

Racer:

- Børn af bjergene
 - Elenwa'ari (Høj fjelds dværge)
 - Elqi'ari (Lav lands dværge)
- Børn af fortiden
 - Key'ari (Mørke elvere)
 - Nix'ari (Lys elvere)
- Børn af guderne
 - Ilishinere
 - Phalatinere
 - Rykianere
 - Talkinere
 - Zanaze
- Børn af konflikten
 - Kaosvæsner
 - Ta'arier
- Børn af naturen
 - Iz'ari (Fe)
 - Kisikanere
- Børn af skæbnen
 - Hykarier
 - Septoner

Børn af bjergene

[More info...](#)

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Constitution score increases by 2.

Alignment: Most dwarves are lawful, believing firmly in the benefits of a well-ordered society. They tend toward good as well, with a strong sense of fair play and a belief that everyone deserves to share in the benefits of a just order.

Size: They stand between 4 and 5 feet tall and average about 150 pounds. Your size is Medium.

Speed: Your base walking speed is 25 feet. Your speed is not reduced by wearing heavy armor.

Darkvision: Accustomed to life underground, you have superior vision in dark and dim conditions. You can see in dim light within 60 feet of you as if it were bright light, and in darkness as if it were dim light. You can't discern color in darkness, only shades of gray.

Dwarven Resilience: You have advantage on saving throws against poison, and you have resistance against poison damage (explained in chapter 9).

Dwarven Combat Training: You have proficiency with the battleaxe, handaxe, throwing hammer, and warhammer.

Tool Proficiency: You gain proficiency with the artisan's tools of your choice: smith's tools, brewer's supplies, or mason's tools.

Stone cunning: Whenever you make an Intelligence (History) check related to the origin of stonework, you are considered proficient in the History skill and add double your proficiency bonus to the check, instead of your normal proficiency bonus.

Languages: You can speak, read, and write Common and Dwarvish.

Elenwa'ari (Høj fjelds dværge)

(Alder: Ung: 15 / Voksen: 50 / Gammel: 600 / Maksimum alder: 800)

Udseende: Elenwa'ari ligner mennesker, men er som oftest lavere og med større skæg vækst.

Påklædning: Som mennesker, dog ofte i læder frakker, bukser og med brede bæltter. I krig ynder de at iklæde sig så meget metal rustning som muligt.

Personlighedstræk: Arbejdsomme, loyale, ærlige, stole, hidsige, stædige, ugæstfri

Historie: Elenwa'ari stammer fra klaner af mennesker som kort efter racerne blev skabt, flyttede op i bjergene og byggede deres byer langt fra andre. De forfinede deres sten håndværk og specielt deres smedekunster var kendt vidt og bredt. De var ikke glade for fremmede og tolerere kun disse pga. handlen. Derfor blev de med tiden deres eget folk og egen race.

Kultur: Elenwa'ari afskyer ikke andre racer, de bryder sig bare ikke om de kommer og sætte tossede idéer i de ung. De følger gamle traditioner så gamle som racen og dem holder de fast i, de er ikke åbne for nye idéer. Forfædrene ved bedst og derfor anses man også de ældste for at være de viseste. De lever i større klaner i store fantastiske byer skabt af deres blændede egenskaber for bygning og udsmykning i sten. Denne overdådige egenskab slås kun af deres egenskab for arbejdet med metaller. De er en stædig race som nægter at ændre sig og derfor tager ændringer blandt Elenwa'ari hundrede vis af år. De kalder sig selv Elenwa'ari og stirre olmt på enhver der kunne finde på at kalde dem bjerg dværge. Alligevel er det netop dette navn de er kendt for i hele verden. Dygtige handlende er dog godt klar over at de ikke skal benytte sig af andet navn end Elenwa'ari.

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Wisdom score increases by 1.

Dwarven Toughness: Your hit point maximum increases by 1, and it increases by 1 every time you gain a level.

Elqi'ari (Lav lands dværge)

(Alder: Ung: 15 / Voksen: 50 / Gammel: 600 / Maksimum alder: 800)

Udseende: Elqi'ari ligner mennesker men som oftest lavere og med større skæg vækst.

Påklædning: Som mennesker, dog ofte i læder frakker, bukser og med brede bæltter. I krig ynder de at iklæde sig ringbrynjer eller nittede læderrustninger.

Personlighedstræk: Arbejdsomme, loyale, gæstfri, detalje orienteret, hemmelighedsfulde, ???, ???

Historie: Elqi'ari stammer fra nogle udbryder klaner der fandt det for hårdt og stringent at leve som Elenwa'ari. De flyttede ned i de lavere bjergområder og bakker og skabte deres hjem. De bibeholdt deres evne for smedekunst og bygnings håndværk men byttede stenene ud med træ og begyndte at smede vidunderlige små og yndefulde smykker. De var mere gæstfri end Elenwa'ari men fandt det dog også, specielt i handels øjemed, interessant at være hemmelighedsfulde.

Kultur: Elqi'ari er gæstfri og invitere gerne gæster på middag men de fortæller aldrig mere end der er nødvendigt. Et lev fra fortiden gør at de følger traditioner og mener også deres ældste må være de klogeste. Dog er de langt mere åben for nye måder at gøre ting og traditioner udvikler sig over tid. De lever i mindre samfund i byer bygget ind i bjergenes fod eller bakker. Disse huse er altid beklædt med træpaneler og er hyggelige og rare. De holder meget af at invitere andre på spisning og derfor spiser man ofte på skift hos hinanden som naboer. De er kendt for deres dygtige håndværk med træ og smykker i hele verden.

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Strength score increases by 2.

Dwarven Armor Training: You have proficiency with light and medium armor.

[More info...](#)

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Dexterity score increases by 2.

Size: They range from under 5 to over 6 feet tall and have slender builds. Your size is Medium.

Speed: Your base walking speed is 30 feet.

Darkvision: Accustomed to life underground, you have superior vision in dark and dim conditions. You can see in dim light within 60 feet of you as if it were bright light, and in darkness as if it were dim light. You can't discern color in darkness, only shades of gray.

Keen Senses: You have proficiency in the Perception skill.

Fey Ancestry: You have advantage on saving throws against being charmed, and magic can't put you to sleep.

Trance: Elves don't need to sleep. Instead, they meditate deeply, remaining semiconscious, for 4 hours a day. (The Common word for such meditation is "trance.") While meditating, you can dream after a fashion; such dreams are actually mental exercises that have become reflexive through years of practice. After resting in this way, you gain the same benefit that a human does from 8 hours of sleep.

Languages: You can speak, read, and write Common and Elvish.

Nix'ari (Lys elvere)

(Alder: Ung: 20 / Voksen: 70 / Gammel: 900 / Maksimum alder: 1200)

Udseende:

Påklædning:

Personlighedstræk:

Historie:

Kultur:

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Intelligence score increases by 1.

Elf Weapon Training: You have proficiency with the longsword, shortsword, shortbow, and longbow.

Light powers: You know the Light cantrip. Once you reach 3rd level, you can cast the Lesser Restoration spell once with this trait, and you regain the ability to do so when you finish a long rest. Once you reach 5th level, you can cast the Daylight spell once with this trait as a 3rd-level spell, and you regain the ability to do so when you finish a long rest. Charisma is your spellcasting ability for these spells.

Light healing: You can heal 2d6 in bright light, you regain the ability to do so when you finish a short rest.

Key'ari (Mørke elvere)

(Alder: Ung: 20 / Voksen: 70 / Gammel: 900 / Maksimum alder: 1200)

Udseende:

Påklædning:

Personlighedstræk:

Historie:

Kultur:

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Charisma score increases by 1.

Elf Weapon Training: You have proficiency with the longsword, shortsword, shortbow, and longbow.

Dark powers: You know the Dancing Lights cantrip. When you reach 3rd level, you can cast the Fales Life spell once per day. When you reach 5th level, you can also cast the Darkness spell once per day. Charisma is your spellcasting ability for these spells.

Dark healing: You can heal 2d6 in total darkness, you regain the ability to do so when you finish a short rest.

Børn af guderne

[More info...](#)

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Choose two stats to increase by 1 (must not be the stat increase by the sub race).

Size: They vary widely in height and build, from barely 5 feet to well over 6 feet tall. Regardless of your position in that range, your size is Medium.

Speed: Your base walking speed is 30 feet.

Languages: You can speak, read, and write Common.

Skill Versatility: You gain proficiency in two skills of your choice.

Ilishinere*(Alder: Ung: 20 / Voksen: 100 / Gammel: 420 / Maksimum alder: 500)***Udseende:** Tager træk fra det element de er født til.**Påklædning:** Klæder sig gerne i "naturlige" farver – kan især godt lide farver indenfor deres eget element.**Personlighedstræk:** stolte, nysgerrige, stærke, modige, drømmende, søgende, flyvske

Historie: Ilishins var oprindeligt 4 separate folkeslag. De fire første, der blev skabt af de fire element gudinder, da de begyndte at fylde Panatria med skabninger for at glæde Panaterion. De skabte hvert et folk i deres eget billede, men i de mange mange år, der siden er gået, har disse fire oprindelige folkeslag blandet sig til ét og taget fællesnavnet Ilishin som betyder "De dansende". I begyndelsen tjente Ilishin gudinderne ved at gå til hånde i de opgaver, som de fire fandt nødvendige og de fik i den forbindelse adgang til forskellige magiske egenskaber. Hurtigt blev det dog tydeligt, at Ilishin folket var for selvstændige og ivrige til blot at agere tjenere og de fik lov at leve frit. Det var dén gave gudinderne gav deres første "børn". Ilishins gør sig godt i enhver social kreds og man kan derfor finde dem både i kongeslægter og som almindelige bønder.

Kultur: Ilishin lever alle steder i Panatria og blander sig gerne med andre racer, hvis de føler, de har noget tilfælles med dem. De lever i bjerge, skove, på stepper, i byer og nogle endda under vandet. Den tætte kontakt, de har til elementerne gør, at de forholdsvist let tilretter sig efter deres leveforhold og får det bedste ud af naturen omkring dem. De lever i enklaver omkring et råd bestående af fire Ilishins. Det er en tradition, der spores tilbage til de fire gudinder, der skabte dem. Rådet er den øverste instans blandt Ilishins og selvom rådets beslutning er absolut og ikke til diskussion, får den enkelte Ilishin ret stor frihed til at træffe personlige beslutninger uden indblanding fra de øverste. I den enkelte familie er moderen den største autoritet. Hun er den, der giver liv og derfor familiens mest centrale person. Det er ikke fordi Ilishins lever i et fuldt ud matriarkalsk samfund, men der ligger en latent respekt for evnen til at skabe nyt liv. Netop derfor er Ilishins med helende evner særligt beundrede og respekterede, da det er et tegn på, at de er velsignede af gudinderne selv. Ilishins er ligeledes kendt for deres fabelagtige evner indenfor dans og musik. Alt efter, hvor de er født, er dansen og musikken ofte den mest brugte måde at udtrykke følelser på, selvom mange Ilishin også er både digtere og fantastiske kunstnere. Det siges, at i dansen kan en Ilishin nå til selve kernen af livet selv og meget fokuserede Ilishins søger den ypperste kontakt og ekstase netop gennem dansen og musikken. Man skal dog ikke fejlagtigt tro at Ilishins så kun er fredselkende dansere, for deres "dans" bliver ofte overført til kamp, hvor de er formidable krigere, der i særdeleshed er kendt for at benytte sig af et kortsværd i hver hånd.

D&D teknisk:**Ability Score Increase:** The ability score associated with the Ilishine element type is increases by 2.

(Air: Dexterity, Earth: Strength, Fire: Intelligence, Water: Wisdom)

Damage Resistance: You have resistance to the damage type associated with the Ilishine element type.

Phalatinere

(Alder: Ung: 10 / Voksen: 15 / Gammel: 55 / Maksimum alder: 70)

Udseende: Robuste og oftest lidt grovere pga. deres vilje til at knokle hårdt i marken trods vejr og vind.

Påklædning: Deres klæder er ofte simple, da de ikke særligt ofte stræber efter fine klæder, guld eller magt, men finder en vis tilfredshed i at være sig selv og klæde sig, som det hører sig i det område de vokser op. Dette er dog ikke ensbetydende med at en Phalatin altid holder sig tilbage. Der er også historier om Phalatinere, der bliver konger eller som lever deres liv som helte – men dette er oftest fordi, de finder en tilfredshed i at udfylde den rolle, de har fået.

Personlighedstræk: En Phalatin søger at finde sin indre tilfredshed og leve i overensstemmelse med sine traditioner og sine egne moralske overbevisninger. Hvis en Phalatin ikke lever i fred med sig selv, kan han eller hun blive meget frustreret og kaste sig ud i en livslang søgen, for at finde netop sin plads i livet – Hellere at være på evig jagt, end at forfalde til et liv, hvor man er uærlig overfor sig selv. Phalatinerne er kendt for at være meget trofaste og kærlige overfor dem, de stoler på og elsker, men de kan også let blive melankolske og deprimerede, hvis de bliver svigtede.

Historie: Da alle racer var nye i Panatria og alle forsøgte at finde sig til rette på den jord Panaterion havde skænket dem som gave, velsignet af guderne, fordi de var deres børn, var der nogle få i hvem mørket havde større magt end i andre. Snart begyndte racernes forskellighed at stå imellem dem og de begyndte at yppe kiv og strides. De blev forvirrede over, hvad deres plads var i verdens orden og stræbte efter magt og indflydelse – rakte efter guderne. Der var dog flere for hvem kampen og ufreden bragte sorg og de søgte i stedet sandheden i at stå sammen, at dyrke jorden og udforske de mange rigdomme Panatria kunne tilbyde dem. De startede ud som mange forskellige racer, men deres vilje til hårdt arbejde, til at tænke simpelt og til at finde fred og lykke i at dyrke jorden og gøre sig fortjent til deres liv, gav dem behovet for at læne sig op ad hinanden og som tiden gik gled de sammen og blev til ét stort og somregel fredeligt folkefærd kaldet Phalatinere.

Kultur: Phalatinerne søger freden i det små. De har ikke et stort behov for vilde eventyr, selvom visse af dem ikke kan undgå at ende i nogle. Deres fortællinger handler om visdommen i naturen, Hvordan man kan finde sig selv gennem hårdt arbejde og hvad man kan lære af at se på den verden, der udfolder sig omkring en. Deres kultur har spredt sig over store dele af Panatria – til alle egne, hvor de kan få lov til at dyrke jorden, mine, jage – i det hele taget leve et simpelt liv i egne de kender. Kun når ufred eller forandring truer, bliver en Phalatin rystet og usikker. De fleste bønder, skovhuggere, minere og arbejdere i Panatria, der er tilfredse med deres rolle i livet, har Phalatinerblood i årene og i denne kultur hersker konservativismen. Dog er det ikke ensbetydende med at Phalatinere er ens over hele Panatria, da hver hjemegn har fået sine egne traditioner og skikke som Phalatinerne holder fast i. Selvom ændring kommer langsomt kommer den dog alligevel også til denne race.

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Constitution score increases by 2.

Stout Resilience: You have advantage on saving throws against poison, and you have resistance against poison damage.

Rykianere

(Alder: Ung: 10 / Voksen: 16 / Gammel: 95 / Maksimum alder: 120)

Udseende: Man kan genkende Rykianerne på de markeringer, de har på deres krop. En Rykianer fødes med sine markeringer, der er som modersmærker, der snor sig i mønstre, prikker eller lignende på deres hud. Mønstrene som en Rykian fødes med er ofte en blanding af deres forældres.

Påklædning: Rykianerne går klædt som folket, de er en del af eller færdes i

Personlighedstræk: Opmærksomme, stræbsomme, konkurrencemindede, intelligente, strategiske, fokuserede

Historie: Rykianerne er et folk, der længe har været at finde mellem Panatrias racer. Rykianerne er efterkommere af nogle af de første væsner, der blev skabt i verden. Det siges at Rykianernes forfædre var de ånder som Panaterion drømte frem og som derefter dansede liv i de fire element gudinder. Efter at have skabt gudinderne, hvirvlede ånderne ud i verden mellem alle de andre racer, der myldrede frem. Ånderne havde ikke fysisk form, men alligevel påvirkede de med deres kræfter de andre racer ved at give dem tanker og drømme, som kun guder kan bære at tænke og drømme. Da guderne opdagede, hvad der var sket, gik de til Panaterion for at bede om hjælp. Panaterion og guderne gav i fællesskab ånderne det ultimatum, at enten forblev de på jorden som dødelige væsner uden kræfter eller også måtte de komme op og hjælpe guderne med at holde styr på deres tanker og drømme. De fleste af disse ånder holdt meget af den nye verden og valgte at blive som dødelige, men selvom guderne tog deres kræfter fra dem, forblev der dog en lille rest, som giver deres efterkommere, Rykianerne, deres specielle indsigt i ting omkring sig. Rykianerne bor nu side om side med alle andre racer i stort set hver en by i Panatria, hvor de ofte besidder meget magtfulde positioner i samfundet. Rykianerne er kendte for at have en ret udviklet sans for handel og hvad end de kaster sig ud i. Denne evne til altid at have heldet med sig gør dem både meget afholdt, men gør også folk en smule misundelige på deres rigdomme og indflydelse.

Kultur: Rykianerne er ikke ét folk, men er en integreret del af, hvilken kultur de end er bosiddende i. De holder ikke særligt meget mere af deres blodsbeslægtede familie end andre, men de samler gerne mennesker omkring sig som bliver en del af deres projekt, hvad så end det er. En Rykian kaster sig nemlig gerne over et projekt eller et område, hvor de fordyber sig for netop at brillere. De er ikke glade for at tabe – ikke så meget fordi andre vinder over dem, men mere fordi de konkurrerer med sig selv. De vil gerne være på toppen netop i deres felt og denne lyst til at forbedre sig selv, krydret med deres nærmest magiske evne til at se en god forretning eller en gunstig situation gør, at mange benytter Rykianere som rådgivere eller diplomater i vigtige situationer. I visse kulturer benyttes Rykianere også som konkubiner eller endog snigmordere, netop fordi deres evne hjælper dem i deres opgave.

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Charisma score increases by 2.

Natural diplomat: You can add twice your proficiency bonus, instead of any proficiency bonus you normally apply, on Persuasion checks.

Talkinere

(Alder: Ung: 10 / Voksen: 15 / Gammel: 55 / Maksimum alder: 70)

Udseende: Talkinerne er et meget varieret menneskelig folkefærd, da de netop rejser over hele Panatria og tager kulturer, som de passerer igennem, med sig. Det oprindelige folkefærd var mørke med mørkeøjne og gylden hud, men de mange rejser har udvandet dette typiske udseende, så nu varierer Talkinere i alle mulige former og farver.

Påklædning: Dette folk klæder sig dog generelt i farvestrålende tøj og er ikke bange for at vise sig frem i pompøse klædninger, hvis de har pengene til det. De alene Talkinere, der findes, holder sig gerne en smule mere skjult for netop at blænde ind i det samfund, de holder sig skjult i.

Personlighedstræk: Melankolske, fandenivoldske, stolte, loyale mod deres venner/familie, hemmelighedsholdende.

Historie: Talakinien var et storslået, mægtigt rige, der lå i det syøstlige Exythia Talkinerne var hovmodige, stolte og langt forud for andre racer i deres udvikling. Byerne i Talakinien var storslåede monumenter over landets umådelige rigdom og alle andre konger bøjede sig i støvet for Talkinernes magtfulde konge. Men Talkinerne kendte deres rigdom og indflydelse og blev opfyldt af en indbildsk ide om, at guderne selv burde bøje sig for dem. Hvad der skete kender ingen der husker. Hvad der dog er klart som dagen er at dette storstilede rige fra den ene dag til den anden styrtede i grus. Store dele af landet sank dybt ned i havet mens andre blev forvreden til ukendelighed. Efter denne dag har alle Talakinere, måtte bære byrden for deres folks forræderi mod guderne. De blev forbandet til aldrig at kunne modtage gudernes hjælp, men eftersom generationer har afløst hinanden, har forbandelsen nu ændret sig. Nogle guder har valgt at tilgive Talkinerne og giver dem igen af deres gaver, men ingen af dem kan fjerne forbandelsen helt. Derfor må ethvert Talkinerbarn acceptere, at det en dag skal stå ansigt til ansigt med dets egen forbandelse og at de må leve med den resten af deres dage. Talkinerne, der blev hjemløse blev et omflakkende folkefærd, der rejser fra land til land. Andre folk accepterer dem, men er ikke glade for at lade Talkinere leve blandt dem i længere tid – af ren og skær frygt for den forbandelse, de bærer med sig.

Kultur: Selvom Talakinien for mange, mange generationer siden gik til grunde, er Talkinernes sammenhold ikke formindsket. Eftersom de blev landflygtige holder de nu sammen i grupper af storfamilier eller måske flere mindre familier. Sammen forsøger de at bygge små beboelser rundt omkring i Panatria, men langt de fleste holder sig på farten det meste af tiden, fordi andre racer og i en grad også dem selv har den konstante frygt for forbandelsen hængende over hovedet. Netop frygten for forbandelsen gør, at Talkinerne i ren og skær trods har valgt at fejre livet i stedet. De klæder sig i deres folks farvestrålende tøj og har en fandenivoldskhed, der giver dem en følelsesmæssig intensitet, som andre racer ikke altid forstår. De griber nuet i høj grad, netop fordi de ikke ved, om forbandelsen i morgen vil ramme dem og hele deres familie. Nogle Talkinere bryder ud af deres familiegrupper for enten at søge egne veje eller for at kunne "gemme" sig mellem de andre racer og derved ikke længere være holdt ude af de andre samfund. Mange Talkinerfamilier har ikke blot en, men flere medlemmer, der har viet deres liv til at forsøge at bryde denne evige forbandelse, der ligger over hele folket. Nogle forsøger at gøre det ved hjælp af magi, andre kaster sig over den guddommelige vej, men den inderste bøn fra de fleste Talkinere er at blive frigjort fra de slavelænker, som gudernes forbandelse har lagt på dem alle. I visse lande er slavelænkerne blevet yderligere fysiske, da nogle folkeslag har udnyttet Talkinernes svaghed og bruger dem som gratis arbejdskraft

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Intelligence score increases by 2.

Artificer's Lore: Whenever you make an Intelligence (History) check related to magic items, alchemical objects, or technological devices, you can add twice your proficiency bonus, instead of any proficiency bonus you normally apply.

Zanaze

(Alder: Ung: 8 / Voksen: 13 / Gammel: 60 / Maksimum alder: 70)

Udseende: Når Zanaze børn fødes ligner de menneskebørn dog virker de stærkere og sundere end menneskene. De bliver ved med at beholde menneskenes udseende i deres første leveår, men når blodspagten udføres er en sideeffekt at Zanazes hud bliver grøn i forskellige nuancer. Der er således ikke to Zanazes der er helt ens eller har samme nuance og visse har endog mørkere, næsten camouflagefarvede områder, der løber i huden og lettere holder dem skjult. Når blodspagten én gang er udført så er en Zanaze forandret for evigt og selvom deres blodbundne våben bliver ødelagt eller stjålet ændrer det ikke udseendet.

Påklædning: Praktisk krigerbeklædning der ikke er for prangende. De fleste Zanazes ser lidt ned på de krigere, der har behov for at overpynte sig og de vil istedet klæde sig fornuftigt og kvalitetsmæssigt. Dog kan de ikke stå for fristelsen for at eje sublimt håndværk. De nærer en dyb respekt for de håndværkere, der evner både at frembringe noget smukt og funktionsdygtigt.

Personlighedstræk: Stolte, modige, stærke, fåmælte, alvorlige, fordybede, ærefulde, private, ærlige, direkte

Historie: Folkeslaget Zanaze er en race, der stammer fra deres hjemland, som er en ø i Panaterias hav. Her dyrkede de deres evner som krigere og var anerkendte som dygtige soldater. Eftersigende beundrede guderne deres evner i en sådan grad, at en af gudernes tjener steg ned og lavede en pagt med Zanazes krigerkonge. Denne pagt forstærkede Zanaze folkets evner som krigere og gennemsyrrer hele deres kultur. De er en stærkt race, der lever i fred i deres hjemland og som har bosættelser omkring i Panatria, hvor de gør sig godt som lejesoldater, beskyttere eller snigmordere. Deres styrke giver dem en stor rigdom, de dog mest holder for sig selv.

Kultur: Zanaze folkets kultur drejer sig i stort set alt de gør om deres evner som krigere. Allerede fra helt små bliver børnene udsat for brug af våben og det våben et Zanaze barn udvælger, bliver han eller hun trænet grundigt i af ældre Zanazes. Når et barn når til skels år og alder udføres Blodspagten, hvor man binder sig til et specielt våben. Dette ene våben bliver en del af krigeren selv og de to er uadskillelige. Kulturen i sig selv drejer sig om æren i deres krigergerning og når blodspagten udføres former den enkelte Zanaze sit eget kodeks, som han eller hun sværger til at følge livet igennem. Grupperne lever i samfund omkring småkonger, der igen svarer til den øverste konge. Kongemagten går dog ikke i arv til kongens efterfølgere. Når en konge enten selv ønsker at trække sig eller en anden vil udfordre kongen, udkæmpes en tvekamp. Den, der vinder tvekampen, får kongemagten. Zanazefolket er som sådan ikke blodtørstige, men de finder en vis nydelse i at gøre deres evner perfekte og jo mægtigere krigeren er, jo mere indflydelse har han eller hun. Krigerfolket skelner ikke mellem mand eller kvinde og man kan derfor sagtens finde mægtige kvindelige ledere blandt Zanazes. Hvis en Zanaze mister sit blodbundne våben, er det det samme som at miste en del af sig selv eller en nær ven og krigeren vil føle en dyb sorg eller en gennemtrængende trang til at hævne våbnet eller finde den, der har taget det. Selvom enkelte vælger ikke at leve deres liv som krigere bliver alle Zanazes dog opdraget til og trænet i kamp. Hvis det kom til stykket ville enhver Zanaze mand, kvinde og barn kunne gribe et våben og gå i krig – effektivt og dødeligt. Nogle Zanazes vælger dog at bruge mere tid på opgaver eller leveveje til at støtte op om krigerne. Det kan være håndværkere, handlende eller lign.

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Strength score increases by 2.

Relentless Endurance: When you are reduced to 0 hit points but not killed outright, you can drop to 1 hit point instead. You can't use this feature again until you finish a long rest.

[More info...](#)

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Wisdom score increases by 1.

Size: They vary widely in height and build, from barely 5 feet to well over 6 feet tall. Regardless of your position in that range, your size is Medium.

Speed: Your base walking speed is 30 feet.

Fey Ancestry: You have advantage on saving throws against being charmed, and magic can't put you to sleep.

Trance: Elves don't need to sleep. Instead, they meditate deeply, remaining semiconscious, for 4 hours a day. (The Common word for such meditation is "trance.") While meditating, you can dream after a fashion; such dreams are actually mental exercises that have become reflexive through years of practice. After resting in this way, you gain the same benefit that a human does from 8 hours of sleep.

Ta'ari

(Alder: Ung: 20 / Voksen: 150 / Gammel: 1800 / Maksimum alder: 2500)

Udseende: Ta'ari ligner mennesker men har spidsede ører.

Påklædning: Ta'ari klæder sig meget som de personligt finder interessant. De følger ikke normer fra nogle bestemte kulturer og derfor kan man ikke let placere en Ta'ari ud fra beklædning.

Personlighedstræk: søgende, magtfulde, hyper intelligente, stor indsigt, tvivlende, analyserende, sørgmodige

Historie: Da Panaterions folk i tidernes morgen udslettede sig selv blev fragmenter af dem spredt ud over hele det nyskabte Panatria, hvor de lå i dvale – døde og udslukte, men da magiens gudinde Palicia fik lov til at dele magien ud til andre end guder og drager og lagde sit magi net over hele verden, blev nogle af disse fragmenter atter vækket til live og slog øjnene op til en verden, der havde forandret sig meget. De havde oplevet en tid i kaos, forladt af deres gud og derfor var det med forundring de igen begyndte at vandre gennem Panaterions nye rige og måtte lære igen at finde ud af, hvem de selv var og hvad deres rolle skulle være, som de første af Panaterions folk. Nogle Ta'ari kunne ikke håndtere denne søgen og forvirring og blev til kaosvæsner. Snart gik det op for de tilbageblevne Ta'ari at meget få af dem, havde overlevet og var blevet vækket til live igen. Panaterion godkendte de nyopvækkede Ta'ari og gav dem en plads i sin verden, men gav dem ikke yderligere fordele, da han også var kommet til at holde af sine andre børn i lige så høj grad. Ta'ari er meget sjældne og magtfulde. De lader sig ikke binde af andre på nogen måde og skaber i stedet hellere deres egen ensomme boliger på steder, hvor de kan være alene med deres tanker.

Kultur: Den viden og indsigt, der ligger i Ta'ari fra tidernes morgen, hvor de havde kæmpet i lysets eller mørkets hære er både en fordel og en ulempe. De fleste Ta'ari forsøger konstant at finde frem til, hvilken side de skal vælge, hvis nogen og er konstant på jagt efter den ypperste sandhed. De lever gerne hver for sig, da deres store forskellighed kan gøre det svært for dem at arbejde endsige leve sammen med andre af deres egen æt. De er også præget af en vis sørgmodighed, da det er meget få af dem, der er vækket til live igen. De er ikke i stand til at få efterkommere med andre racer og er derfor afhængige af at finde en partner indenfor deres egen slags, som de kan med. Mange Ta'aris har derfor viet deres liv til at finde flere fragmenter fra den svundne tid, for at finde gamle venner, elskede eller familie eller måske bare en anden af deres egen slags.

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Intelligence score increases by 2.

Languages: You can speak, read, and write Common and Ta'ari.

Chaotic decay: If you do an evil act you will become one step closer to chaos darkness. You can escape this fate a number of times equals your wisdom. This counter cannot be reset. The last time you do this you lose yourself into the chaotic darkness and becomes one if its creatures.

Cantrip: You know one cantrip of your choice from the wizard spell list. Intelligence is your spellcasting ability for it.

Magic touched: You have advantage on skill checks involving knowledge of magic.

Kaos væsen

(Alder: De ældes ikke yderligere efter at være faldet til kaos)

Udseende: Kaosvæsner starter ud med at ligne Ta'ari, som de stammer fra, men når en Ta'ari bliver overtaget af sit eget sinds mørke vil blodårene langsomt formørkes gradvist indtil huden også bliver mørkere. Deres hud kan være i mange forskellige mørkere nuancer, men alle har de ved nærmere øjekast blåsorte, kaotiske mønstre, der følger deres blodårer under huden. Senere når Kaosvæsnet har taget helt over, kan deres hud og krop tage mange farver og former og de får ofte spidsede tænder.

Påklædning: Vildt og alt fra skind til sorte flagrende kåber.

Personlighedstræk: Kaotiske, vilde, uregerlige, ofte blodtørstige, hadefulde, forvirrede, voldsomme

Historie: Da Panaterions folk i tidernes morgen udslettede sig selv blev fragmenter af dem spredt ud over hele det nyskabte Panatria, hvor de lå i dvale – døde og udslukte, men da magiens gudinde Palicia fik lov til at dele magien ud til andre end guder og drager og lagde sit magi net over hele verden, blev nogle af disse fragmenter atter vækket til live og slog øjnene op til en verden, der havde forandret sig meget. De havde oplevet en tid i kaos, forladt af deres gud og derfor var det med forundring de igen begyndte at vandre gennem Panaterions nye rige og måtte lære igen at finde ud af, hvem de selv var og hvad deres rolle skulle være, som de første af Panaterions folk. Størstedelen af de genopvækkede Ta'ari kunne ikke håndtere at blive kaldt tilbage og derfor blev de til kaosvæsner. Kaosvæsnerne kan være dele af oprindelige Ta'ari eller forvirrede, sindssyge Ta'ari, der nu huserer overalt i Panatria uden nogen form for orden eller mening.

Kultur: Kaosvæsner lader ikke til at leve i nogen form for styret samfund, men nogle gange grupperer de sig under et stærkere kaosvæsen. Nogle af dem kan være tænksomme nok og endog intelligente, men den dybe indsigt og intelligens de har som Ta'ari er forvredet og forvirret hos kaosvæsner og de kan ikke rumme de mange forvirrende indtryk. Derfor er deres sind tågede og forvirrede, hvilket giver dem deres vilde, utilregnelige natur. Nogle kaosvæsner er dog tættere på igen at finde deres fornuft tilbage, men de er frygtede, netop fordi ingen ved, hvad de kan finde på. Nogle kaosvæsner er ikke andet end meget farlige, magtfulde dyr, der blodtørstigt skaber rædsel, hvor end de kommer.

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Strength score increases by 2.

Languages: You can speak, read, and write Common and Chaotic language.

Chaotic vision: You can see normal I chaotic forests.

[More info...](#)

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Dexterity score increases by 1.

Darkvision: Accustomed to life underground, you have superior vision in dark and dim conditions. You can see in dim light within 60 feet of you as if it were bright light, and in darkness as if it were dim light. You can't discern color in darkness, only shades of gray.

Iz'ari (Fe)

(Alder: Ung: 1 / Voksen: 3 / Gammel: 9 / Maksimum alder: 13)

Udseende:

Påklædning:

Personlighedstræk:

Historie:

Kultur:

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Wisdom score increases by 2.

Speed: Your base walking speed is 25 feet.

Languages: You can speak, read, and write Common and druidic.

Size: They average about 3 feet tall and weigh about 40 pounds. Your size is Small.

Speak with nature: You can communicate with all natural animals, and awaken plants.

Blend with nature: You leave no trace of your existence in natural environments, and you get advantage on stealth.

Special abilities after type:

Tree: Continual Bark skin (Twice as much damage from fire)

Kisikanere

(Alder: Ung: 7 / Voksen: 13 / Gammel: 70 / Maksimum alder: 110)

Udseende: Kisikanernes blod kan vise sig på forskellige måder. Da deres skaber havde en forkærlighed for kattedyr er træk som knurhår, haler, spidse tænder og forlængede negle ofte at se blandt Kisikanere. Nogle af dem vælger at skjule disse træk og fjerne eventuelle spor af deres fortid, mens andre vælger at bære deres træk med stor stolthed. Det er dog sjældent, at man ser Kisikanere, der er mere dyriske end menneskelige. Det er som om, det blot er et strejf af dyret, der forbliver i dem. De har fuldt ud talens og tankens kraft som alle andre tænksomme racer, selvom deres tilblivelse er ganske særlig.

Påklædning: Kisikanere klæder sig, hvordan end man ellers klæder sig der, hvor de lever. De er gode til at tilpasse og vil ofte vælge at klæde sig som er standart i området, også selvom de kommer til et ganske nyt område.

Personlighedstræk: Kisikanerne har lige så varierede personligheder, som der er kiskanere. De er ikke bundet af et særligt fællestræk, da de er efterkommere af en masse forskellige slags dyr med forskellige karakteristika.

Historie: Da de 4 søstre havde skabt liv i Panatria, blev en gud skabt til at lære de mange umælende dyr at leve i Panatrias natur, at jage og at udnytte hver deres egenskab. Denne gudinde levede en tid som hvert enkelt dyr, for at lære hver dyreform at kende og forstå, hvordan dyret sansede verden omkring sig. Hver gang hun havde levet en tid som dyr og igen tog sin oprindelige form, havde hun skænket sin dyriske kærlighed til et af de væsner, hun levede som, idet hun næsten forglemte sig selv. Af frygt for, hvad Panaterion og de 4 søstre ville sige til de børn, hun bar – blandinger af gud og dyr, fødte hun sine børn i skjul i en mægtig lund, i en hule og lod dem vokse op der, inden hun igen måtte forlade dem for at tage form efter et nyt dyr. Som tiden gik – hurtigt for en gud, men langsomt for en dødelig, lærte hendes børn at leve som et folk og begå sig, som de bedst kunne. De var blevet skænket deres mors evne til tanke, men havde delvis bevaret dyrets instinkt og evne til at tilpasse sig og overleve. Hver gang gudinden vendte tilbage blev nye børn føjet til hendes flok og snart var lunden og hulen blevet for lille og de begyndte at vandre frit overalt i Panatria. Da de andre guder blev opmærksomme på, hvad der var sket havde Kisikanerne delt sig og levede som en del af Panatrias øvrige folk. Deres mor og andre guder gik i forbøn for dem ved de 4 søstre og Kisikanerne fik lov at forblive.

Kultur: Den Kisikanske kultur beror sig meget på følelse, intuition og instinkt. Visse Kisikanere ynder at lave ritualer, hvor de søger tilbage til dyret i dem, fordi de mener at dette dyr er deres beskytter og at det vil lede dem på deres vej gennem livet. De fokuserer ikke på et bestemt område eller en bestemt måde at leve på, men er i stedet meget dygtige til at tilpasse sig bedst muligt for at overleve. Nogle Kisikanere vender sig til det blodige vildskab, der findes i dem – som vilde lejesvende, mens andre søger den spirituelle del af deres blod. Kisikanerne siges at værre så mangfoldige som dyrene i Panatria og af samme grund er de også blevet et af de største og mest indflydelsesrige folkefærd i Panatria.

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Charisma score increases by 2.

Speed: Your base walking speed is 35 feet.

Languages: You can speak, read, and write Common.

Size: They vary widely in height and build, from barely 5 feet to well over 6 feet tall. Regardless of your position in that range, your size is Medium.

Feline Agility: Your reflexes and agility allow you to move with a burst of speed. When you move on your turn in combat, you can double your speed until the end of the turn. Once you use this trait, you can't use it again until you move 0 feet on one of your turns.

Claws: Because of your claws, you have a climbing speed of 20 feet. In addition, your claws are natural weapons, which you can use to make unarmed strikes. If you hit with them, you deal slashing damage equal to 1d4 + your Strength modifier, instead of the bludgeoning damage normal for an unarmed strike.

Natural Dexterous: You have proficiency in the Perception and Stealth skills.

[More info...](#)

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Intelligence score increases by 1.

Size: They vary widely in height and build, from barely 5 feet to well over 6 feet tall. Regardless of your position in that range, your size is Medium.

Speed: Your base walking speed is 30 feet.

Darkvision: Accustomed to life underground, you have superior vision in dark and dim conditions. You can see in dim light within 60 feet of you as if it were bright light, and in darkness as if it were dim light. You can't discern color in darkness, only shades of gray.

Languages: You can speak, read, and write Common.

Hykarier

(Alder: Ung: 10 / Voksen: 15 / Gammel: 150 / Maksimum alder: 200)

Udseende: Hykarier ligner mennesker, men hvis de har særlig kontakt til deres kræfter kan de få træk fra deres ophav. Dette kan være lysende hud, lysende øjne eller lign.

Påklædning: Som mennesker, medmindre de ved, hvad de er. Nogle Hykarier føler gennem deres ophav en trang til at klæde sig i lyse farver, men dette er intet krav.

Personlighedstræk: Forvirrede, Dybtliggende trang til at være gode, rolige opmærksomme, indsigtsfulde, kloge

Historie: En Hykarie er et menneske, der i sin slægt har blod fra en guddommelig tjener. Disse tjenere blev skabt af guderne til at leve på de guddommelige planer, hvor de varetager forskellige opgaver sammen med guderne eller bliver sendt til Panatria på opgaver for guderne. Det kan være alt fra at vejlede personer eller bringe beskeder. Til gengæld for at være gudernes tjenere og budbringere skulle disse væsner vælge enten at tjene det gode og kun gøre gerninger af det gode eller tjene det onde og gøre gerninger af det onde. De efterkommere der gennem tiden opstod af det gode fik navnet Hykarier som betyder "Lysets sang"

Kultur: Medmindre en Hykarie er født til at gøre noget bestemt er det sjældent at den enkelte ved, at den er Hykarie. Flere Hykarier bliver skabt i kærlighed mellem en tjener af det gode og et menneske og i særligt tilfælde med bevidstheden om at Hykarien skal spille en særlig rolle i skæbnens tæppe og derfor har et mål eller en opgave, som den er født til. Hykarier vokser som regel op blandt andre racer i den kultur som moderen eller faderen tilhører. I nogle tilfælde går det op for Hykarien, hvem den er, hvilket kan resultere i at den i større grad søger tjeneste i præsteskabet eller som hellig kriger – i håb om at komme til at møde sin mor eller far fra det guddommelige plan. Nogle Hykarier vier deres liv til at hjælpe, hvor de kan for at leve op til det krav, de stiller til sig selv og som ligger latent i deres blod, men andre bliver bitre over at være blevet efterladt og vender sig i stedet imod deres ophav. Enkelte steder i Panatria lever Hykarier sammen i små samfund, hvor de søger viden og indsigt i deres blods kraft og viden om guderne, planerne og egne evner.

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Charisma score increases by 2.

Natural diplomat: You can add twice your proficiency bonus, instead of any proficiency bonus you normally apply, on Persuasion checks.

Skill Versatility: You gain proficiency in two skills of your choice.

Magic Cunning: You have advantage on all Intelligence, Wisdom, and Charisma saving throws against magic.

Septoner

(Alder: Ung: 10 / Voksen: 15 / Gammel: 150 / Maksimum alder: 200)

Udseende: Septoner ligner mennesker, men hvis de har særlig kontakt til deres kræfter kan de få træk fra deres ophav. Dette kan være lysende øjne, horn, mørk hud eller lign.

Påklædning: Som mennesker, medmindre de ved, hvad de er. I visse tilfælde føler Septoner sig tilskyndet til at bære mørke farver og voldsomme/drabelige rustninger som en konsekvens af deres ophav.

Personlighedstræk: Forvirrede, følelsesmæssige, let til vrede og had, beslutsomme, stærke, uden frygt, tendenser til at være voldelige.

Historie: En Septon er et menneske, der i sin slægt har blod fra en guddommelig tjener. Disse tjenere blev skabt af guderne til at leve på de guddommelige planer, hvor de varetager forskellige opgaver sammen med guderne eller bliver sendt til Panatria på opgaver for guderne. Det kan være alt fra at vejlede personer eller bringe beskeder. Til gengæld for at være gudernes tjenere og budbringere skulle disse væsner vælge enten at tjene det gode og kun gøre gerninger af det gode eller tjene det onde og gøre gerninger af det onde. De efterkommere, der gennem tiden opstod af det onde fik navnet Septon som betyder "Mørkets ekko"

Kultur: Medmindre en Septon er født til at gøre noget bestemt, er det sjældent, at den enkelte ved, at den er Septon. Septoner vokser som regel op blandt mennesker i den kultur, som moderen eller faderen tilhører. I nogle tilfælde går det op for Septonen, hvem den er, hvilket kan resultere i at den i større grad søger tjeneste i præsteskabet eller som hellige krigere – i håb om at komme til at møde sin mor eller far fra det guddommelige plan. I modsætning til Hykarier, der finder et mål og en mening i sit ophav, er Septoner i højere grad plaget af de tilskyndelser, der ligger i deres blod. De har en grundlæggende instinkt for mord og ødelæggelse og har lettere ved at ty til vold. Flere Septoner er gode personer, der forsøger at kæmpe deres indgroede trang til vold, men i svære følelsesmæssige situationer er det ikke altid let for en Septon at styre denne vrede. De kommer ofte til at træde ved siden af og gøre noget forkert, hvilket resulterer i, at folk de holder af kommer til at vende sig fra dem og i værste fald vil de blive jagtet for mord, overfald eller lign. De Septoner, der finder ud af, hvem de er føler ofte en stor lettelse ved at vide, at det er en del af deres eksistens og ikke fordi de som person er onde. Andre vælger konsekvent derfor at følge den onde skæbnes vej og bliver frygtede krigere for det onde. Enkelte steder i Panatria lever Septoner sammen i små samfund, hvor de søger viden og indsigt i deres blods kraft og viden om guderne, planerne og egne evner.

D&D teknisk:

Ability Score Increase: Your Strength score increases by 2.

Savage Attacks: When you score a critical hit with a melee weapon attack, you can roll one of the weapon's damage dice one additional time and add it to the extra damage of the critical hit.

Menacing: You gain proficiency in the Intimidation skill.