

## Racer i Rosenlund

I dette afsnit, vil vi gennemgå, hvilke racer, du kan spille i rollespilkampagnen Rosenlund. Nogle af racerne har nogle specifikke krav, som du skal opfylde, før du kan spille dem. Det står under hver race. Ligesom, at der under hver race står nogle specifikke raceevner. Når du vælger din race, må du vælge en af de evner, som din startevne. Det skal desuden nævnes, at dette er de eneste racer, som du kan spille. Hvis du gerne vil spille noget andet, så skal du rollespille dig frem til det.

*“F.eks. hvis vil Magnus gerne være hobbit vampyr. Så skal han starte med at vælge rollen Hobbit og derefter ingame finde ud af, hvordan han bliver vampyr.”*

## Elvere

### Baggrund

Elver er en race, der har eksisteret siden tidernes morgen. Det er en race, der ved deres unge alder stopper med at ældes i udseende, skønt de kan blive op til 3000 år gamle. De er en race af stolthed, traditioner og viden. De har igennem mange århundreder indsamlet viden, derfor er ses de oftest, som den førende race til viden af magi. De er samtidig også den race, som har flest magikere. Eleverne har fået stor visdom fra deres mange generationer af viden. Gennem elvernes lange liv og store visdom og viden, føler de sig tit mere ophøjet end alle andre racer. De er altså et meget stolt folkefærd, og vil ikke ses ned på eller få deres ære svinet til. De har dog i de nyere tider bosat sig i harmoni med de andre racer i et samlet samfund. Elvere bliver set som unge voksne når de bliver 300 år gamle og fuldvoksne når de rammer 600 år

### Udseende

Elvere har spidse ører og meget renlige.

De stopper med at ældes når de når en alder af 300 år.

### Race evner

- Læse skrive gamle skrifter
- Samle urter

**Maks. Nævekamp: 5**

---

## **Hobbitter**

### **Baggrund**

Hobbitter er ikke et sjældent syn i bymidten. De er et besynderligt folk, som er meget passionerede inden for håndværk og/ eller landbrug. Hobbitter kan måske fremstå hyggelige og meget sociale, men hvis de kan få deres mad og erhverv for sig selv foretrækker de ofte livet udenfor centrum. Hvis der er fest eller god mad ved man altid, hvor man skal finde hobitter. De er ikke meget for at dele deres hemmeligheder med andre og problemer bliver hellere pakket væk, end delt med offentligheden. Hobbitterne er altid blevet set godt på af de andre racer, hvilket man også kan se da den nuværende konge af landet er hobbit.

### **Udseende**

Hobbitter har røde kinder.

De ses oftest bære seler og vest.

### **Raceevner**

- Fiskeri
- Landbrug
- Jagt

**Maks. Nævekamp: 5**

---

## Mennesker

### Baggrund

Hvis man ser bort fra elverne og deres udødelige liv, så er mennesket den race, der går længst tilbage i tiden, ihvertfald hvis man spørger dem. Mennesker har altid nydt at sætte sig selv i fokus og har fyldt historiebøgerne med fortællinger og erobringer, sande og usande.

En ting er dog ikke at komme udenom, menneskeheden har spredt sig over hele verdenen, som en steppebrand, omend dette er godt, er op til den enkelte at bestemme.

### Udseende

Mennesker findes i alle former og faconer ligesom i virkeligheden. Derfor er der ikke nogen krav til at spille menneske. Deres udseende strækker sig fra den flotteste adelig til den grimteste tyveknægt

### Race evner

- Handelsrygter
- Sejhed

**Maks. Nævekamp: 6**

---

## Mitraer

### Baggrund

Mitraer er en race som kom til verden, efter verdenskatastrofen som mærkede starten på den tredje æra. Der er stadig ikke meget man ved om mitraerne efter at de pludseligt kom til, og om de har noget at gøre med som skabte verdenskatastrofen. Nogle mener at de er folk som er fra hovedstaden, som er blevet genskabt. Andre mener at de er onde væsner som er kravlet ud af sprækkerne i bjergene.

Selve racen er meget mystiske og forsigtige, men samtidig mere barmhjertige end de fleste.

### Udseende

Mitraer har sorte og hvide markeringer i ansigtet. Disse er meget forskellige, mens nogle er næsten hvide med kun for sorte markeringer, er andre kulsorte med hvide strejf.

### Race evner

- Blænde ind niv 1
- Stabilisere

**Maks. Nævekamp: 6**

---

## Orker

### Baggrund

Folk ser normalt orker for grimme og lugtende, men dette er langt fra sandheden. Orkerne har en lang og stolt historie bag sig, som desværre tit bliver overskygget af folks frygt for dem.

I orksamfundet er der ofte et langt kodeks af uskrevne regler, som er baseret på ære og stolthed. Selvom deres opførelse ofte virker primitiv og barbarisk, er der tit en dybere mening bag det. Krigshylene, som man hører om natten, forveksler den udefrakommende med råb om had og kamp. I virkeligheden er det fejnings trommer om, at en nyfødt er kommet til verden, eller at en ung ork er kommet op i de voksnes rækker. Husk altid på at der er mere til en race end deres kulør og umiddelbare opførelse.

### Beskrivelse

Orkere er grønne i huden og har et brutalt udseende.

Deres ører er ofte afbidte og spidse

De kan have stødtænder, som kan variere meget i størrelse

### Race evner

- Overlegen helbred
- Slibe våben

**Maks. Nævekamp: 7**

---

# Faun

## Baggrund

Det er først for nyligt at faunerne er begyndt at komme frem hvor andre kan se dem, da de ellers normalvis holder sig i det gemte og det skjulte. Fauner er væsner skabt og berørt af naturen, derfor er de dén race der er allermest tæt og forbundet med netop den. Inden de kom frem i lyset, har folk kun oplevet dem som en slags usynlige væsner, man har endda kaldt dem ”skovånder”. Men nu er de trådt frem og vil vise hvem de er, og hjælpe med deres færdigheder. Racen er en fredelig én af slagsen, de er neutrale, og vil som udgangspunkt ikke gøre andre noget ondt. Dét disse fredselskende væsner vægter allermest, er deres venner/familie, naturen, og at alt liv er helligt.

## Beskrivelse\*

- Racen er karakteriseret ved bukkeben/pels på benene
- Horn (små i panden, eller større som sidder ovenpå hovedet)
- Let brunlig hud

\*det kræver lidt ekstra sminkning at være Faun, dette er vigtigt at tage med i sine overvejelser.

## Race evner

- Blænde ind
- Giftimmunitet
- urt til urt (druide evne)

## Forslag til faun professioner

- Alkymist
- Samler
- Shaman
- Druide

\*du SKAL ansøge/sendte en mail hvis du vil spille faun

**Goblin (Ikke spilbar)**

I den kendte verden findes der mærkværdige skabninger kaldet gobliner. Disse grønninger lever i skovene, bjergene og på engene, hvor de samler rødder, svampe eller mos og jager alt hvad de kan komme i nærheden af, for det meste med kløer, køller eller sten. De er på ingen måde selvtænkende væsener, men derimod dyr drevet af deres dybeste og mest primitive instinkter; æd, dræb, ryk videre. De lever som regel i store flokke bestående af mange individer. Disse flokke bestyres af én leder, kaldet en Alfa. Det er altid den stærkeste goblin, der bliver Alfa, da han for det meste dræber eller fordriver alle de hanner i flokken, der ikke kender sin plads. På den måde er det kun de stærkeste af goblinerne, der overlever. Fordi de er så primitive og kun følger den, der har mest magt, har nogle racer i årenes løb brugt gobliner som vagt- og krigs dyr, da disse grønninger er urokkeligt loyale overfor deres herrer og vil gøre alt, hvad denne befaler. Der har tit været vild snak blandt lærde om at gobliner og orker tilhører den samme race, men alle orker har taget voldsom afstand til dette, da de to racer ifølge orkerne ikke har noget tilfælles ud over deres hudfarve.