

Volkerenboek



Booyah

L.A.R.P.

Natives van Protos

Zoals al eerder aangegeven zijn verscheidene volkjes en rassen die al millennia op Protos wonen. Deze hebben allemaal hun voor- en nadelen en hebben hun eigen culturen gecreëerd.

Natives hebben door de eeuwen heen verbonden en vijanden opgebouwd. Dit leidt tot vooroordelen. *Natives* zullen zich moeilijk over deze vooroordelen heen kunnen zetten. Naar mate het spel en het verhaal voortgang maakt zullen er meer speelbare *Natives* vrijgespeeld worden.

Voor diegene die geen behoefte heeft om het spel te beginnen met een hoop maatschappelijke en culturele issues raden we het spelen van een *Summon* aan. Momenteel kun je kiezen uit de volgende volkeren en de rassen die daar aan gelieerd zijn:

De verenigde Avenaï Clans

Rassen:

- Carnax (mens, Fae blooded)
- Avenaï Elf
- Trol (NPC ras)
- Faun (NPC ras)

Dragovan

Rassen:

- Dragoveniërs (Mens, Dragon blooded)
- Duerghar
- Amazone
- Half Reus

De Fymbul

Rassen:

- Ice singers
- Jotun
- Norn (NPC ras)

De Wilde Stammen

Rassen:

- Wildlings (in overleg)
- Orchrin
- Murtameï

De verenigde Avenaï Clans

De verenigde Avenaï clans worden geleid door Hoge Koningin Morgan Nc Naga'Morrigan en haar dochter Cynthia Nc Morgan'Naga.

Etnisch

De Avenaï zijn een verzameling ruitervolken van de Centrale grasvalktes. Ze bestaan voornamelijk uit Mensen, wilde Elven en hebben vaak Fae bloed in hun aderen. De Avenaï leven in een hecht Clan systeem en zijn overwegend Matriarchaal. Mannen zijn voornamelijk strijders en ambachtsvolk en hebben vaak geen erf recht.

Woonplaats

Ze wonen in kleine dorpen, die als een lappen deken door de graslanden verspreid liggen. In het noorden en westen delen ze een grens met de Dragovan. In het zuidwesten de stadstaten van Ayden. In het zuiden de Wilde landen en het "Woud van geesten" een plaats die door de Avenaï gemedend wordt. Hun oostelijke grens voor betwist door de Mutrameï Horde, een volk van woeste bloeddorstige koppensnellers.

Religie en spiritualiteit

De Avenaï voelen zich diep verbonden met de wereld om zicht heen, zijn aanbidders van hun voorouders en de geesten van het land. Ze hebben letterlijk duizenden geesten en "goden" die ze aanbidden. De Avenaï Druïdes zijn heelmeesters, rechters en bemiddelaars met het hiernamaals, ze worden bijzonder gerespecteerd door iedereen in de Graslanden en zijn bijna een religieuze factie op zichzelf.

Gebruiken

Avenaï zijn handelaars en houden van grote gebaren en hard praten, ze beschouwen fluisteren als bijzonder ongeleefd. Verder zijn ze bijzonder goedlachs en houden van zingen, muziek en dansen. De spot met elkaar drijven is hun nationale sport, hoe kleurrijker hoe beter.

Verbintenissen

De Avenaï hebben nauwe betrekkingen met de Khameni Elven(High Elfs) en de Wildlingen uit het zuiden. De Khameni dienen voornamelijk als raadheren en spiritueel adviseurs. De Wildlings (Trollen en Faunen) zijn kindred spirits en worden gezien als "Broeders & zusters". Hoewel de Trollen daar soms een geheel eigen mening over hebben.

Generale consensus over de Dragoveniërs

"Dragoveniërs zijn nors en hebben geen gevoel voor humor. Eigenlijk zijn het een stelletje bonkige zeekinkels die te veel zuipen rond hun vuren en luisteren naar de saaie verhalen die niets meer zijn dan overdreven gebeuzel over veldslagen"

Vijanden

Duistere Elven, "Gevleugelden", Murtameï en Goblins

Rassen en bonussen

Alle leden van dit verbond krijgen

- Staf/speervechten voor 3 XP minder
- Alle Water en Ether spreuken kosten 1 MWS minder

▪ Carnax (Mensen)

De Carnax zijn het meest talrijk in de Avenaï landen.
De gebruiken zijn van Clan tot Clan verschillend.

Leeftijd

Een Carnaxi kan een leeftijd van 150 jaar bereiken

Uiterlijk

Doorgaans gekleed in de Tartan van hun Clan. Ze houden van wijde kleding en zijn ware kunstenaars als het om tatoeages gaat, elke tatoeage heeft een verhaal en de betekenis kan per Clan verschillen.

Kleurig en sieraden zijn een must voor een modieuze Carnaxi.

Racials

- De meesten hebben Fae bloed en kopen daarom *Foresight Skills* voor 2 XP minder.
- Tevens krijgen ze gratis de Skill Werpwapens.
- Ze hebben geen restricties.

▪ Avenaï (Elven)

De Avenaï Elven zijn vrolijk en luid, ze houden van fysieke sporten en mogen graag tot in de kleine uurtjes drinken en luid liederen zingen.

Verder zijn het brute krijgers en hebben ze een grote passie voor de jacht, zowel dieren als andere wezens.

Leeftijd

Een Avenaï kan een leeftijd van 450 jaar bereiken.

Uiterlijk

Avenaï hebben lange puntige oren en houden van complexe tatoeages.

Racials

- Boogspecialisaties voor 2 XP minder.
- Toughness voor 1 XP minder.
- Shield voor 3 XP meer.
- Energie kost 1 XP per punt meer.

▪ Trollen

Trollen zijn groot en sterk. Maar niet bijster snugger, meestal worden ze als “Hondsoldaat” of lijfwacht gebruikt. Trollen communiceren meestal door grommen en gebaren en hebben moeite met het maken van volzinnen.

Trollen hebben een diepgeworteld gevoel voor loyaliteit. Iedereen die buiten zijn loyaliteitssfeer valt, hoeft niet op een beleefde behandeling te rekenen. Trollen zijn van nature zeer hongerig en alles en iedereen die geen vriend is staat potentieel op het menu.

Leeftijd

Een Trol kan een leeftijd van 60 jaar bereiken.

Uiterlijk

Trollen hebben een bruine of groene huid en lange neuzen.

- **Faun**

Faun kan alleen in overleg met de spelleiding gespeeld worden.

“Woud geesten” verbonden met het land en haar Energie.

Leeftijd

Niemand weet precies hoe oud een Faun kan worden. Er gaan geruchten dat hun oudste Druïde ouder is dan de “Wereldboom” die geschapen is aan het begin der tijden door de heilige Wendel van het Woud.

Uiterlijk

Faunen hebben een gekleurde huid, variërend van zwart tot geel en alles wat er tussen in zit. Tevens hebben ze vaak dierlijke trekjes, uiteenlopend van geitachtig tot katachtig. Er zijn reptiel achtige Faunen, maar deze zijn bijzonder zeldzaam.

Het Dragovan triumviraat

Het triumviraat wordt geregeerd door Koning Arnulf Stormreever van Dragovan, Zijn gade Keizerin Aurelia van Westrovin en de eilanden van de zonsondergang.

En "stem en wil" van de aartsKoning; High Thane Durvyn zoon van Orvyn, kleinzoon van Gnarvyn, achterkleinzoon van Zulvyn, (etc etc etc).

Etnisch

Dragoveniërs zijn Mensen van het *Bloed der Draken*. Ze worden ook vaak aangeduid als Nordman of Eilanders.

De Dragoveniërs leven in hechte communes van zeevaarders, krijgers, ambachtslieden, etc. Deze communes noemen ze Manipel. Iedere Manipel heeft minimaal één Skald en één Gotis.

Mannen en vrouwen zijn in alles gelijk zowel in de strijd als in de ambachten. Hoewel het zeldzaam is kan het voorkomen dat er zich een Duerghar, Amazone of "Half- Giant" bij een Manipel heeft aangesloten.

Zwangere vrouwen en kinderen wonen apart in zwaar bewaakte vestingen en worden vereerd en gekoesterd. Leven is heilig in het koude noorden.

Woonplaats

Ze wonen in kleine haven-vestingen aan de kust, of in versterkte forten landinwaarts.

In het noorden wonen de Duerghar in de Bergen en de kwaadaardige reuzen er op.

In het westen de Amazone eilanden en de Zee met haar vele vreemde wezens.

In het zuiden en oosten delen ze een grens met de Avenaï.

In het zuidwesten delen ze de zee met Ayden.

Hun uiterst oostelijke grens wordt betwist door de Mutrameï Horde, een volk van woeste bloeddorstige koppensnellers.

Religie en spiritualiteit

Vuur is de bringer van het leven in het koude noorden. Het verwarmd lichamen, brengt liefde en vrede, kookt voedsel, stookt drank en creëert het heilige en hooggewaardeerde staal.

De Gotis is de hoeder van het vuur en zodoende het hart van de gemeenschap. De Gotis is vaker wel vrouwelijk dan niet. Het vuur wordt als zelfstandige entiteit aanbeden onder de naam DIN.

Tevens kan de Gotis Din's heilige Runes lezen.

Aarde is een kleinere maar niet minder prominente stroming van noordelijke religie. Vaak zijn de Ambachtslieden aanhanger van de Aardecultus, welke zich voornamelijk centreert rond bouwen en rijkdom.

Gebruiken

Alles draait om drinken rond het vuur en de Saga's van de Skald (Krijger/Bard) en Gotis (Vuur/aarde priester).

Dragoveniërs houden van praten op kalme toon. Manieren zijn erg belangrijk en ze zijn snel driftig als iemand de manieren van zijn Manipel niet in acht neemt, of erger er spottend mee omspringt.

Gekrenkte eer of gebrek aan manieren mond erg snel uit in een dodelijk Duel.

Verbintenissen

De Dragoveniërs hebben nauwe betrekkingen met de Duerghar en de Amazones van de westerlijke eilanden. De Duerghar zijn meestersmeden en voorzien de Dragoveniërs van hun geliefde Staal.

De Amazones en Dragoveniërs leven in wederzijds respect. Meer dan één schildmaagd is een gezworene van een Dragoveens Manipel.

Generale consensus over de Avenai

"Frivole schreeuwers die niet tegen drank kunnen en aan de rokken van hun moeders hangen, terwijl hun vaders met hun paarden zijn getrouwd. Waarschijnlijk hebben ze geen ballen meer door dat gestuiter in het zadel"

Vijanden

Reuzen, "Gevleugelden", Murtamei en ze houden niet van Elven in het algemeen.

Vechtstijlen

Dragoveniërs vechten graag in hechte schildformaties met hun Gotis en magiërs als goed beschermde artillerie.

Rassen en bonussen

Leden van het Dragovan Triumviraat krijgen gratis:

- De skill eenhander.
- Alle Vuur en Aarde spreuken kosten 1 MWS minder.

▪ Dragoveniërs (Mensen)

De Dragoveniërs zijn het meest talrijk van hun verbond. Zijn nuchter en pragmatisch. Eer en Trouw zijn hun voornaamste deugden.

Als ze de leeftijd van 16 bereiken, gaan ze mee op handelstochten en als ze zich waardig hebben getoond krijgen ze op hun 21e een stalen wapen.

Dragoveniërs hebben een lichte obsessie met hun wapen en het komt voor dat ze hun wapen een naam geven of er tegen prevelen om te zorgen dat het trouw blijft en nooit zal breken.

Leeftijd

Een Dragoveniër kan een leeftijd van 140 jaar bereiken.

Uiterlijk

Bont en metaal, baarden zijn mode voor zij die omgang hebben met de Duerghar en rood is de meest geliefde kleur.

Racials

- Alle schild Ranks voor 2 XP minder.
- Armour voor 2 XP minder.
- Forsight kost 2 XP meer.
- Dragoveniërs krijgen maar de helft schade van vuur spreuken (omlaag afronden).
- De Dragoveniërs zijn teamplayers. Als ze in een formatie van minimaal 5 man staan, kunnen ze per gevecht 2 Fear effecten weerstaan. Tevens krijgen ze in formatie 1 AP extra als ze Armour dragen.

▪ Duerghar (uitspraak Dwer'Jar)

Duerghar komen uit de bergen van noordelijk Dragovan. Ze lijken erg op mensen, alleen zijn ze een stuk compacter en breder. Doorgaans zijn ze ook een stuk korter.

Ze zijn doorgaans bijzonder beleefd en zullen te allen tijde kalm en beheerst blijven. Verder zijn ze tolerant tegenover alle rassen die niet groen zijn.

Duerghar hebben een irrationele hekel aan Goblins en Reuzen. Hoewel ze vaak een hechte band hebben met hun Half Reus dienaren.

Leeftijd

Een Duerghar kan een leeftijd van 400 jaar bereiken.

Uiterlijk

Duerghar gaan vaak netjes gekleed en houden van aardse kleuren. Ze hebben een obsessie met hun baarden en mogen deze graag versieren met sieraden en complex vlechtwerk. Duerghar vrouwen hebben geen baard, maar bijzonder lange bakkebaarden.

Racials

- Duerghar zijn beperkt tot Aarde magie en kunnen geen enkele andere magie school hanteren.
- Duerghar kopen Craft Skills voor 2 XP minder.
- Toughness kost 2 XP minder.
- Duerghar kunnen geen Forsight kopen.
- Duerghar kopen Resist Skills voor 5 XP minder.
- Spreuken hebben dubbel effect op Duerghar.
- Een Duerghar kan niet de Skill Channeling kopen.
- Een Duerghar kan niet de Skill Ritualisme kopen.
- Als een Duerghar in een ritueel gaat staan, dan heeft dat vaak tot effect dat het ritueel faalt.
- Een Duerghar kan altijd Stalen Equipment repareren.

▪ Amazones

Amazones zijn goedlachse dames van de eilanden. Doorgaans laten ze hun Harem van zowel mannen als vrouwen thuis. Amazones houden van een uitdaging. Zo erg zelfs dat een Amazone nooit een uitdaging óf duel uit de weg zou gaan.

Leeftijd

Niemand vraagt een dame hoe oud ze is. Er wordt gespeculeerd dat Amazones een leeftijd van 200 jaar kunnen bereiken, maar dat weet niemand zeker.

Uiterlijk

Amazones komen van de zonnige Eilanden en hebben vaak een gebronsde huid. Hoewel Amazones, die al lange tijd bij een noordelijk Manipel rondhangen, de neiging hebben bleker te worden.

Veel Amazones hebben van nature rood haar. Vaak verven ze hun haar in meerdere kleuren, echter hebben ze een irrationele hekel aan de kleur blauw.

Amazones houden van vlechten. Ze hebben een obsessie met sieraden en vaak nemen ze in een gril de kledingstijl van andere volkeren aan.

Racials

- Boogspecialisaties voor 2 XP minder.
- Staf/Speervechten voor 2 XP minder.
- Armour voor 2 XP minder.
- De Amazones hebben een sterke levenskracht en kunnen 2 punten aan een ritueel geven i.p.v. van 1.
- Amazones hebben doorgaans geen geduld voor Crafting en kopen deze Skill voor 3 XP meer.
- Amazones hebben geen toegang tot Arcane spreuken.

▪ **Half Reus**

Half Reuzen zijn groot en sterk, maar ze zijn nogal simpel. Meestal worden ze als werkers gebruikt. Half Reuzen hebben een hekel aan harde geluiden en communiceren meestal door te fluisteren.

Half reuzen hebben een hekel aan conflict situaties. Ze zullen liever weglopen dan een confrontatie aan gaan, maar mocht je ooit té ver gaan of een half reus in een hoek hebben geduwd... Berg je maar.

Vaak hangen Halfreuzen rond bij een smidse en houden van vuur. Half Reuzen zijn vaak erg beschermend als het gaat om vrouwen en kinderen. In hun optiek zien de iets kortere Duerghar er uit als kinderen en moeten ze beschermd worden.

Uiterlijk

Halfreuzen zijn lang en hebben vaak geen notie van "bezit". Doorgaans lopen ze in de kleding en Equipment die ze van degene krijgen die ze dienen.

Racials

- Ze kopen magische vaardigheden voor 6 XP meer dan gebruikelijk .
- Toughness 1 is gratis
- Halfreuzen kopen Toughness voor 4 XP minder. .
- Crafting Skills kosten 4 XP minder.
- Vanwege hun brute kracht slaan ze altijd +1 schade.

Equipment

Het Dragovan Triumviraat beschikt over goede grondstoffen, maar ze hebben doorgaans niet veel geld.

Een speler personage die een onderdaan van het Dragovan Triumviraat speelt, begint met alle Equipment die hij voor zijn Skills nodig heeft.

Tevens beschikt hij over één stalen wapen

Staal wapen: Een stalen wapen hoeft slechts één keer per evenement geslepen te worden en kan 2 Crush weerstaan voor het breekt.

Andere Equipment is van ijzer of brons.

Max 10 pijlen (15 voor amazones), max 15 verbandjes en 5 Shade.

De Fymbul

Een verzameling volkjes die in het bevroren Noorden wonen. Tot voorheen waren ze bekend als "Frostling", gehate emotieloze ijswezens, maar nu de Norn de Winterkroon weer terug heeft, leren ze weer zichzelf worden en leren ze weer voelen... en herinneren ze zich wat ze gedaan hebben...

Meeste Frostlings zijn pas korte tijd ontwaakt uit de duistere nachtmerrie die hun gehele bestaan terroriseerde en onderdrukte. Veel Fymbul reageren hier anders op, variërend van getraumatiseerd tot intens blij hun vrijheid terug te hebben.

Zonder uitzondering zoeken ze naar de scherven van hun verleden om uit de as van hun heden een degelijke toekomst te kunnen bouwen, zoals de Wever dat bedoeld heeft.

Onderstaande is hoe de wereld voor de Fymbul in elkaar zat voordat de Firre de oorlog verklaarden en Nid een slavenras van de Fymbul maakte.

Etnisch

In het hoge bevroren Noorden wonen de Fymbul, een collectief van wezens dat de laatste eeuwen als hersenloze Frostlings het Noorden terroriseerde als de slaven van Koningin Nid. Nu Nid ontroont, verslagen en bovendien dood is, zijn de Frostlings weer langzaam aan het worden wat ze waren aan het begin der tijden. Fymbul: het volk van sneeuw, ijs en de koude winter.

De Fymbul worden nu geleid door de Norn, die over het algemeen aangezien kan worden als Koningin van de winter.

De Fymbul zijn een noordelijk wintervolk met een lage lichaamstemperatuur en zijn daardoor een stuk bleker dan andere wezens. Doorgaans hebben ze wit of licht haar. Ze kunnen goed tegen de kou, maar hebben last van warm weer.

Woonplaats

Ten noorden van hun gebied ligt de bevroren pool, die over gaat in ijzige zeeën. In het zuidwesten liggen de Duerghar bergen, ten zuiden de Dragoveniërs en in het zuidoosten meer Dragoveniërs en soms Murtameï.

Ten noordoosten van de Fymbul landen ligt een enclave van de Khameni, waar geen contact mee is, buiten de ongeschreven traditie dat jullie elkaar met rust laten en negeren.

Jotun zijn nomadisch van instelling en jagen en raiden in kleine groepen of families.

Ise Singers wonen in iglo's en gemoedelijke hollen in de grond in kleine gehuchtjes van vaak niet meer dan 4 tot 5 hutten. De Norn wonen "in de sneeuw"

Religie en spiritualiteit

Fymbul geloven in de grote Cyclus van het Weef-draad waarin leven en dood en eten of gegeten worden bepaald is door de "Wever"

De wil van de Wever wordt duidelijk op de wind gefluisterd en de Norn helpen de Leiders van families om geschillen over onduidelijkheden van de wil van de Wever op te helderen... Als dit überhaupt al gebeurt. Door de opzet van de Wever heeft het namelijk weinig tot helemaal geen zin om hier al te veel moeite aan te besteden.

De Wever heeft lang geleden het doel van je "levensdraad" bepaald, verleden, heden en toekomst zijn reeds bepaald. Dus het heeft geen zin om je daar zorgen over te maken of daar bang voor te zijn.

Alles dat telt is het hier en nu en zo volledig mogelijk te leven voor de grote Slaap je overneemt.

Fymbul geloven dat eenieder die "Waardevol" sterft door de Norn mee worden genomen naar een paradijselijk hiernamaals, het stoffelijke overschot is prooi voor de jager. Zij die waardeloos sterven zijn vervloekt om het leven en de winter nogmaals te trotseren, niet als Jager, maar als prooi.

Gebruiken

De Fymbul zijn zeer 'primitief' en pragmatisch in hun doen en laten. Velen leiden een jager verzamelaars bestaan. 'Waardevol' zijn is essentieel. Een persoon die voor zichzelf kan zorgen en kan bewaren, die zijn familie beschermt en voedt is waardevol. Iemand die productief is voor de groep, een goed krijger of een wijze leider, is waardevol. Iemand die niet voor zichzelf of anderen kan zorgen is waardeloos. Spilzuchtigen, Dieven, leugenaars en domme leiders zijn waardeloos. Waardelozen zijn prooi zonder rechten en vogelvrij. Strijd tussen stammen of groepen komt voor en noemt men traditioneel "Oorlog". In een Fymbul-"Oorlog" sturen beide partijen één krijger en deze twee strijden tot de dood. De winnaar bepaalt hoe het geschil opgelost wordt. De wil van de winnaar is bindend. Een stam of groep die meer dan één oorlog per seizoen houdt, loopt het grote risico dat de hele regio zich tegen hen keert, omdat ze dan de "draad" breken die de Wever gelegd heeft. Het is een grotere zonde om de draad te breken dan Waardeloos te zijn. Er is géén genade voor "draad-brekers" zij die een draad-breker helpen of ongestraft laten rondlopen zijn Waardeloos.

Vijanden

De Firre (in principe IEDER volkje uit het nabije zuiden), Het Vuur en Bruarch "de smelter" zijn oude erf vijanden, maar de Fymbul zijn momenteel hun plek in de wereld aan het terug vinden en hebben niet echt een bepaalde vijand... of bondgenoot... Dragoveniërs, Duerghar en Amazones zijn wel zeer negatief tegen over de Fymbul, omdat het leed van de Frostling hun nog zéér vers in het geheugen ligt.

▪ Ice Singers

Ice Singers zijn sociaal naar hun eigen groep en zeer zorgzaam naar familie en eenieder die de "rang" van familie verdient. De Leider van een groep of stam Ice Singers heeft de "wintergave" en macht over sneeuw en ijs, waarmee hij de winter kan vragen zijn nederzetting te sparen. Iedereen onder de Leider is gelijk van rang. Kinderen zijn "bezit" van de stam en iedereen wordt verondersteld voor ze te zorgen. Het is belangrijk om goed voor kinderen te zorgen en ze niet te verwennen want dat is Waardeloos.

Uiterlijk

Ice singers liggen qua uiterlijk het dichtste bij Elven, met het verschil dat ze kortere punt oren hebben en een stuk bleker zijn. Wit en grijs zijn gebruikelijke haarkleuren. Velen hebben nog hun blauw-witte Forstling uniform aan, maar traditioneel dragen ze bont en simpele warme kleding.

Racials

Voordelen

- Vrije toegang tot Frost spreuken
- Zijn immuun voor Frost effecten
- Boog en staf skills kosten 2 XP minder
- *Die Hard* kost 1 XP minder

Nadelen

- Géén toegang tot Vuur spreuken
- Angst voor vuur dat niet gecontroleerd in een kookput of pot zit. "Fire" effecten hebben een "Fear" Effect op Ice-Singers
- Elke *Craft Skill* geavanceerder dan hout/bot en Brons kosten 2 xp meer
- Kunnen alleen hun eigen runen schrift lezen en schrijven. Andere tekens lezen en schrijven zullen ze IC moeten leren.

▪ **Jotun**

Jotun zijn nomadisch van instelling en hebben, in tegenstelling tot de Ice Singers, minimaal één oorlog per seizoen met de Ice Singers en veel vaker tegen elkaar. Er bestaan verhalen over moedige Jotun die de Schepen van de Firre hebben gewonnen en daar mee uit het zuiden de geheimen van IJzer en Staal "vonden".

Voor Jotun zijn Kracht en Geslepenheid het belangrijkste, zwakte is Waardeloos. Dingen als niet je groep of familie beschermen is zwak. Als je er niet voor kunt zorgen kan een sterkere Jotun ze van je winnen. Eenmaal Verloren, dan is het verder trekken, of negen jaar slaaf van de winnaar zijn om je familie terug te winnen.

Het is in het verleden voor gekomen dat de bijzonder sterke "Ulfnyr" genoeg "gewonnen" had om zichzelf Jotun-Koning te kunnen noemen. Op deze manier gebeurt het dat er groepen of legertjes Jotun ontstaan, maar nooit zoveel of zo groot als Koning Ulfnyr.

Zwakte en "Vinden"

Goederen of slaven winnen van de waardelozen is waardeloos, iets winnen van een beroemde krijger of grote vijand is het hoogste wat een Jotun kan bereiken en maakt hem Waardevol. Het winnen van krijgers en hun familie, zorgt voor groot aanzien... Maar OH wee als je ze niet kunt beschermen of voeden.

Hoewel ze flink rondreizen hebben de Jotun één vaste plaats, waar ze samen komen voor festivals of een 'jaarmarkt' waar ze hun 'vondsten' ruilen. Dit doen ze rond een enorme witte Es die de "Moederboom" heet.

Uiterlijk

Jotun zijn doorgaans groot en robuust gebouwd met een grijze huid, gehuld in bont of ruige wollen kleding. Grote krijgers, of "Winnaars" van krijgers, hebben vaak tribal tatoeages om hun status aan te tonen.

De stukken huid van gevallen of kwaadaardige Winnaars worden met twijn aan de Moederboom gebonden. Verder "vinden" ze veel zaken en zijn ze dol op metalen harnassen, wapens en alles wat er mee te maken heeft.

Racials

Voordelen

- +1 HP
- *Weapon Skills* kosten 2 XP minder (nooit minder dan 1 XP)
- *Weapon Specialization* kosten 2 XP minder (nooit minder dan 1 XP)
- *Die Hard* kost 3 XP minder
- Immune voor *Frost* effecten

Nadelen

- *Magic Skills* kosten 2 XP meer
- *Crafting* kost 2 XP extra per onderdeel, Jotun zijn rovers, geen bouwers
- *Hyper-Rage*; Jotun kunnen om bepaalde redenen compleet over de frites gaan en blijven dan om zich heen timmeren tot de vijand of zichzelf dood is
- *Last Stand*; Een Jotun met de Skill *Die Hard* kan doorgaan tot -3 HP per locatie zodra zijn Torso -4 bereikt is hij **permanent** en ongeneeslijk dood
Hyper-Rage kan een Heroic *Last Stand* triggeren
- Angst voor vuur dat niet gecontroleerd in een kookput of pot zit. "Fire" effecten gooien een Jotun in een *Hyper-Rage*
- Jotun kunnen alleen hun eigen runen schrift lezen en schrijven. Andere tekens lezen en schrijven zullen ze IC moeten leren.

▪ **Norn (NPC ras)**

De oorspronkelijke Hoeders van de Winter en Sneeuw en de oren en ogen van de Wever. Recentelijk onder de kwaadaardige invloed van Nid stonden ze bekend als "IJsheksen" of "Daughters of Nid". Norn zijn serene wezens die in tal van mythen en legendes bekend staan als wijze raadgevers en uiteindelijk zijn het de Norn die de Fimbul naar het hiernamaals brengen.

Uiterlijk

De Norn zijn mysterieuze wezens die uit gesponnen ijs en sneeuw lijken te bestaan er zijn voor zover bekend alleen vrouwelijke Norn.

De Wilde Stammen

Ruim anderhalf Millenia geleden schudde het Woud der geesten en de bergen in het zuiden op hun grondvesten toen de Gevleugelden en hun “Beschaafde” onderdanen een stap te ver gingen. Want deze Regio was toch enkel bevolkt door achterlijke barbaren?

Het zuiden herinnert zich nog goed de Mars van de Wilde stammen. Wildling, Ork, Vrije Murtameï horde en de wilde stammen verenigt tegen hun gemeenschappelijke vijand. De strijd was intens, lang en bloedig en hoewel de “Beschaafde” volkeren het in hun boeken een “Overwinning” noemen, zijn ze nooit de torenhoge prijs die ze moesten betalen vergeten. Volgens deze “Geschiedenis” zijn de Wildling uitgestorven, de Orks een sterk gedecimeerd groepje pacifistische boomknuffelaars en de vrij Murtameï Horde slechts een groepje rovers. De Wilde landen weten beter...

Etnisch

De stammen zijn zeer divers in hun doen en laten, ras en uiterlijk en hoewel ze makkelijk te bestempelen zijn als, “Wild” “Barbaars” en “Achtergebleven”. Wildling, Orks en andere wilde stammen zijn zeer verschillend, maar hebben hun geloof in harmonie van de Natuur met elkaar gemeen, zij het dat ze zeer verschillende visies hebben. Hebben ze Etnisch en Cultureel vrij weinig gemeen.

Woonplaats

Van de rotsige klippen aan de west kust van de Zee der tranen tot het Woud der geesten in het noorden, tot de woeste steppes van het oosten zijn de Wilde stammen verspreid over het weide gebied dat als “Woest niemansland” beschouwt wordt door de Tellurianen in het Zuiden en de respectvolle afstand die de Avenaï houden in hun noordelijk gelegen steppe en graslanden. De Bergen zijn voornamelijk het thuis van de Wildlings, de Orks wonen voornamelijk in de wouden en de Murtameï dolen over de steppes.

Gebruiken

Zie RAS omschrijving

Spiritualiteit en Religie

Verschilt per volk en soms zelfs per stam.

Verbintenissen

Voornamelijk is het ieder voor zich, met her en der wat ruilhandel, sinds de Mars van de wilde volken is er geen vereniging van de stammen geweest, maar volgens de Geesten hangt er verandering in de lucht...

Vijanden:

Doorgaans zijn ze vrij Neutraal en laten ze anderen met rust als men hen met rust laat, enkelen hebben echter de “Haat-lijst” gehaald. "Gevleugelden", Tellurianen, “Humaani” zogenaamd: “Beschaafd” volk

Rassen en bonussen

Verschillen per volk

Allen zijn Analfabeet en in het geval van de Murtameï kost het 3 XP om iets anders dan “Murtameï” te kunnen spreken.

- **Wildlings**

Wildlings kan alleen in overleg met de spelleiding gespeeld worden.

- **Orchrim**

Toen de Moederboom haar eerste loten op de wind zond om de wereld in een wonderschoon woud te veranderen, bewoog ze haar machtige wortels en schiep de Orchrim uit de bruine aarde om als hoeders en verzorgers op te treden voor haar planten en dieren. De Orchrim bewerkte de aarde en hielpen de bomen om hun zaden te planten en verzorgde de dieren die in het immer groeiende woud leefden.

Af en toe werden de Orchrim bezocht door de Fae, geesten van het woud. (Faunen)

De Orchrim vermenigvuldigden zich en vormden hechte families die zich naar eigen keuze schikten in een Clan die de naam gaven van het pad dat ze bewandelden. De Orchrim verzorgde het woud en al dat leefde en al dat leefde verzorgde de behoeften van de Ochrim. In deze pure Harmonie deden ze hun werk en de wereld was groen en mooi en de Orchrim leefden in vrede en waren gelukkig.

Op een noodlottige dag vonden zij een groot deel van hun woud gekapt en de dieren waren gedood voor niet meer dan enkel hun pels.. De “Nemers” waren gekomen. De Nemers kapten het woud zonder berouw, slachten de dieren naar believen en roofden de Orchrim om als slaven te dienen op hun onnatuurlijke velden of te vechten voor hun vermaak, een ware nachtmerrie voor dit vreedzame volk. De Orchrim accepteerde hun plek in de wereld en hielden vast aan hun natuurlijke leefstijl en bleven hard werken aan de Harmonie.

Op een dag beginnen de Nemers een grote fout. Ze overvielen de Schone Orchrim vrouw Shuna en het tiental kinderen waar ze zorg voor droeg voor haar clan. Shuna verzette zich hevig en de Nemers besloten dat ze “Moeilijk” was en doodde haar. Haar levensgenoot Ushagûr vond haar verminkte lichaam... Uitzinnig van woede brak Ushagûr zijn eed aan de Ust Bashiram, brak zijn jachspere om een koppel Oorlog-spere te maken en opende de jacht op de Nemers. Niet één van hen overleefde de woede van Ushagûr, hij bracht de kinderen thuis, maar dat was zijn laatste dat als Ust Bashiram.

De Clans van de Ust Athram en Ust Bashiram huilden openlijk over de val van Ushagûr en smeekte hem terug te keren naar zijn pad, maar Ushagûrs' hart was leeg en hij koos een nieuw pad. Vele boze Orchrim volgde hem en noemden zich de Ust Ushagûram; volgers van Ushagûrs' pad. Hun wraak op de Nemers was verschrikkelijk.

De Ust Ushagûram sloten een verbond met de Wildling Elven en de zonen van Murtamos en anderen die vertrapt werden onder de laars van de Nemers. De Mars van de Wilde stammen was een feit.

De Ust Ushagûr stierf tot de laatste man in de titanen-strijd met de Nemers... Maar het waren de andere Orchrim die de prijs van hun woede zouden betalen. De wraak van de Nemers op de Orchrim was vele malen wreder dan de Ust Ushagûram hadden aangericht en de Orchrim werden vervolgd tot op de rand van uitsterven. En om te voorkomen dat er uit de zwaar gedecimeerde Orchrim ooit weer een Ushagûr op zou kunnen staan werd het volk vervloekt en anderhalf millennium waren zij fysiek niet in staat om een wapen ter hand te nemen. Recentelijk is de vloek opgeheven... Zal de Ust Ushagûram herreizen en hun oorlog-spere weer ter hand nemen? Of blijven de Orchrim trouw aan hun innerlijke harmonie?

Uiterlijk

Orchrim hebben een rood-bruine, grijze of aardse kleur huid. Ze zijn krachtig gebouwd en fysiek erg sterk. Orchrim zijn gehuld in kleding van natuurlijke stoffen.

Religie en Spiritualiteit

Orchrim aanbidden totems, de geesten van hun wijze voorouders, maar bovenal de Moederboom en de Aardvader. Geloof en spiritualiteit is voor de Orchrim iets heel intiem dat je enkel deelt in je familie en met een Ust Faeram.

Gebruiken

Orchrim zijn van nature een uiterst vreedzaam volk. ALL of the buffalo is hun credo, Orchrim nemen nooit meer dan ze nodig hebben en voor iedere boom die ze kappen planten ze er twee. Orchrim kiezen op hun elfde levensjaar een "Pad" en gaan dan bij de bijbehorende Clan wonen.

Paden:

Ust Athram; Pad van de Moeder

Zij die zorgen voor al dat groeit, bomen, gewassen, kruiden, kinderen, wezens, alles dat groeit is heilig en heeft liefde en begrip nodig. De Ust Athram werkt nauw samen met de Usth Bashiram en worden beschouwd als de Stamleiders van de Orchrim.

Ust Bashiram; Pad van de Vader

Zij die zorgen voor alles dat leeft. Tevens zijn de Ust Bashiram jagers en bouwers.

Ust Faeram; Pad van de Geest

Een zeer kleine Clan die praat met de geesten van het verleden, heden en toekomst. De Ust Faeram zorgen ook voor de doden en verzorgen begravenissen. De Dood is slechts een begin en de Ust Faeram verzorgen de cyclus.

Ust Uhsagûram Pad van Ushagûr; Pad van Bloed of Pad van Wraak

Van Origine aanbaden de Ust Ushagûram totems van de sluwe Wolf, de krachtige Beer en de onstoppable Ever. Hun innerlijke vuur brandde voor de gekrenkte voorouders en daarom gingen zij vaak gekleed in enkel Wede, modder en lieten te allen tijde hun hoofd onbedekt, zodat de voorouders en hun geloven geliefden hen zouden kunnen zien en naar het hiernamaals leiden als ze in de strijd zouden sterven. De originele Ust Ushagûram zijn allen uitgestorven, maar er gaan geruchten dat er her en der Orchrim zijn die het pad van Ushagûr aan het herontdekken zijn. Vooral jongere Orchrim neigen hier naar, oudere en traditioneel ingestelde Orchrim maken zich hier diepe zorgen om.

Racials

- *Toughness User* gratis
- *Crafting* hoger dan Brons en Hout kost 4 XP meer
- Orchrim zal NOOIT een zwaard als wapen bezitten, eventueel wel als gereedschap
- Verder is bonus per Pad bepaald

Ust Athram; Pad van de Moeder

- *EHBG lev 1* is gratis en de overige *EHBG* 1 XP minder
- *Kennis van kruiden* en *Kruiden zoeken* kosten 2 XP minder (nooit minder dan 1 XP)
- *Natuur Magie* kost 1 MWS minder
- *Water Magie* kost 1 MWS minder

Ust Bashiram; Pad van de Vader

- *Aarde Magie* kost 1 MWS minder
- *Boog Specialisatie* kost 2 XP minder (nooit minder dan 1 XP)
- *Stafvechten/Speervechten* kost 2 XP minder (nooit minder dan 1 XP)
- *Trapskill* kost 1 XP minder

Ust Faeram; Pad van de Geest

- *Ether Magie* kost 1 MWS minder
- *Aarde Magie* kost 1 MWS minder
- *Foresight* kost 1 XP minder
- Krijgt 1 EP gratis
- Heeft 1 extra zielenpunt

Een Ust Faeram zal principiëel NOOIT iets bezitten dat van metaal is gemaakt en zal niet vrijwillig een metalen voorwerp aanraken, doen ze dat wel dan verliezen ze hun toegang voor spreuken die dag als boetedoening voor het ontoren van de geesten.

Ust Uhsagûram Pad van Ushagûr; Pad van Bloed of Pad van Wraak

- *Weapon Skills* kosten 2 XP minder (nooit minder dan 1 XP)
- *Toughness* kost 2 XP minder
- *Die Hard* kost 3 XP minder
- Draagt NOOIT pantser
- Is NOOIT een magie gebruiker
- Zal geen zwaard als wapen gebruiken, maar nood breekt 'wet'
- *Bonds of Blood*

Een Ust Ushagûram krijgt 2 AP per lokatie "moraal bonus" als er links en rechts van hem een krijger staat waar hij het "Bloed-broeder" ritueel mee heeft gedaan. Bloed-broeder is tot het einde wat er ook gebeurt, wat het ook kost. Bloed-broederschap is heilig en het enige dat ze nog hebben... Aangezien een Orchrim die het Ust Ushagûram betreed zichzelf verbandt uit de harten van familie en traditie.

Orchrim Verbintenissen

Nominale ruil handel met Wilding en Avenaï. Respectvol jegens Faunen.

Orchrim Vijanden

"Marauder" Trollen, Slavenhandelaars, Duistere Elven, "Gevleugelden" en andere "Nemers".

▪ Murtameï

"What is best in life?"

"Crush your enemies, see them driven before you and hear the lamentation of the women"

Aan het begin der tijden raasde er een eeuwige oorlog. Uit het vuur van de brandende sterren trok Murtamos de honger en de Furie en stak dit in klei waaruit de Murtameï ontstonden, een ras van machtige superieure krijgers zonder vrees die onverslaanbaar zijn op het slagveld!

Millenia hebben de Murtameï gediend als de bloedgebonden slaven van de Nightlords tot Mach de Veroveraar zijn volk vrij wist te vechten met zijn legendarische zwaard.

De Vrije Horde

De Horde is een zelfstandige "Staat" van stammen en Clans die geleid worden door de Doodspriesters en de Warchief.

Na een beleg van eeuwen is eindelijk de Muur die ze buiten de wereld hield gevallen! Mach de Warchief is gevallen op het slagveld en in het bijzijn van zijn vurigste krijgers heeft het machtigste kind van Mach de leiderschap van de Horde geclaimed!

Voor het eerst sinds de legendarische Mach de veroveraar worden de Murtameï geregeerd door een Heksenkoning, een machtig krijger gezegend door de spirits met magie en naar verluid voert hij zelf het legendarische Zwaard van Mach de Veroveraar!

Verhalen gaan de Rondde dat de Nachtheren teruggekeerd zijn om de Murtameï opnieuw in de boeien van de Bloedvloek te steken.

Uiterlijk

Geen twee Murtameï zien er hetzelfde uit. Haargleuren variëren van blauw tot groen en van blond tot rood, huidskleuren van bleek tot donker. Murtameï gaan doorgaans gekleed in geroofde kleding en pantser.

De Murtameï worden gezien als een horde bloeddorstige barbaren en er zijn veel volkeren die hun haat voor de Murtameï nauwelijks verhullen... En waarom zouden ze! De Murtameï hebben HEEL hard hun best gedaan om deze te verdienen! Want de Murtameï zijn de beste en vurigste krijgers die ooit voet op deze wereld hebben gezet!

(Omdat Murtameï zelf niets smeden zijn ze voor hun gear afhankelijk van wat ze kunnen vinden, tijdens je eerste incheck rolt de SL een dobbelsteen (d100) om te bepalen of je bronzen, ijzeren of stalen gear hebt. Of iets bijzonders.)

Woonplaats

De Murtameï wonen als Nomaden op de grote vlaktes in het oosten en hun landen grenzen in het noorden aan de Grote gehate Muur, de steppen van de Avenaï en hun pijlen. In het oosten de eindeloze bloed woestijn en de dood door hitte en dorst. In het zuiden ligt Telluria een rijk van zeer rijke en zachte mensen die zich verstoppen in dorpjes, iedere Murtameï van de krijger kaste is daar wel eens geweest om spullen te "halen"

Spiritualiteit en Religie

"Keep what you kill"

De murtameï hebben een doodscultus. Murtameï geloven dat alles dat telt een "goede" dood is. Might makes right!

Gebruiken

Naast de informatie en aannames die via hun slachtoffers en vele vijanden de wereld in gaan is er echter zo veel meer dat de Murtameï behelzen. Hoewel ze in een keiharde en vergevingsloze meritocratische cultuur hebben zijn ze naast roekeloos ook absurd loyaal en trots, maar bovenal hebben ze diepgaande banden van broederschap onder elkaar en zijn bijzonder zorgzaam voor hun partners en kinderen. Veel minder bekend is dan ook hun prachtige Rune kunst en de traditionele weefkunsten, zij het altijd passend bij thema's waar hun passie naar uit gaat, strijd, sex en de jacht. Ze hebben een obsessie met epische verhalen en goede muziek.

Iedereen die weg rent van een Murtameï wordt als prooi gezien.

Eer

"Look at the countless corses of the slain... ask them about the value of your Honour"

Murtameï zijn prestatie gericht en winnen is belangrijk. De Ridderlijke versie van "Eer" die in veel culturen heerst wordt door de Murtameï gezien als "dom" of "kinderachtig".

MIGHT MAKES RIGHT!

Canibalisme

Komt bij sommige stammen voor en wordt daar gezien als het “vangen” van iemands kracht, of het eren van de gevallenen. Sommige Clans zijn hier compleet de weg in kwijtgeraakt en jagen actief op andere wezens met de bedoeling ze op te eten. De Bone Gnasher clan wordt zelfs onder de Murtameï gevreesd.

Murtameï hebben een strak kasten systeem

Krijger kaste

Iedereen die “volwassen” is en een wapen vast kan/mag houden

Doodspriesters

Machtige sjamanen die de Geesten op eten om zo hun kracht te verkrijgen. Doodspriesters worden gehoorzaamd omdat ze als de enigen van hun volk de machten der magie bezitten.

Doodspriesters zijn zéér zeldzaam en mag alleen in overleg met de SL gespeeld worden. Er kunnen nooit meer dan twee Doodspriesters in de Spelergroep zijn...

Het is wel acceptabel om een Warrior te gaan spelen en Doodpriesterschap te claimen

You keep what you kill... Finders keepers!

Eothan

Ruw vertaald betekent het “Last-dier”. Dit is de slaven-kaste van de Murtameï, dit zijn diegene die de “eerloze” werkzaamheden verrichten zoals latrines graven, leerlooien, fungeren als “oefen materiaal” voor jeugdige Murtameï of bedslaaf voor een Krijger als je fysiek aantrekkelijk zijn.

De meeste Eothan zijn geroofd van overwonnen vijanden als buit en als zulks een wettig betaalmiddel. Eothan hebben geen waarde, ziel of inhoud, het is ze dan ook niet toegestaan om kinderen te krijgen. Geboren worden als Eothan is erg wreed en zelfs Murtameï hebben grenzen.

Racials

- HP kosten worden met 2 XP verlaagd. (nooit minder dan 1 XP)
- *Weapon Skills* kosten 2 XP minder (nooit minder dan 1 XP)
- *Armour* kost 2 XP minder (nooit minder dan 1 XP)
- Geen toegang tot *Magie*, met uitzondering van *Magic Resistance*
- Geen zielenpunt
- *Fury of Murtamos*

Wanneer je torso op halve HP komt ervaar je de Furie, je geneest VOLLEDIG en gaat compleet “*Berserk*”. Praten en intelligente acties doen of skills gebruiken die niet voor combat zijn wil niet meer. Alles wat beweegt moet kapot! Maakt niet uit wat, ALS het beweegt moet het kapot!

Eerste 3 klappen doe je +1 schade. (Doe je normaal 3 schade met je tweehander? Nu dus 3x 4 schade.)

Tijdens *Fury* ben je immuun tegen: *Fear*, *Fumble/Disarm* effecten, *Subdue* schade

Language

De “wat je OC spreekt, spreek je IC ook” regel geldt NIET voor Murtameï

Murtameï spreken, buiten: **JA, NEE, waar is loot!? No surrender!** GEEN talen, dat zullen ze IC uit moeten spelen. Je spreekt dus uitsluitend IC jibberish.

Een Murtameï kan wel bereid zijn en tijd gependend hebben om een taal te leren, die tijd heeft hij dus niet in andere skills kunnen steken. Zodoende kost het 3 XP per OC taal bij character creatie, die je uit mag kiezen die je dan ook IC kunt spreken.