryfolk is een intelligent, denkend ras op Kederan. Zij worden niet geboren, maar ontwaken willekeurig verspreid over de wereld. Deze ontwaking 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.

Taal

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

Vaardigheden Faeryfolk

Vrij te verdelen skillpunten: 19
Startkapitaal: 425 dukaten

Faeryfolk Abilities (kies 1 van onderstaande)	
Faeryfolk van de dag	+1 max. HP en MP of DP overdag (tussen ontbijt en het avondeten) -1 max. HP en MP of DP 's nachts (tussen avondeten en ontbijt) * Voor deze wezens regenereert MP/DP normaal.
Faeryfolk van de nacht	-1 max. HP, MP of DP overdag (tussen ontbijt en het avondeten) +1 max. HP, MP of DP 's nachts (tussen avondeten en ontbijt) * Voor deze wezens regenereert MP/DP met het avondeten.

** Alle MP en DP die je mist bij de wisseling dag naar nacht (of vice versa) gaat van je HP af. Bijv. als je standaard 4 max. HP hebt en bij de wisseling geen MP of DP over hebt, verlies je 1 HP, naast het feit dat je max. 1 lager wordt.*

Algemeen Faeryfolk abilities	
Faeryfolk	Evolueert fysiologisch naar gelang de ontwikkelrichting van het Faeryfolk lid.
Omniglot	Je kan in alle talen communiceren door spraak.

Firbolg

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.

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.

Vaardigheden Firbolg

Vrij te verdelen skillpunten: 10
Startkapitaal: 350 dukaten

Firbolg Abilities	
Shadowwalker	Firbolg hebben eenzelfde vaardigheid als Bush Ranger niveau 1, maar dan in schaduwen.
Icy touch	Iedere Firbolg kan tot 1x per dag iemand aanraken en bevriezen. Dit geeft een "Trapped" effect.
Teleport through Shadows	De Firbolg stapt een schaduw in en teleporteert naar een andere schaduw binnen 7 meter (far). Dit kan hij 1x per dag. OC: Houd je hand omhoog en loop van de ene naar de andere schaduw.
Lightbane	Firbolg zal altijd proberen te vluchten voor (fel) licht. Effecten die "Vuur" schade doen, doen 1 schade meer.
Creature of Darkness	Gedurende de schemering/nacht (tussen avondeten en ontbijt) is een Firbolg fysiek slechts te raken met elementaire schade.

Gnomes

Gnomes zijn intelligente, kundige en ietwat excentrieke wezens. Hierdoor drukken ze op hun eigen manier hun stempel op de wereld van Kederan. Ze zijn van nature erg nieuwsgierig en inventief en passen dit maar al te graag toe binnen het uitvoeren van experimenten en het ontwikkelen en bouwen van nieuwe machines en apparaten.

Taal

Gnomes spreken hun moedertaal "Gnomes", maar zijn ook zeer vaardig in het "Common" vanwege hun wijdverspreide handel.

Vaardigheden Gnome

Vrij te verdelen skillpunten: 17
Startkapitaal: 445 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst

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 15 minuten en je ontvangt hierdoor 4 schade. Voor elk evenement dat het voorwerp nog geldig is, ontvang je 1 rare component en 1 common component. Deze vaardigheid werkt niet op artefacten.
Curiosity	Als je componenten gaat zoeken, vind je 1 extra component en mag je er 1 extra kiezen.
Invention	Je kan aan een recept 1 extra component (excl. Rune en Halffabricaten) toevoegen, welke diens effect toevoegt aan het gemaakte voorwerp.
Animal charisma	Je kan 1x per dagdeel een Charm op een dier of Beastling gebruiken.

Goblins

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

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).

Vaardigheden Goblin

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: 445 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst	
Cold blooded	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.
Enhance poison	Je kan door je speeksel te vermengen met een gif dit gif 1 niveau hoger maken. Dit zorgt er dus voor dat het lastiger te verwijderen is.
“Stop! That’s mine!”	Zodra je wordt beroofd van spullen op je persoon, kan je het gestolen voorwerp terugvinden door de specifieke Goblin geur die eraan hangt te volgen. Je weet hierdoor wie je beroofd heeft op het moment dat je het terugvindt.

Halflings

Met hun enerzijds nieuwsgierige, actieve en levenslustige levensstijl en anderzijds beschermende en koppige houding wat gevaar betreft, maakt Halflings niet altijd even eenvoudig om te doorgronden. Ze zijn klein van gestalte, kordaat in hun hart, altijd in beweging, voelen zich overal thuis, maar hebben niet één plek om volledig als hun eigen te kunnen claimen. De meeste andere rassen hebben een scheve kijk op Halflings, ondanks hun over het algemeen vriendelijke aard en alomtegenwoordige aanwezigheid.

Taal

Halflings spreken “Common” en hun eigen taal “Halfling”. Onder de Halflings wordt voornamelijk hun eigen taal gesproken, welke geschreven wordt met de tekens van de algemene talen. Echter wordt er niet veel in deze taal geschreven, in tegenstelling tot bijv. Humans, Elves en Dwarfs.

Vaardigheden Halfling

Vrij te verdelen skillpoints: 18
Startkapitaal: 455 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst	
Halfling Charm	Je kan 1x per dag een Charm gebruiken op personen.
Festive	Alcohol en drugs hebben geen effect op je. Boven telt de eerste Poison op een dag als 1 niveau lager.
Opportunist	Bij het gebruik van de Pickpocket vaardigheid kan je 2 voorwerpen stelen i.p.v. 1 of 1x een voorwerp van 2 vuisten groot.
Muse Scion	Je kunt 1x per dag iemand bezweren om je te volgen, zolang je muziek maakt. Als je 3 sec stopt met muziek maken stopt dit effect. Dit effect is mind affecting en wordt verbroken zodra het doelwit schade krijgt. Afstand: 7 meter (Far) Duratie: Long

Nephilim

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

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.

Vaardigheden Nephilim

Vrij te verdelen skillpunten: 4 minder dan basisras
Startkapitaal: 300 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 kunnen worden aangekocht als men in die omgeving is opgegroeid.

Tevens ontvangt een Nephilim de rasvaardigheden van het basisras.

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 Divinity en incantatie).
Mishka	Sylphs	Blauwgroene huid en haar, bladeren/watermotief-tattoos	"Innate Azure protection" (niv. 1 Mishka gebed) 1x/dag (zonder kosten van 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 Divinity en incantatie.
Seductress	Schaduwen	Bleke huid, grauw gelaat, los vel. Half-ondood uiterlijk	"Innate Shield of Illusions" (niv. 1 Seductress gebed) 1x/dag zonder kosten van Divinity en incantatie.
Tarkyss	Aardegeest	Lichtbruine huid en haar in aardetonen.	"Innate Learn Craft" (niv. 1 Tarkyss gebed) 1x/dag zonder kosten van 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 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 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 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: Je ontvangt 1 schade minder op HP van effecten van het element Fire. N.B. Dit beschermt enkel tegen de schade van dit element, niet tegen eventuele neveneffecten.
Mishka	Sanctify Water: Je kan 1x/dag water in Heilig water veranderen.
Huntress	Kies één Beastling vaardigheid, die bij je personage past.
Seductress	Undead-touched: Je hebt 2 max. HP minder en kan enkel door elementaire schade geraakt worden, omdat men door je heen slaat.
Tarkyss	Rock Hide: Je hebt een harde huid die je 1AP extra geeft op elke locatie. Deze regenereert de volgende ochtend bij Tijd-In.
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 alle niet-magische talen spreken en verstaan.

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/event. Er dient een incantatie te worden gebruikt én het gebruik ervan kost 1 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).

Tijdens het leven van een Nephilim zal deze tussen deze twee aspecten moeten kiezen. Je kan beide kanten op. Dit gebeurt altijd in overleg met spelleiding.



Orcs

Orcs zijn doorgaans groot, grofgebouwd en ruig van uiterlijk. Ze zijn eenvoudig te herkennen aan hun groene huid, slagstanden en algemeen imposante verschijning. Binnen de wereld van Kederan zijn er twee soorten Orcs te onderscheiden; de algemeen bekende ruige “tribal” Orcs, en de meer welgemanierde Orcs. Deze laatste soort woont voornamelijk, binnen clans, in steden en houdt zich graag bezig met koken en vechten. Voor beide soorten Orcs geldt dat ze veel waarde hechten aan eer en strijd.

Taal

Orcs spreken “Orcs” en “Common”.

Vaardigheden Orcs

Vrij te verdelen skillpoints: 18
Startkapitaal: 415 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst	
Mighty Strength	Je niveau in Strength is altijd 1 hoger dan je aangekocht hebt.
Tribal Fury	Je kunt 1x per dag een “Rage” effect bij jezelf opwekken.
Shaman of the Tribe	Je ontvangt 1 extra Divinity.
Sophisticated Orc	Je ontvangt 3 extra vaardigheidspunten die enkel aan Craftsman vaardigheden uit te geven zijn.

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.

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.

Vaardigheden Pookah

Vrij te verdelen skillpunten: 16
Startkapitaal: 400 dukaten

Pookah abilities:

Astrology

Waarzeggen op niveau 1 via astrologie. Hiervoor moet je de sterren kunnen zien.

Shapeshift

Kosten: 0 (niv. 2 = 2 punten, niv. 3 = 3 punten, niv. 4 = 4 punten)
Niveau 1: Het personage kan 1x 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 dagdeel in zijn/haar diervorm blijven. Een Pookah-speler begint het spel met 1 shapeshiftvorm.

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 kan je enkel vaardigheden gebruiken, die je in deze diervorm ook zou kunnen uitoefenen.

Niveau 2: Kies een tweede vorm.
Niveau 3: Kies een derde vorm.
Niveau 4: Kies een vierde vorm.

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 Queen of the Fae 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.

Taal

De Redcaps spreken de "Common" taal.

Vaardigheden Redcaps

Vrij te verdelen skillpunten: 13
Startkapitaal: 425 dukaten

Let op: Je kunt slechts de Seductress aanhangen (in de vorm van Droomheer of Queen of the Fae).

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 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 "Through" schade (tenzij deze persoon magisch beschermd is of wanneer de te bijten locatie wordt beschermd door adamantium pantser). Roep hierbij "1 Through"
Dream Walker	Je kan 1x per dag, met maximaal 1 ander persoon erbij, de keuze maken tussen fysiek betreden van de droomwereld (gauntlet van Geest onder leiding van de Queen) of enkel een bewuste mentale connectie maken met de droomwereld.

	Tijdens het droomlopen stuurt de sterkste wilskracht de richting en gebeurtenissen van de droom. Voor het gebruik van deze vaardigheid dient ten alle tijden een spelleiding aanwezig te zijn.
Magical affinity	Je krijgt 1 elementaire mana en 1 Divinity.



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.

Taal

Je talen krijg je van je basisras.

Vaardigheden Shifters

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

De Shifter krijgt 4 niveaus van transformeren.

1. Hun basisras vorm (hierin zie je er uit als je basisras, maar je hebt een speciale vaardigheid);
2. Hun ability vorm (hierin verander je 1x per dag in het monsterras voor 1 dagdeel);
3. Hun betere ability vorm (hierin je verander je 2x per dag in het monsterras voor 1 dagdeel);
4. Hun legendarische vorm (je hebt zelf controle over de frequentie en duratie van je transformatie).

Let op: Het verhogen van de niveau's in deze transformatie gebeurt door IC beschikbare rituelen. De richtlijn voor het behalen van hogere niveau's is evenement 3 voor niveau 2, evenement 5 voor niveau 3 en evenement 10 voor niveau 4.

Als Shifter kies je een monster (zie lijst hieronder voor voorbeelden) waarmee je basisras is vermengd. Vanuit dit monster komen er, naarmate je speelt, abilities vrij waarvan je niveau 2 bereikt in je eerste weekend.

Voorbeelden van monsters voor shifters (andere vormen zijn op aanvraag mogelijk):

Monstertype	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Skelet	Undead vision Je kan ondoden herkennen als zodanig	Resilient Je hebt DR 1	Resurrection Je mag 1x per evenement uit de dood opstaan na 15 minuten met 1 HP)	Undead Lord Je kan onbeperkt innate "Command" gebruiken op ondoden)
Lamia	Cold blooded Je mag 1x per dag een mind affecting effect negeren	One with nature Je kan praten met dieren en in bosrijke omgeving heb je een natuurlijke onzichtbaarheid.	Enhanced magic Je hebt 6 extra total elementaire mana	Natural charm Je hebt een "Charm" effect op iedereen binnen afstand close (3m)
Basilisk	Hardened skin Je hebt een harde huid die je 1 AP	Petrifying gaze Je kan 1x per dag 1 persoon binnen 3	Blind-fight Je mag 1x per dag een "Sleep",	Panoramic petrification

	op torso en alle ledematen extra geeft. Deze regenereert de volgende ochtend bij Tijd-In	meter verstenen. Dit is een "Trapped" effect	"Blind" en "Poison" effect negeren.	Je kan 1x encounter een mass close (3m) "Trapped" effect callen door iedereen te verstenen.
Lycan	Tough skin Je hebt DR 1 op "Through" effect dankzij een stevigere huid.	Lycanthropic regeneration Je regenereert ieder uur 1 HP.	Enhanced health Je hebt 6 extra total HP	Lycanthropy Je kan 1x per evenement 1 ander persoon laten veranderen in een niveau 1 Lycan Shifter (dit kost deze persoon geen vaardigheidspunten)



Willings

De term “Willing” is afkomstig van “Willing to mate with Beastmen”. Deze wezens hebben namelijk een rijke geschiedenis van voortplanting met Beastling. Hierdoor hebben deze mensen meer trekjes van Beastling dan andere volkeren; waardoor ze bijvoorbeeld beter bestand zijn tegen kou door extra beharing.

Taal

Naast de taal/talen van je basisras, krijgen Willings ook de taal “Ancient”.

Vaardigheden Willings

Willings kunnen kiezen tussen een ouder van een van de volgende basisrassen en een Beastling:

- Humans
- Dwarfs
- Elves
- Firbolg
- Gnomes
- Goblins
- Orcs

Het gekozen ras is tevens je basisras (je ouders kunnen ook Willings zijn, dan kies je het basisras van één van je voorouders). Het beastling-deel van je (voor)ouders wordt gerepresenteerd door een aspect uit de tabel hieronder.

Vrij te verdelen skillpoints: 4 minder dan basisras.

Startkapitaal: Gelijk aan het basisras.

Kies het aspect van het ras van je (voor)ouder*	
Aspect of the Winter wolf (Amarok stam)	Frost breath Je kunt 1x per dag 1 elementaire “Water” schade doen aan max. 5 personen binnen 7m. Deze vaardigheid gebruik je door de call “1 Water” te gebruiken en dan maximaal 5 personen, 1 voor 1, aan te wijzen.
Aspect of the Snow panther (Tekkeitsertok stam)	Surprise attack Je kan 1x per encounter met je klauwen (natural weapons) een “Tripple” schade doen als je vanuit onzichtbaarheid aanvalt. Dit is een “touch” effect.
Aspect of the Polar bear (Nanoek stam)	Vinny’s bear Je krijgt 1 max. HP en 1 niveau Strength
Aspect of the Artic hare (Eeyeekalduuk stam)	Scavenger Je kan met verzamelvaardigheden 2 grondstoffen meer vinden en er 1 meer kiezen.
Aspect of the Whale (Aumanil stam)	Fat Je dikke huid geeft je 2 extra HP
Aspect of the Walrus (A’akuluujjusi stam)	Tusk attack Je kan 1x per encounter 1 “Through” schade uitvoeren met je slagtanden. Dit is een “touch” effect.
Aspect of the Reindeer (Nnukwu akwa stam)	Animal charisma Je kan 1x per encounter een Charm op een dier of Beastling gebruiken.

* De Kaya stam kan zelf een aspect kiezen.

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 alsook te voldoen aan eventuele andere vermelde voorwaarden. 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	40
Craftsman	46
Mage.....	61
Priest.....	66

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	40 punten uitgegeven binnen de Fighter klasse
Kosten	5 punten
Niveau 1	Je krijgt 1 Damage Reduction tegen niet-magische effecten. 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 dagdeel een "Rage" effect bij jezelf starten
Niveau 4	Je kan 1x per dag een "Mass close break location benen" (3m) callen

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 dag weet je een "Tripple 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 op het juiste niveau.
Niveau 2:	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 dagdeel 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: 1x per encounter een "Evade" gebruiken of een "strike" slaan met een stafwapen.
- Niveau 3: 1x per dagdeel een "Mass close strike" (3m) met een stafwapen
- Niveau 4: 1x per encounter een "knock-out" of een "Double" 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 "Double Through" 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 shade". 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 i.p.v. een pijl schieten. (Dit kan ook in het donker)
- In het donker kan je nu tevens 2x per encounter de call "Point blank" gebruiken.
- Niveau 3: Je mag 2x per encounter een "1 Through far" (7m) callen i.p.v. een pijl schieten. (Dit kan ook in het donker)
- In het donker kan je nu tevens 3x per encounter de call "Point blank" gebruiken.
- Niveau 4: Je mag 1x per encounter een "Tripple Through far" (7m) callen i.p.v. een pijl schieten. (Dit kan ook in het donker). In het donker kan je nu tevens 4x per encounter de call "Point blank" gebruiken.

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: 5 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 1 DR (Damage Reduction) tegen niet-magische en niet-"Through" effecten die op het schild worden opgevangen. Hierdoor heb je een groot tweehandig wapen, "Double", "Through", een magische spreuk, of Goddelijk gebed nodig, om schade te doen aan een schild. Spreuken en gebeden die een afstand "close" of "far" hebben, worden standaard op het schild opgevangen. Eventuele overtollige schade die niet door het schild wordt tegengehouden, gaan door op de persoon. 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 gebruikt enkel de call.

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.

Let op: Vanaf 2 AP op een locatie kan je niet meer casten. Bij het bepalen van dit aantal wordt de bonus AP van een helm niet meegeteld!

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: Deze vorm van pantser geeft +1 AP per locatie.

Niveau 4: Je kan de eerste "Knock-out" negeren per dagdeel.

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 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 de eerste "Knock-out" negeren per dagdeel.

Niveau 4: Dit type pantser geeft +2 AP per locatie (dus in totaal 4 AP 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 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 +2 AP op je torso (dus in totaal 5 AP op je torso).

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

Niveau 4: 1x per encounter kaatst een projectiel schadeloos af van je pantser. Dit geldt zowel voor magische als fysieke projectielen.

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 4 AP per locatie. Je kan met dit pantser geen spreuken 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: 1x per encounter kaatst een projectiel schadeloos af van je pantser. Dit geldt zowel voor magische als fysieke projectielen.
- Niveau 4: 3x per encounter mag je de call "Through" negeren op delen met zwaar metalen pantser. De schade gaat van je AP af.

Toughness

- Kosten: 2 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 3x per encounter immuun voor het "Strike" effect.

Beserk

- Kosten: 4 punten
- Effect: Je kan 1x per dagdeel een "Rage" effect bij jezelf starten
- Niveau 2: Je krijgt per "Rage" effect maar de helft van de opgelopen schade aan het einde van het effect.
- Niveau 3: Je kan 2x per dagdeel een "Rage" effect bij jezelf starten.
- Niveau 4: Je krijgt gedurende een "Rage" effect 1 DR.

Disarm

- Kosten: 3 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: Zodra iemand bij jou een "Disarm" uitvoert, wordt deze persoon zelf ook getroffen door een "Disarm" effect. Dit telt niet meer met het aantal keer dat je dit per encounter kan.

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 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.
Bovendien wordt je Non Lethal schade wordt "Double Non Lethal"

Niveau 3: Je kracht wordt 3 en je kan 2 personen dragen.
Bovendien wordt je Non Lethal schade wordt "Double Non Lethal"

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

Let op: Je kan hogere niveau's in kracht aankopen dan tot niveau 4, dit heeft echter enkel effect bij krachtmetingen.

Bush Ranger

Kosten: 2 punten

Effect: Als je 20 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 10 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 5 seconden om je te verstoppen.

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.

Klasse vaardigheden

Guild master

- Vereist: 40 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 evenement 1 van de volgende dingen:
- Je ontvangt 500 dukaten. Verzin hiervoor een geschikte IC-reden.
 - Je kan 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 kan 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.
 - Je hebt aanzien verworven bij een bepaalde groepering. Hierdoor valt deze groepering jou niet aan, tenzij je in hun bijzijn iets doet dat hen provoceert. Daarnaast weet je hoe je in contact kan komen met deze groepering.
- Niveau 2: Je kan bovenstaande keuze 2x per evenement maken.
- Niveau 3: Je kan bovenstaande keuze 4x per evenement maken.
- Niveau 4: Je kan bovenstaande keuze 6x per evenement 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 (grondstof uit categorie "Stoffen") en 1xD (grondstof uit categorie "Dieren"). Deze vervalsingen krijgen de effecten van de S en de D die je erin stopt eenmaal.

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/D en 1xD/K.

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

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 niet gaat rennen, vechten of magie gebruiken) en het verband blijft zitten, zal na 30 minuten 1 levenspunt genezen. Personen kunnen maar 3x per dag genezen worden door deze vaardigheid. Tevens kan je met deze vaardigheid de ziekten herkennen waaraan de patiënt lijdt, na ten minste een vijf minuten durend consult.

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 1x per dag worden geopereerd, ongeacht de tijd dat je ermee bezig bent.

Niveau 3: Je kunt nu ook 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 1x per dag worden behandeld aan fatale verwondingen doormiddel van deze vaardigheid. Tevens kan de arts met deze vaardigheid, tijdens een medisch onderzoek, ook giften herkennen. Na 5 minuten onderzoek weet de genezer welk gif de patiënt plaagt en wat de effecten hiervan zijn. 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, zolang je vers bloed (niveau 2 "Dieren" grondstof) gebruikt.

Reading, Writing, Speaking

Kosten: 1 punt

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

- | | | |
|-------------------|-----------|------------|
| • Common | • Elven | • Draconic |
| • Dwarven | • Firbolg | • Orcish |
| • Ancient | • Gnome | • Halfling |
| • Taal der dieren | • Goblin | |

- 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 3 talen uit de lijst. Je kan alle talen verstaan en spreken.

Magical Reading, Writing, Speaking

Kosten 2 punten

Effect Scrolls en andere magische teksten worden geschreven in speciale talen en tekenvormen. Deze talen hebben ofwel een referentie naar de stroming van magie, of vormen de basis van (oude) magische teksten. Voor het lezen en schrijven van magische geschriften is kennis van de taal waarin deze geschreven is/wordt vereist.

In het overzicht hieronder staan de talen en hun doel/betekenis uitgewerkt.

Taal	Element	Uitleg
Basic		Deze taal is de moderne standaard voor het schrijven van eenvoudige magische teksten. Kennis van deze taal is vereist om de elementaire talen te kunnen begrijpen.
Ancient		In lang vervlogen tijden werden andere standaarden gebruikt voor het beschrijven van magie. Deze 'taal' geeft je voldoende inzicht om deze oude magische teksten te kunnen ontcijferen.
Necromantic runes	Black	De taal van de zwarte magie
Conjurer's cuneiform	White	De taal van de witte magie
Invoker signs	Fire	De taal van de vuurmagie
Scolastic emblems	Water	De taal van de watermagie
Illusionist icons	Air	De taal van de luchtmagie
Abjuration marks	Earth	De taal van de aardemagie
Druidic glyphs	Nature	De taal van de natuurmagie
Enchanter cypher	Mind	De taal van de geestmagie

Om een scroll te schrijven is het volgende nodig

- Kennis van de spreuk die moet worden beschreven
- Kennis van de juiste taal
 - Voor teksten van niveau 1 spreken is enkel de taal "Basic" nodig. Hiermee kan je alle niveau 1 scrolls en teksten lezen en schrijven.
 - Voor teksten en scrolls van hogere niveau's is tevens de taal van het element vereist.
- Voldoende magische energie (één van onderstaande)
 - Evenveel elementaire mana als dat normaliter nodig is om de spreuk te gebruiken.
 - Een drankje/gif met een vergelijkbaar effect van ten minste 1 niveau hoger dan de te schrijven scroll, waaraan de grondstof "Kolen" is toegevoegd.
 - Een andere scroll van hetzelfde element van ten minste 1 niveau hoger dan de te schrijven scroll.
- Stevige ondergrond

- Bijv. perkament/stevig papier/steen/hout
- Inkt of verf
 - De tekens moeten nauwkeurig genoeg kunnen worden herkend.

	Schrijf de incantatie van de spreuk groot uit in de tekens van de taal (10 woorden per niveau) en herhaal vervolgens eronder een OC-vertaling.
Niveau 1	Je kent de taal "Basic" en 1 taal naar keuze. Deze kan je zowel lezen en schrijven, als spreken en verstaan.
Niveau 2	Je leert 2 extra talen. Deze kan je zowel lezen en schrijven, als spreken en verstaan.
Niveau 3	Je leert 3 extra talen. Deze kan je zowel lezen en schrijven, als spreken en verstaan.
Niveau 4	Je kent alle talen en kan deze zowel lezen en schrijven, als spreken en verstaan. Bovendien vereisen jouw scrolls 1 niveau minder aan drankje, gif of elementaire mana.

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). Tevens kan je 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 grondstoffen en geeft dit aan bij een Ambacht SL, voordat hij gaat zoeken. Samen wordt bepaald wat je tijdens je zoektocht tegen gaat komen. De Ambachten SL's hebben kaartendecks met componenten die op een bepaalde plaats te vinden zijn, hier moet je een hoeveelheid kaarten trekken die overeenkomt met je niveau in deze vaardigheid (zie tabel). Op de kaarten staan de componenten die je tegen gaat komen. Van de getrokken mag je er een aantal kiezen (zie overzicht hieronder). 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, deze staan op het kaartje.

Zo pakt een niveau 1 zoeker bijvoorbeeld 2 metalen. Hij pakt hiermee: 1x goud en 1x ijzer. De zoeker mag hieruit (open) een aantal kaarten kiezen (weergegeven in de onderstaande tabel): in dit geval dus 1 grondstof.

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

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 vaardigheden waarmee grondstoffen kunnen worden gezocht: *Hunter*, *Miner*, *Botanist* en *Poison 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.

Houdbaarheid van voorwerpen en grondstoffen:

- Kruiden en giffen zijn 2 evenementen houdbaar.
- Magic items en scrolls zijn houdbaar tot 5 evenementen nadat ze verkregen zijn.
- Charged items vervallen als er geen charges meer in aanwezig zijn.
- Dierlijke producten zijn 3 evenementen houdbaar.
- Materiaal componenten zijn 4 evenementen houdbaar.
- Refiner materialen zijn 5 evenementen houdbaar.
- Runes zijn 5 evenementen 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 30 min zoeken 2 grondstoffen en kan er hier 1 van pakken tijdens het zoeken, de andere ontsnapt. Voor het jagen heb je een boog of speer nodig, of moet je vallen gaan zetten. Tevens heb je een extractiekit nodig. Dit bevat een mes, een aantal bakjes en een paar haakjes om huiden aan te hangen (zie items).

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

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

Niveau 4: Je vindt tijdens 30 min. 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 30 min. 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 (IC) mes en een aantal bakjes. De kruiden moeten hierin bewaard blijven, als je ze langer wilt bewaren.

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

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

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

Miner

Kosten: 2 punten

Effect: Je kunt het eerste niveau van de grondstof “stoffen” vinden. Je ziet tijdens 30 min. 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 tijdens het mijnen een pikhouweel (pick axe) nodig.

Niveau 2: Je ziet tijdens 30 min. 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 30 min. 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 30 min. 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 “giffen” vinden. Je vindt tijdens 30 min. zoeken 2 grondstoffen en kan er hier 1 van pakken tijdens het zoeken. De andere ontsnapt of raakt beschadigt. Je hebt voor giffen zoeken een extractiekit nodig.

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

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

Niveau 4: Je vindt tijdens 30 min. 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 15 minuten om te maken. Hiervoor kan je in-game recepten vinden of bij de start van je karakter recepten kopen van je niveau. Als je recepten 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. Het kopiëren van deze recepten is illegaal en vereist de “Forgery” vaardigheid.

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

Niveau 3: Je kan niveau 3 recepten uitvoeren. Niveau 3 recepten kosten 30 minuten om te maken. Niveau 2 recepten kosten nu 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	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Recept	Mindere Genezingsdrank	Betere Genezingsdrank	Superieure Genezingsdrank	Majeure Genezingsdrank
Recept		Mindere Manadrank	Betere Manadrank	Superieure Manadrank
Recept	Genees Niet-magische Ziekte	Genees Ziekte		Immuun Tegen Ziekte
Recept	Groeneboomblad		Kameleon	Bosmeester
Recept	Drankje van Moed	Drankje van Roeping	Drankje van Razernij	Bescherming voor Vuur
Recept	Mindere Ontwijk	Betere Ontwijk	Springer	Superieure Ontwijk
Recept		Minder Geestchild		Beter Geestchild

Poisoner

Kosten: 4 punten

Effect: Je kunt giften maken met het effect van het niveau 1 ingrediënt. Elk recept kost 15 minuten om te maken. Hiervoor kan je in-game recepten vinden of bij de start van je karakter recepten kopen van je niveau. Als je recepten 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. Het kopiëren van deze recepten is illegaal en vereist de "Forgery" vaardigheid.

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

Niveau 3: Je kan niveau 3 recepten uitvoeren. Niveau 3 recepten kosten 30 minuten om te maken. Niveau 2 recepten kosten nu 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	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Recept	Minder Antigif	Beter Antigif	Superieure Antigif	Majeur Antigif
Recept	Mindere Wapenschade	Betere Wapenschade	Superieure Wapenschade	Majeure Wapenschade
Recept	Mindere Manaschade	Betere Manaschade	Superieure Manaschade	Majeure Manaschade
Recept	Traagheidsgif	Krachtgif	Concentratiegif	Blind
Recept	Weduwemaker	Schaduwblad	Vijfstapgif	Creeping Death
Recept	Jeukpoeder	Wurger	Godendoof	Martelaar

Smith

Kosten: 4 punten

- Effect:** Je kan de recepten uitvoeren die in de smidrecepten 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 recepten kopen van je niveau. Als je deze 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. Het kopiëren van deze recepten is illegaal en vereist de "Forgery" vaardigheid.
- 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 smidrecepten toevoegen.

Smith boek	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Recept	Repareren Metaal Pantser	Repareren Zwaar Metalen Pantserdeel	Recycle Metaal Pantserdeel	Recycle Zwaar Metaal Pantserdeel
Recept	Repareren Klein Metalen Schild	Repareren Groot Metalen Schild	Verbeterd Klein Metalen Schild	Verbeterd Groot Metalen Schild
Recept	Repareren Wapen na Shatter	Repareren Schild na "Shatter"	Recycle Wapen	Recycle Metalen Schild
Recept	Maken Metalen Pantserdeel	Maken Zwaar Metalen Pantserdeel	Verbeterd Metalen Pantserdeel	Verbeterd Zwaar Metalen Pantserdeel
Recept	Maken Klein Metalen Schild	Maken Wapen	Maken Groot Metalen Schild	Maken "Double"-wapen
Recept	Wapen Gifslot 1	Wapen Gifslot 2	Wapen Gifslot3	Wapen Gifslot 4
Recept	Staal		Runestaal	

Nature Worker

- Kosten:** 4 punten
- Effect:** Je kan de recepten uitvoeren van de Nature Worker 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 recepten kopen van je niveau. Als je deze 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. Het kopiëren van deze recepten is illegaal en vereist de "Forgery" vaardigheid.
- 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	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Recept	Repareren Leren Pantserdeel	Repareren Vestevigd Leren Pantserdeel	Recycle Leren Pantserdeel	Recycle Verstevidg Leren Pantserdeel
Recept	Raffineer Boog	Repareren Klein Houten Schild	Maken "Double"-pijl	Maken "Triple"-pijl
Recept	Repareren Wapen na Shatter	Repareren Schild na "Shatter"	Recycle Boog	Recycle Houten Schild
Recept	Maken Leren Pantserdeel	Maken Verstevidg Leren Pantserdeel	Verbeterd Leer Pantserdeel	Verbeterd Verstevidg Leer Pantserdeel
Recept	Maken Pijl	Maken Klein Houten Schild	Maken Groot Houten Schild	Maken "Double"-boog
Recept	Pijl Gifslot 1	Pijl Gifslot 2	Pijl Gifslot 3	Pijl Gifslot 4

Witch

Kosten: 5 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. Bij de start van je karakter krijg je een receptenboek indien je deze vaardigheid aankoopt. Tevens ontvang je deze in de mail. Deze kan je dan zelf verwerken in een IC-boekje. Het kopiëren van deze recepten is **niet** illegaal, vereist wel de "Forgery" vaardigheid en is waarschijnlijk gewoon niet verstandig... Iets met kikkers...

Niveau 2: Je kan niveau 2 recepten uitvoeren.

Niveau 3: Je kan niveau 3 recepten uitvoeren.

Niveau 4: Je kan niveau 4 recepten uitvoeren.

Witch boek	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Recept	Mindere Genezingsdrank	Beter Antigif	Betere Genezingsdrank	Superieur Antigif
Recept	Minder Antigif	Mindere Wapenschade	Mindere Manadrink	Betere Wapenschade
Recept	Genees Niet-magische Zeikete	Mindere Manaschade	Genees Ziekete	Betere Manaschade
Recept	Groeneboomblad	Traagheidsgif	Minder Geestschild	Krachtgif
Recept	Drankje van Moed	Weduwemaker	Drankje van Roeping	Schaduwblad
Recept	Mindere Ontwijk	Jeukpoeder	Betere Ontwijk	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. Één charge telt als eenmalig gebruik van de spreuk die in het voorwerp zit, zonder dat hiervoor een incantatie vereist is.

Een gecharged voorwerp verliest de kracht zodra de laatste charge er uit is. Als je het voorwerp wilt opladen, moet er dus ten minste 1 charge aanwezig zijn in het voorwerp. Het samenvoegen geschiedt door middel van transmutatiecirkels. Dit zijn unieke symbolen per voorwerp en hebben een sterke gelijkenis met rituelen. Om spreken of gebeden op te slaan in een voorwerp heb je de componenten “Fixam” en “Heilig water” (dit zijn Halffabricaten) nodig per niveau van de spreuk/het gebed. Andere halffabricaten geven charges extra.

Kosten: 5 punten

Effect: Je kan door middel van het samenvoegen van halffabricaten nieuwe dingen bedenken. Dit kost 15 minuten per gebruikte halffabricaat. Op niveau 1 kan je 1 halffabricaat samenvoegen met een object. Hierna kan het effect 1x innate gecalled worden. Hierna is de charge vervallen. 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 (zoals een charge) op zich mag hebben. Hiernaast kan een refiner nog andere recepten maken. Deze recepten zijn in-game te verkrijgen of te koop bij karaktercreatie. Als je deze recepten vooraf aankoopt van je 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 2: Je kan 2 halffabricaten samenvoegen met een object; de effecten van deze halffabricaten worden eenmalig aan een object toegevoegd. Hierna kan het effect 1x innate gecalled worden per charge die het object heeft.

Niveau 3: Je kan 3 halffabricaten samenvoegen met een object; de effecten van deze halffabricaten worden eenmalig aan een object toegevoegd. Hierna kan het effect 1x innate gecalled worden per charge die het object heeft. Je kan een voorwerp voor 3 elementaire mana/Divinity met 1 charge vullen.

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

Refiner boek	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Recept	Adamantium	Mithril	Romeriaan	Nulmaterie
Recept	Mindere Manasteen	Betere Manasteen	Superieure Manasteen	Majeure Manasteen
Recept	Graanaat	Bom		“Dikke Betty”
Recept	Lichtsteen	Divinity Steen	Betere Divinity Steen	“Vonkentrekker”
Recept		Mindere Transmutatie	Betere Transmutatie	Superieure Transmutatie
Recept		Comprimeer Object	Expandeer Object	“Felix’ Tas”
Recept	“Metaaleter”	“Doorslag”	“Helpende Hand”	“Dood aan Alles, Behalve Metaal”

Rune Smith

Runen kunnen worden gebruikt om effecten herhaaldelijk te laten plaatsvinden. Tevens kan je de manier van runen activeren afhankelijk maken van de gekozen 'trigger'.

Kosten: 5 punten

Effect: Je kan met de Rune een spreuk met een trigger af laten gaan. Voor het vervaardigen van een volwaardig effect door middel van runen, moet je een trigger rune, een stick rune, een spell rune en een energy rune samenvoegen (zie overzichten hieronder). Hierbij kies je een spreuk op hetzelfde niveau als de runen. Je hebt runestaal nodig om de rune samen te voegen met het object. Je kan alleen niveau 1 runen gebruiken en maken.

Niveau 2: Je kan niveau 2 rune gebruiken en maken.

Niveau 3: Je kan niveau 3 rune gebruiken en maken.

Niveau 4: Je kan niveau 4 rune gebruiken en maken.

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	Din
---	------------------	-----

Pickpocket

Kosten: 3 punten

Effect: Je krijgt bij de incheck 20 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.
Nadat je een persoon hebt gezakkenrold, moet je dit direct melden bij de dichtstbijzijnde spelleiding.

Niveau 2: Je krijgt 10 stickers extra om het te proberen en je countert niveau 1 zakkenrollers. De zakkenroller moet zich bij je melden (SL call) en jullie spelen uit dat je de persoon betrapt bij het zakkenrollen.

Niveau 3: Je kan individuele voorwerpen stelen ter formaat van 1 vuist groter of 1 voorwerp extra ter formaat van een vuist. Tevens counter je niveau 2 zakkenrollers. De zakkenroller moet zich bij je melden (SL call) en jullie spelen uit dat je de persoon betrapt bij het zakkenrollen.

Niveau 4: Je kan 1x per dag iemand zakkenrollen zonder hiervoor een sticker to moeten plakken. Hiervoor heb je een spel leider nodig. Tevens counter je niveau 3 zakkenrollers. De zakkenroller moet zich bij je melden (SL call) en jullie spelen uit dat je de persoon betrapt bij het zakkenrollen.

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, bij 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; des te hoger het getal, des te meer successen heb je nodig. 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 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 vijven of zessen gooit dan het niveau van het slot is het slot open. Het openmaken van een slot maakt herrie; als iemand de dobbelstenen hoort, hoort hij dat je een slot aan het openen bent. Je mag maximaal 1x per 30 seconden proberen een slot te openen.

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 15 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: 2 punten

Effect: Een slot kan je maken op 4 verschillende niveaus.
Je maakt dit slot altijd vast op een voorwerp. 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 vaardigheidspunten. 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 een degelijk sterk voorwerp in combinatie met kracht 2 (van de persoon die het voorwerp 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 een degelijk sterk voorwerp in combinatie met kracht 3 (van de persoon die het voorwerp hanteert).

Niveau 3: Je krijgt het volgende recept:

Expert Lock

Recept: 1x Mithril

Beschrijving: Dit slot is een niveau 3 Mithril slot. Het slot is open te breken door kracht uit te oefenen met een degelijk sterk voorwerp in combinatie met kracht 4 (van de persoon die het voorwerp hanteert).

Niveau 4: Je krijgt het volgende recept:

Master Lock

Recept: 1x Adamantium

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

Wealth

Kosten: 3 punten

Effect: Bij karaktercreatie ontvang je 200 dukaten.
Je bent handig met geld. Je kan van een beetje geld meer maken. Hierdoor krijg je bij aanvang van ieder evenement 50 dukaten.
Indien je deze vaardigheid bij karaktercreatie aankoopt, heb je 200 dukaten meer om uit te geven aan je karakter.

Niveau 2: De hoeveelheid dukaten per evenement is 100. De totalehoeveelheid extra 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: 2 punt
- Effect: Je kunt max. 5 kruiden meenemen naar het volgende event mits je een tuintje aanlegt en deze onderhoudt.
- Niveau 2: Je kunt max. 5 kruiden meenemen naar het volgende event, en je krijgt er het volgende evenement twee extra (naar eigen keuze) 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 2 kruiden planten om er de volgende dag twee extra 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 fatsoenlijk bier brouwen. 1x per dag kan je, met 30 minuten werk, een biertje brouwen, welke het volgende effect heeft: "Confuse Poison 1". Dit effect vervalt na 1 uur.
- Niveau 2: Je kunt kruiden toevoegen aan je bier; je kunt hiermee 1 kruid van niveau 1 toevoegen. Het effect van het kruid wordt bij het effect van het bier opgeteld.
- Niveau 3: 1x per dag kan je, met 30 minuten werk, 3 biertjes brouwen, welke het volgende effect hebben: "Confuse Poison 1". Dit effect vervalt na 1 uur.
Door de frequente nabijheid van alcohol, hangt er permanent een walm om je heen. Hierdoor kun je 1x per dag iemand, door 5 minuten met hem te praten, dronken maken. Dit veroorzaakt een "Confuse Poison 1" effect. Dit effect vervalt na 1 uur.
- Niveau 4: 1x per dag kan je, met 30 minuten werk, 5 biertjes brouwen, welke het volgende effect hebben: "Confuse Poison 2". Dit effect vervalt na 1 uur.
Met de walm om je heen, kun je 2x per dag iemand, door 5 minuten met hem te praten, dronken maken. Dit veroorzaakt een "Confuse Poison 1" effect. Dit effect vervalt na 1 uur.

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.
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 2: 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 Far Inspire Grief" (7m) (rouwen) op de wezens die naar de ceremonie luisteren (op gewoon praatniveau uitgesproken).
- Niveau 3: Je kan 1 keer per dag met een begraven persoon spreken. Dit kan zolang de ziel niet actief te ruste is gelegd door een priester of door een magiërspreuk ("Return to Circle") vernietigd is.
- Niveau 4: Je kan met begraven personen spreken. Dit kan zolang de ziel 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. Je kan hiermee een handelsprijs 1x per dag 1 transactie 20% goedkoper maken. Het betreft normale handel zoals kruiden, wapens en materialen. Indien de totale prijs over de 400 dukaten heen gaat, telt de korting enkel 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 20% 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 evenement kan je aan een SL vragen waar een bepaalde groep mee bezig is. De SL zal een globale omschrijving geven en je 1specifiek 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.

Trader

Zonder deze vaardigheid verkoop je spullen aan NPC's aan 40% van de waarde. De waarde van ingame gecreëerde voorwerpen is 2x de waarde van de benodigde grondstoffen.

Kosten	2 punten
Niveau 1	Je verkoopt aan NPC's aan 50% van de waarde.
Niveau 2	Je verkoopt aan NPC's aan 60% van de waarde.
Niveau 3	Je verkoopt aan NPC's aan 70% van de waarde.
Niveau 4	Je verkoopt aan NPC's aan 80% van de waarde.

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.

Bij aankoop van iedere spreuk van elementaire magie, krijg je 1 extra elementaire mana per dag.

In deze vaardighedenlijst zijn de elementaire spreuken niet opgenomen. De complete spreukenlijst is te vinden in het “Gebeden en Spreuken” boek op de website.

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.”.

Het aankopen van spreuken kost 1 punt voor niveau 1, 2 punten voor niveau 2, 3 punten voor niveau 3 en 4 punten voor niveau 4.

Klasse vaardigheden

Let op: De super skills “Arcane Master” en “Chaos Mage” zijn niet beide aan te kopen.

Arcane Master

- Vereisten: 40 punten uitgegeven binnen de Mage klasse (vaardigheden en spreuken). Tevens moet je alle adeptschappen van de elementaire magie ten minste op niveau 1 bezitten.
- Kosten: 5 punten
- Effect: Als Arcane Master krijg je 1 arcane mana per evenement. Je kan zoveel arcane Mana bij je dragen als je niveau in Arcane Master. Je kan deze mana opsparen over meerdere evenementen. Hiermee kan je een aantal bijzondere effecten creëren, welke ieder 1 arcane mana kosten. De mogelijkheden zijn:
- Een klein magisch effect permanent op een persoon of op je omgeving casten. Je kan hierbij kiezen uit de call-lijst (overleg met SL en met uitzondering van “Fatal”).
iets persoonlijks kan krachtiger zijn dan een area of effect. Hiervoor geldt; dat als iets geen schade doet, je het maximaal in een straal van 7 meter kan laten gebeuren. Effecten die schade doen, hebben een maximale afstand van 3 meter en kunnen maximaal 3 schade doen, óf maximaal 2 schade en een effect. Dit effect gebeurt “Innate”.
 - Een permanent anti-magieveld te creëren. Deze heeft een straal van 7 meter en plaats je op de grond. Dit effect gebeurt “Innate”.
 - 1 arcane mana omzetten naar eender welke elementaire spreuk. Deze spreuk hoeft niet noodzakelijkerwijs reeds bekend te zijn bij de Arcane Master. De eigenschappen van de spreuk, zoals incantatie, dienen te worden overgenomen.
- Niveau 2: Je kan 1x per dag 1 arcane mana omzetten naar 8 elementaire mana. Hiermee kan je je reguliere maximale hoeveelheid mana per dag overschrijden.
- Niveau 3: Je krijgt 2 arcane mana per evenement.

Niveau 4: Je kan 8 elementaire mana omzetten in 1 arcane mana. Tevens kan je bij het gebruik van arcane mana 1 extra effect uit de call-lijst toevoegen (overleg met SL en met uitzondering van "Fatal").

Chaos Mage

Vereiste: 40 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 chaos mana, +1 extra chaos mana per 8 elementaire mana die je had, per dag. Chaos mana kan je niet sparen over meerdere evenementen, maar kan worden verhoogd door middel van extra elementaire te vergaren.

Met 1 chaos mana kan je het volgende:

- In een ritueel gebruiken. Je hebt 50% kans dat deze mana de bijdrage in het ritueel verhoogt (+8 elementaire mana) en 50% kans dat de bijdrage wordt verminderd (-8 elementaire mana)
- Je kan 1 effect kiezen uit de call-lijst (overleg met SL en met uitzondering van "Fatal"). Je hebt een 50% kans dat het een "Mass Far" effect en 50% kans dat het een "Self" effect wordt. Dit effect gebeurt "Innate".
- Een magieveld creëren voor 1 dagdeel. Deze heeft een straal van 7 meter en plaats je op de grond. Je hebt een kans van 1 op 3, dat dit een anti-magieveld wordt, dat dit een regeneratief magieveld wordt (+1 MP per 15 minuten) of dat het een entropisch magieveld wordt (-1 MP per 15 minuten). Deze effecten gaan in het moment dat je het veld betreedt. Dit effect gebeurt "Innate".
- Je cast een spreuk die verloren bent "Innate" ongeacht het niveau. Je hebt 50% kans dat je de spreuk cast en 50% kans dat schade wordt omgezet naar genezing (of vice versa) of een positief effect (bijv. extra AP) wordt omgezet naar een negatief effect (bijv. minder AP) of vice versa. Voor overige spreuken geldt enkel de 50% kans dat het lukt.

Niveau 2: Elke keer dat je in een ritueel stapt, heb je een 50% kans dat je het ritueel automatisch overneemt.

Niveau 3: Je chaos mana die hebt per evenement, wordt verdubbeld.

Niveau 4: Je kan iedere dag maximaal 8 mana van anderen magiërs afpakken om zo 1 chaos mana te vergaren. De afstand hiervoor is "Touch" en hoeft niet allemaal bij 1 persoon vandaan te komen. Tevens kan je bij het gebruik van chaos mana 1 extra effect uit de call-lijst toevoegen (overleg met SL en met uitzondering van "Fatal").

Armor casting

Kosten 2 punten

Niveau 1 Je kan jouw gekende niv. 1 elementaire spreuken casten terwijl je pantser draagt.

Niveau 2 Je kan jouw gekende niv. 2 elementaire spreuken casten terwijl je pantser draagt.

Niveau 3 Je kan jouw gekende niv. 3 elementaire spreuken casten terwijl je pantser draagt.

Niveau 4 Je kan jouw gekende niv. 4 elementaire spreuken casten terwijl je pantser draagt.

Adeptschap Aarde

Kosten: 1 punt

Effect: Je krijgt toegang tot de Aarde magie spreuken. Bij aankoop van iedere spreuk van Aarde magie, krijg je 1 extra elementaire mana.

- Niveau 2: Je maximale elementaire mana wordt met 2 verhoogd.
- 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 spreken 1 Mana minder met een minimum van 1 mana.

Adeptschap Geest

- Kosten: 1 punt
- Effect: Je krijgt toegang tot de Geest magie spreken. Bij aankoop van iedere spreuk van Geest magie, krijg je 1 extra elementaire mana.
- Niveau 2: Je maximale elementaire mana wordt met 2 verhoogd.
- 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 spreken en kosten geest spreken 1 mana minder met een minimum van 1 mana.

Adeptschap Lucht

- Kosten: 1 punt
- Effect: Je krijgt toegang tot de Lucht magie spreken. Bij aankoop van iedere spreuk van Lucht magie, krijg je 1 extra elementaire mana.
- Niveau 2: Je maximale elementaire mana wordt met 2 verhoogd.
- 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 spreken 1 Mana minder met een minimum van 1 Mana.

Adeptschap Natuur

- Kosten: 1 punt
- Effect: Je krijgt toegang tot de Natuur magie spreken. Bij aankoop van iedere spreuk van Natuur magie, krijg je 1 extra elementaire mana.
- Niveau 2: Je maximale elementaire mana wordt met 2 verhoogd.
- 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 spreken 1 Mana minder met een minimum van 1 Mana.

Adeptschap Vuur

- Kosten: 1 punt
- Effect: Je krijgt toegang tot de Vuur magie spreken. Bij aankoop van iedere spreuk van Vuur magie, krijg je 1 extra elementaire mana.
- Niveau 2: Je maximale elementaire mana wordt met 2 verhoogd.

- 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. Bij aankoop van iedere spreuk van Water magie, krijg je 1 extra elementaire mana.
- Niveau 2: Je maximale elementaire mana wordt met 2 verhoogd.
- 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. Bij aankoop van iedere spreuk van Wit magie, krijg je 1 extra elementaire mana.
- Niveau 2: Je maximale elementaire mana wordt met 2 verhoogd.
- 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. Bij aankoop van iedere spreuk van Zwart magie, krijg je 1 extra elementaire mana.
- Niveau 2: Je maximale elementaire mana wordt met 2 verhoogd.
- 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.
- Voor ieder niveau dat je hiervan aankoopt, krijg je 1 extra mana meer per dag en wordt de vaardigheid 1 duurder (2 xp en 2 mana op niv. 2, 3 xp en 3 mana op niv. 3,

etc.). Er zit geen maximum aan het aantal keren dat je deze vaardigheid kan aankopen.

Ritualist

Kosten: 1 punt

Effect: Je kunt rituele vormen maken waarin rituelen gedaan kunnen worden (bijvoorbeeld: cirkels, driehoeken of ingewikkelde geometrische patronen). Deze rituelen kunnen voor allerlei doeleiden worden gebruikt, zoals: het effect "Mass" toevoegen aan een spreuk, het uitvoeren van magische effecten die niet in de spreukenlijst voorkomen, of het zelf maken van een portaal naar de gauntlets van de elementaire werelden. 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 in een ritueel stoppen.

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

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 in het ritueel.

Niveau 3: Iedereen kan mana toevoegen aan jouw ritueel. Bovendien kunnen je rituelen alleen gebroken worden door een niveau 3 "Ritual breaker".

Niveau 4: De mana die in jouw ritueel wordt gebruikt, telt dubbel.

Ritual breaker

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 gebedenlijsten.

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 in het "Gebeden en Spreuken" boek op de website.

Gebeden werken betreffende niveaus hetzelfde als alle andere vaardigheden: je hebt te allen tijde een gebed van niveau 1 in de specifieke tak nodig om een niveau 2 gebed van dezelfde soort te leren. Voor elke extra niveau 2 gebed heb je evenveel niveau 1 gebeden nodig van deze tak: "De basis moet even breed zijn als de top."

Het aankopen van gebeden kost 1 punt voor niveau 1, 2 punten voor niveau 2, 3 punten voor niveau 3 en 4 punten voor niveau 4.

Klasse vaardigheden

High Priest

Vereiste: 40 punten uitgegeven binnen de Priest klasse. Je moet tevens ten minste niveau 4 in "Priesthood" hebben.

Kosten: 5 punten

Effect: Je bent de andere priesters ontstegen. Je bent een leider van een priestergemeenschap. Je kan ook 3x per dag een niveau 1 of 2 gebed innate gebruiken. 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. Tevens heb je DR 2 tegen schade van het element van jouw God.

Niveau 3: Je kan 1x per evenement, zonder hiervoor Divinity te gebruiken, een hogere servitar oproepen en deze vragen om een gunst. De servitar mag dit weigeren, maar zal alternatief aanbieden indien die mogelijk is.

Je kan lagere Servitars bevelen dingen voor je te doen. Deze kunnen dit niet weigeren. Hierdoor zullen lagere servitars je begeleiden tijdens kerkdiensten en ceremonies. Deze zullen hierdoor succesvoller zijn.

Niveau 4: Je wordt opgenomen als servitar zodra je dood gaat. Hierdoor kan je na de dood van je personage eventueel verder spelen als lage servitar van jouw God (in overleg met spelleiding).

Tevens zijn alle niveau 1 gebeden van jouw God "Innate" en kan je 3x per dag een gebed van maximaal niveau 3 zonder Divinity gebruiken.

Priesthood

Kosten: 2 punten

Niveau 1: Je kiest een God uit, of kiest het pantheon als geheel; hiervoor predik je jouw interpretatie van zijn of haar wetten. Hierdoor kan je 1x per evenement een dienst

organiseren. Er moet een spelleider minstens 20 minuten van tevoren ingelicht zijn, zodat de spelleiding eventueel wat kan voorbereiden. Tijdens deze dienst kan je vraagstukken voorleggen en duidelijkheid krijgen over wat jou God van jullie wil. Een servitar kan verschijnen of er kunnen bijv. visioenen opgeroepen worden. Tevens 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 met elkaar. Bovendien kan je zielen van gestorvenen doorsturen naar jouw Godheid wanneer je tevens Gelovige bent van dezelfde Godheid.

Niveau 2: Je krijgt 4 extra Divinity. Tevens kan je vervloekingen opheffen door hiervoor een speciale ceremonie te houden. Dit kan ook worden gedaan zonder de vaardigheid "Ceremony Master". Je telt hiervoor als niveau 1 in deze vaardigheid.

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

Niveau 4: Je kan 1x per evenement, zonder hiervoor Divinity te gebruiken, een lagere servitar oproepen en deze vragen iets te doen. De servitar mag dit weigeren, maar zal met een alternatief komen, indien die mogelijk is.

Extra Divinity

Kosten: 3 punten

Effect: Deze vaardigheid geeft je personage 2 extra Divinity per dag. Deze kun je gebruiken voor gebeden of ceremonies.
Voor ieder niveau dat je hiervan aankoopt, krijg je 2 extra Divinity meer per dag en wordt de vaardigheid 1 punt duurder (4 punten en 4 Divinity op niv. 2, 5 punten en 6 Divinity op niv. 3, 6 punten en 8 Divinity op niv. 4, etc.). Er zit geen maximum aan het aantal keren dat je deze vaardigheid kan aankopen.

Ceremony master

Kosten: 1 punt

Niveau 1: Je kan een ceremonie houden ter ere van jouw God. Hiervoor offer je een hoeveelheid Divinity op om je Godheid om een verandering in de wereld te vragen. Hierbij zal een servitar, al dan niet zichtbaar, de kracht van de ceremonie gebruiken om deze verandering te laten gebeuren.

Een ceremonie behoort aan de volgende eisen te voldoen:

- De gesproken tekst, gebruikte relieken/voorwerpen en handelingen moeten in lijn zijn met de leer van je Godheid en duidelijk maken wat het doel van de ceremonie is.
- De Divinity die wordt gebruikt in de ceremonie, moet een doel dienen.

Alleen de ceremoniemeester kan Divinity in de ceremonie stoppen.

Indien dit in lijn is met je Godheid, kan er eventueel ook HP worden gebruikt in plaats van Divinity. Hiervoor moet ceremoniemeester deze HP afnemen bij de verstrekker en toevoegen aan de kracht van de ceremonie.

Aan het einde van een ceremonie, wordt alle Divinity die niet gebruikt is, meegenomen door de servitar.

Niveau 2: Je krijgt per deelnemer aan de ceremonie 1 extra Divinity in de ceremonie.

Niveau 3: Iedereen kan Divinity toevoegen aan de ceremonie.

Niveau 4: De servitar zal de Divinity die in de ceremonie wordt geleverd, verdubbelen.

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 dag 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 kan je 2x per dag, eenieder die hem aanraakt de waarheid laten vertellen voor 1 encounter. Als er door deze persoon een leugen verteld wordt, krijgt diegene permanent 1HP minder. 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 dag 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 1x per dag een voorwerp ter grootte van max. 2m bij 1m bij 1m vernietigen. 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 dag 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 2x per dag jezelf en 1 iemand meenemen in een innate "Tree Transport", zonder hiervoor Divinity te gebruiken. 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 dag 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 1x per evenement voor 1 encounter immuun voor normale schade maken. 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 dag 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 2x per dag iemand immuun voor “Mind affecting” effecten maken voor 1 encounter. 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 dag 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 4x per dag een component naar keuze (max. niveau 2) laten verschijnen. 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 dag 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 1x per dag het gebed innate “Total Body Heal” gebruiken, zonder hiervoor Divinity te gebruiken. 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 dag 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 1x per dag het gebed innate “Mediator” gebruiken, zonder hiervoor Divinity te gebruiken. 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 basisboek is enkel de wereldkaart opgenomen. In het boekje "De wereld en Gebieden" te downloaden van de website 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 spelleters via kederan@live.nl.

Wereldkaart



Items

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. De complete itemlijst is te downloaden van de website.

Bij karaktercreatie ontvang je 200 extra ducaten (bovenop je startgeld) die je aan een kampement mag uitgeven. Denk hierbij bijvoorbeeld aan de aankoop van een tent, een kist om spullen in op te slaan en een spiegel. Deze zijn enkel te besteden bij karaktercreatie en vervallen na het maken van een karakter.

Let op: Houdt er bij het aankopen van IC spullen rekening mee dat je zelf zorg dient te dragen voor een Physrep.



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 of schild vernietigd. Je AP op die locatie 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.

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.

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 -X te staan. Waarbij de X gelijk is aan je max HP. Je AP blijft wat het was. Je sterftijd is verkort tot 2 minuten en 30 seconden (halve reguliere tijd). Deze call is altijd "Through". Duratie: permanent.

Fear: Mind Affecting. Je rent doodsbang weg van diegene die dit effect op jou gebruikt. Indien dit niet mogelijk is, val je op de grond en verdedig je jezelf. Duratie: Short.

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 tijdelijke 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 tijdelijke schade. Een persoon raakt bewusteloos op het moment dat hij net zoveel tijdelijke (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. 1HP van normale genezing haalt alle Non Lethal schade weg, anders wordt de persoon 5 minuten na de laatste Non Lethal schade wakker. 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 "Triple" 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 1" of "2 HP Poison 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 (beginnend na de encounter) tot het volledig (op het juiste niveau) genezen wordt.

N.B. De volgende "Poison" effecten gaan direct wél af:

- "Sleep"
- "Blind"
- "Strength 0"

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! Bovendien gelden de reguliere regels voor het verliezen van HP.

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: Je kan van wapens en schilden een focus maken zodat je met een wapen of schild in je dominante hand nogsteeds kan casten.

Divine: 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 pijn is doelmatig bewegen onmogelijk en kun je alleen schreeuwen. Duratie: Short.

Trapped: Het doelwit wordt volledig vastgehouden, hierdoor kan deze zijn armen en benen niet gebruiken. Duratie: Medium

Triple: Dit effect doet 3 punten schade.

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