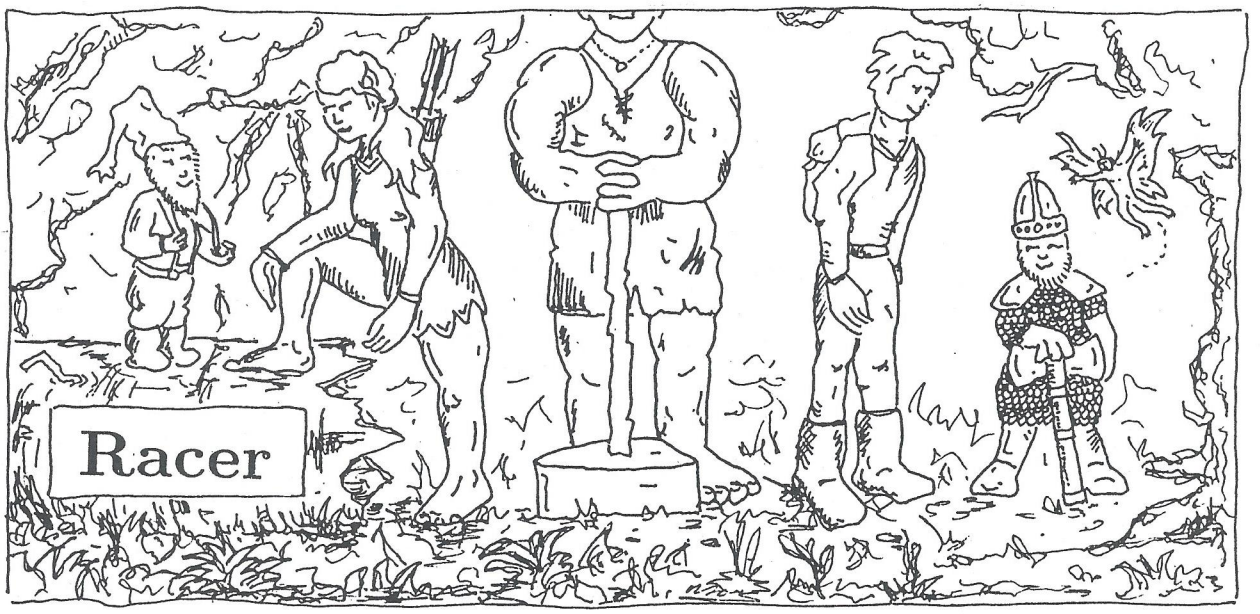


Indledning

I dette spil findes der andre racer end almindelige mennesker. Disse racer er en naturlig del af eventyrenes verden. Enhver Spillemester kan lave sine egne racer, hvoraf nogle kan være venlige og nogle uhyggelige osv. Nogle af disse mange racer kan selvfølgelig også være spillere. (De fleste har jo hørt om hobbitten Bilbo). Følgende afsnit indeholder nogen af det mest benyttede racer, og en beskrivelse af de fordele og ulemper disse har. Hvis en Spillemester ønsker en anden opfattelse af racerne i sin verden, end den her beskrevne, er han selvfølgelig velkommen til at give en anden version til sine spillere, så racerne passer ind i hans historier. De almindeligste racer er:

Mennesker: Europæere, vikinger, amazoner, negere, indianere og orientalere
Småfolk: Dværge, gnomer, hobbitter, små trolde og nisser
Humanoider: Øglemænd, dragemænd og orker
Trolde: Kæmper, bjergtrolde og jætter
Elverfolk: Ellefolk, alfer, elvere og ulveryttere

Mennesker

Denne gruppe indeholder alle de almindelige etniske grupper. Det er dog muligt for Spillemesteren at lave nye 'stammer' og lignende.

Europæere: Dette er det folk som 'hele verden' er befolket med. De ligner sandsynligvis din nabo. Spillere, der er europæere, vil ikke have nogle racejusteringer, da det er dette folkeslag som hele systemet er baseret på.

Vikinger: Dette er et nordisk folkeslag, der pga. deres hårde levevis er blevet sejere end andre folkeslag. De besider dog ikke finkultur og lign. (Måske er dette ikke helt historisk korrekt, men det er brugbart her!)

Amazoner: Dette er et folk af kvindelige krigere. De er høje, har gylden hud og har fået fjernet det meste af højre bryst, for at kunne bruge buer optimalt. De er dygtige løbere og bueskytter.

Negere: Langt mod syd lever negrene. Dette folk vil nok vække en del opsigt blandt europæerne. Folk vil nok betragte disse folk med en slags mystisk ærefrygt. Deres hud er sort.

Indianere: Dette er et folk som lever i pagt med naturen. De er ofte uddannede som krigere. Deres hud er rød.

Orientalere: Dette er et folk som Spillemesteren selv bør definere, da hele deres kultur og væremåde er meget anderledes end europæernes. En spiller der er orientaler bør selv sætte sig ind i sin profession sammen med Spillemesteren.

Småfolk

Denne gruppe indeholder gnomer, hobbitter, små trolde, nisser mm. Disse småfolk er meget forskellige og giver enhver eventyrverden sit særpræg.

Dværge: Der er i litteraturen relativ enighed om, at dværge er et bjergfolk, der lever af minedrift. De regnes blandt de bedste smede og bygmestre (i sten). Dværge er seje og viljestærke væsener og udemærkede krigere. En spiller, der er en dværg, vil nok kunne færdes overalt i en eventyrverden. Dværge vil normalt være krigere eller smede. Dværge har en stor kærlighed til ædle stene og metaller. Derfor regnes de tit for griske.

Gnomer: Dette er et folkeslag, der minder meget om dværge. Gnomer er dog ikke så stærke og stædige. Gnomer lever (normalt) også af minedrift, men de er ikke så hårdt arbejdene som dværge.

Hobbitter (Tolkien): Dette er et lille sky folk. De kan snige og skjule sig bedre end de fleste. Hobbitter er normalt ikke troldmænd. De holder af god mad, masser af søvn og et roligt liv. (Derfor er hobbit-eventyrere meget sjældne.)

Små trolde: Disse små folk lever i høje og lign. De regnes tit blandt 'de underjordiske'. Dette folk minder en del om alfer, dog bruger de ikke så meget magi, og er ikke nødvendigvis tilknyttet skove. Små trolde er gode stabile spillere, der kan være lidt af hvert.

Nisser (skandinaviske): Der er egentlig flere typer af disse. Dette er en siderace til alfer, og nisserne besider normalt lige så meget magi som alferne. Nisserne knytter sig til gengæld til andre ting end skove, f.eks. kan de knytte sig til (og beskytte) huse, skibe, broer og lign. En spiller, der er nisse, vil normalt spille på samme måde som en alf. Nisser kan dog godt bevæge sig ind i byer, selvom de normalt vil holde sig skjult et sådan sted.

Humanoider

Denne gruppe består af menneskelignende væsener, som dog absolut ikke er hvad man ville kalde menneskelige, da de tager sig mest af sig selv, har temmeligt voldelige eller krigeriske tendenser, og dræber uden medlidenhed.

Øglemænd: Dette er en slags menneskelignende firben. Kroppen er som et menneske med to arme og to ben, mens hovedet er som et firben. De har også hale. Deres hud er grøn og skællet. Nogle stammer af denne race kan leve under eller ved vand.

Dragemænd: Dragemænd ligner øglemænd med vinger, men de hader vand. Dragemænd kan flyve, og de kan ofte magi, især ildmagi. Dette folk er normalt ikke velkomment blandt almindelige mennesker.

Orker: (Tolkien) Med deres tykke grønne hud og modvilje mod dagslys, befinder orkerne sig oftest i samfund i huler og tunnelkomplekser under bjerge, langt fra mennesker og andre levende væsener. De har som regel en stærk leder og lægger fælder for rejsende eller drager på plyndringstogter for at overleve.

Trolde

Disse er normalt store stærke uhyrer, der lever i huler i bjergene. De er ikke direkte onde, men er normalt ikke et folk, man bør komme i kontakt med. Der er flere typer trolde, og Spillemesteren kan sætte dem ind som kontrast eller supplement til elverfolk.

Kæmper: Dette er egentlig bare store mennesker. Der er ikke så mange af dem, og de vil derfor normalt ikke have byer eller andre former for samfund. Kæmper kan godt være meget store, og enkelte kan endog bruge magi. En spiller, der er kæmpe, vil kunne spille som alle andre spillere og færdes overalt i eventyrenes verden, dog vil han tit møde fordomme og fordømmelse.

Bjergtrolde (Tolkien): Disse er store, stærke og dumme. Deres hud er som tykt læder, og de vil blive til sten, hvis solen skinder på dem. Disse vil normalt ikke kunne bruges som spillere.

Jætter (Skandinaviske): Dette er et folk der ligner mennesker. Dog er de større, stærkere og grimmere. Jætterne er ikke onde, men de er egoistiske. Nogle jætter kan lave magi, og derfor kan en spiller, der er jætte, godt være magiker. Jætter har ikke meget tilovers for ting, der er mindre end dem selv (f.eks. mennesker...)

Elverfolk

Dette er et meget sky folk, der lever i skove og ved søer. Der findes mange forskellige slags elverfolk (afhængig af hvilken litteratur man bliver inspireret af) og Spillemesteren kan med fordel bruge en eller flere typer, anbragt forskellige steder i verden.

Ellefolk (Skandinavisk middelalderlitteratur): Dette er et folk, der især lever ved søer, moser, åer og lign. De er meget sky og kommer først frem om aftenen og morgenen for at danse. Dette folk leder uskyldige vejfarende ud i ulykke, og nogle gange lokker de folk ud i moserne. Dette folk har tæt kontakt til åfolk, mosekoner og lignende væsener. En spiller, der er ellemand (eller pige), vil nok kunne være grusom i sine handlinger omend ikke direkte ond.

Alfer (skandinaviske): Dette er en gruppe af små skovvæsener. De er en slags skovens vogtere, og deres hovedopgave er at beskytte skovene. De lever normalt i jordhuler, træstuppe eller hule træer. De besider store magiske evner. En spiller, der er en alf, vil derfor normalt være en slags troldmand. Alfer kan godt drage på eventyr, men vil nok aldrig slå sig ned i byer. Normalt vil de endog helt undgå disse.

Elvere (Tolkien): Der er i Tolkiens verden flere racer af elverfolk. De fleste af dem vil som spillere være en slags sidegruppe af mennesker, hvorfor de vil kunne spilles på næsten samme måde som et normalt menneske. Disse folk vil dog være mere værdige, smidige og adrætte.

Ulveryttere (Elfquest): Dette er en krigerrace af elvere. Nogle stammer lever i skove, og er allierede med vilde ulve (andre med f.eks. tigre i jungler). En spiller, der vil være en sådan elver, vil nok kunne bevæge sig rundt overalt i en eventyrverden, dog vil (eller bør) spilleren have en tæt relation til sin stamme, uanset hvilke medspillere han end måtte have.

Racejusteringstabel

Følgende justeringer skal laves på spillere, der vil være af anden race end et menneske. Tallene er justeringer på udgangspunkterne for de enkelte evner (se tabellen med basisevner side 32.)

Hvis en spiller får under 0 i basis på en evne, vil han ikke kunne bruge den. Dvs. en spiller der har negativ Sejle-basis vil være bange for skibe, eller hvad nu Spillemester og spiller kan finde på. Dette kan man overvinde ved at sætte så mange erfaringspoint, at man når op på eller over 0 i evne.

Mennesker:	
Europæere:	Ingen ændringer
Vikinger:	Udholdenhed +5, Sejle +10, Kultur -5
Amazoner:	Styrke +5, Buer +10, Kultur -5
Negere:	Udholdenhed +5
Indianere:	Buer +5, Jagt +5
Orientalere:	specielle: spørg Spillemesteren

Småfolk:	
Dværge:	Styrke +5, Helbred +5, Udholdenhed +5, Mineraler +10, Akrobatik -10, Ride -10, Sejle -15
Gnomer:	Mineraler +5, Teknik +5, Ride -10
Hobbiter:	Helbred -5, Udholdenhed +5, Snige/Skjule +10, Sejle -10, Svømme -5, Opmærksomhed +5
Små trolde:	Helbred +5, Akrobatik -5
Nisser:	Helbred -5, Snige/Skjule +10

Humanoider:	
Øglemænd:	Styrke +5, Klatre +5. Hud: Skæl[1]
Dragemænd:	Styrke +5. Svømme -15. Hud: Skæl[2]
Orker:	Styrke +5, Udholdenhed +5, Kultur -10, Psykisk Styrke -10. Hud: Skind[2]

Trolde:	
Kæmper:	Styrke +5, Helbred +5, Undvige: -5, Akrobatik -5, Snige/Skjule -10
Bjergtrolde:	Styrke +15, Helbred +10, Undvige -10, Akrobatik -5, Snige/Skjule -10, Kultur -5, Psykisk Styrke. Hud: læder[2]
Jætter:	Styrke +15, Helbred +15, Undvige -10, Kultur -15, Akrobatik -5, Snige/Skjule -10. Hud: skind[2]

Elverfolk:	
Ellefolk:	Helbred -5, Styrke -5, Snige/Skjule +5, Svømme +10
Alfer:	Helbred -15, Styrke -10, Snige/Skjule +10, Akrobatik +5, Psykisk Styrke +15
Elvere:	Helbred -5, Buer +10, Snige/Skjule +10, Mineraler -5
Ulveryttere:	Styrke +5, Akrobatik +10, Ride(Ulv[3]) +10, Klatre +10, Teknik: -15, Geografi -5, Mineraler -10, Jagt +5

Højde og vægt

Spilleren vælger selv sin højde og vægt, og sørger for at få den godkendt af Spillemesteren. Vær realistisk.

[2]Skæl svarer til rustningsgrad 15, Skind svarer til grad 13. Se side 102.
[3]Eller de dyr, de nu er allieret med, f.eks. tigre.