

# Racebeskrivelser

---

## Folk fra Talansar

Talansar er et stort land og man kan finde folk af alle slags. Vælger man at spille et almindeligt menneske er der ikke noget kostume krav eller race bonusser.

## Højlændere

I Assendurms bjerge lever højlænderne. De er et stolt folk der værdsætter deres frihed over alt andet. Mere end en gang har de prøvet at løsrive sig fra Talansar, dog uden held. Højlænderen står sammen i deres klaner, og vil ofte komme en klanbroder eller søster til hjælp uden tanke for egen sikkerhed. De er modige grænsende til det dumdristige og er meget glade for at konkurrere på styrke og mod.

**Kostumekrav:** Kilt eller skrårørem i Skots tern.

**Race bonus:** Tohåndsvåben (ikke magispillere).

**Sprog:** Fælles sproget.

## Thuldinger

Thuldingerne kommer oprindeligt fra øen Aripomas nord for Talansar. De kommer vidt omkring i deres langskibe, og er bredt kendt som dygtige søfolk der ikke er bange for at foretage lange rejser. For en thuldinger er klanens ære alt og det at bringe skam over klanen ved svig, svigt eller kujonagtig optræden er det værste der kan ske. Hver klan ledes af en høvding som vælges af klanens medlemmer eller ved tvekamp. De ærer deres forfædre og deres præster bliver kaldt for Vølve. Det siges at Vølven kan tale med forfædre.

**Kostumekrav:** Kostume der ligner vikinger inspireret. Skjolde (skal være rundskjold).

**Race bonus:** skjold (ikke magispillere).

**Sprog:** Fælles sproget.

## Sidronere

Folket fra Sidron sydvest for Talansar er delt i 4 kaster Politiker, Præster, Legionære og Arbejder. Præster og arbejdere fra Sidron er ikke til at skele fra deres modstykke i Talansar og er derfor ikke beskrevet.

### Politikere fra Sidron

Politikeren ses ofte som diplomater eller forhandlere, de er villige til at gøre hvad der nødvendigt for at opnå deres mål, og er overbeviste om at målet helligere midlet. De er ofte mere loyale over for deres familie end selve Sidron.

**Race bonus:** Kan læse og skrive samt tale alle sprog.

**Sprog:** Fælles sproget.

### Sidronske legionær (kun kriger, jæger og tyv)

Legionæren ofte i rustning der minder om Romerrigets Legionærer. Deres krigere kan være meget forskellige men de kæmper altid skulder ved skulder i lukkede formationer.

**Kostume krav:** Romersk inspireret rustning eller udstyr.

**Race bonus:** Plade rustning.

**Sprog:** Fælles sproget.

## Folk fra Radme

### Byboer

I Radmes byer, bor almindelige borgere bag bymurens beskyttelse. Byboer er en generel betegnelse for folk som er bosat tæt ved byerne og kan søge ly mod nattens farer i byerne.

Radme er delt i flere mindre kongedømmer, som hver især er domineret af en større by. Hver af de større byer har forskellige ting de specialiserer sig i og er kendt for. Almene borgere er stolte af deres hjemby og der er rivalisering og til tider krig imellem forskellige bystater.

I byerne bliver magi typisk set som unaturligt og farligt. Folk som viser magisk talent risikerer at blive udstødt eller forfulgt, hvis ikke de søger beskyttelse fra Radmes magilæg eller fra en rig velgører.

**Race Bonus:** 1 Hånds våben

**Sprog:** Fælles sproget

### Karavane folk

Det er ikke hele befolkningen Radme der klynger sig til byernes sikkerhed. De folk som sætter personlig frihed højere end personlig sikkerhed, finder ofte en plads blandt karavanerne. Altid på farten, vandrende fra by til by. Karavanefolket står for størstedelen af den handel der finder sted mellem byerne. Og selv de yngste af karavanefolkene lærer at jage og samle så de kan leve af landets gaver. For at leve mellem byerne, er det nødvendigt at kende landet og dets farer intimt, og undgå nattens farer. Der findes en viden blandt karavanefolket som ikke altid bliver delt med folket i byerne.

I byerne har karavanefolket et broget ry, for selv om de bringer varer og goder til byboerne, bliver de tit set ned på og betragtes med mistro og regnes for mindreværdige. For kan man klare sig imod de farer der lurder ude i vildnæsset, kan det jo tænkes, at man på en eller anden måde står i ledtog med denne ondskab.

Blandt karavanerne bliver folk med magisk talent betragtet med respekt og ærefrygt.

**Race Bonus:** + 1 til jage. Identificere magisk genstand

**Sprog:** Fælles sproget

### Barbar

I bjerge og dybe skove lever der stammer af barbarer. Disse mennesker er primitive sammenlignet med resten af de folkeslag vi kender. Den stærke overlever, og den stærkeste bestemmer. Barbarer lever ofte sammen med orker i deres stammer da deres måde at se verden på er den samme og hudfarve ikke betyder noget for dem, kun hvad dine handlinger siger. Barbarer tror på ånderne frem for guderne, og deres præster er charmaner.

**kostume krav:** Stamme tatovering i ansigtet.

**Race bonus:** + 2 LP.

**Sprog:** Sortisk.

### Elver

Elverne bliver ikke ældre på samme måde som andre racer og vil normalt først dø af alderdom når de selv føler at de har opnået deres mål, dette giver dem ofte et meget anderledes syn på tid end de andre race. De kan både leve fast i skoven og bo rundt omkring sammen med andre racer.

**Kostumekrav:** Skal have elverøre (latex eller pakketape).

**Race bonus:** Læse og skrive eget sprog, Bue og tale fremmedsprog. Har evnen til at lave magiske ritualer.

**Sprog:** Elvisk.

### Sortelver

Sortelvere er sorte i huden. Mange frygter sortelverne, fordi de har en dystre fortid og et mørkt rygte.

Sortelvere bryder sig ikke om deres elver slægtninge. Den fejde er lige så gammel som elverracen selv.

**Kostumekrav:** Skal være sorte i huden (Sminke).

**Race bonus:** Skovskjul, læse og skrive eget sprog, Bue og tale fremmedsprog. Har evnen til at lave magiske ritualer.

**Sprog:** Elvisk.

### Ork

Orker er store, stærke og har mørkegrøn hud. De fleste orker lever i stamme samfund med den stærkeste kriger som høvding. Mange andre racer ser, orker som dumme og uciviliserede men dette er ikke altid sandt. Orker tilbeder ikke guderne med følger i stedet en række stærke væsner fra ånde verdenen som de kontakter gennem deres shamaner.

*Shaman svarer til en ork præst. Mager kræver SL tilladelse.*

**Kostumekrav:** Skal være mørkegrønne i huden (Sminke).

**Race bonus:** + 2 LP og 2 håndsvåben.

**Sprog:** Sortisk.

### Goblin

Gobliner er små og Lysegrønne ofte med spids næse og øre. Gobliner anses for at være forholdsvis harmløse, dog noget langfingrede og løgnagtige. De kan ofte findes i og omkring Ork bopladser eller i gyder og slummen af menneske byer. Gobliner er ofte klogere end de giver sig ud for og andre race har for vane at undervurdere deres intelligens.

**Kostumekrav:** Skal være lysegrønne med en lodret rød streg på pande og næse.

**Race bonus:** Bestjæle niv 1, Alkymi niv. 1 og tale fremmedsprog.

**Sprog:** Sortisk.

### Dvæрге

Dvæрге er mindre end mennesker, men er ofte kraftigt bygget, stærke og har skæg. Dvæрге er stædige, meget hårdføre og fantastiske smede.

**Kostumekrav:** Skal have falsk eller pyntet skæg.

**Race bonus:** + 1 Lp og Smedefærdighed.

**Sprog:** Fælles sproget.