Racebeskrivelser



Talansar kampangen 2026

Racebonus

Race bonus skal købes for EP

Mennesker
(Barbarer, Thuldinge, Højlændere, Sidroner og Radmeser)

Har ingen race bonus.

Elvere
+1 Magisk kraft. Også over max. Koster 2 EP.

Sortelvere
+1 Magisk kraft også over max. Koster 2 EP.

Dværge
+2 LP. Dog ikke over 10 LP. Koster 4 EP stk.

Orker
Stenhud. Koster 6 EP

Giver + 1 til rustningsbrug, i forhold til den rustning man har på.
Dog max tung rustning.

Gobliner
Stenhud. Koster 6 EP

Giver + 1 til rustningsbrug, i forhold til den rustning man har på.
Dog max tung rustning.

Racer beskrivelser, kostumeguide og krav

Der findes 4 forskellige racer i vores kampagne. Mennesker, elvere, dværge og grønhuder.

Menneskene
Menneskene er delt op i flere folkeslag: Mennesker, Barbarer, Thuldinge, Højlændere, Sidroner og Radmesere.

Elverne
Består af 2 racer: Elverene og sortelverene

Grønhuder
Består af 2 racer: Orker og gobliner

Dværgene
Dværgene er ikke delt op i flere racer. Dog er der fra tid til anden tale om mørkedværge. Men de er ikke en spilbar race.

Menneskene

Mennesker findes overalt og i de fleste lande. De er tilpasningsdygtige, opfindsomme og formes af de lande og de samfund, de lever i. Nogle lever bag bymure, andre på havet, i skove eller på stepper. Mennesker har ingen medfødte særlige evner, men kompenserer med vilje, fællesskab og ambition. Menneskene er delt op i forskellige folkeslag, med hver deres forskellige kendetegn.

Talantisk mennesker
Talantiske mennesker kommer fra kongeriget Talansar. Den Talantiske borger lever i byer og landsbyer præget af orden, handel og politik. Mange er håndværkere, købmænd, embedsfolk eller soldater.

Folk fra Talansar er kongetro og tror primært på guderne, og de fleste har stor respekt for både tronen, adlen og templerne.

Kostumeguide
Inspireret af europæisk middelalder. Brug tunika, kjortler, kapper og rustninger. Farver bør afspejle dit baroni eller erhverv – fx købmænd i rige farver, soldater i ensartede toner og bønder i mere afdæmpede nuancer. Symboler, brocher og våbenskjolde er oplagte detaljer.

Barbarer

Barbarer er stammefolk fra de vilde egne af Talansar, Radme og Orkhaa. De lever tæt på naturen, hvor den stærke overlever, og hvor handling betyder mere end titel.
Særligt Orkhaa-barbarerne har lært at leve enten i samspil med, eller i konstant kamp mod Grønhudderne. De respekterer styrke, mod og overlevelsesevne.
Barbarer følger ofte høvdinger, ånder, totemer og gamle traditioner frem for love og konger. Deres kultur er rå, fri og præget af personlig ære.

Kostumeguide

Alle barbarer bærer røde og sorte klan-tatoveringer i ansigtet som tegn på slægt og tilhørsforhold.

Rå og stammepræget stil med læder, pels, primitive rustninger.
Smykker af knogler, tænder og totemer passer godt og giver et vildt, overlevelsespræget udtryk.

Krav

Røde og sorte klan-tatoveringer i ansigtet.
Kan ikke spille præst og mager

Thulding

Thuldingene stammer fra øerne Aripoma og Andolar nord for Talansar og er kendt som søfolk, opdagelsesrejsende, handlende og krigere. De lever i klaner, hvor ære, styrke, loyalitet og klanen betyder alt.

En thuldings liv er defineret af klan eden som i thuldingenes liv betyder alt. De ærer deres forfædre og lytter til vølvernes råd.

Man bør læse afsnittet "Om Thuldingene" i vores setting.

Kostumeguide

Inspireret af vikinger. Brug Ben-viklere, pelskraver og rundskjolde. Viking smykker og runer er oplagte detaljer.

Krav

Thuldinge har kun rundskjolde.
Kan ikke spille mager, shaman eller præst

Radmeser

Radmesere kommer fra landet Radme. De er stolte borgere, handelsfolk og eventyrere, der lever mellem bymure og det farlig vildnis med de mange monstre.

Den radmesiske befolkning består af 2 folkeslag. Der er dem der bor i bystaterne og karavanefolkene. De 2 befolkningsgrupper nære, hvis ikke afsky, så stor mistro til hinanden.

I Radme er magi ofte frygtet og reguleret, og mange radmesere ser magi som noget, der bør kontrolleres eller skjules. Rivalisering mellem byer og karavaner præger kulturen, og en radmeser er sjældent loyal mod andet end sin egen by.

Radmeserne tilbeder primært guderne, dog i en lidt anden form end den talantiske.

Man bør læse om landet Radme i setting, hvis man vil spille radmeser.

Kostumeguide

Inspireret af arabisk østeuropæisk middelalder. Mørkere farver, slidte kapper og praktisk udstyr. Gerne hovedbeklædninger af stof.

Sidroner

Sidronerne stammer fra riget Sidron sydvest for Talansar, som er ledet af et senat.

Deres kultur er bygget på 4 kaster som er præster, politikere, legionærer og arbejdere.

En sidroner er opdraget til disciplin, pligt og loyalitet mod familie og stat, men bag den pæne facade gemmer der sig ofte en evig kamp om magt.

I Sidron tilbeder man de samme guder som man kender og tilbeder i Talansar. Dog har offergaver en meget vigtig plads i Sidrons religiøse kultur.

Der er officielt ingen magere i Sidron. I befolkningen er der næsten ingen der fødes med det magiske talent. De meget få der gør, undertrykker ofte evnen. Det gør de, fordi magi er forbudt og udøvere af magi er jaget i landet. Magi anses for ugudeligt.

Man bør læse om landet Sidron i setting, hvis man vil spille sidroner.

Kostumeguide

Inspireret af Romere. Brug togaer, tunikaer og romersk-inspireret rustning. Farver og udsmykning kan vise rang og kaste. Politikere og præster bærer fine stoffer, mens legionærer har militært udstyr.

Krav

Kan ikke spille mager eller shaman.

Højlændere

I Assendurms bjerge lever højlænderne. De lever i klan samfund og er et stolt folk der værdsætter deres personlige frihed over alt andet.

Assendurm er et selvstændigt baroni i Talansar. Deres tilhørsforhold til Talansar er et paradoks som kan være svært at forstå. Deres trang til frihed har aldrig stået i vejen for loyalitet overfor kongeriget.

Man siger om dem, at de er modige, grænsende til det dumdristige, og meget glade for konkurrencer på styrke og mod.

Kostumeguide

Inspireret af skotter. Brug kilt eller skrårem i skots tern. 2-Håndssværd er yndet blandt dem.

Elvere

Elverene er den ældste race i Talansar.

De oplever tid på en helt anden måde end andre folk. De bliver voksne i samme hastighed som mennesker, men lever længer liv, men ses sjældent efter de 300 år.

Mange bor i skove, og har derfor fået betegnelsen skovelvere, hvorimod de der lever i byer eller blandt mennesker bliver kaldt højelvere eller byelvere

Elvere har et naturligt forhold til magi og ritualer og ser verden som noget, der skal forstås, ikke blot bruges. Elverne stræber ofte efter personlige mål frem for magt eller rigdom.

Kostumeguide

Elverører. Brug grønne og brune farver til kostume.

Krav

Elverører.

Sortelvere

Sortelvere deler elvernes lange liv, men har en dyster fortid og et mere mistroisk sind. De er ofte frygtede på grund af gamle konflikter og rygter om fordærvet magi.

Sortelverne er kendt for at sætte overlevelse som en dyd, loyalitet som noget man gør sig fortjent til, og ofte er det noget for noget.

De holder sig ofte for sig selv og stoler sjældent på andre racer. Heller ikke på deres elverslægtninge. Sortelvere er målrettede, tålmodige og begavede.

Kostumeguide

Sort markering hen over øjnene. Sorte og mørke farver. Mystiske symboler. Sortelvere skal se farlige, ældgamle og kontrollerede ud.

Krav

Sort ansigtsmaling

Dværge

Dværge er mindre end mennesker, men kraftigt bygget og sejlivede. De er kendt for deres stædighed, loyalitet og deres evner som smede og håndværkere.
Dværge værdsætter ære, tradition og solidt arbejde, og mange foretrækker bjerge og underjordiske bosteder.

Kostumeguide

Tykt stofskægt. Tung og robust stil. Brug læder, uld, metal, forklæder, bælter med værktøj. Skæg, fletninger og runer er oplagte detaljer. Dværge skal se ud som folk, der arbejder med sten og stål.

Krav

Skæg

Orker

Orker er store, stærke og lever ofte i stammer, hvor den stærkeste leder. De følger ånder og shamaner frem for guder, og ser handlinger som vigtigere end ord.
Selvom mange betragter dem som uciviliserede, har de en stærk kultur baseret på respekt, styrke og overlevelse.

Kostumeguide

Grøn maling eller maske. Rå og krigerisk stil. Brug pels, læder, primitive rustninger, knogler og krigstrofæer. Tænder, klør og maling giver et vildt udtryk. Orker skal se farlige og overlevelsesstærke ud.

Krav

Grøn ansigts maling eller maske.
Kan ikke spille mager eller præst.

Gobliner

Gobliner er mindre end orker, snu og lynhurtige. De lever ofte nær orkstammer eller færdes alene.

Mange undervurderer dem, men gobliner er kloge, opportunistiske og gode til at overleve på egen hånd.

De foretrækker list frem for rå styrke og trives bedst, hvor kaos og handel mødes.

Kostumeguide

Grøn maling eller maske, med en rød streg på næsen. Gerne næse og/eller ører. Sjusket og praktisk stil. Lag på lag, skæve stykker tøj, tasker og lommer. Gobliner må gerne se rodede, kreative og lidt kaotiske ud.

Krav

Grøn maling, Rød streg på næseryggen
Kan ikke spille præst.