



# Kederan

Regelsysteem V5

“Rassen en Volkeren”

## Een ras kiezen

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

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

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

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

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

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

## Inhoudsopgave

Een ras kiezen.....	1
Inhoudsopgave .....	2
Humans.....	3
Dwarves.....	5
Elves.....	10
Beastling .....	15
Dragonborn .....	18
Faeryfolk.....	23
Firbolg.....	25
Gnomes .....	28
Goblins.....	31
Halflings .....	34
Nephilim .....	37
Orcs.....	42
Pookah.....	43
Redcaps .....	46
Shifters.....	50
Willings .....	53

## Humans

### Algemene rasinformatie

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

### *Persoonlijkheid en morele richtlijn*

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

### *Fysieke beschrijving*

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

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

### *Onderlinge relaties*

Afhankelijk van de samenleving waarbinnen Humans opgroeien, kiezen zij rond hun 18<sup>e</sup> levensjaar een partner, of wordt er een partner voor hen gekozen. Hun paringsritueel is net zo gevarieerd als de Human zelf. Dit paringsritueel kan enkele minuten tot verscheidene jaren in beslag nemen. Bij de Human draagt het vrouwtje het ontwikkelende kind in haar buik. De draagtijd is gemiddeld 9 maanden, waarna het kind ter wereld komt. De nestgrootte van de Human is doorgaans 1, hoewel er in uitzonderlijke gevallen ook twee- of drielingen geboren worden. De bevalling, zoals het werpen van het kind genoemd wordt, is voor de Human een zeer risicovolle gebeurtenis. Zonder medische hulp van een arts of vroedvrouw is de kans dan ook aanzienlijk dat de Human komt te overlijden.

### *Landen*

Zoals eerder beschreven, zijn Humans over de hele wereld van Kederan te vinden. Hun kennis en leervaardigheid, evenals hun kracht om te vernietigen, heeft enkelen van hen zelf tot in de diepste mijnen van het Dwergenrijk gebracht. Hierdoor zijn Humans ook in aanraking gekomen met de Drow die hier leven. De Drow houden de fysiek sterke Human mannen en een enkele Human vrouw heeft zich zelfs opgewerkt tot hoger in de rangen van de Drow. Verder zijn de Humans in Neovare, The Kingdom of Arum, Kortoga en in Dark Dannings in alle hoeken van de samenleving aanwezig. In het



Mystic Forest worden Humans geweerd door de Halflings en de Elven die daar wonen. En in de Noordelijke Lost Plains is de dunne en tere mensenhuid niet opgewassen tegen de grillen van de natuur. Wel leven er, in de drie dorpen van The Lost Plains, Humans die daar handeldrijven of andere bezigheden hebben.

#### *Religie*

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

#### *Taal*

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

#### *Namen*

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

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

#### *Avonturiers van dit ras*

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

#### *Specifieke raseigenschappen*

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

Vrij te verdelen skillpoints	20
Startkapitaal:	475 dukaten

## Dwarves

### Algemene rasinformatie

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

### *Persoonlijkheid en morele richtlijn*

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

### Mountain Dwarves

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

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

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

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

### **Clan Armrus**

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

### **Clan Gremmur**

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

### **Clan Gralmin**

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

### **Clan Bromgurn**

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

### **Clan Hjolron**

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

### **Clan Umrom**

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

### **Clan Granrak**

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

### **Dark Dwarves**

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

De Dark Dwarves zijn ook onderverdeeld in clans waaruit de Forge Lord gekozen wordt door de Stonecouncil. Deze council wordt 1 jaar voor het sterven van de Forgelord opnieuw samengesteld uit 3 leden van iedere clan. Het verkiezingsproces duurt meestal een jaar waarin de oude Forgelord van de Dark Dwarves verder regeert onder toezicht van een Elder uit de Doomsmiter clan. Dit om te voorkomen dat de leider in dienst misbruik maakt van zijn macht om de verkiezingen te beïnvloeden.

De Stonecouncil mag vrij stemmen binnen de verkiezing, dit leidt ertoe dat er binnen iedere clan alleen gestemd wordt op een persoon uit de eigen clan. Je zou denken dat er door dit proces eeuwig door gedebatteerd wordt maar tegen het einde van het jaar weten de Dark Dwarves altijd een nieuwe Forge Lord te kiezen.

### **Clan Doomsmiter**

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

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

### **Clan Redslasher**

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

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

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

### **Clan Rockwomb**

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



zijn clannaam gekozen door Clan Rockwomb. Alleen de royale bloedlijnen in de clans worden automatisch geplaatst in hun bijbehorende clans.

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

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

#### *Fysieke beschrijving*

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

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

#### *Onderlinge relaties*

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

#### *Landen*

##### **Dark Dwarves**

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

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

## Mountain Dwarves

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

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

### Religie

Onder de Dark Dwarves zijn vele oude gebruiken die de Mountain Dwarves ook hebben: het geboorteritueel van een groot feest geven bijvoorbeeld. Daarnaast wordt ook bij beide volkeren hun koning of Forgelord, zoals de Dark Dwarves hem noemen, gekozen door de Clan elders. Beide volkeren hebben ook clanspecifieke rituelen die vooral met familie, goud en feesten te maken hebben.

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

### Taal

Beide volkeren spreken Common en Dwergeren.

### Namen

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

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

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

### Avonturiers van dit ras

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

### Specifieke raseigenschappen

Vrij te verdelen skillpoints: 16  
Startkapitaal: 495 dukaten

Kies 2 vaardigheden uit de onderstaande lijst	
<b>Dungeon Knowledge</b>	Wanneer je ondergronds bent, weet je altijd de weg terug te vinden. Je kunt zien in het donker.
<b>Dwarven Plate</b>	Als je op alle locaties metaal pantser draagt, krijg je er 1 AP bij op je torso.
<b>Rune Knowledge</b>	Je kent het runenalfabet, je kunt er echter verder nog niets mee.
<b>Dwarven Gold</b>	Je ontvangt 100 dukaten extra bij karaktercreatie.
<b>Dwarven Toughness</b>	Je krijgt 1 extra HP.

## Elves

### Algemene rasinformatie

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

- High Elves
- Wood Elves
- Half Elves
- Drow

### *Persoonlijkheid en morele richtlijn*

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

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

#### **High Elves**

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

#### **Wood Elves**

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

#### **Half Elves**

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

#### **Drow**

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

### *Fysieke beschrijving*

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

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

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

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

### *Onderlinge relaties*

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

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

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

### *Landen*

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

### *Religie*

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

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



### *Taal*

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

### *Namen*

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

### *Avonturiers van dit ras*

#### **Drow**

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

#### **High Elves**

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

#### **Wood Elves**

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

#### **Half Elves**

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

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

#### **Drow**

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

### *Specifieke raseigenschappen*

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

Een kind blijft nog minstens een jaar in zo een vruchtzak tot de voedingsstoffen van vruchtzak niet meer voldoen om het kind te voeden. Als het kind sterk genoeg is, scheurt hij zelf de vruchtzak open.

De Elf wordt wel geboren als baby en zal vanaf dat moment moeten worden verzorgd en gevoed door de ouders of verzorgers.

#### *Vaardigheden High Elves*

Vrij te verdelen skillpoints: 18  
Startkapitaal: 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

### Algemene rasinformatie

Beastling zijn net zo divers als de dieren waaraan zij hun uiterlijke kenmerken en karaktereigenschappen ontleen. Wat zij echter allen gemeen hebben is dat zij een natuurlijke band voelen met de natuur en de verschillende dieren die hierin leven. Beastling kunnen op verschillende manieren gecreëerd zijn. Zo is een deel van de op Kederan levende Beastling van oorsprong gecreëerd door de Goden, zoals alle andere sterfelijke rassen. Een ander deel is later gecreëerd door krachtig magiërs, alchemisten en ritualisten in een poging verschillende wezens met elkaar te combineren. Deze Beastling verschillen dus in oorsprong. Echter, het verschil is over het algemeen niet uiterlijk zichtbaar.

### Persoonlijkheid en morele richtlijn

De persoonlijkheid van een Beastling komt over het algemeen overeen met de persoonlijkheid van het dier waar zij het meeste op lijken. Om deze reden zal een Beastling met de kenmerken van een vos vaak wat meer op zijn hoede zijn en zal een Beastling met de kenmerken van een hond waarschijnlijk een zeer loyale vriend zijn. De specifieke persoonlijkheid van dit ras is dan ook niet algemeen vast te leggen.

### Fysieke beschrijving

Beastling houden qua uiterlijk het midden tussen een dier en een mens(achtige). Het is per Beastling verschillend in welke mate hij mensachtige en dierlijke uiterlijke kenmerken heeft. Niet zelden hebben zij de kenmerkende oren en staart van het specifieke dier, of vleugels in het geval van een vogelachtige Beastling. Het uiterlijk van de Beastling is dan ook zo divers als het dierenrijk, maar is wel sterk afhankelijk van de (geboorte)plaats. Zo zullen er betrekkelijk meer vos-, das-, en wolfachtige Beastling voorkomen in een bosrijke omgeving, terwijl beer- en lynxachtige Beastling meer gezien worden in bergachtig gebied.

De meeste Beastling hebben, qua kleding, een sterke voorkeur voor groen- en aardedinten en natuurlijke stoffen. Ze dragen vaak kleding gemaakt van soepel vallende doeken en gewaden wanneer zij zich niet specifiek veel door het bos hoeven bewegen. Wanneer zij voornamelijk in het bos wonen is de kleding over het algemeen praktischer van aard.

Jong:	0 – 10
Volwassen:	11 – 30
Middelbare leeftijd:	31 – 40
Oud:	41 – 60

### Onderlinge relaties

Op enkele solitair levende Beastling na, leven de meeste Beastling in groepen. Deze groepen kunnen familiebanden als basis hebben, maar ook kan het zijn dat de Beastling los van hun achtergrond hebben besloten samen te leven. Een dergelijke groep wordt, ongeacht het specifieke type Beastling, altijd een roedel (of "pack") genoemd. Binnen deze roedel wordt, afhankelijk van de eisen gesteld door de roedel, een "Alpha" gekozen. Deze Alpha is de leider van de roedel en maakt de belangrijke beslissingen.

Sommige Beastling verkiezen een leven onder de andere rassen boven het leven in een roedel. Regelmatig is dit eigen keuze, maar niet zelden is deze Beastling verstoten uit zijn eerdere roedel. Beastling vormen op een dergelijk moment een normaal deel van de normale bevolking. Vanwege



hun dierlijk voorkomen wordt er door andere rassen vaak wat neergekeken op Beastling. Echter, zij zijn vaak zeer kundig op een specifiek vlak (afhankelijk van het type Beastling) en dragen zo hun steentje bij aan de maatschappij.

#### *Landen*

Beastling komen over de hele wereld van Kederan voor. Echter, afhankelijk van het gebied worden er specifieke typen Beastling waargenomen; zij zijn allen zo veel mogelijk aangepast aan hun omgeving. Binnen de Lost Plains bevindt zich echter een exceptioneel grote hoeveelheid Beastling. Dit omdat ze hier vereerd worden als Goden en hier dus alles kunnen krijgen dat hun hart zich begeerd.

#### *Religie*

De meeste Beastling zijn relatief vrije geesten die zich weinig bezighouden met Goddelijke zaken. Echter, ook onder Beastling zijn aanhanger van alle Goden te vinden. Welke specifieke God aangehangen wordt is voornamelijk afhankelijk van de specifieke Beastling. Deze zal namelijk altijd een God zoeken waar zijn kwaliteiten en eigenschappen het meest mee overeen komen. Vanwege hun nauwe band met de natuur, echter, is de Huntress breder vertegenwoordigd dan elke andere God.

#### *Taal*

Beastling spreken de Taal der Dieren, alsook (vaak ietwat gebroken) "Common"

#### *Namen*

Beastlingnamen zijn over het algemeen kort en makkelijk te onthouden; in regel zijn zij niet langer dan twee lettergrepen. En niet zelden zijn ze direct afgeleid van dierlijke geluiden, gebeurtenissen of voorwerpen. Over het algemeen nummeren Beastlingouders hun kroost, voor deze hun "gegeven naam" zullen ontvangen. Zodra het karakter van het kind duidelijk naar voren komt, of aan de hand van een belangrijke gebeurtenis, ontvangt het kind dan zijn definitieve naam. Zelden wordt hierbij onderscheid gemaakt tussen de verschillende geslachten, hoewel bepaalde namen wel mannelijker of vrouwelijker kunnen klinken.

Beastlingnamen: Luna, Blackpaw, Grauw, Grom, Klauw, Witte, Maan, Sok.

#### *Avonturiers van dit ras ...*

Beastling zijn zo divers als het dierenrijk waar zij van afgeleid zijn. Over het algemeen stellen zij zich wat afwachtend op naar onbekenden, maar als ze eenmaal ontdooid zijn, zijn zij over het algemeen prettig in de omgang. Ondanks hun soms wat wild, of juist schattige voorkomen, zijn zij zeker een ras om rekening mee te houden. Ze kunnen sluw zijn als een vos, maar ook sterk als een beer. Ze kunnen vriendelijk en open zijn, of gesloten en achterdochtig. Maar allen hebben zij hun unieke kwaliteiten die zeker een waardige aanvulling kunnen zijn aan een groep.

#### *Vaardigheden Beastling*

Vrij te verdelen skillpunten:	16
Startkapitaal:	425 dukaten

<b>Kies 2 vaardigheden (die bij je karakter passen) uit de onderstaande lijst</b>	
<b>Darkvision</b>	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
<b>Natural Weapons</b>	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.
<b>Hardened Skin</b>	Je hebt een harde huid die je 1AP extra geeft op elke lokatie. Deze regenerereert de volgende ochtend bij Tijd-In.
<b>Resist &lt;element&gt;</b>	Je ontvangt 1 schade minder van het gekozen element.
<b>Cold Blooded</b>	Je mag 1x per dag een "mind affecting" effect negeren.
<b>Poison Glands</b>	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.
<b>Aquatic body</b>	Je kunt onder water ademen. Bovendien kan je door 15 minuten je wond onder (stromend) water te houden, 1 HP regenereren. Hiermee tevens ontbrekende lichaamsdelen worden teruggegroeid. Ten slotte bezit je 1 total HP minder!
<b>Natural Light</b>	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).
<b>Winged leap</b>	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)
<b>Fast Stride</b>	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.
<b>Dig</b>	Je kunt jezelf 1x per encounter 7m ondergronds bewegen, mits de ondergrond omwoelbaar is. Alles waar je met een schep doorheen komt, kan je ook doorheen. Je laat geen gang achter.

## Dragonborn

### Algemene rasinformatie

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

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

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

### *Persoonlijkheid en morele richtlijn*

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

### *Fysieke beschrijving*

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

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

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

### *Onderlinge relaties*

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

Wanneer een Dragonborn eenmaal een persoon beschouwt als gelijkwaardige (gebaseerd op eer, rijkdommen, aanzien, etc.), dan zul je al snel merken dat de Dragonborn een invloedrijk ras is. Er heerst, tijdens de zomerperiode, uiterste neutraliteit tegenover inwoners van Kortoga. Ze zullen hen niets aandoen door de aloude wapenstilstand. Eenmaal in de winter, zullen personen uit Kortoga een voorkeursdoelwit zijn van Dragonborn om te ontdoen van bezittingen. Dit zullen zij niet snel zelf doen; maar zullen hun invloed aanwenden om dit voor elkaar te krijgen en zich vervolgens te goed doen aan de vergaarde rijkdommen.

### Neovare

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

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

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

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

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

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

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

### Religie

Goden spelen in het leven van de Neovarieten geen grote rol. De personen die een God aanhangen kunnen terecht in een van de specifieke tempels die verspreid liggen over de eilandengroep; elke



God is vertegenwoordigd op Neovare. Echter, het zijn voornamelijk de drie draken die echt aanbeden worden op Neovare.

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

#### *Taal*

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

#### *Namen*

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

#### *Avonturiers van dit ras*

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

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

#### *Specifieke raseigenschappen*

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

Jong: 0 – 20  
 Volwassen: 21 – 50  
 Middelbare leeftijd: 51 – 65  
 Oud: 66 – 80

### Dragonborn “Dragonblood” abilities

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst	
<b>Elemental breath</b>	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.
<b>Elemental Resistance</b>	Je ontvangt 1 schade minder op HP van effecten van het gekozen element.
<b>Dragonic Magic</b>	Je kunt een elementaire spreuk die pantser verstevigd 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.
<b>Shaman of the dragon</b>	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

Jong: 0 – 25  
 Volwassen: 26 – 65  
 Middelbare leeftijd: 66 – 100  
 Oud: 101 – 130

### Dragonborn “Dragonskin” abilities

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst	
<b>Winged leap</b>	Je kan 1x per encounter met je vleugels een sprong maken. Hierdoor kan je jezelf 7m verderop weer naar 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)
<b>Tail trip</b>	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)
<b>Hardened skin</b>	Je hebt een harde huid die je 1 AP op torso en alle ledematen extra geeft. Deze regenerereert de volgende ochtend bij Tijd-In.
<b>Natural Weapons</b>	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

Jong: 0 – 30  
Volwassen: 31 – 70  
Middelbare leeftijd: 71 – 120  
Oud: 121 – 160

### Dragonborn “Dragonheart” abilities

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst	
<b>Hardened Will</b>	Het effect van mind affecting spreuken duurt bij jou maar 30 seconden, ongeacht van hoelang dit effect normaal gesproken duurt.
<b>Dragonheart</b>	Je kunt jezelf 3x per dag 1HP genezen. Deze vorm van regeneratie duurt 1 encounter per HP en vereist een warmtebron.
<b>Dragon Soul</b>	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).
<b>Dragon Connection</b>	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

### Algemene rasinformatie

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

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

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

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

### Persoonlijkheid en morele richtlijn

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

### Fysieke beschrijving

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

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

### Onderlinge relaties

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

### Landen

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



### Religie

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

### Taal

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

### Namen

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

### Avonturiers van dit ras

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

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

### Specifieke raseigenschappen

Vrij te verdelen skillpunten: 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 regenerereert 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 regenerereert 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 fearyfolk abilities	
Faeryfolk	Evolueert fysiologisch naar gelang de ontwikkelrichting van het Faeryfolk lid.
Omniglot	Je kan in alle rastalen communiceren door spraak.

## Firbolg

### Algemene rasinformatie

#### *Persoonlijkheid en morele richtlijn*

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

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

#### *Fysieke beschrijving*

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

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

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

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

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

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

#### *Onderlinge relaties*

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

#### *Landen*

De originele thuislanden van de Firbolg bevinden zich in oud-Krimmhild. Niemand weet meer exact waar ze precies hebben gewoond; enkel dat zij een van de oerrassen uit die landstreken zijn. Na de

kolonisatie van oud-Krimmhild zijn zij door de mens verdreven van oud-Krimmhild naar de Elementaire Gauntlet van Zwart waar zij lang hebben gebroed op hun plan om hun herintrede te doen op de wereld van Kederan en wraak te nemen voor hun onterechte ballingschap door de "Lichtlopers" naar de eerdergenoemde Gauntlet.

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

### Religie

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

### Taal

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

### Namen

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

### Avonturiers van dit ras

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

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

### Specifieke raseigenschappen

Vrij te verdelen skillpunten: 10  
Startkapitaal: 350 dukaten

Firbolg Abilities	
<b>Shadowwalker</b>	Firbolg hebben eenzelfde abilitie als Bush Ranger niveau 1, maar dan in schaduwen.
<b>Icy touch</b>	Iedere Firbolg kan tot 1x per dag iemand aanraken en bevriezen. Dit geeft een "Trapped" effect.
<b>Teleport through Shadows</b>	De Firbolg stapte 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.

<b>Lightbane</b>	Firbolg zal altijd proberen te vluchten voor (fel) licht. Effecten die "Vuur" schade doen, doen 1 schade meer.
<b>Creature of Darkness</b>	Gedurende de schemering/nacht (tussen avondeten en ontbijt) is een Firbolg fysiek slechts te raken met elementaire schade.





## Gnomes

### Algemene rasinformatie

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. Waar de gnomes exact vandaan komen is niet met zekerheid te zeggen; hoewel regelmatig beweerd wordt dat zij afstammelingen zijn van de meest kundige, nieuwsgierige en intelligente dwergen. Hoewel er meerdere eeuwen geleden al wel eens Gnomes gezien werden, werkend onder de mensen, hebben zij zich circa 100 jaar geleden definitief gegroepeerd en zijn zij graag geziene inwoners van Aurum.

### Persoonlijkheid en morele richtlijn

Hoewel Gnomes een relatief divers ras vormen, bezitten zij allen een natuurlijke nieuwsgierigheid en drang tot bouwen en uitvinden. Ze zijn een vriendelijk ras dat zich open opstelt tegenover de meeste andere rassen. Tegenover andere wezens met hetzelfde beroep kunnen zij soms wat achterdochtig zijn, bang dat deze persoon er met hun ideeën vandoor gaat. Onder Gnomes wordt het dan ook als zeer kwalijk gezien om andermans ideeën over te nemen en deze te presenteren als eigen ideeën; hoewel dit niet betekend dat dit nooit voorkomt. Gnomes kunnen soms in hun drang naar nieuwe ontdekkingen wat onbesuisd zijn, waardoor zij (onbedoeld) zichzelf en anderen in gevaar kunnen brengen.

### Fysieke beschrijving

Wat het uiterlijk betreft delen Gnomes veel eigenschappen met mensen hoewel ze klein van stuk zijn; zoals de dwergen. Zowel mannelijke als vrouwelijke Gnomes hebben vaak felgekleurd haar dat kan voorkomen in alle kleuren van de regenboog. Met name de vrouwen hechten veel waarde aan hun haar en dragen hun haar vaak in opvallende, excentrieke kapsels. Naast hun kleine postuur is dit wat Gnomes (qua uiterlijk) het meest onderscheid van andere rassen.

Gnomes kleden zich over het algemeen praktisch, zodat hun kleding geen belemmering vormt bij hun werkzaamheden. Ze zijn over het algemeen (extreem) trots op hun beroep en algemene vaardigheden, waardoor het ambacht van een Gnome vaak goed af te leiden is aan de dagelijkse kleding die hij draagt. Zo zal een uitvinder maar al te graag zijn werkschort buiten zijn werkplaats dragen; altijd enthousiast om ter plaatse een nieuw project te starten.

Jong:	0 – 25
Volwassen:	26 – 100
Middelbare leeftijd:	101 – 120
Oud:	121 – 150

### Onderlinge relaties

De meeste Gnomes leven binnen kleine communes onder de andere rassen. Over het algemeen zijn ze vriendelijk en nieuwsgierig tegenover andere rassen. Mede-Gnomes uit andere groepen worden soms, echter, initieel met enige achterdocht benaderd. Maar na deze aanvankelijke wantrouwendheid worden, als deze onterecht gebleken is, gemakkelijk vriendschappen voor het leven gesloten. Binnen de communes heerst een redelijk losse hiërarchie. Meestal is de Gnome die het beste is in argumenteren waarom hij het beste hoofd zou zijn, de leider. Deze leider stelt eventueel andere Gnomes aan om eindverantwoordelijk te zijn voor een bepaalde taak binnen de

commune; zoals aankoop van goederen en grondstoffen, transport, rapportages, et cetera. Maar de meeste zaken gaan gewoon in samenspraak met de volledige commune.

#### *Landen*

Hoewel Gnomes, alleen of in groepen, over heel Kederan worden waargenomen; bevindt de grootste concentratie zich in Aurum. Hier hebben zij kleine vestingen opgezet in Ironhaven; waar zij dichtbij het bos zitten voor grondstoffen en nabij de rivier voor transport van materialen en uitvindingen naar Goldcourt.

#### *Religie*

Onder Gnomes bevinden zich relatief weinig priesters of andere geestelijk leiders. Echter, de meeste Gnomes hangen wel een God aan, om hen te begeleiden bij het maken van nieuwe producten, apparaten en machines. De Goden die voornamelijk door Gnomes aangehangen worden zijn Rach'tsor; de God van chaos en creatie, en in mindere mate Tarkyss; de God van arbeid, smeden en bescherming.

#### *Taal*

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

#### *Namen*

De voornamen van Gnomes zijn over het algemeen twee, drie of vier lettergrepen lang en worden uitgekozen door de ouders. De achternaam van Gnomes wordt door henzelf gekozen op het moment dat zij volwassenheid bereiken en een ambacht hebben gekozen. Deze achternamen zijn dan ook vaak van hun ambacht afgeleid.

Vrouwelijke voornamen: Saranella, Kindy, Lisalie, Kirstin, Ginalia.

Mannelijke voornamen: Jalfin, Bolfin, Gearton, Halbert.

Gekozen achternamen: Microthrottle, Ironforger, Sparkcoil, Potionbrewer.

#### *Avonturiers van dit ras ...*

Gnomes kenmerken zich voornamelijk door hun felgekleurde haar. Met name de vrouwen kunnen haar hebben in alle mogelijke kleuren van de regenboog. Maar ook het haar van de mannen heeft regelmatig een excentrieke kleur, hoewel over het algemeen minder fel dan dat van de vrouwen. Aan hun kleding is over het algemeen sterk hun ambacht af te lezen, schorten, veiligheidsbrillen en stofjassen zijn regelmatig basis van hun dagelijkse tenue. Dit helpt ze om snel te kunnen schakelen en hun vaardigheden ten volle in te kunnen zetten. Hoewel ze zichzelf en anderen regelmatig van de regen in de drup helpen door hun nieuwsgierigheid en ambitie, dragen ze veel bij door hun inventiviteit en aparte kijk op de normale dingen in het leven.

Vrij te verdelen skillpunten: 17  
Startkapitaal: 445 dukaten

#### **Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst**

<b>Tinkerer</b>	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.
<b>Curiosity</b>	Als je componenten gaat zoeken, vind je 1 extra component en mag je er 1 extra kiezen.
<b>Invention</b>	Je kan aan een recept 1 extra component (excl. Rune en Halffabricaten) toevoegen, welke diens effect toevoegt aan het gemaakte voorwerp.
<b>Animal charisma</b>	Je kan 1x per dagdeel een Charm op een dier of Beastling gebruiken.

## Goblins

### Algemene rasinformatie

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

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

### Persoonlijkheid en morele richtlijn

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

### Fysieke beschrijving

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

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

### Onderlinge relaties

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

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



### *Landen*

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

### *Religie*

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

### *Taal*

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

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

### *Namen*

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

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

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

### *Avonturiers van dit ras*

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

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

### *Specifieke raseigenschappen*

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

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

Vrij te verdelen skillpoints: 18  
Startkapitaal: 445 dukaten

<b>Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst</b>	
<b>Cold blooded</b>	Je mag 1x per dag een mind affecting effect negeren.
<b>Tinkerer</b>	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.
<b>Enhance poison</b>	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.
<b>“Stop! That’s mine!”</b>	Zodra je wordt beroofd van spullen op je persoon, kan je het gestolen voorwerp terugvinden door de specifieke Goblin geur die er aan hangt te volgen. Je weet hierdoor wie je beroofd heeft op het moment dat je het terugvindt.



## Halflings

### Algemene ras informatie

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.

Omdat Halflings zo weinig op één plaats blijven, weten ze veel over de wereld en de personen die er in wonen. Deze kennis maakt ze echter niet wereldschuw of sterk bevooroordeeld. Hun immer aanwezige nieuwsgierigheid en optimisme maakt voor hen van iedere dag een nieuwe uitdaging. Het is dan ook vreemd om een Halfling te treffen, die een buitenkans uit de weg gaat. Hoeveel gevaar er ook bij kan komen kijken.

### Persoonlijkheid

De roep van de open weg is muziek voor de oren van een Halfling. Hoewel het reizende leven veel ontberingen met zich meebrengt, verdragen de meeste Halflingen ze blijmoedig voor het voordeel van de vrijheid die geen permanent thuis biedt. Ze kunnen kamperen waar ze een veilige plek vinden, blijven zo lang ze willen, pakken dan in en gaan verder wanneer de drang hen treft.

### Fysieke beschrijving

Halflings zijn kort en taai, staan ongeveer een meter lang en wegen tussen 40 en 45 kilo. Vrouwelijke Halflings zijn iets korter dan mannen, maar niet minder sterk. Hun lichamen zijn goed geproportioneerd, hoewel veel Halflings een gezet postuur hebben.

De meeste Halflings hebben een blozende huid, donkere ogen en recht zwart haar, hoewel lichtere tinten haar in veel samenlevingen bekend zijn. Mannen dragen vaak bakkebaarden en/of snorren, hoewel ze bijna nooit baarden laten groeien. Alle Halflings geven er de voorkeur aan om hun haar lang, vaak gevlochten of op een bepaalde manier gestyled te dragen. Hun gelaatstrekken zijn gevoeliger dan die van mensen, en hun oren zijn langwerpiger en licht spits.

### Onderlinge relaties

Halflings zijn over het algemeen beminnelijke personen en ze vormen snelle vriendschappen met mensen die hun respect hebben verdiend. Dwaze individuen van welk ras dan ook, verdienen alleen hun minachting, maar zij die hun waarde bewijzen door een Halfling te helpen of door een van diens plannen te doorzien, zijn kandidaat voor een langdurige vriendschap. Menig woede van een zakenpartner werd afgewend, toen de Halfling die hem probeerde te bedriegen, in lachen uitbarstte en hem een drankje aanbood.

Voor het grootste deel zijn Halflings vrij tolerant ten opzichte van andere rassen. Ze waarderen hun eigen manieren en gaan ervan uit dat anderen hun waarde net zo waarderen. "Doe wat je wilt, zolang je niet betraapt wordt", zegt een oud Halfling-gezegde, en de meeste Halflings zijn heel blij om datzelfde concept ook uit te breiden naar andere rassen.

### Morele richtlijn

Omdat een Halfling vaak niet veel materiele bezittingen heeft, kijken ze vaak ook anders naar de bezittingen van anderen, dan veel andere rassen dat doen. Voor veel Halflings is het eigendom van anderen slechts een andere hulpbron die ze kunnen gebruiken en uitbuiten. Ze kunnen het verdienen

met eerlijke arbeid, ruilen voor geld of zelf vergaren - door het bijv. te stelen. De meesten hebben in ieder geval een spoor van diefstal in hun ziel. Als ze voedsel of geld nodig hebben en er geen gemakkelijke manier is om het te verkrijgen, voelen ze zich vrij om zichzelf helpen aan de goederen van degenen die naar hun mening meer dan hebben.

#### *Landen*

Hoewel halflings geen vaste landen hebben, vormen ze hechte gemeenschappen in de landen van anderen. Met name bij de Humans en Dwarfs zijn de steden zeer in trek bij hen. De gemeenschappen bestaan vaak uit enkele Halflings of hun families, maar zelden andere rassen. Ze werken prima samen met anderen, maar ware vriendschappen overstijgen de lijnen van ras slechts sporadisch.

De opportunistische aard van de Halflings zorgt ervoor, dat hele groepen bij een korte tijd naar een nieuwe kans, zoals een onlangs geopende mijn of in de nasleep van een grote strijd, te reizen. Even snel zijn ze echter weer weg, als er elders een betere kans opkomt, of de oude geen toekomst meer biedt.

#### *Religie*

Halflings leven voor de vrijheid en de open ruimte, dus veel van hen voelen dan ook een sterke band met zowel Rach'tsor als de Huntress. De eerste belooft hen de vrijheid van geest om nieuwsgierig te blijven naar alles wat het leven te bieden heeft en mogelijkheid om aan de constante verandering in hun leven te kunnen blijven wennen. De Huntress voorziet hen van veilige tochten tijdens hun reizen en voedt de immer hongerige magen van een Halfling.

Zij samen worden vaak gezien als de vader en moeder van de Halflings en volgens hun vertellingen, zijn deze twee Goden dan ook verantwoordelijk voor de schepping van het ras in tijd im memoriam. Eigenlijk alle Goden vinden menig volgeling in de Halflings, met uitzondering van Erasu. De perceptie op bezit en het verkrijgen ervan, brengt weinig van de Halflings naar de God van de Orde.

#### *Taal*

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. Dit stampt vooral uit hun besef dat ze voor hun plannen nog wel eens veilig onderling moeten kunnen communiceren en des te meer er geschreven is, des te eenvoudiger is het om de taal te bestuderen door buitenstaanders. Dit wordt dan ook vermeden.

#### *Namen*

In tegenstelling tot sommige andere rassen, waar namen met veel trots worden gedragen, hebben de Halflings daar niet zoveel boodschap aan bij hun eigen namen. Dit zijn voornamelijk de eigen naam, de clan- of familienaam en 'verkrege' namen. Al deze namen bestaan vaak uit (delen van) woorden uit de Halflingtaal die aan elkaar geplakt zijn. Dat er op deze manier compleet verschillende betekenissen kunnen ontstaan voor dezelfde naam, wordt vaak dankbaar gebruikt door de Halfling in kwestie.

#### *Avonturiers van dit ras ...*

Halflings gaan vaak alleen op pad om hun weg in de wereld te vinden. Halfling-avonturiers zijn meestal op zoek naar een manier om hun vaardigheden te gebruiken om rijkdom of status te verwerven. Het onderscheid tussen een halfling-avonturier en een halfling die alleen op zoek is naar "een grote score" kan wazig worden. Voor een halfling is avonturieren minder een carrière dan een kans. Hoewel het halfling-opportunisme soms eruitziet als diefstal of fraude voor anderen, is een



halfling-avonturier die vertrouwen leert krijgen in diens metgezellen, het zeker waard om op diens beurt te vertrouwen met je leven.

Vrij te verdelen skillpoints: 18  
Startkapitaal: 455 dukaten

<b>Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst</b>	
<b>Halfling charm</b>	Je kan 1x per dag een Charm gebruiken op personen.
<b>Festive</b>	Alcohol en drugs hebben geen effect op je. Boven telt de eerste Poison op een dag als 1 niveau lager.
<b>Opportunist</b>	Bij het gebruik van de Pickpocket vaardigheid kan je 2 voorwerpen stelen ipv 1 of 1x een voorwerp van 2 vuisten groot.
<b>Muse Scion</b>	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

### Algemene rasinformatie

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

### *Persoonlijkheid en morele richtlijn*

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

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

### *Fysieke beschrijving*

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

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

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

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

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

### *Onderlinge relaties*

De stammen van de Nephilim bestaan voor het grootste deel uit één 'type' Nephilim, dat wil zeggen; met slechts één type Servitar-ouder. In combinatie met de sterke theocratische besturing van de stammen, zijn de onderlinge relaties binnen een stam veelal goed. Bij dergelijke stammen bestaat een grote kans dat er een diversiteit aan rassen samenleven met hun Nephilim-kroost. De onderlinge

relaties tussen deze 'pure' rassen, zal in veel gevallen gematigd moeten worden als dit normaliter niet vriendelijk naar elkaar is. Dit om een leefbare situatie kunnen blijven behouden.

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

#### *Landen*

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

#### *Religie*

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

#### *Taal*

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

#### *Namen*

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

#### *Avonturiers van dit ras*

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

#### *Specifieke raseigenschappen*

Vrij te verdelen skillpunten:	4 minder dan basisras
Startkapitaal:	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
<b>Mohr</b>	Demonen	Rode huid, schubben, hoorntjes, 'hoekige' staart	"Innate Intimidate" (niv. 1 Mohr gebed) 1x/dag (zonder kosten van Divinity en incantatie).
<b>Mishka</b>	Sylphs	Blauwgroene huid en haar, bladeren/watermotief-tattoos	"Innate Azure protection" (niv. 1 Mishka gebed) 1x/dag (zonder kosten van Divinity en incantatie).
<b>Huntress</b>	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.
<b>Seductress</b>	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.
<b>Tarkyss</b>	Aardegeest	Lichtbruine huid en haar in aardetonen.	"Innate Learn Craft" (niv. 1 Tarkyss gebed) 1x/dag zonder kosten van Divinity en incantatie.
<b>Zorax</b>	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.
<b>Rach'tsor</b>	Chaos-geesten	Ongelijke oren, wisselende kleuren van ogen, haarkleur die 'spontaan' veranderd en zwierende symbolen over diens lichaam die met de tijd	"Innate Healing Arrow" (niv. 1 Rach'tsor gebed) 1x/dag zonder kosten van Divinity en incantatie.



		veranderen van kleur, vorm en locatie	
<b>Erasu</b>	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
<b>Mohr</b>	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.
<b>Mishka</b>	Santify Water: Je kan 1x/dag water in Heilig water veranderen.
<b>Huntress</b>	Kies één Beastling vaardigheid, die bij je personage past.
<b>Seductress</b>	Undead-touched: Je hebt 2 max. HP minder en kan enkel door elementaire schade geraakt worden, omdat men door je heen slaat.
<b>Tarkyss</b>	Rock Hide: Je hebt een harde huid die je 1AP extra geeft op elke lokatie. Deze regenereert de volgende ochtend bij Tijd-In.
<b>Zorax</b>	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.
<b>Rach'tsor</b>	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.
<b>Erasu</b>	Comprehend languages: De Nephilim kan alle niet-magische talen spreken, 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/eventement. 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

**De uitgebreide lore van de Orcs komt uiterlijk 15 oktober 2018 beschikbaar. Het wordt dan toegevoegd aan de meest recente versie van dit boek.**

Orcs zijn doorgaans groot, grofgebouwd en ruig van uiterlijk. Ze zijn eenvoudig te herkennen aan hun groene huid, slag tanden 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".

### Specifieke raseigenschappen

Vrij te verdelen skillpoints: 18  
Startkapitaal: 415 dukaten

Kies 1 vaardigheid uit de onderstaande lijst	
<b>Mighty Strength</b>	Je niveau in Strength is altijd 1 hoger dan je aangekocht hebt.
<b>Tribal Fury</b>	Je kunt 1x per dag een "Rage" effect bij jezelf opwekken.
<b>Shaman of the Tribe</b>	Je ontvangt 1 extra Divinity.
<b>Sophisticated Orc</b>	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. Door hun sterke binding met de natuur, kunnen zij haast intuïtief de entree naar de Emerald Dream vinden. Pookah kunnen soms verhalen lezen in de sterren. Verhalen die zijn geweest, die spelen en soms ook die komen gaan.

### *Persoonlijkheid en morele richtlijn*

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

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

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

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

### *Fysieke beschrijving*

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

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



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

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

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

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

#### *Onderlinge relaties*

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

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

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

#### *Landen*

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

#### *Religie*

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

#### *Taal*

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

### *Namen*

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

### *Avonturiers van dit ras*

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

### Specifieke raseigenschappen

Vrij te verdelen skillpunten: 16  
Startkapitaal: 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 wat voor 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.

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

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

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

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

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

### *Persoonlijkheid en morele richtlijn*

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

### *Fysieke beschrijving*

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

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

#### *Onderlinge relaties*

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

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

#### *Landen*

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

#### *Religie*

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

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

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



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

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

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

De Queen of the Fae heeft drie idealen die zij van haar dienaren eist.

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

#### Taal

De Redcaps spreken de "Common" taal

#### Namen

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

#### Avonturiers van dit ras

De hoeveelheid elementaire mana en Divinity die een Redcap heeft, is zijn hoeveelheid "glamour". Redcaps zullen deze term gebruiken voor wat anderen mana en Divinity bedoelen. Hoe meer "glamour", des te sterker de Droom-zijde van een Redcap is.

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

#### Specifieke raseigenschappen

Vrij te verdelen skillpunten: 13  
Startkapitaal: 425 dukaten

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

<b>Redcap abilities:</b>	
<b>Eat 'all'</b>	<p>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.</p> <p><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></p>
<b>Bite</b>	<p>Een Redcap kan alles tussen zijn kaken vermalen, als hij daar moeite voor doet. Soms duurt het wat langer (metaal, hout) dan normaal voedsel.</p> <p>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 doorslijkt, 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.</p> <p>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"</p>
<b>Dream Walker</b>	<p>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.</p> <p>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.</p>
<b>Magical affinity</b>	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.

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

### Persoonlijkheid en morele richtlijn

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

### Fysieke beschrijving

Hetzelfde als je basisras.

### Onderlinge relaties

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

### Landen

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

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

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

### Religie

Hetzelfde als basisras.

### Taal

Je talen krijg je van je basisras.

### Namen

Hetzelfde als basisras.

### Avonturiers van dit ras

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

Specifieke raseigenschappen

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

**De Shifter krijgt 4 niveaus van transformeren.**

1. Hun basisras vorm (hierin zie je eruit 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 de niveau's in deze transformatie gebeurt door IC te vinden 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
<b>Skelet</b>	<b>Undead vision</b> Je kan ondoden herkennen als zodanig	<b>Resilient</b> Je hebt DR 1	<b>Resurrection</b> Je mag 1x per evenement uit de dood opstaan na 15 minuten met 1 HP)	<b>Undead Lord</b> Je kan onbepert innate "Command" gebruiken op ondoden)
<b>Lamia</b>	<b>Cold blooded</b> Je mag 1x per dag een mind affecting effect negeren	<b>One with nature</b> Je kan praten met dieren en in bosrijke omgeving heb je een natuurlijke onzichtbaarheid.	<b>Enhanced magic</b> Je hebt 6 extra total elementaire mana	<b>Natural charm</b> Je het een "Charm" effect op iedereen binnen afstand close (3m)
<b>Basilisk</b>	<b>Hardened skin</b> Je hebt een harde huid die je 1 AP op torso en alle ledematen extra geeft. Deze regenerereert de volgende ochtend bij Tijd-In	<b>Petrifying gaze</b> Je kan 1x per dag 1 persoon binnen 3 meter verstenen. Dit is een "Trapped" effect	<b>Blind-fight</b> Je mag 1x per dag een "Sleep", "Blind" en "Poison" effect negeren.	<b>Panoramic petrification</b> Je kan 1x encounter een mass close (3m) "Trapped" effect callen door iedereen te verstenen.
<b>Lycan</b>	<b>Tough skin</b> Je hebt DR 1 op "Through" effect dankzij een stevigere huid.	<b>Lycanthropic regeneration</b> Je regenerereert ieder uur 1 HP.	<b>Enhanced health</b> Je hebt 6 extra total HP	<b>Lycanthropy</b> Je kan 1x per evenement 1 ander persoon laten veranderen in een niveau 1 Lycan Shifter (dit kost



				deze persoon geen vaardigheids punten)
--	--	--	--	---



## Willings

### Algemene rasinformatie

Op de Lost Plains leven de wezens die zichzelf “Willings” noemen. Deze wezens gedragen zich over het algemeen wat dierlijker dan hun vergelijkbare voorouders. De onherbergzame koude vlakke zorgt ervoor dat overleven belangrijker is dan etiquette, politiek of geld. Toch zijn er gewoontes, feestdagen en rituelen die het volk kenmerkt. Sommige Willings hebben wit haar, waardoor ze beter gecamoufleerd zijn, ze worden soms ook gezien als puurder en meer beest dan andere Willings.

### Herkomst

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. Door de eeuwen heen kan een Willing verschillende Beastling-voorouders hebben, maar de meest recente Beastling-voorouder bepaalt vaak de dierlijke trekjes en het uiterlijk.

### Stammen

De Willing hebben zich gegroepeerd in stammen. Elk met zijn eigen specialiteiten, manieren van overleven en gebruiken. Deze stammen hebben elk een andere Beastling voorouder.

#### **Nanoek**

Willings uit deze stam hebben vaak een dikkere vacht en worden gezien als goede vissers. Hun handen lijken meer op klauwen en ze hebben een dikkere huid en een heleboel haargroei, waardoor ze goed in koud water kunnen zwemmen. De leider van deze stam is een ijsbeerling.

#### **Amarok**

Willings uit deze stam zijn echte nacht jagers. Deze stam heeft duisterzicht en kan goed tegen de barre omstandigheden van de nacht op de ijsvlakte. Hun symbool is een grote wolf en hun leider is een wolfling.

#### **A'akuluujusi (A.-Akul-Uj-Jusie)**

Willings uit deze stam zijn het meest te beschrijven als eskimos. Ze zijn erg goed in vallen zetten en andere kunstwerken maken. Hun Iglo's zijn de mooiste van het land en zijn te bezoeken in hun dorp. Hun leidster is een walrusling.

#### **Nnukwu akwa**

Deze stam heeft de kleine Nnukwu akwa, een olifanten soort, getemd om op te rijden.

#### **Eeyeekalduk**

De willings uit deze stam eren de geest van de medicijnen en de goede genezing. Hij is erg klein en leeft in een kiezelsteen. Deze stam spaart aarde en stenen, omdat aarde en stenen erg schaars zijn. Ze struinen de Lost Plains af op zoek naar aarde en stenen. De nadruk van deze stam ligt op genezing en overleven. Willings uit deze stam zijn geboren gravers. Hun leider is een sneeuwkonijnling.

#### **Aumanil**

Willings uit deze stam eren de goedaardige geest van de zee. Hij leeft in de zee en controleert de beweging van de walvissen terwijl hij in geest met ze mee zwemt. Willings uit deze stam hebben

trekjes van zeewezens zoals vliezen en sommige hebben zelfs kieuwen. De leider van deze stam is een octopusling.

### **Tekkeitsertok**

Willings uit deze stam zijn slavendrijvers die kariboe berijden. Als er Personen van andere stammen of buitenlanders gevonden worden op de ijsvlakte, dan nemen ze deze gevangen. De gevangenen krijgen zwarte kledij aan om aan te tonen dat ze gevangenen zijn. De slaven worden voornamelijk als aas gebruikt om de grote nnukwu akwa te vangen, waarvan grote feestmalen kunnen worden gemaakt.

### **Kaya**

Willings uit deze stam variëren enorm. Deze stam heeft een vast dorp waar ze soms andere stammen op bezoek hebben om paringsrituelen mee te hebben. Deze stam heeft een raad van beastlings.

### **Beastlings**

Als Beastling in The Lost Plains leid je een goed leven. Je wordt vereerd door de stammen en de kou doet je waarschijnlijk weinig. Je kunt je dus zo aansluiten bij een stam naar keuze, mits de andere Beastling je mogen. Op de Lost Plains wonen tevens Beastling die grotendeels alleen leven en alleen rond paringstijd de bewoonde wereld opzoeken.

### *Culturen en tradities*

De Beastling worden vereerd op de Lost Plains omdat zij makkelijker kunnen overleven in de barre omstandigheden van het gebied. Hierdoor zijn de dikke vachten van de Beastling tot heilig symbool verheven.

De belangrijkste traditie van de Willings op de Lost Plains is dan ook het inmengen van Beastlingbloed in hun bloedlijn. Hierbij worden de meest capabele voedselzoekers (mannen) en voedselbereiders (vrouwen) uitgezocht om mee te doen aan het “paringsritueel”. In sommige stammen houdt dit in dat er een huwelijk plaatsvindt tussen de Beastling en de man of vrouw; terwijl in andere stammen slechts een vleselijk ritueel plaatsvindt. De hieruit voortkomende kinderen zijn een kruising tussen een Beastling en het andere ras.

Indien twee stammen hebben afgesproken samen te gaan tot één grote stam, ondergaan de Beastlingleiders van beiden stammen hetzelfde ritueel. Hieruit ontstaat een puur Beastlingkind dat opgroeit om later zijn eigen stam te stichten.

### *Taal*

Naast de algemene wereldtaal “Common”, zijn Willing ook in staat “Ancient” te spreken.

### *Specifieke raseigenschappen*

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 en 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

<b>Kies het aspect van het ras van je (voor)ouder*</b>	
<b>Aspect of the Winter wolf (Amarok stam)</b>	<b>Frost breath</b> 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.
<b>Aspect of the Snow panther (Tekkeitsertok stam)</b>	<b>Surprise attack</b> Je kan 1x per encounter met je klauwen (natural weapons) een "Tripple" schade doen als je vanuit onzichtbaarheid aanvalt. Dit is een "touch" effect.
<b>Aspect of the Polar bear (Nanoek stam)</b>	<b>Vinny's bear</b> Je krijgt 1 max. HP en 1 niveau Strength
<b>Aspect of the Artic hare (Eeyeekalduk stam)</b>	<b>Scavenger</b> Je kan met verzamelvaardigheden 2 grondstoffen meer vinden en er 1 meer kiezen.
<b>Aspect of the Whale (Aumanil stam)</b>	<b>Fat</b> Je dikke huid geeft je 2 extra HP
<b>Aspect of the Walrus (A'akuluujjusi stam)</b>	<b>Tusk attack</b> Je kan 1x per encounter 1 "Through" schade uitvoeren met je slag tanden. Dit is een "touch" effect.
<b>Aspect of the Reindeer (Nnukwu akwa stam)</b>	<b>Animal charisma</b> Je kan 1x per encounter een Charm op een dier of Beastling gebruiken.

\* De Kaya stam kan zelf een aspect kiezen.