

Elvere

Elverne er et sagligt folkefærd. De er yndefulde, smukke og ses på mange måder som et skønhedsideal. Elvere er et tålmodigt folkefærd. De er i stand til at leve stort set for evigt, da alderdommen og tiden ikke rører deres skønhed.

Det siges at elverne er den yngste af racerne, på nær Sothlingerne. Zana kiggede ned på verden og dens væsener og besluttede sig for at verden manglede skønhed, noget at stræbe efter og noget at begære. Derfor skabte Inspirationens Dronning disse smukke skabninger i Zanas navn. Og skænkede dem evigt liv. - Elvernes skønhed stammer fra Zanas smukke tanker, og uendelige levetid fra Hendes ønske om et evigt skønhedsideal.



Livets Fyrstinde fortalte elverne, at de skulle have fri vilje og uanset, om de fulgte Hende eller ej, skulle de sætte eksempel på verden og af alle de dødelige racer ville deres beslutninger gøre de største indtryk.



Hun fortalte dem at elvernes skønhed og evige liv kun ville blive ved dem på én betingelse.

Skulle en elver nogensinde få et barn, ville elveren begynde at ældes med samme hastighed som et menneske. Således skal et elverbarn være et valg. Elverne kan derfor kun skabe nyt liv ved at give afkald på deres evige eksistens.

Dette er grunden til at elverbørn er sjældne og grunden til, at elvere inderligt holder af deres børn. Hvis en elver vælger at blive forældre, giver de afkald på deres evige liv.

At miste et elverbarn, er det værste der kan ske for en forældre - Da det ikke blot er et tab af deres elskede barn, men også betyder at deres liv skal ende, uden at deres skaberværk lever i verdenen.

Udseende:

Elvere er virkelig smukke, og ligner normalt unge, virkelig smukke mennesker, medmindre de får børn. Da begynder de at ældres, og fra det øjeblik af kan deres skønhed formindskes og deres resterende levetid svarer til alt fra 50-70 års tid.

Hud: Perfekt (Evt foundation, pudder lign.)

Øjne: Som menneskes (Evt klare kontaktlinser i blå eller grøn)

Øre: Elvere har spidse øre

Tænder: Som menneskers

Læber: Som menneskers

Hår: Som menneskers

Skæg: Elvere har ikke skæg

Negle: Som menneskers

Udsmykning: Elvere nyder at være smukke og bruger oftest eyelinere, sminke og diverse for at fremhæve deres perfekte udseende.

Alder: Voksne som 25-årige. Der er intet øvre loft kendt på Elveres levealder, hvis ikke de får børn.

Maks Styrke: 11

Race Evne: Kan kaste "Sanser Usynlighed" 1 gang per scenarie uden håndtegn eller ord.

Note: Elveres liv forkortes ikke yderligere, hvis de føder flere børn end det første. Derfor er det normalt at nogle elvere får flere end et barn.



Mennesker

Engang for længe siden var guderne bitre og deres troende bestred hinanden i småt og stort. Men verdenen led under deres splid og ingen, selv ikke guderne, nød gavn af deres kampe. En dag blev det nok og guderne besluttede sig for at ende striden på alles vegne ved at sætte sig sammen og skabe i fællesskab.

Resultatet blev racen af mennesker.

Mennesker bærer præg af alle guderne og er det mest talrige og varierede folkefærd i verden. De findes i alle samfundslag, og ses i alle erhverv. Mennesker er lige så forskellige imellem, som de andre racer er forskellige fra hinanden. Alligevel er der om racen en form for almenhed, der samler alle omkring dem. De fleste andre racer kan se noget af sig selv i mennesker, men hvad det er, varierer.

Mennesker er blev målestokken for andre racer. De er et midtpunkt, som de andre sætter sig i forhold til, og oftest gør de også selv - hvad enten de føler sig mere eller mindre værd - eller bare sammenligner udseende og kvaliteter.



Det er paradoksalt nok denne almenhed, som ofte leder et menneske ud på en færd for at udmærke sig selv og skabe sin egen identitet. Det er folk rigt på diversitet og stærk i mangfoldighed.

Udseende:

Menneskers påklædning er meget forskellig, men den passer oftest til deres stand og erhverv.

Hud: Mennesker har lys eller mørk hudfarve

Øjne: Almindelige

Ører: Almindelige

Tænder: Hvis de er vedligeholdt - husk at børste tænder!

Hår: Forskelligt

Skæg: Forskelligt

Alder: Mennesker er voksne som 18-årige og bliver omkring 80 år

Maks styrke: 12

Race evne: Mennesker starter med 1 ekstra EP.

Orker

Orken er den fysisk største af de intelligente racer og også en af de mest talrige. Orker virker meget simple, og mange af dem har en eller anden form for talefejl, hvilket har givet liv til en fordom om at alle orker er idioter. Orkerne har aldrig haft deres egen nation, men der findes stammer af orker, som lever i de vilde områder af verden og i særlige reservater, som er udpeget af verdensregeringen.

For omkring 150 år siden var stort set alle orker slaver for de øvrige racer, men et oprør ledet af en ung ork ved navn Ravaark gjorde dem frie.

Nu indgår orkerne på lige fod med alle andre almindelige borgere i verdenssamfundet, men mange, særligt konservative hjem, ser stadig ned på orkerne, da de mener, at de ikke burde være klassificeret som en tænkende race.

Den almene holdning til orker er dog, at man er nødt til at tolerere dem, da de bogstavelig talt er alle steder at finde. De er så mange, at det nærmest har været umuligt at holde dem helt ude af de vigtige poster i samfundet, og selvom der endnu ikke er set en ork-regent, er det blevet meget almindeligt at høre om adelige orker, hvilket selvfølgelig langt fra huer alle.



De fleste orker tænker ikke så meget over alle de dømmende blikke de får rundt omkring, og hvis nogen rent faktisk er modige nok til at fortælle en ork, hvad de mener om dem, får de bare en hånlige latter igen efterfulgt af et par flade.

Stamme-orke findes stadig, og disse bryder de færreste sig om. Selv de andre orker, som indgår i den almene samfundsstruktur ser ned på stamme-orkerne. Mange af stammerne er røvere og mordere, og det er derfor almindeligt, at man ikke lader dem komme i nærheden af større bebyggelser, og det er ikke ualmindeligt, at man hører om hele stammer, der bliver slået, fordi de har bevæget sig for tæt på civilisationen.

Udseende:

Orkere klæder sig afhængigt af deres stand og erhverv, og hvad de ellers føler, de vil vise eller bevise. Men enhver ork med respekt for sig selv går IKKE i stamme-mundering.

Hud: Orker har grøn hud

Øjne: Som menneskers

Ører: Er grimme og ujævne

Tænder: Orkers tænder er store og grimme

Hår: Som menneskers

Skæg: Som menneskers

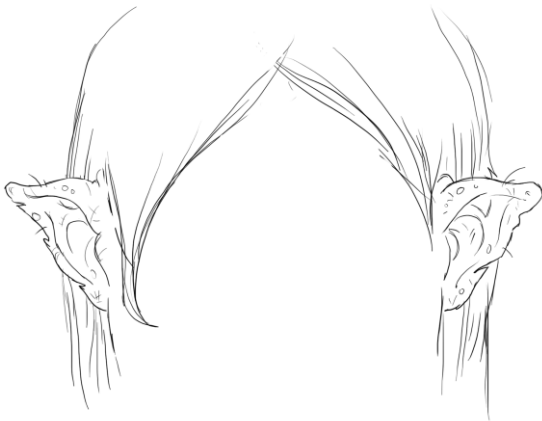
Alder: Orker er voksne som 16 årige og deres maks. alder er 80år.

Maks styrke: 15

Race Evne:

Orker starter med 1 ekstra i styrke.

OBS: Orker i skind, laser og "stamme-mundering", er ikke noget man rigtigt ser uden for stammerne. For at spille stamme-ork skal du have godkendt din bg ved scenariegruppen, samt argumentere for, at du er blevet en del af ekspeditionen til Ramvalt. - Alle spillere kan spille en almindelig ork. Kun hvis du ønsker at spille en stamme-ork, skal du have tilladelse



Sothling

Denne race er omgivet af mystik og magi.

Gamle overleveringer fortæller at sothlingerne engang tilhørte en royal menneskefamilie. En familie der var overlegen ud i magien og som støt voksede i magt.

Familiens overhovede indgik en pakt med Amun'Soth som en del af vejen til deres magt. - i Fordums Tid hed dette folkefærd "Atlami"

I århundrede voksede disse menneskers familie, og inden længe var de fleste lande i verden regeret efter Atlamiernes principper. Atlami var egoistiske, selvdrevne og magtbegærlige. Det fortælles, at de havde for vane at nedværdige de andre racer, enkelte legender fortæller endda at det var dem der først trælbandt orkerne og gjorde dem til slaver.

Legenderne siger at familien opnåede uanede mængder magt og forkastede guderne. De satte sig selv som et folkefærd, der skulle tilbedes og skulle være guderne på jorden. Deres aftale med Amun'Soth bragte dem magt og tilsyneladende evigt liv. Og deres magt syntes uendelig og umådelig.



Men efter hundredvis af år, med politisk, magisk og social magt dukkede Amun'Soths budbringer op. Atlamierne nægtede at betale den aftalte pris og håned budbringeren.

Dette år er kendt som istidens-komme.

Som et iskoldt raseri tog vinteren over, havet frøs til og fra himlen regnede det med is.

Én efter én faldt Atlamierne; døden havde genfundet dem, og det mægtigste folkefærd i verden blev tvunget i knæ. Hele verden var hærget af død, men intet folkefærd var så ramt som Atlami. De fire sidste overlevende af Atlamierne bønfuldte Amun'Soth om nåde. - Nåde for deres synder, men deres tårer frøs til is i deres øjne.

Amun'Soth kender ikke til nåde. Han gav dem valget at dø her på deres knæ, eller at leve med dødens evige forbandelse over deres slægt.

Atlamierne valgte det sidste. - Amun'Soth skænkede dem et liv, bebyrdet med døden.

Deres kroppe begyndte at svigte, deres blod at formørkes og deres perfekte hud tog en sygelig farve. Med deres sidste viden inden for magi kæmpede de en hård kamp for at opretholde deres eksistens - de beskyttede deres kroppe med bandager og forskellige drikke og pga. dødens evige præg fik de navnet "Sothlinger" - forevigt mærket af Amun'Soth.

Sothlingerne er det ultimative bevis på at man ikke bryder en aftale med Dødens Hersker.

Status i dag.

I dag lever sothlingerne side om side med resten af racerne. Nogle håner dem stadig med ord som "Edsbryder" eller "Levende døde", men faktum er at de i Verdensregeringens øjne er ligeværdig med alle andre racer. Der er ingen overlevende sothlinger tilbage fra da Atlamierne faldt. Og nu består racen af efterkommere, der betaler for deres forfædres gerninger.



De ses i alle sociale lag, og nogle Sothlinger har endda opnået adelstitler.

Og racen er mangfoldig, både fra selviske, til meget hjælpsomme. Selvom de har en forhistorie med Amun'Soth, er det langt fra alle Sothlinger, der tilbeder Underverdenens Gud. Mange af dem syntes at Amun'Soth er kold og afmålt. Og endnu flere tager afstand fra Amun'Soth, fordi Han er skyld i deres tilstand.

Der er også en del af Sothlingerne, der omfavner deres forbindelse til Mørkets Fyrste og dedikerer deres liv til Amun'Soth. Men Sothlingernes overordnede religiøse tilknytninger er ligeligt fordelt imellem de tre uendelige: Lomek, Zana og Amun'Soth

Uanset hvad, så hviler der en sælsom respekt omkring deres tilstand, og de berygtes for deres forbindelse til magien

Udseende:

Sothlinger er ikke grimme væsner. Men de er præget af dødens tag i dem. Normalt bærer de bandager om hænderne, og evt. halsen, for at holde deres krop ved lige.

Deres læber er mørke. De har tit en bleg hud, render under øjnene og kan ligne et lig i kuløren. Sothlingernes udseende kan også være smukt, perfekt og ufejlbarlig og have en sælsom skønhed i deres udseende.

Sothlingerne er levende væsener ligesom alle andre levende racer; de har en puls, og deres blod er sort. De bærer deres bandager som en del af et gammelt ritual, der forhindrer deres krop i at gå i stykker. Disse bandager er livsvigtige for en Sothling, og kan normalt ikke fjernes imod Sothlingens vilje.

Hud: Bleg/dødningsagtig

Øjne: Som menneskers (evt. sorte kontaktlinser)

Øre: Som menneskers

Tænder: Som menneskers

Læber: Mørke-grå/ mat-sort

Hår: Som menneskers

Skæg: Som menneskers

Negle: Sorte

Alder: Sothlinger er voksne som 18 årige og deres maks. alder afhænger meget af plejen af deres bandager. Men generelt bliver omkring 60 år. Men ved magisk pleje af deres bandager og krop, går rygterne på Sothlinger der har levet i flere århundrede.

Maks styrke: 10

Race Evne:

Kan én gang per scenarie bruge "Opdage magi" fra magi-sættet. Spilleren skal ikke bruge håndtegn og riter. Hvis spilleren er magiker eller præst, så modtager han i stedet 1 ekstra fokus fra start.



Troldfolk

Troldfolkene er de mærkeligste væsener, der findes i den civiliserede verden. Det er en holdning, der er delt næsten universelt mellem alle de andre racer. Troldfolk er brune, behårede, går sjusket klædt og har en kærlighed til alt, hvad der er anderledes, nyt og ulækkert. Og de er ikke forlegne omkring deres særhed, tværtimod. De er stolte over at være til og fryder sig over at kunne bidrage verden med alt, hvad der trolde og vammelt.

De er et kreativt og nysgerrig folkefærd, og selvom de som race har en tendens til at lugte af kompost og ofte har svamp, så bliver de ved med at bidrage til civilisationen. Det siges, at det var troldfolket, som var de første til for alvor at begynde at koge miksturer og derfor er forfædrene til alkymiens kundskaber!



Nogle kalder troldfolk for uciviliserede og primitive, men det er bestemt ikke noget de bryder sig om! Troldfolket er skarpsindige, og som race kan de være utroligt snu... de kan bare ikke hjælpe sig selv, hvis de ser nogle orme vride sig i jorden!

De er en race som er glad for råkraft og sansning. De elsker at føle muldet mellem tæerne og lægge mærke til fuldmånen hængende højt på natten, mens fingrene graver i jorden efter utøj. Eller smagen af blod i munden efter at fået en knytnæve i ansigtet. Det vigtigste for dem er, at de kan få lov at udtrykke sig og opleve en masse!

Troldfolk er meget overtroiske i forhold til de andre racer, og de skræmmes lettere af tabu og overnaturlige væsener, de ikke ved hvad er - men de er mindst lige så interesseret i dem, som de er bange. Racen er lige så religiøs som alle andre, men deres nysgerrighed driver dem til at søge efter alt, hvad der er magisk og anderledes!



Udseende:

Troldfolk er brunhudet og har mørkt og ofte fedtet, pjusket hår. Men det er også meget almindeligt, at et troldfolk har farvet sit hår til en tydeligt unaturlig farve, som blodrød eller marineblå. Nogle farver deres hår efter deres religion, men det er helt forskelligt. Troldfolk er ofte snavsede og er en af de eneste racer, der stadig kan finde på at gå i skind og pelse sammen med almindeligt tøj, selvom alle hader det.

Hud: Brun

Øjne: Som menneskers

Øre: Forskellige, afbidte, spidse (evt. med svampe, der gror ud af dem)

Tænder: Som menneskers, gule og sorte

Læber: Som menneskers

Hår: Mørkt, pjusket eller farvet i en vilkårlig farve (evt. med svampe, der gror ud af det)

Skæg: Pjusket og beskidt, kvinder kan også have skæg

Negle: Sorte, gule, brune eller rene (sjældent)

Udsmykning: Alt muligt. Ben i håret, ringe af sølv og guld, tatoveringer.

Alder: Troldfolk er voksne som 17 årige og bliver maks. 60 år

Maks styrke: 13

Race Evne:

Kan én gang per scenarie brygge "Hektors Fæle The" fra alkymi-sættet. Spilleren skal stadig medbringe remedier til fremstillingen. Hvis spilleren er alkymist, så modtager han 1 ekstra fokus fra start i stedet.

