

De Native volkeren van Protos

Natives van Protos

Zoals al eerder aangegeven zijn verscheidene volkeren en rassen die al millennia op Protos wonen. Deze hebben allemaal hun voor- en nadelen en hebben hun eigen culturen gecreëerd door de loop van generaties of zelf Millennia.

Natives hebben door de eeuwen heen verbonden en vijanden opgebouwd. Dit leidt tot vooroordelen. *Natives* zullen zich moeilijk of niet over deze vooroordelen heen kunnen zetten.

Naarmate 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 rigide maatschappelijke en culturele issues raden we het spelen van een *Summon* aan.

Momenteel kun je kiezen uit de volgende volkeren en de rassen die daaraan gelieerd zijn:

De verenigde Avenaï Clans

Rassen:

- • Carnaxi (mens, Fae blooded)
- • Avenaï Elf
- • Faun (NPC ras)

Dragovan

Rassen:

- • Dragoveniërs (Mens, Dragon blooded)
- • Duerghar Clans
- • Amazone Clans
-

De Fymbul

Rassen:

- • Ice singers
- • Jotun
- • Norn (NPC ras)

De Wilde Stammen

Rassen:

- • Wildling Elves (in overleg met SL en huidige Wilding groep)
- • Orchrim
- • Murtameï

Exodi

- • Telluriaan (Mens, Light touched)
- • Goblin (GLF)

Racials en XP

De volkeren van Protos hebben door hun cultuur en natuurlijke aanleg vaak een hang naar bepaalde vaardigheden en zodoende korting op de XP kosten.

Tenzij expliciet vermeldt als zijnde "Gratis" kost een vaardigheid nóóit minder dan 1 XP.

Als er een bepaalde skills niet toegankelijk is voor een ras of er is een nadeel, dan is dat

hoe het is, géén uitzonderingen buiten diegene die expliciet aangeven staan.

Halfbloed, Mix-bloods

De meeste Humanoïde rassen kunnen kinderen krijgen bij een lid van een ander ras, in sommige gevallen gaat dit makkelijker dan andere, zij het vanwege biologische of culturele redenen.

De vuistregel is dat het kind van hetzelfde ras is als de moeder.

In veel Culturen ligt er een heftig taboe op het mengen van bloed met vaak ernstige gevolgen voor zowel de ouders als het kind.

De Avenaï zijn hier redelijk liberaal in, vooral omdat Mensen en Elven daar sterk gemengd bij elkaar wonen.

Amazones staan er om bekend dat ze actief zoeken naar sterke of bijzondere leden van andere rassen. 99.9% van de kinderen die uit deze verbintenissen worden als Amazone geboren.

Als je een Halfbloed wilt spelen moet je dat voornamelijk doen vanwege de RP fluff en mogelijk persoonlijk drama

Regeltechnisch krijgt je als Halfbloed de *Racials* van je IC moeder.

Uitzonderingen:

- * Je Vader is een Amazone; je krijgt de *Racials* van je IC vader.

- * Je hele achtergrond en persoonlijke Drama valt uit elkaar, in dit geval mag je je motivatie op sturen naar SL.Booyah@gmail.com

Het is onmogelijk om een Faun of Norn Halfbloed te zijn. Zonder uitzonderingen.

IC zwangerschappen

Dit gaat uitsluitend in overleg met de betrokken karakters en een SL.

IC zwangerschappen van Native Humanoids duren 9 maanden of langer.

Goblins en Murtameï zijn hier met 4 maanden de enige uitzonderingen op.

De verenigde Avenaï Clans

De Avenaï zijn een verzameling volken van de Centrale grasvlaktes die voornamelijk leven van Veeteelt, de jacht en redelijk simpele landbouw.

Ze bestaan voornamelijk uit Mensen en Elven en hebben vaak Fae bloed in hun aderen.

Daar ze allemaal gemengd door elkaar wonen zijn half-Elven een redelijk veel voorkomend fenomeen, Volgens de Avenaï hangt een beetje af van waar het kind zin in heeft of wat de Spirits willen, of het meer op zijn mensen ouder of Elven ouder zal lijken.

De Avenaï leven in een hecht Clan systeem en zijn overwegend Matriarchaal.

Mannen zijn voornamelijk strijders en ambacht volk en hebben vaak geen erfrecht.

De verenigde Avenaï clans worden geleid door Hoge Koningin Cynthia Nc Morgan'Naga en een kring van Clan Matrons als haar hofhouding.

Woonplaats

Ze wonen in kleine dorpen, die als een lappendeken 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

gemeden wordt.

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

Religie en spiritualiteit

De Avenaï en voelen zich diep verbonden met de wereld om zich heen.

Ze aanbidden hun voorouders en de geesten van het land. Ze hebben letterlijk duizenden geesten en "goden" die ze aanbidden of vrezen. Dit zorgt er voor dat ze door de millennia heen heel veel bijgeloven op hebben gespaard, zo kan je teen stoten, naast je eigen schuld ook komen door een Spriggan of Snurgle die een graspol omhoog duwt, vanwege wraak op iets uit een vorig leven of gewoon voor de mest en giechels.

De Avenaï Druïden zijn heeldmeesters, rechters en bemiddelaars met het hiernamaals, ze worden bijzonder gerespecteerd door iedereen in de Graslanden en zijn bijna een religieuze factie op zichzelf.

Veel Avenaï geloven in reïncarnatie en beschouwen spirits en voorouders als scherven van hun vorige zelf.

Gebruiken

Avenaï zijn handelaars en houden van grote gebaren en hard praten, ze beschouwen fluisteren als bijzonder onbeleefd.

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 Wilde stammen uit het zuiden.

De Wildlings (Orchrim en Faun) zijn kindred spirits en worden gezien als verre neven en nichten.

Sinds het huwelijk van Koning Arnold en Koningin Cynthia hebben de Avenaï een verbond met de Dragoveniërs.

Op het slagveld zijn en goede bondgenoten, maar hun cultuur is erg verschillende van wat "normaal" is.

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 geneuzel over veldslagen.

Tevens zijn ze erg stil... SO RUDE!!!

Vijanden

Duistere Elven, "Gevleugelden", Murtameï en Goblins

Rassen en bonussen

Carnaxi

De Carnax zijn het meest talrijk in de Avenaï landen. De Legendes van de eerste Carnaxi verschillen van clan tot clan

De gebruiken zijn van Clan tot Clan verschillend, maar hebben altijd erg sterke Avenaï invloeden.

Eén legende die alle clans verbindt is dat ze afstammen van Morrigan, de bruid van de Fae Koning Finnigan en haar negen dochters.

Leeftijd

Een Carnaxi kan een leeftijd van 175 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 krijgen 1 MWS korting op Water en ether magie
- Ze krijgen 1 XP korting of staf/speer.
- Medium en Heavy *Armour* kosten 1 XP meer.

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.

De Avenaï hebben de eer de beste paardenfokkers van de wereld te zijn.

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.

Faun

“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.

Faun zijn een “Npc” ras, hetgeen inhoudt dat ze niet vrij speelbaar zijn.

Het Dragovan triumviraat

Het triumviraat wordt bestuurd door Koning Arnold Stormreever van Dragovan, The Enclave of Mothers van de Amazones en “stem en wil” (afgezant) van de aartsKoning; High Thane Durvyn zoon van Orvyn, kleinzoon van Gnarvyn, achterkleinzoon van Zulvyn, (etc etc etc).

Dragoveniërs

Rassen en bonussen

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.

Etnisch en Machts-structuur

Dragoveniërs zijn Mensen van het *Bloed der Draken*.

Ze worden ook vaak aangeduid als Nordman of Eilanders als het om Westroveni gaat. 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 en wordt geleid door een Thane.

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 of Amazone 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.

Het rijk vind zijn oorsprong bij de vier Draken koningen en stichters van de vier grote Huizen en de bijbehorende Provincies die heden ten dage bestuurd worden door de Hoogheren.

Huis Stormreever van Westrovin “Stuart of Shattered Isles”

Huis Sterrenval van Ostrovin “Stalwart Keeper of the Wall”

Huis Drakmar van Nordrovin “FrostBane, Shield of the North”

Huis Lokren van Sudrovin “Guardian of the Rivers”

Een Hoogheer heeft 4 tot 8 laagheren onder zich, die op hun beurt een 4-tal Jarls onder zich hebben met daaronder de Thanes en Manipels.

Alleen een Hoogheer kan koning worden als een Dynastie ten einde is door gebrek aan een erfgenaam om welke reden dan ook.

De huizen van de Laagheren fluctueren en kunnen uitsterven, maar de vier huizen van de

stichters zijn onsterfelijk, als één van deze vier uitsterft neemt het LaagHeer met de nauwste bloedband de mantel van Hoogheer van het Huis over. Drakmar is het enige huis met een gebroken bloedlijn.

Woonplaats

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

Boeren en veehouders hebben vaak standaard een "Burcht schuur" waar ze binnen een mum van tijd kun kar kunnen vullen om zich terug te trekken in één van de burchten.

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 werd vroeger betwist door de Mutrameï Horde, een volk van woeste bloeddorstige kopensnellers.

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.

"De geboden van Din

1. Het vuur is heilig en zal niet misbruikt worden
2. Zij die het vuur in zich dragen zijn heilig, bescherm haar met al je kunnen
3. Jonge vuren zijn speels, leer hun omgaan met hun krachten
4. Hou een vuur altijd brandend, dan is Din altijd bij je
5. Vrees geen koude of duister, het vuur is met je
6. Zij die uit vrije wil naast jou staan in de strijd, zijn jouw broeders
7. Eer elk gevallen strijder, bloedbroeder of vijand
8. Eed brekers en deserteurs zijn as op de wind, nooit meer iets meer dan dat.

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, vooral onder de handelaars en ambachtslieden populair.

Gebruiken

Alles draait om het leven rond het haardvuur of kampvuur en de Saga's van de Skald (Krijger/Bard) en Gotis (Vuur/aarde priester).

Dragoveniërs houden van praten op kalme toon. Schreeuwen heeft uitsluitend zijn plek op het slagveld, voor een commando of een uitdaging.

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 mondde vroeger erg snel uit in een dodelijk Duel of kostbare vendetta. Als gevolg daarvan trachten Dragoveniërs altijd een equilibrium van

respect te handhaven, ze kunnen het zich slecht veroorloven om een krachtige schildarm te missen in deze roerige tijden.

Verbindenissen

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.

Sinds het huwelijk van Koning Arnold en Koniging Cynthia hebben de Dragoveniërs een verbond met de Avenai.

Op het slagveld zijn het degelijke bondgenoten, maar hun cultuur is erg verschillende van wat "normaal" is.

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

Vechtstijlen

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

Racials

- Alle schild Ranks voor 1 XP minder.
- Armour voor 1 XP minder.
- Foresight kost 2 XP meer.
- 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 van vergelijkbare lengte als Mensen, als ze niet groter zijn.

Aan het oppervlak lijkt hun rijk niet groot, onder de grond, in het hart van de Aarde ligt het uitgebreide Rijk van de AartsKoning en de oneindige lang lijkende Deep Roads.

Ze zijn doorgaans bijzonder beleefd en zullen te allen tijde kalm en beheerst blijven.

Verder zijn ze tolerant tegenover alle rassen waar ze niet mee in Oorlog zijn.

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.

Duerghar Clans en Customs

Neutrale houding

Duerghar zijn afstandelijk, maar principieel en bijzonder beleefd

Taal

Duerghar hebben een "noordelijk" accent

Dit kan variëren tot scandinavisch/Fries of engels met een schots/iers accent

Gedrag

Duerghar zijn bedachtzaam en precies in hun doen en laten, doorgaans bedenken ze wat ze gaan doen en gaan dan RECHT op hun doel af.

De Beleefde plichtplegingen zijn EXTREEM belangrijk, maar daarnaast houden ze niet van onnodig gebeuzel.

Gewoontes

"Your words are your own, and your word is your bond, Either stronger than Adamantium or mere wind that is passed through a Giants arse."

Een Duerghar denk altijd goed na voor hij iets zegt, iedereen is namelijk verantwoordelijk voor de woorden die hij spreekt, OOK als hij ze namens iemand anders Spreekt

"Naming"

Namen zijn van essentieel belang, ze geven betekenis aan personen en objecten een spreken over een Nobel, of slecht verleden.

Een Duerghar noemt na zijn eigen naam altijd zijn voorvaderen, er zijn er die AL hun voorouders benoemen, maar dat wordt als Snobisch gezien... Zeker gezie het feit dat dit bij sommige Duerghar meer dan een half uur zou kunnen duren.

Ongeacht welk volk of wie zich voorsteld een Duerghar zal altijd netjes 30 seconde wachten... Misschien is de ander een voorouder vergeten? Het is erg raar als iemand alleen zijn eigen naam geeft... Maar helaas; niet iedereen kan een Duerghar zijn.

"Rituelen"

Duerghar hebben niet de mogelijkheid een magisch ritueel neer te zetten, sterker nog als een Duerghar in een ritueel gaat staan stopt het Ritueel direct... Niemand weet precies waarom dat zo is, volgens de Brons Clan komt het doordat de Duerghar te dicht bij IJzer wonen en daarom de Energie flow van Magie afstompen.

Duerghar weten wel beter dan tegen de wijsheid van de Brons Clan Mystics in te gaan.

"Ceremonie"

Duerghar houden van ceremonie in hun doen en laten, overal bestaat wel een protocol voor.

Economie

Duerghar hebben hun eigen muntsysteem, daar ze niet zo veel waarde hechte aan de energetische waarde van de Steentjes die als algemeen betaal middel gebruikt worden. Duerghar gebruiken Mon (koperen munten gelijk aan 5 shade) en Myth (Mithril schijven

waarde 250 shade)

Macht

De Aartskoning regeert de Duerghar en de Council of Thanes adviseert hem een Thane is een Lord van de Duerghar, de Thane heeft Huscarls die als zijn "Ridders" fungeren.

Iedere Clan stuurt 2 Thanes naar de Council, behalve de Brons Clan.

Alle zaken omtrent traditie en magie zijn het gebied van de Brons Clan.

Tijdens de Council fungeren de Mystics van de BronsClan als meesters van Ceremonie en kroniekelaars van de gemaakte afspraken.

De Iron Clan heeft redelijk vaak verstek laten gaan, niet door een gebrek aan respect, maar omdat ze vaak helemaal op kunnen gaan in hun projecten.

Tevens vertrouwen ze er terecht op dat de Staal Clan en de Steen Clan het het beste met eenieder voor heeft.

Religie

De hoge Mystics van de Brons Clan en lage Mystics van de Zilver Clan zijn de priesters van de Duerghar, ze aanbidden de Smid, de Rotsbreker, de Schatmaker en Din van het Vuur.

Duerghar zijn over het algemeen ERG nuchter en religie is maar een klein onderdeel van hun vrij pragmatische leven. Met uitzondering van religieuze feesten zoals, Hamerdag, Imbolc en Dain's dag.

Iedere Clan heeft zijn eigen heilige dagen, alleen de Brons Clan kent ze allemaal.

Vijanden

Hoewel ze vaak een hechte band hebben met hun Half Reus dienaren zijn Duerghar in een bittere oorlog tegen de Reuzen (Jotun)

Door Millennia van wandaden, wreedheden en oorlog, hebben Duerghar een diepgewortelde haat voor de Alf.(Dark Elves)

De Duerghar Clans

- Steen Clan

De bouwers en vastgoed magnaten van het Duerghar rijk.

De steen Clan is koel en berekenend, tevens zijn ze handelaren "to the core".

De steen clan heeft grote groepen mijnwerkers en grondstof verzamelaars. Eigenaren van de grote smidsen waar ze de Smeden van de Staal Clan bevoorraden en aan het werk zetten.

De Steen Clan is het rijkst en fungeert vaak als de Bank en administrators van het rijk, bij gestaan door de kracht van de Staal Clan vormen ze samen het grootste deel van de Duerghar regering.

- Staal Clan

Thuis van de grote Meestersmeden en de dappere Generaals van het rijk.

De staal clan heeft de taak van beschermers en ze hebben het grootste leger, bevoorraad door de Steen Clan.

Veel Helden van Weleer behoren tot de Staal clan, want leden van de Staal Clan zijn even kundig in het hanteren van wapen als ze zijn in het vervaardigen ervan.

Moedig en standvastig beschermen ze het rijk, hand in hand met de Steen Clan

- Zilver Clan

Vervaardigers van Kunst en magische voorwerpen, alle magische sieraden, ringen en kronen van het Rijk zijn van de hand van de Zilver Clan, de Steen Clan huurt regelmatig Zilver Clan artiesten in om de ondergrondse zalen te verfraaien met beelden en ingewikkelde werken van Edel metaal.

De Zilver Clan heeft een diepe band met de Mystieke Brons Clan

- Brons Clan

Naar verluid de oudste Duerghar clan (Hoewel de Steen Clan deze claim vurig tegenspreekt)

De Brons Clan is een Clan van filosofen en Magiërs, naar verluid hebben de Mystics van de Brons Clan manieren gevonden om Aarde magie te krijgen.

Naast hun magische studies zijn de Brons Clan meester Enchanters en maken ze samen met de Zilver Clan de meest wonderlijke voorwerpen.

Heel soms werken ze samen met de Staal Clan, maar in de ogen van de Brons Clan heeft de Staal Clan geen geduld voor het vervaardigen van ware perfectie en zo komt het dat ze maar sporadisch samen werken... Zonde als je bedenkt welke machtige wapens ze samen zouden kunnen smeden.

- IJzer clan

Altijd vernieuwend en grenzenverleggend, de IJzer Clan gaat er prat op de slimste Duerghar ter wereld te zijn en zelfs de Steen Clan weerlegt hun die Claim niet.

De IJzer Clan heeft twee zaken waar ze zich op richting, alchemy, maar bovenal Technologie, men zegt dat ALLES wat ingewikkeld en mechanisch is van de hand van de IJzer clan komt, een pompeuze Claim, die best eens waar zou kunnen zijn.

- Stappers

Sommige Duerghar worden geraakt door de "Stapper ziekte" waardoor ze de hele wereld over zwerven op zoek naar "Dat".

Niemand weet wat "Dat" is, alleen dat het niet hier is en dat je verder moet zoeken.

Stappers behoren niet tot een Clan en hebben geen recht op een officiële functie, erfenis of vastgoed.

Kapitein Kurgyn Zeeschuim is een beroemde Stapper, gezien als erg dapper of erg dom, afhankelijk van je standpunt, daar Duerghar niet kunnen zwemmen.

- Clanlozen

Eedbrekers, verwantdoders en zij die om andere redenen uit hun Clan zijn verstoten.

Vaak worden ze verbannen naar de duisterste diepten van de Deep Roads, voor Duerghar bestaat er geen doodstraf, maar verbannen worden naar de Deeproads komt daar wel heel dicht bij.

Het is andere Duerghar streng verboden om een Clanloos verklaarde te helpen, voorzien van voeding, drinken, onderdak of gesproken woorden buiten "Clanless, fall from sight"

Racials

- Duerghar hebben Nooit toegang tot Ritualisme!!
- Als een Duerghar in een ritueel gaat staan, dan moet hij FIZZLE! callen
- Duerghar hebben géén toegang tot magie!!
Tenzij ze tot de Brons of Zilver Clan behoren, zonder uitzondering.

Neem contact op met de SL als je een Brons of Zilver Clan wilt spelen.

- Duerghar kopen Craft Skills voor 1 XP minder.
- Duerghar kopen voor 1 xp IJzer en 1 xp voor kennis van Staal
- Toughness kost 2 XP minder.
- Duerghar kopen Medium of Heavy *Armour* skills voor 2 XP minder
- Met uitzondering van “Stappers” beginnen Duerghar met hoge kwaliteit equipment
- Duerghar kopen Resist Skills voor 3 XP minder.
- Een Duerghar kan met uitzondering van “Resist” nooit Magische Skills kopen, zoals ritualisme, magie of foresight etc
- Spreuken hebben dubbel effect op Duerghar. Zowel positief als negatief
- Ze hebben geen natuurlijk drijfvermogen en zinken als een baksteen in het water

Amazones

Amazones zijn een oud volk, naar eigen zeggen hebben ze het begin der tijden gezien, ze hebben rijken zien rijzen en vallen, oorlog en vrede gezien en na vele duizenden jaren is één ding erg helder; Ze zijn er nog steeds.

Ze wonen voornamelijk op zuidwestelijke Amazone eilanden, in vroeger tijden zat de eilanden groep vast aan het continent, maar door de tand des tijds, vulkaan uitbarstingen en heftige magie is het los gebroken en grote delen van het Amazone rijk van weleer is naar de bodem van Undine's zee gezonken.

Leeftijd

Naast dat het als “Onbeschoft” wordt beschouwd om iemand ná diens 21e zomer te vragen hoe oud ze is, speelt leeftijd geen rol buiten de hiërarchie in een familie en is erg dus privé kennis.

Hoe oud Amazones worden, dat weet dus niemand zeker.

Uiterlijk

Amazones komen van de zonnige Eilanden en hebben vaak een gebronsd 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.

95% van de bevolking is vrouwelijk.

Dejemma

Vanaf hun 21e levensjaar is het gebruikelijk dat Amazones op “Dejemma” gaan, een coming of age rondreis door de wereld.

Er gaan vele epische verhalen langs de kampvuren van de Eilanden van Amazones die groostedaden hebben verricht tijdens hun Dejemma.

Iedere jonge Amazone staat te popelen om op een Dejemma te gaan en het komt vaak voor dat Amazones een tweede of derde Dejemma maken, hoewel het nooit de pomp en fanfare heeft van de eerste.

Prettige bijkomstigheid is dat het merendeel van de Amazones die op Dejemma gaan zwanger terug komen.

Anjemma

De Court of Mothers kán een Anjemma uitroepen, een Call to Home, voor álle Amazones, het is een zéér ongebruikelijk iets, meestal voorbehouden voor de dood of kroning van een nieuwe HighQueen... Wat al 1253 jaar niet meer is voorgekomen of een andere reden. De Anjemma heeft altijd grote impact op de Eilanden en haar inwoners

Fysiek

Amazones zijn Fysiek erg sterk en hun kracht ligt dan vaak ook sterk op het fysieke vlak, vele vormen van sport zijn wisselend populair op de eilanden.

Veel ceremonies worden gecentreerd rond een dans en dansen geldt als een zéér serieuze tak van sport.

Amazones hebben van nature weinig tot géén aanleg voor Magie en zullen dan ook nooit een connectie kunnen leggen met Arcane magie.

Wel kunnen ze via de "Elemental Trials" connecties maken met Elementaire magie, voornamelijk Water, Aarde en Vuur... Buiten de Daughters of the Storm is Lucht magie schaars en de enkeling die aanleg voor Ether magie heeft zal direct bij de Daughters of the Dream te belanden na hun Dejemma.

Licht en Duister magiërs komen niet voor op de eilanden.

95% van de bevolking is Vrouwelijk, echter kunnen ze met bijna alle rassen op Protos een verbintenis aangaan om zwanger te raken.

Het kind dat wordt geboren is in 99.9% van de gevallen een Amazone

Economie

Op de Amazone Eilanden wordt overwegend betaald met edelstenen. Alleen Daughters of the Earth hebben een traditie van ambachten en zijn beroemd voor het maken van hoge kwaliteit juwelen en sierraden, alsmede Mastercrafted wapens en harnas, voornamelijk in Brons, Goud, Zilver, leer, exotische houtsoorten, bot/ivoor, jade, obsidiaan en wat ze verder kunnen krijgen uit handel of wat aanspoelt op hun hagelwitte stranden.

De Amazone clans

- Daughters of the Flame

Oudste en grootste factie, machtige vuur magiërs die ver en wijd hun invloed over de wereld hebben verspreid en zich vooral in Dragovan stevig in heeft gegraven.

Het merendeel van de hoge en machtigste posities wordt door deze vrij conservatieve factie bekleed.

- Daughters of the Storm

De Stormlands zijn altijd beschouwd als een vreemde plek, naar verluid is het het eiland van de zusters die zich af hadden gezet tegen de eerste Koningin van de Amazons. Of het waar is of niet, de Daughters of the Storm hebben de reputatie om opstandig en eigenwijs te zijn.

- Daughters of the Tides

De bewoners van de tientallen kleine eilandjes en de "Marine" van de Amazones.

Handelaren en reizigers en naar verluidt de beste navigatoren en zeelieden van Protos.

Ze verschillen het meeste van de rest van de Amazones omdat het de Daughters of the Tides zijn die veel omgang hebben met de nadere landen en volkeren van Protos en vaak de "Early Adopters" van nieuwe mode en trends

- Daughters of the Earth

Mijnwerkers, kunstenaars, metaalbewerkers, edelsmeden en scheepsbouwers, naast dat de zuidelijke eilanden ook de graanschuur van de regio zijn.

Het deel mannelijke bewoners ligt hoger dan elders, 2 op de 10 ipv 1 op de 10

Tevens wonen er een paar enclaves met Duerghar Meester-crafters die "om privé redenen" niet meer in de Duerghar Holds wonen.

- Sisters of Dreams

(Niet speelbaar, omdat ze traditioneel hun eiland niet mogen, kunnen of willen verlaten)

Een zeer select groepje Amazones die fungeren als Priesteressen, verhalenvertellers, Orakels, droomduiders en meesteressen in zaken van de geest.

De zorg van de doden en bijbehorende ceremonies ligt bij deze orde van priesteressen. Naast het bewaren van de herinneringen en verhalen van de eilanden kunnen ze ook optreden als adviseurs of advocaten.

- Court of Mothers

Iedere Clan heeft twee leden, Great Mother en erfgenaam, in deze court.

Court of Mothers geldt als het hoogste gezag en in absentie van een High Queen is het effectiefst het regerende lichaam van alle Amazones.

Racials

- Daughters of the Flame krijgen 1 MWS korting op Vuur magie
- Daughters of the Storms krijgen 1 MWS korting op Lucht Magie
- Daughters of the Tide krijgen 1 MWS korting op Water Magie
- 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 kopen Crafting Skills voor 3 XP meer.
- Amazones hebben NOOIT toegang tot Arcane spreuken.
- Amazones kopen Crafting Skills voor 3 XP meer.

Racials Daughters of the Earth

- Daughters of the Earth krijgen 1 MWS korting op Aarde magie
- Daughters of the Earth kunnen Craft Skills voor 1 xp minder aankopen
- Daughters of the Earth kunnen Jewelcrafting Expertise voor 3 xp minder aankopen
- Daughters of the Earth krijgen géén korting op Boogspecialisaties of Staf/Speervechten
- *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 NOOIT toegang tot Arcane spreuken.

De Fymbul

Een verzameling volkjes die in het bevroren noorden wonen.

Toen de wereld nog jong was leefden de Fymbul in harmonie met de wereld en de andere volkeren. Dit alles veranderde toen de Firre kwamen om met hun vuur de wereld van de Fymbul in vlam en as te zetten.

De Norn verloren de kroon van de Winter. Gehuld in haat en wraakzucht veranderden de Fymbul in de "Frostlings".

Eeuwenlang waren zij de gehate vijanden van alles wat warm en levend was. gehate

emotieloze ijs wezens die maar één ding wilde; de wereld bevroren in een eeuwige winter.

Nu de Norn wederom in het bezit van de Winterkroon zijn, leren de Fymbul weer langzaam zichzelf te worden en leren ze weer voelen... en herinneren ze zich wat ze gedaan hebben...

Meeste Frostlings zijn pas korte tijd ontwaakt uit de duistere nacht merrie 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.

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 ontthoont, 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 lichaams-temperatuur 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 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 iglos en gemoedelijke holen in de grond in kleine gehuchtjes van vaak niet meer dan 4-5 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 Weaver 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 een ieder 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 bepaald 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 Weaver 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 ervvijanden... maar de Fymbul zijn momenteel hun plek in de wereld aan het terugvinden en hebben niet echt een bepaalde vijand... Of bondgenoot...

Dragoveniërs, Duerghar en Amazones zijn wel zeer negatief tegenover de Fymbul, omdat het leed dat hun door de Frostlings is aangedaan nog zéér vers in het geheugen ligt.

Rassen en bonussen

Ice Singer

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 kwa 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.

Ice-singer Racial:

- Vrije toegang tot Frost spreken
- Zijn immuun voor Frost effecten
- Boog en staf skills kosten 2 xp minder
- Die hard kost 1 xp minder
- Géén toegang tot Vuur spreken
- Angst voor vuur dat niet gecontroleerd in een kookput of pot zit. "Fire" effecten hebben een "Fear" Effect op Ice-Singers
- alle 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.

Frost Magic

Lvl 1 Frost armour (Call Frost Armour "Locatie" 10 seconde)

Door een coating van ijs heb je voor 5 minuten 1 AP op de aangeraakte locatie en kun je "Fire" schade halveren.

Lvl 2 Total Body Freeze ((Call Frost STUN 10 seconde))

Het hele lichaam is bevroren en kan niet gebruikt worden voor een duratie van 10 seconden. Total Body Freeze doet 1 HP Through schade op torso. Als het bevroren slachtoffer een Shatter krijgt, geldt dit als een Fatal.

Ivl3 Frost Beam ((Call Frost STUN 1 all lacations/5 locatie STUN 10 seconde))

Doet 1 frost schade per locatie of 5 ijs schade op benoemde locatie. De locatie die geraakt is, is bevroren en kan 10 seconde lang niet gebruikt worden.

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 daarmee 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, 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 Jotun, genaamd 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 waardeloozen 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 is 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 jaar"markt" waar ze hun "vonsten" 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 gecompliceerde 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

- +1 hp
- wapenskills kosten 2xp minder (nooit minder dan 1xp)
Dit geldt ook voor wapen specialisaties
- Die Hard voor 3 punten minder
- Immuun voor frost effecten
- Magische skills kosten 2 punten meer
- Jotun zijn rovers, geen bouwers, crafting kost 2 xp extra per onderdeel
- Hyper-Rage; Jotun kunnen om één bepaalde reden compleet over de frites gaan en blijven dan om zich heen timmeren tot de vijand of hij zelf dood is.
Tijdens HyperRage is een Jotun immuun tegen: Fear en subdue
Hij heeft tijdelijk 2 extra HP op Torso
- Angst voor vuur dat niet gecontroleerd in een kook put of pot zit. "Fire" effecten gooien een Jotun in een Hyper-Rage
- Je kunt een Hyper-Rage onderdrukken door jezelf met minimaal 1 schade te verwonden.
- Last Stand;
Een Jotun met de Skill Die Hard kan door blijven vechten tot -3 hp per locatie maar als zijn Torso -10 bereikt is hij permanent en ongeneeslijk dood.
Zodra hij op de grond valt is hij *Stervende*, Alle HP die hij in de min staat moeten eerst worden genezen voor het *Sterven* op houd.
Als je al *Stervende* op de grond ligt dan hoef je eventuele *Double taps* (extra klappen die je krijgt terwijl je al plat ligt) niet door te berekenen op je Negatieve HP, *Stervende* is een ding, *Stervenderder* niet.
- 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 Weaver. 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 legenden bekend staan als wijze raadgevers en uiteindelijk zijn het de Norn die de Fymbul 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 millennia 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 en ras en uiterlijk en hoewel ze makkelijk te bestempelen zijn als, "Wild" "Barbaars" en "Achter gebleven"

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 en hebben ze Etnisch en Cultureel vrij weinig gemeen.

Woonplaats

Van de rotsige kliffen aan de westkust 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 niemandsland" 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.

Spiritualiteit en Religie

Verschilt per volk en soms zelf 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

Allen zijn Analfabeet (kunnen NIET lezen en schrijven) en in het geval van de Murtamei kost het 3 xp om iets anders dan "Murtamei" te kunnen spreken.

Uitsluitend Murtamei kunnen Murtamei spreken.

Wildling Elves

Uitsluitend speelbaar in overleg met SL en huidige Wildling Elven spelers groep.

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 platen en zaden 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. (Faun)

De Orchrim vermenigvuldigen 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 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 rugzicht, 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 jacht speren om een koppel Oorlog-speren 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 Orchrims 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 vertrappt 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 Orchrims die de prijs van hun woede zouden betalen.

De wraak van de Nemers op de Orchrims was vele malen wreder dan de Ust Ushagûram hadden aangericht en de Orchrims werden vervolgt tot op de rand van uitsterven, en om te voorkomen dat er uit de zwaar gedecimeerde Orchrims ooit weer een Ushagûr op zou kunnen staan werd het volk vervloekt en ander half millenia 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-speren weer ter hand nemen?

Of blijven de Orchrims trouw aan hun innerlijke harmonie?

Etnisch

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

Woonplaats

De oostelijke bergen en het Woud der geesten.

Sommige Orchrims leven als slaven, voornamelijk in Ayden, Dark-elf enclaves of Telluria.

Gebruiken

Orchrims zijn van nature een uiterst vreedzaam volk.

ALL of the buffalo is hun credo, Orchrims nemen nooit meer dan ze nodig hebben en voor iedere boom die ze kappen planten ze er twee.

Orchrims 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 Ust Bashiram en worden beschouwd

als de Stamleiders van de Orchrin.

- **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 ook wel pad van Bloed of pad van Wraak genoemd.**

Van Origine aanbaden de Ust Ushagûram totems van de sluwe Wolf, de krachtige Beer en de onstopbare Ever, hun innerlijke vuur brandde voor de gekrenkte voorouders en daarom gingen zij vaak gekleed in enkel Wede, modder en lieten ten alle tijden hun hoofd onbedekt zodat de voorouders en hun geloren 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 Orchrin zijn die het pad van Ushagûr aan het herontdekken zijn.

Vooraf jongere Orchrin neigen hier naar, oudere en traditioneel ingestelde Orchrin maken zich hier diepe zorgen om.

Spiritualiteit en Religie

Orchrin aanbidden totems, de geesten van hun wijze voorouders, maar bovenal de Moederboom en de Aardvader.

Geloof en spiritualiteit is voor de Orchrin iets heel intems dat je enkel deelt in je familie en met een Ust Faeram.

Ras-bonussen

- Orchrin zijn taai en krijgen Toughness User gratis
- Orchrin zijn traditioneel ingesteld en mild techno-phobisch, dus Crafting geavanceerder dan Brons en hout kost 4 xp meer.

Verder krijgen ze bonus uit hun gekozen “pad”

- Een Orchrin zou wel gereedschap kunnen bezitten of iets om mee te jagen, maar zou NOOIT een zwaard op pakken of een “wapen” bezitten.
- **Ust Athram; Pad van de Moeder**
 - * EHBG lvl 1 is gratis en de resterende 2 lvls kosten 1xp minder
 - * Kennis van kruiden/kruiden zoeken kost 2 xp minder (skills kosten 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
 - * Boogskills en “Speer”(stafwapens) kosten 2xp minder

- **Ust Faeram; Pad van de Geest**

- * Ether magie kost 1mw minder
- * Aarde magie kost 1mws minder
- * Foresight kost 1xp minder
- * Krijgen 2 extra EP gratis
- * Hebben 1 extra zielenpunt voor een totaal van 2

een Ust Faeram zal principieel 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 ont-eren van de geesten.

- **Ust Uhsagûram Pad van Ushagûr (ook wel pad van Bloed of pad van Wraak genoemd.)**

- * Wapenskills kosten 2 xp minder (skills kosten nooit minder dan 1 xp)
- * Wapen specialisaties kosten 2xp minder (skills kosten nooit minder dan 1 xp)
- * Toughness kost 2 xp minder
- * DieHard kost 3xp minder

- * **Bonds of Blood**

Een Ust Ushagûram krijgt 2 AP per lokatie "moraal bonus" als er links en rechts van hem een krijgers staat waar hij het "Bloed broeder" ritueel mee heeft gedaan.

Bloed-broeder is tot het einde wat er ook gebeurt, wat het ook kost, bloedbroederschap is heilig en het enige dat ze nog hebben... Aangezien een Orchrin die het Ust Ushaûram betreed zichzelf verbandt uit de harten van familie en traditie.

- * Een Ust Ushagûram draagt NOOIT pantser!
- * Een Ust Ushagûram zijn NOOIT magie gebruikers!
- * In navolging van Ushagûr zullen Ust Ushagûram nooit een zwaard hanteren

Verbintenissen

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

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 een deel van 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 jullie buiten de wereld hield gevallen! Verhalen gaan de Ronde dat de Nachtheren teruggekeerd zijn om de Murtameï opnieuw in de boeien van de Bloedvloek te steken.

De Enige die deze bloedvloek kan verbreken is Mach, met zijn legendarische zwaard. Er is altijd een Mach, ook als hij op het slagveld sterft zal zijn zwaard opgepakt worden door de nieuwe Mach, zelfs als hij wordt gedood in een duel zal Mach zijn zwaard weer op pakken en zal hij Mach zijn.

Er bestaat een humanoïde vlek op de Muur als antwoord op de vraag of Mach weleens sterft aan ouderdom.

Etnisch

Geen twee Murtameï zien er hetzelfde uit. Haarkleuren 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!

Gebruiken

Naast de informatie en aannames die via hun slachtoffers en vele vijanden de wereld in gaan is er echter zoveel 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 wegrent van een Murtameï wordt als prooi gezien. Prooi dient opgejaagd te worden.

Eer

"Look at the countless corpses 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 wij geraakt en jagen actief op andere wezens met de bedoeling ze op te eten, de Bone Gnasher clan wordt zelfs onder de Murtameï gevreesd.

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!

Murtameï kasten systeem

- **Krijgers**

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.

- **Eothan**

Ruw vertaald betekend 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 ze 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 namelijk erg wreed en zelfs Murtameï hebben grenzen

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 lag 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”. Hellaas is het koninkrijk Telluria nu een lege Ruïne.

Een grote groep Murtameï zijn met de Mach mee gereisd naar de Amazone Eilanden en proberen zich de zeevaart (piraterij) eigen te maken.

Murtameï buiten de Vrije Horde

De Rode Legioenen

Dit zijn Murtameï met rode markeringen, het zijn de willoze slaven en hondsoldaten van de Nightlord, de verloren hoop die de bres van een belegerde stad vult, het kanonnenvoer en de schok troepen in de punt van de wig.

Rood worden, wordt als een lot erger dan de dood beschouwd door de Vrije Horde.

*** Hoewel het merendeel van het Rode legioen dat je tegenkomt in het spel NPC is, loop je als Murtameï altijd het risico om geclaimd te worden.

In andere culturen

Meestal fungeren Murtameï in een militante functie bij andere culturen, zo hebben de Amazones een aantal Murtameï in hun leger en de Laatste High Queen van de Amazones had een persoonlijke garde van 144 Murtameï Elite krijgers.

In de stadstaten van Ayden worden ze vaak gebruikt als Gladiator of "Beveiliging"

Ras-bonussen

Krijgers

- een Warrior heeft 15 xp om uit te geven bij karakter creatie
- **Fury of Murtamos**
Zodra 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 +1 schade, doe normaal 3 schade met je tweehander? Nu dus 4 schade voor de eerstvolgende 3 klappen.
Tijdens Fury ben je immuun tegen:
Fear, Fumble/Disarm effecten, subdue schade
The true weapon... Is me
- Murtameï krijgen 2 punten korting op wapen en harnas skills (skills kosten nooit minder dan 1 xp)
- **Tough as nails** toughness User gratis
alle kosten voor Toughnes worden met 2 verlaagd (skills kosten nooit minder dan 1 xp)
- **Magic** Murtameï hebben géén toegang tot magische skills
Met uitzondering van Magic resistance
- Géén zielenpunt

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

Aleen Murtameï kunnen Murtameï spreken.

Een Murtameï kan wel bereid zijn en tijd gespendeerd 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 uit mag kiezen die je dan ook IC kunt spreken

Doodspriesters

Doodspriesters zijn zéér zeldzaam en mogen alleen in overleg met de SL gespeeld worden!

Het is wel mogelijk om als Warrior te gaan spelen en het Doodpriesterschap te claimen door middel van een lang traject van jacht en proeven. You keep what you kill...

Finders keepers!

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

Of iets bijzonders!

Exodi

In een wereld verdeeld en verscheurt door conflicten zijn er een aantal groeperingen die het "Exodi" stempel hebben.

Al deze volkeren zijn hun traditionele thuis kwijt geraakt, zij het recentelijk of lang geleden. Het is te hopen dat deze text niet over een aantal jaren boven aan het Volkeren boek zal staan.

Telluriaan (Mens, Light touched)

De Tellurianen zijn de afstammelingen van de Verloren stad Tara'Gholein, het eerste grote slachtoffer van het "Grote Conflict". Alles en eenieder die niet gered werd door Sint Tellurias werd vernietigd en uitgeroeid door Khur'Xhaz de Bloedprins van de Nightlords. Over het algemeen zijn ze van gemiddeld postuur en bereiken ze een natuurlijke leeftijd van 90-100 jaar.

Klederdracht

Afhankelijk van hun economische toestand dragen de Tellurianen nette simpele kleding, vaak in wit, geel of lichte tinten van linnen of wol. Jassen, tunieken en broeken voor mannen en vrouwen dragen rokken of jurken, maar nóóit een broek.

Woonplaats

Tellurianen woonden in "Het Heilige rijk" de grote stad Telluria, waar de Sunlord Council regeerde over de omliggende dorpjes en burchten.

Telluria was een strakke samenleving met mensen als het merendeel en de werkende klasse, de Khameni elven als ambtenaren en priesters en de Sunlords als de leermeesters en regering bijgestaan door de licht elementalen.

Telluria was een wonderlijke stad waar het licht altijd scheen en niemand het ooit koud had. Het Rijk is niet meer, het begon met een serie aanvallen van de Murtameï horde, falende oogsten en de nimmer aflatende opmars van de Nightlords

Het begin van het einde bleek uiteindelijk uiteindelijk de grote Cône van de Aardgebonden waarmee het netwerk waar het Sunlord leger op leunde brak en de schaal van "Het grote Conflict" door liet slaan voor de Nightlords.

Kort daarop volgde het beleg van Telluria, door de Nightlord Ta'Noth, ook bekend als de "Deathweaver"

De Stad viel in een zee van vuur en aardschokken en de overlevenden werden in een Exodus geleid door Ardyne Sunflare, naar het oosten terug naar de Ruïnes van Tara'Gholein.

Het merendeel van de Tellurianen is vertrokken naar het oosten, maar een deel is naar het

noorden gevlucht richting de landen van de Avenaï en de Dragoveniërs.
Dit is dan ook de groep die het makkelijkst speelbaar is.

Gebruiken

Telluria was een extreem ordentelijke bureaucratie met strak gereguleerde ceremonies en gebeden. Iedereen was ingedeeld in een groep of gilde met bijbehorende groepsactiviteiten, voor iedereen die in dit keurslijf paste was het een goed leven, voor diegene die wat individualistischer waren of vrij wilde zijn was het minder plezierig. Onafhankelijk van welk pad er werd bewandeld, Tellurianen zijn allemaal diep religieus met een sterke band voor de gemeenschap, familie en het grotere goed.

Religie

Telluria had een georganiseerde kerk met een menselijke Prefect aan het hoofd en een rangenstelsel van bisschoppen, priesters en kapelannen.

Tellurianen geloven heilig in de goedheid van het Licht en aanbidden een scala van Heiligen, ze geloven ook dat, door een juist en rechtvaardig leven het mogelijk is om een heilige te worden, een anker en boegbeeld voor het volk.

Bekende Heiligen

- Sint Tellurias
Degene die de overlevenden van Tara'Gholein naar het westen voerde en daar stichten ze een nieuw thuis.
Hij was de eerste prefect en leider van de Tellurianen en de stichter van de stad Telluria. Hij wordt ook gezien als schutspatroon van reizigers en zij die op een Queeste gaan.
- Sint Auriane
Moeder van het Licht en naar verluidt trouw metgezel van Sint Tellurias.
Schutspatroon van genezers en heilge van haar en huis.
- Sint Ardyne
Een heilige meegenomen door de voorouders van de Tellurianen

Verbintenissen

Khameni Elven waren een belangrijk onderdeel van de samenleving.

Van oudsher waren de Tellurianen de dienaren van de Sunlords en sommigens zijn de Sunlords nog steeds trouw.

Vijanden

Nightlords! Murtameï, aanhangers van het duister.

Racial bonussen

Tellurianen hebben 20XP om vrij te besteden

- 1 mws korting op Light spreuken
- Tellurianen hebben een extra zielenpunt, dus 2 in plaats van 1
- Prayer of Hope (religieus "ritueel")
Na een gebed waar minimaal 6 gewillige wezens aan deelnemen die je kunt vertrouwen, kun je afhankelijk van je gebed een Buff krijgen voor in het spel.
Hoe meer wezens in het gebed staan, hoe sterker het effect kan zijn.
- Tellurianen kunnen nooit Darkness magie

GLF Goblin

"Onder" slechts een woord, maar één met zoveel betekenis en toepassingen op de Golbins als volk. Ondergronds, onder gewaardeerd, onder de voet gelopen, onderaan de

voedselketen en onderdrukt.

Gebruikt als slaaf, testobject, kanonnenvoer en dwangarbeiders voor de Duistere Alf en hun meesters, de Nightlords.

Gehaat door alles en iedereen schrapen de Goblins een mager bestaan bijeen uit alles wat ze maar kunnen zonder dat een Meester op ze gaat staan.

Zo beven en sterven duizenden Goblins... Maar soms hebben ze geluk, soms worden ze gevonden door de vrienden van Lord Palf en de GLF!! (Goblin Liberation Front)

Dan zijn ze vrij om zichzelf te zijn, vrij om te leven en hun éigen keuzes te maken.

De GLF doet zijn uiterste best om zo goed en voorzichtig mogelijk iedereen die een keten draagt te bevrijden, of dat nou een letterlijke of figuurlijke ketting is.

Uiterlijk

Geen twee Goblins zien er hetzelfde uit, men zegt dat ze aan het begin der tijden bestonden uit een tiental stammen met hun eigen huid en haarkleur, respectievelijk, geel, groen, blauw, rood, grijs, oranje, bruin, paars, wit en zwart, maar over de millennia zijn deze compleet gemixt zodat het merendeel van de Goblins een aantal kleuren hebben in hun vlekkerige huiden, soms wel punt oren, soms niet en soms maar eentje, soms een grote neus, soms niet. Sommige zijn lang, sommigen zijn klein.

Wat ze allemaal gemeen hebben is een redelijk tengere bouw, sterke reukzin en scherpe ogen en een hoge intelligentie.

De zwangerschap van een Goblin is 4 maanden, zodoende kunnen Goblin gezinnen en populaties vrij snel vrij groot worden.

In gevangenschap dragen ze vaak een goedkoop livrei of afgedankte kleding en hoewel mooie kleren vinden vaak het eerste wat een vrije Goblins doet komen ze er vaak achter dat dit de aandacht op hun vestigt... Dat is toch vaak best wel gevaarlijk, vrij of niet, goede bedoelingen of niet... Iedereen haat Goblins.

Zwaardmeester Klingen is hier een notoire uitzondering op hij staat bekend om zijn schreeuwerige en kleurrijke kledingstijl.

Niemand weet exact hoe oud een Goblin wordt, het gemiddelde schijnt een jaar of 40 te zijn, maar dat gemiddelde wordt nogal scheef getrokken door Grumbles, de persoonlijke dienaar van een hooggeplaatste Nightlord, men zegt dat Grumbles ruim 800 jaar oud is.

Woonplaats

Volgens oude legendes die Lord Palf heeft gevonden waren de Goblins de oorspronkelijke bewoners van de Deep Roads en de ondergrondse grotten van de wereld in al haar pracht tot eerst de Duistere Alf en daarna de Duerghar kwamen om de Goblins te doden en tot slaaf te maken. Sindsdien wonen Goblins in hun slaven vertrekken.

GLF Goblins wonen vaak in kleine clusters van grotten of verborgen plaatsen, of bij de paar wezens die de GLF gunstig gezind zijn.

Gebruiken

Geen enkele Goblin komt ongeschonden uit zijn slavernij, ze worden gezien als "gebruiksvoorwerp" en het is dan ook niet vreemd om te bedenken dat dode Goblins in de kookpot eindigen om de levenden te voeden, onder het juk van de slavernij doe je wat je moet om te overleven, in vrijheid nemen ze nóóit gekookt vlees aan van een ander... Je weet immers nooit of het van een vriend gemaakt is.

GLF Goblins doen hun uiterste best om zo goed mogelijk te genieten van positieve momenten en vrienden, je weet immers maar nooit hoe lang je ze hebt.

"Vinden" is iets dat mogelijk tot problemen kan leiden, als blijf van respect houd je wat je vindt eerst boven je hoofd op te tillen, 10 seconden is vaak lang genoeg. Als niemand bezwaar maakt dan is het ok om het mee nemen en als je eigendom te gebruiken... *Them is the rules!*

Verbintenissen

...(bijna) niemand geeft om ons.

Vijanden

...(bijna) iedereen haat ons.

Racial bonussen

Goblins hebben 15 xp om vrij te besteden

- 3 xp korting op Backstab skills
- Goblins zijn omnivoor en kunnen in theorie alles eten
- Ze zijn immuun voor non magische giften.
- Versatile; ze hebben 1 xp korting op alle skills waar een Goblin toegang tot heeft en skills kosten nóóit minder dan 1 xp tenzij expliciet anders vermeld.
- Voor iedere 2 EP kunnen ze 1 HP regenereren
Dit duurt 5 minuten per HP en kan alleen als een bewuste actie, je kunt dit dus niet als je stervende bent, tenzij je "Die Hard" hebt.
- Toughness skills kosten 3 xp meer
- Goblins hebben geen toegang tot Ritualisme
- Goblins kunnen geen Tweehandigers gebruiken
- Goblins kunnen geen Armour zwaarder dan Light dragen
- EP kost de standaard 2 xp
- FEAR effecten gelden voor Goblins altijd als TERROR effecten, bij een "resist" speel je de Terror uit als een reguliere Fear
- Goblins hebben altijd een fysiek of psychisch mankement vanwege hun tijd als slaaf bij een wrede Meester. Weet je niet zeker wat het beste werkt neem dan contact op met de SL