

Karakterudvikling

1. Karakter Baggrund

- **Historie:** Hver spiller skal udvikle en detaljeret baggrundshistorie, der inkluderer karakterens oprindelse, motivationer og mål. For at skabe mere spil for spilleren selv samt bedre lejrspil. Kontakt arrangørerne i tilfælde af spørgsmål
- **Personlighed:** Beskriv karakterens personlighedstræk, styrker og svagheder. Spillere opfordres til at spille deres karakter i overensstemmelse med disse træk.
- **Udvikling:** Karakterer skal kunne udvikle sig gennem spillet, baseret på oplevelser og interaktioner.

2. Kostumer og Rekvisitter

- **Autenticitet:** Kostumer og rekvisitter skal være autentiske for Tolkiens univers. Brug af realistiske samt sikre materialer og design er påkrævet.
- **Godkendelse:** Alle kostumer og rekvisitter skal godkendes af en arrangør før spilstart.

Racebeskrivelser

1. Mennesker

- **Baggrund:** Mennesker er alsidige og tilpasningsdygtige, kendt for deres mod og styrke.
- **Evner:** Mennesker har ingen særlige magiske evner, men kan mestre forskellige færdigheder og professioner.

Oprindelse og Tidlig Historie

Menneskene i Tolkiens univers er Eru Ilúvatars (Gudens) andet skabte folk, og de kaldes ofte "De Yngre Børn af Ilúvatar." De vågnede til verden ved Hildórien, langt øst for Beleriand, i den første tid, og deres ankomst er kendt som Menneskenes Oprindelse. De vågnede til live ved solens første opgang, hvilket symboliserer deres nære tilknytning til dagslys og tidens gang.

Livsspand og Skæbne

I modsætning til elverne, der er udødelige (med mindre de bliver dræbt eller mister viljen til at leve), har mennesker en begrænset livsspand. Deres dødelighed er både en velsignelse og en forbandelse. Denne dødelighed, som kaldes "Menneskenes Gave," blev givet af

Ilúvatar selv, men det blev senere betragtet som en svaghed eller en straf af mange mennesker, især Númenoreanerne. Efter døden forlader menneskenes ånder verden og rejser til et ukendt sted uden for Arda, hvilket selv de vise ikke kender til.

Númenoreanske Mennesker

Númenoreanerne, eller Dúnedain, er en særlig race af mennesker, som stammer fra de tre trofaste huse af Edain, der kæmpede sammen med elverne i Beleriand mod Morgoth. Efter Morgoths fald blev de belønnet med øen Númenor i det store hav. Númenoreanerne levede længere end almindelige mennesker og havde større visdom og fysisk styrke. Desværre førte deres stræben efter udødelighed og magt til deres fald, kendt som Akallabêth eller Númenors undergang.

Kultur og Egenskaber

Menneskenes kultur varierer betydeligt afhængigt af deres region og historie. Her er nogle af de vigtigste grupper:

- **Gondorianere:** Efterkommere af Númenoreanerne i det sydlige Midgård. De er kendt for deres storslåede byer som Minas Tirith og deres vedholdende kamp mod Sauron.
- **Rohirrim:** Hesteherrerne fra Rohan, kendt for deres mod, ridderkultur og stærke allierede med Gondor.
- **Beornings og Eorlingas:** Folkene fra Vestepladserne og de Vilde Lande, som er kendt for deres nærhed til naturen og deres evne til at skifte form, som Beorn gjorde.
- **Haradrim og Østlinge:** Mennesker fra de sydlige og østlige områder af Midgård, ofte allierede med Sauron, men rummer også folk, der kæmpede for deres frihed og uafhængighed.

Menneskenes Rolle i Arda

Menneskene spiller en central rolle i Tolkiens historier, især i "Ringenes Herre," hvor de, trods deres fejl og svagheder, viser stor kapacitet for mod, ære og frelse. Aragorn, som repræsenterer den tabte kongelige linje af Númenor, genopretter kongeriget Gondor og bringer fred til Midgård.

Symbolik og Temaer

Tolkiens fremstilling af menneskene er dybt forankret i temaer som dødelighed, håb, forsoning og forandring. Deres dødelighed er både deres svaghed og styrke, hvilket giver dem et unikt perspektiv på liv og død, som er forskellig fra de udødelige racer som elverne og dværgene.

Magt og Moral

Menneskene i Tolkiens værker kæmper ofte med deres egen natur og moral. Deres evne til at vælge mellem godt og ondt gør dem til afgørende aktører i kampen mod mørket. Deres beslutninger og alliancer, hvad enten de er med elverne, dværgene eller endda de mørkere kræfter, former Midgårds skæbne.

Tolkiens menneskeskildring er en kompleks blanding af heroisme, tragedie og håb, der spejler mange af de dybeste aspekter af menneskelig natur og eksistens.

-

2. Elvere

- **Baggrund:** Elvere er kendt for deres lange levetid, visdom og magiske evner. De bor i skovområder som Lothlórien eller mystiske riger som Rivendell.
- **Evner:** Elvere har naturlige magiske evner, særlig inden for helbredelse og naturmagi. De er også dygtige bueskytter og sværdkæmpere.

Oprindelse og Tidlig Historie

Elverne er de første børn af Ilúvatar (Eru), skabt før menneskerne og vækket til live ved Cuiviénen, en fjern sø i det østlige Midgård, under stjernernes skær, længe før solens og månens opgang. De blev snart opdelt i forskellige grupper baseret på deres valg om at rejse til Valinor (Aman) eller ej.

Klassifikation af Elverne

Elverne kan opdeles i flere grupper baseret på deres historie og relation til Valinor:

1. Calaquendi (Lysets Elvere):

- **Vanyar:** De første og mest loyale til Valar, de fleste af dem blev i Valinor.
- **Noldor:** Kendt for deres kunstfærdige evner og viden, de fleste fulgte Fëanor tilbage til Midgård for at kæmpe mod Morgoth.
- **Teleri:** De, der i sidste ende kom til Valinor og blev mestre i sang og søfart. Nogle af dem, såsom Sindar og Falathrim, blev i Midgård og udviklede deres egne kulturer.

2. Moriquendi (Mørkets Elvere):

- **Avari:** De elvere, der nægtede at rejse mod Valinor og blev i det østlige Midgård.
- **Sindar:** Også kendt som Gråelvere, ledet af Thingol i Beleriand, de har en rig kultur og historie, men har aldrig set lyset i Valinor.
- **Nandor:** En gruppe af Teleri, der afveg fra rejsen vestpå og bosatte sig langs floderne Anduin og i Lothlórien.

Livsspannd og Fysiske Egenskaber

Elverne er udødelige, hvilket betyder, at de ikke dør af alderdom eller sygdom, men kan blive dræbt i kamp eller ved andre voldelige midler. Deres udødelighed er dog ikke en total velsignelse, da den kommer med en vis grad af træthed og længsel efter de vestlige lande, især når de lever i Midgård i længere perioder.

Kultur og Livsstil

Elvernes kultur er dybt forbundet med naturen, kunst og musik. De har en særlig kærlighed til stjernerne, som de først så ved deres opvågning. De bor i skønne, ofte skjulte byer som Rivendell (Imladris) og Lothlórien, samt de mere majestætiske byer som Gondolin og Tirion i Aman.

- **Sprog:** Elverne taler forskellige sprog som Quenya (det højere elversprog) og Sindarin (det mere udbredte sprog i Midgård).
- **Kunst og Håndværk:** Elverne er mestre i kunst og håndværk. Noldor er kendt for deres juvelkunst, og mange af de mest berømte artefakter i Tolkiens verden, såsom Silmarillerne og Ringenes Ringe, blev skabt af elvere.
- **Musik og Sang:** Musik spiller en central rolle i elvernes liv, og mange af deres historier og legender er overleveret gennem sange.

Rolle i Historien

Elverne spiller en central rolle i mange af Tolkiens historier:

- **Silmarillion:** Her udfolder sig de store fortællinger om elvernes kamp mod Morgoth, Noldors eksil og deres tragiske fald.
- **Ringenes Herre:** Elverne, som Legolas, Elrond og Galadriel, spiller vigtige roller i kampen mod Sauron. Elronds hus i Rivendell er et tilflugtssted for Frodo og hans følgesvende.

Symbolik og Temaer

Elverne repræsenterer ofte det guddommelige og det skønne i verden, men de står også over for store tragedier og tab. Deres udødelighed giver dem et andet perspektiv på tid og liv, hvilket ofte sætter dem i kontrast til mennesker og deres dødelighed.

Relationer med Andre Racer

Elverne har komplekse forhold til andre racer i Midgård:

- **Mennesker:** Elverne og mennesker har både allieret sig og haft konflikter. Blandede ægteskaber mellem elvere og mennesker, som Beren og Lúthien eller Aragorn og Arwen, er sjældne og betydningsfulde.
- **Dværge:** Forholdet mellem elverne og dværgene er ofte præget af mistillid og rivalisering, selvom der er undtagelser som venskabet mellem Legolas og Gimli.
- **Hobitter:** Elverne ser ofte hobitter som enkle og uskyldige væsner, og de to racer har generelt et venligt forhold, som set mellem Frodo og elverne i Lothlórien og Rivendell.
-

3. Dværge

- **Baggrund:** Dværgene er robuste og stærke, kendt for deres håndværk og minedrift. De bor ofte i bjergområder som Erebor eller underjordiske byer som Moria.
- **Evner:** Dværgene har en naturlig evne til at arbejde med metal og sten. De er kendt for deres modstandskraft og styrke i kamp.

Oprindelse og Tidlig Historie

Dværgene blev skabt af valaen Aulë, længe før elverne og menneskene vågnede. Aulë, der var utålmodig og længtes efter at se Ilúvatars børn, formede dværgene i hemmelighed. Ilúvatar (Eru) opdagede dette, men tillod dem at leve, dog først efter de første børn, elverne, var vågnet. Aulë skabte de syv fædre af dværgene, hvoraf den mest kendte er Durin, også kaldet Durin den Udødelige, for hans efterkommere hævdede, at hans ånd blev genfødt flere gange.

Livsspand og Fysiske Egenskaber

Dværgene lever længere end mennesker, ofte op til 250 år eller mere. De er kendt for deres robuste fysik, kort statur og store styrke. Deres hår og skæg er ofte langt og tykt, og de sætter stor ære i deres skæg. Dværgkvinder ligner dværgemænd så meget, at andre racer ofte ikke kan skelne dem fra hinanden.

Kultur og Livsstil

Dværgene er kendt for deres dygtighed i minedrift, smedekunst og byggeri. De har en dyb kærlighed til sten og metal og er mestere i at udvinde og forarbejde disse materialer. Deres byer er ofte hugget ind i bjergene og er vidunderligt udsmykkede med komplekse udskæringer og ædle metaller.

- **Sprog:** Dværgenes sprog, Khuzdul, er hemmeligt og deles kun med dem, der er indviet i deres dybeste traditioner. De bruger også andre sprog som Westron til at kommunikere med andre racer.
- **Smedekunst:** Dværgenes værker er berømte, herunder deres våben, rustninger og smykker. De skabte mange berømte artefakter, såsom mithril-ringe og sværd.
- **Arkitektur:** Dværgenes byer, som Khazad-dûm (Moria) og Erebor, er berømte for deres storhed og holdbarhed.

Syv Klaner og Huse

Dværgene er opdelt i syv klaner, som hver stammer fra en af de syv fædre. De mest kendte er Durins Folk, som spillede en stor rolle i Tolkiens historier.

1. **Durins Folk:** De mest berømte dværge, kendt fra historierne om Erebor og Khazad-dûm. Ledet af konger som Thráin, Thorin Oakenshield, og Dáin II Ironfoot.
2. **Langebearderne:** En af de syv store dværgefamilier, kendt for deres langskæggede mænd.
3. **Brandebor:** En klan kendt for deres dygtighed i smedning og kunstværker.

Rolle i Historien

Dværgene har en central rolle i mange af Tolkiens værker:

- **The Hobbit:** Thorin og hans ledsagere spiller hovedroller i denne fortælling om genoprettelsen af Erebor fra dragen Smaug.
- **Ringenes Herre:** Gimli, søn af Glóin, er en vigtig figur og repræsenterer dværgenes mod og ære. Hans venskab med Legolas symboliserer forsoning mellem elverne og dværgene.

Symbolik og Temaer

Dværgene repræsenterer ofte stædighed, beslutsomhed og en stærk arbejdsmoral. Deres kærlighed til rigdom og skatte kan føre til grådighed og tragedie, som set i historien om Smaug og Erebor.

Relationer med Andre Racer

Dværgenes forhold til andre racer er komplekst:

- **Elverne:** Traditionelt præget af rivalisering og mistillid, især efter begivenhederne omkring Silmarillerne og drabet på Thingol. Venskabet mellem Gimli og Legolas er en bemærkelsesværdig undtagelse.
- **Mennesker:** Dværgene har ofte gode forhold til menneskene, især folkene fra Dale og Esgaroth, som de handlede med.
- **Hobitter:** Dværgene har en vis respekt for hobbitternes evner til at overleve og trives, og de to racer har ofte haft gensidig gavn af hinanden.

Magt og Magi

Dværgene er ikke kendt for at bruge magi som elverne, men deres kunstfærdige smedning og værker kan synes magiske. De er også kendt for deres modstandskraft mod mange former for magi og besværgelser, hvilket gør dem til formidable modstandere mod mørkets kræfter.

Berømte Dvæрге og Artefakter

- **Thorin Oakenshield:** Leder af ekspeditionen til Erebor i "The Hobbit."
- **Durin den Udødelige:** Den første af Durins Folk og grundlægger af Khazad-dûm.
- **Gimli, søn af Glóin:** Medlem af Ringens Broderskab og en af de mest berømte dvæрге i "Ringenes Herre."
- **Mithril:** Et sjældent og utroligt stærkt metal udvundet af dværgene, især i Khazad-dûm.

4. Hobitter

- **Baggrund:** Hobitter er små og fredelige væsener, der bor i Herredet. De foretrækker et roligt liv og undgår eventyr, men kan vise stor tapperhed.
- **Evner:** Hobitter har en bemærkelsesværdig evne til at bevæge sig lydløst og skjule sig. De er også kendt for deres gode natur og stærke vilje.

Oprindelse og Tidlig Historie

Hobitterne er en gammel race i Midgård, selvom deres oprindelse ikke er præcist dokumenteret i Tolkiens værker. De dukker først op i historiske optegnelser i Eriador, og deres tidligste kendte bopæl var i Anduin-dalen, øst for Tågebjergene. I det tredje årtusinde af den Tredje Alder begyndte de at migrere vestpå til Eriador og bosatte sig til sidst i det område, der blev kendt som Herredet (The Shire) omkring år 1601 T.A.

Fysiske Egenskaber

Hobitterne er små af statur, typisk mellem 60 og 120 cm høje. De har runde ansigter, krøllede hår og store, hårede fødder, hvilket gør sko overflødige. Deres skarpe sanser, især deres hørelse og syn, gør dem meget dygtige til at bevæge sig lydløst og forsvinde fra synet af andre racer.

Kultur og Livsstil

Hobitterne lever et simpelt og landligt liv, hvor de værdsætter ro, fred og komfort. Deres daglige liv er centreret om landbrug, madlavning og samvær med familie og venner.

- **Mad og Drikke:** Hobitter er kendt for deres kærlighed til mad og spiser op til seks måltider om dagen, inklusive morgenmad, anden morgenmad, frokost, eftermiddagste, aftensmad og natmad. De nyder også øl og tobak, som de kalder "pibedræk" eller "pipe-weed".
- **Boliger:** De bor i smukke, underjordiske huse kaldet smuthuller (hobbit-holes), der er gravet ind i bakker. De mest berømte smuthuller er Bag End i Hobbiton.
- **Festligheder:** Hobitter elsker fester, især fødselsdagsfester, hvor det er skik, at fødselaren giver gaver til gæsterne.

Samfund og Styreform

Herredet er opdelt i fire kvarterer (Farthings) og styres af en udvalgt embedsmand kaldet Thain, mens større juridiske anliggender håndteres af Herredets Rådsmand. Dog er den reelle styrke i samfundet deres stærke sociale netværk og deres traditioner for fællesskab og hjælpsomhed.

Rolle i Historien

Hobitterne spiller en central rolle i Tolkiens vigtigste værker:

1. **The Hobbit:** Denne bog følger Bilbo Baggins' eventyr med Thorin Oakenshield og hans dværgekompagnon på deres rejse for at genvinde Erebor fra dragen Smaug. Bilbo opdager også Ringen, der senere viser sig at være den Ene Ring.
2. **Ringenes Herre:** Her følger vi Frodo Baggins, sammen med hans venner Samwise Gamgee, Meriadoc Brandybuck og Peregrin Took, på deres mission for at destruere den Ene Ring i Mordor. Hobitterne viser stort mod og styrke på trods af deres lille størrelse og tilsyneladende beskedne natur.

Symbolik og Temaer

Hobitterne repræsenterer det simple og jordnære liv, som Tolkien selv værdsatte. De står som symboler på uskyld, taperhed og modstand mod korruption og magt. Deres rejser og eventyr viser, hvordan selv de mindste personer kan ændre verdens skæbne.

Relationer med Andre Racer

Hobitterne har generelt et godt forhold til andre racer, selvom de ofte foretrækker at holde sig for sig selv:

- **Mennesker:** Hobitterne har sporadisk kontakt med mennesker, især dem fra Bree, og forholdet er generelt venskabeligt.
- **Elverne:** Elverne har en særlig respekt for hobitterne, især efter deres rolle i Ringenes Krig. Legolas og Frodo danner et nært venskab.
- **Dværgene:** Dværgene har stor respekt for hobitterne, især efter Bilbos og Frodos gerninger. Gimli og Samwise deler også et nært venskab.
- **Troldmænd:** Gandalf, en af Istari, har et særligt forhold til hobitterne og er ofte en beskytter og vejleder for dem.

Berømte Hobitter og Artefakter

- **Bilbo Baggins:** Hovedpersonen i "The Hobbit" og onkel til Frodo. Han fandt den Ene Ring og blev kendt som en af de største eventyrere.
- **Frodo Baggins:** Hovedpersonen i "Ringenes Herre," hvis mod og beslutsomhed førte til Ringenes ødelæggelse.
- **Samwise Gamgee:** Frodos trofaste ven og følgesvend, hvis loyalitet og styrke var afgørende for missionens succes.
- **Meriadoc Brandybuck (Merry) og Peregrin Took (Pippin):** Frodos fætre og nære venner, der også spillede vigtige roller i krigen mod Sauron.

Magt og Magi

Hobitterne besidder ikke magi i traditionel forstand, men de har en naturlig evne til at forsvinde og bevæge sig ubemærket, hvilket mange anser for at være en form for "hverdagsmagi." Deres modstandskraft og evne til at stå imod Ringenes korrupperende indflydelse er også bemærkelsesværdig.

Hobitterne i Tolkiens univers er en fascinerende og elskelig race, hvis simple liv og store mod står i stærk kontrast til de episke begivenheder og mægtige skabninger, de interagerer

med. Deres historie minder os om, at selv de mindste væsener kan have en enorm indflydelse på verden omkring dem.

-

5. Orker

- **Baggrund:** Orker er ondskabsfulde væsener, skabt af mørke kræfter. De lever i stammelignende samfund og tjener ofte mørke herrer som Sauron.
- **Evner:** Orker har stor fysisk styrke og udholdenhed. De er formidable krigere, men har begrænset magisk kunnen.

Oprindelse og Historie

Orkerne blev skabt af den mørke vala Morgoth (Melkor) i den Første Alder. Der er forskellige versioner af, hvordan de blev skabt, men den mest almindelige er, at Morgoth fangede og korrumperede elvere, der blev fordrevet under de første år af deres opvågning ved Cuiviénen. Denne proces resulterede i de første orker, der blev forvredne og forvandlet til onde, onde væsener.

Fysiske Egenskaber

Orkerne varierer meget i udseende, men de har generelt visse fællestræk:

- **Størrelse og Bygning:** Orkerne varierer i størrelse, men er ofte kortere og mere krumme end mennesker. De er muskuløse og robuste, med lange arme og ben.
- **Hud og Udseende:** Deres hudfarve spænder fra sort til brun, grønlig eller grå. De har groteske ansigtstræk, skarpe tænder og kløer, og mange har ar og deformiteter.
- **Øjne:** Orkerne har ofte røde eller gule øjne, der kan se godt i mørke, hvilket gør dem til formidable nattejægere.

Kultur og Samfund

Orkernes samfund er brutale og hierarkiske, hvor magt og styrke bestemmer rangordenen. Deres kultur er præget af vold, frygt og undertrykkelse.

- **Levesteder:** Orkerne bor ofte i underjordiske komplekser eller mørke, fjendtlige landskaber som Mordor og Tågebjergene. Steder som Moria (Khazad-dûm) blev også besat af orker efter dværgenes fordrivelse.
- **Sprog:** Orkerne har deres eget grove og hårde sprog, kendt som Orkish. De bruger også det fælles tungemål, Westron, især i interaktioner med andre racer.
- **Våben og Rustninger:** Orkerne er dygtige til at smede simple, men effektive våben og rustninger. Deres udstyr er ofte ru og brutalt i design, men funktionelt.

Forskellige Orkracer

Orkerne er opdelt i flere undergrupper og varianter:

1. **Mordor-orke (Morannon-orke):** De mest almindelige orke i Saurons tjeneste. De er kendt for deres disciplin og hårdhed.
2. **Snaga:** En mindre og svagere type ork, ofte brugt som tjenere eller foder til de stærkere orke.

Rolle i Historien

Orkerne spiller en vigtig rolle som antagonister i mange af Tolkiens værker:

- **Silmarillion:** Orkerne er en konstant plage for elverne og menneskene i Beleriand, tjener Morgoth i hans mange krige mod de frie folk.
- **The Hobbit:** Orkerne optræder som fjender af Thorin Oakenshield og hans ledsagere. Specielt kendt er Bolg og orkernes slag i Femhæreslaget.
- **Ringenes Herre:** Orkerne tjener Sauron og Saruman og udgør størstedelen af deres hære. De spiller centrale roller i slagene ved Helm's Deep, Minas Tirith og i forfølgelsen af Ringens Broderskab.

Symbolik og Temaer

Orkerne repræsenterer korrumpning, ødelæggelse og det modsatte af naturens skønhed og orden. De er skabt af ondskab og lever kun for at tjene deres mørke herrer. Deres eksistens er en konstant påmindelse om de ødelæggende kræfter, der er på spil i Tolkiens verden.

Relationer med Andre Racer

Orkerne har et fjendtligt forhold til næsten alle andre racer i Midgård:

- **Elverne:** Deres oprindelse fra korrumperede elvere gør forholdet dybt fjendtligt. Orkerne hader og frygter elverne.
- **Mennesker:** Menneskene bekæmper orkerne i mange konflikter. Orkerne bruges ofte som kanonføde af de mørke herrer mod menneskenes riger.
- **Dværge:** Der er en gensidig had mellem dværge og orke, især efter slagene i Moria og de mange sammenstød i bjergene.
- **Hobitter:** Orkerne har ingen respekt for hobitter og ser dem som lette mål, men undervurderer ofte deres mod og list.

Berømte Orke og Lederskikkelser

- **Azog:** En mægtig ork, der dræbte Thrór og deltog i slaget ved Azanulbizar.
- **Bolg:** Søn af Azog, deltager i Femhæreslaget.
- **Grishnákh:** En af Sarumans orke, som forsøger at tage Merry og Pippin.
- **Gorbag og Shagrat:** To orkekaptajner, der slås indbyrdes om Frodos mithrilvest.

Magt og Magi

Orkerne besidder ikke magiske evner i traditionel forstand, men de er ofte under indflydelse af mørk magi fra deres herrer, som Sauron og Saruman. Deres styrke ligger i deres antal, brutalitet og evne til at frembringe frygt og kaos.

Orkerne i Tolkiens univers er en mørk og dyster race, der symboliserer ondskabens korrumpierende kraft. Deres konstante tilstedeværelse som en trussel mod de frie folk i Midgård giver Tolkiens fortællinger en skarp kontrast mellem lys og mørke, godt og ondt.

6. Trolde

- **Baggrund:** Trolde er store og stærke væsener, ofte allieret med mørke kræfter. De er kendt for deres brutalitet og dumhed.
- **Evner:** Trolde har enorm fysisk styrke og udholdenhed. De kan være næsten umulige at nedkæmpe uden magiske våben.

Oprindelse og Historie

Troldene blev skabt af Morgoth i den Første Alder som en parodi på Ents, de store hyrder af skove. Morgoth ønskede en race af stærke, brutale væsener, der kunne tjene ham i kamp og ødelæggelse. Troldene er dermed et resultat af Morgoths mørke magi og ondskab.

Fysiske Egenskaber

Troldene er kendt for deres enorme størrelse og styrke, hvilket gør dem til frygtindgydende modstandere.

- **Størrelse:** Troldene er kolossale, ofte over 3 meter høje og ekstremt muskuløse.
- **Udseende:** De har tyk, grålig eller grønlig hud, som ofte er hård som sten. Deres ansigter er groteske og forvrængede med store næser, skarpe tænder og små, onde øjne.
- **Sårbarheder:** En af deres mest kendte svagheder er, at mange typer af trolde bliver til sten, hvis de udsættes for sollys.

Typer af Trolde

Tolkiens værker beskriver flere forskellige typer af trolde, hver med deres egne unikke egenskaber:

1. **Stentrolle:** De mest almindelige trolde, kendt for at forvandle sig til sten ved sollys. Disse trolde ses blandt andet i "The Hobbit", hvor Bilbo og dværgene støder på tre stentrolle ved navn Tom, Bert og William.
2. **Olog-hai:** En stærkere og mere avanceret race af trolde, skabt af Sauron i den Tredje Alder. Olog-hai er mere intelligente og kan bevæge sig i dagslys uden at blive til sten.
3. **Bjergetrolde:** Trolde, der bor i bjergene og ofte bruges som krigsredskaber af Sauron og Saruman. Disse trolde er kendt for deres brutale styrke og hårdførhed.
4. **Skovtrolde:** Sjældne trolde, der menes at leve i dybe, mørke skove.

Kultur og Livsstil

Trolde har ingen kultur i traditionel forstand. De er brutale, primitive og styres primært af deres herrers vilje, som Morgoth, Sauron eller Saruman.

- **Levesteder:** Trolde bor ofte i huler, bjergområder eller andre mørke, afsidesliggende steder. De er natlige væsener og undgår sollys.
- **Sprog:** Trolde taler ofte en rudimentær version af Orkish eller Westron. Deres tale er ofte grov og simpel.

Rolle i Historien

Trolde spiller en væsentlig rolle som magtfulde fjender i Tolkiens værker:

- **The Hobbit:** De tre stentrolde, Tom, Bert og William, fanger Bilbo og dværgene, men bliver narret og forvandles til sten ved solopgang.
- **Ringenes Herre:** Trolde bruges af Sauron og Saruman som tunge infanterienheder i store slag som slaget om Minas Tirith og slaget om Morannon. Olog-hai spiller en særlig skræmmende rolle som stærke og intelligente krigere.

Symbolik og Temaer

Troldene symboliserer den ekstreme korrumpation og ondskab i Tolkiens univers. De er skabninger af mørke, vold og ødelæggelse, og deres tilstedeværelse fremhæver kontrasten mellem de frie folks skønhed og harmoni og de mørke kræfters grusomhed og kaos.

Relationer med Andre Racer

Troldenes forhold til andre racer er generelt baseret på fjendskab og brug:

- **Orkerne:** Trolde og orker arbejder ofte sammen under kommando af deres mørke herrer. Orkerne bruger troldene som levende battering-rams og tunge krigere.
- **Mennesker og Elver:** Disse racer ser trolde som store trusler, der skal bekæmpes og undgås. De frygter og foragter troldene for deres brutalitet og destruktive natur.
- **Dværgene:** Dværgene og trolde har ofte konfronteret hinanden i kamp, især i bjergområder. Dværgene ser troldene som mægtige fjender, men står dem tappert imod.

Berømte Trolde og Artefakter

- **Gothmog (troll):** I nogle versioner af Tolkiens ufuldendte værker er Gothmog, lord af Balroggerne, beskrevet som en troll af særlig stor styrke og ondskab.
- **Stentroldenes Skatte:** De tre stentrolde i "The Hobbit" har en skat, der inkluderer sværdet Glamdring og Orcrist, som senere bruges af Gandalf og Thorin Oakenshield.

Magt og Magi

Trolde besidder ikke magiske evner, men deres enorme fysiske styrke og modstandsdygtighed gør dem til frygtindgydende modstandere. Deres evne til at forvandle

sig til sten ved sollys er en magisk svaghed, der stammer fra deres oprindelse som skabninger af mørk magi.

Troldene i Tolkiens univers er skræmmende væsener, der repræsenterer de mørkeste aspekter af korrumpning og ondskab. Deres brutale natur og frygtindgydende styrke gør dem til formidable fjender, der konstant truer de frie folk i Midgård.

-

7. Enter

- **Baggrund:** Enter er gamle trævæsener, der beskytter skovene. De er langsomme, men meget stærke og vise.
-
- **Evner:** Enter har enorm styrke og kan manipulere naturen omkring dem. De er næsten immune overfor normale våben.

Oprindelse og Historie

Enterne blev skabt af Yavanna, en af Valar, som svar på hendes bekymringer over de skader, som ainuernes og menneskenes børn kunne påføre skovene. Yavanna bad om beskyttelse til skovene, og Eru Ilúvatar gav liv til enterne. De vågnede i Midgård før menneskene og har siden været beskyttere af skovene.

Fysiske Egenskaber

Enterne er enormt store væsener, som ligner træer, og deres udseende varierer afhængigt af den type træ, de minder om.

- **Størrelse:** Enterne er gigantiske, ofte flere meter høje, med brede skuldre og stærke lemmer.
- **Udseende:** De har bark-lignende hud, grene som arme og hænder, og deres ansigter minder om knuder og sprækker i træer. Deres øjne er dybe og gamle, fyldt med visdom og tålmodighed.
- **Aldring:** Enterne lever i tusinder af år og ældes meget langsomt. De kan vokse endnu mere træagtige med tiden.

Kultur og Livsstil

Enterne lever et stille og fredeligt liv som vogtere af skovene. De er dybt forbundet med naturen og har en langsom, meditativ livsstil.

- **Sprog:** Enterne taler "Entish," et meget langsomt og komplekst sprog, der består af lange, rullende lyde og mange nuancer. De bruger også Westron, men foretrækker deres eget sprog til vigtige samtaler.
- **Levesteder:** Enterne bor i de dybeste og ældste skove i Midgård, såsom Fangorn-skoven. Deres hjemområder er hellige for dem, og de beskytter dem nidkært.

- **Følelse af Tid:** Enterne har en meget forskellig opfattelse af tid sammenlignet med mennesker og andre væsener. De handler og tænker langsomt, og de tager sig god tid til at overveje deres beslutninger.

Rolle i Historien

Enterne spiller en vigtig rolle i "Ringenes Herre," især i "To Tårne," hvor de tager affære mod Saruman og Isengard.

- **Fangorn (Treebeard):** Den ældste af enterne, også kendt som Fangorn. Han leder enterne i deres angreb på Isengard efter at have mødt Merry og Pippin.
- **Angrebet på Isengard:** Enterne beslutter at tage affære mod Saruman, da de indser den skade, han har gjort på skovene. De stormer Isengard og ødelægger meget af hans magtbase.

Symbolik og Temaer

Enterne symboliserer naturens styrke, visdom og tålmodighed. De står som en påmindelse om vigtigheden af at beskytte miljøet og respektere naturens kræfter. Enterne er også et symbol på modstand mod teknologisk og industriel ødelæggelse.

Relationer med Andre Racer

Enterne har forskellige relationer til de andre racer i Midgård:

- **Elverne:** Enterne har et dybt og respektfuldt forhold til elverne, som de deler en kærlighed til naturen med. Elverne respekterer og æres enterne som gamle og vise væsener.
- **Mennesker:** Enterne har en blandet opfattelse af mennesker. De respekterer nogle (som Aragorn), men de er også mistroiske overfor menneskets tendens til at ødelægge skovene.
- **Orker og onde væsener:** Enterne hader orkerne og de onde kræfter, der truer skovene. De er fjender af alt, der søger at ødelægge eller korrumpere naturen.

Berømte Enter og Artefakter

- **Treebeard (Fangorn):** Den mest berømte ent, som spiller en central rolle i "Ringenes Herre." Han er den ældste og klogeste af enterne.
- **Entdraught:** En særlig drik lavet af enterne, som Merry og Pippin drikker i Fangorn-skoven. Denne drik giver dem styrke og får dem til at vokse.

Magt og Magi

Enterne besidder en form for naturlig magi. Deres magt ligger i deres forbindelse til naturen og deres evne til at kommunikere med træer og planter. De kan også ændre landskabet omkring dem og mobilisere skovene til at bekæmpe fjender.

Enterne i Tolkiens univers er majestætiske og ærefrygtindgydende væsener, der repræsenterer naturens magt og skønhed. Deres langsomme, eftertænksomme natur og deres dybe forbindelse til skovene gør dem til unikke og uforglemmelige figurer i Midgård. Deres handlinger mod Saruman og deres konstante beskyttelse af skovene er et testament til deres styrke og vilje til at beskytte det, de holder kært.

8. Goblins

- **Baggrund:** Goblins er små, onde væsener, der lever i huler og mørke steder. De er svagere end orker, men mere snedige.
- **Evner:** Goblins er hurtige og listige. De angriber ofte i store grupper og bruger snedige taktikker.

Oprindelse og Historie

Goblins, som er en slags orker, menes at have samme oprindelse som orkerne. De blev skabt af Morgoth, den første mørke herre, i den Første Alder. Ligesom orkerne blev goblins skabt ved at korrumpere og forvride allerede eksisterende væsener, sandsynligvis elvere, selvom detaljer om denne proces forbliver mystiske.

Fysiske Egenskaber

Goblins er ofte mindre og mere krumme end de større orker, men de deler mange af de samme fysiske træk.

- **Størrelse:** Goblins er typisk kortere end mennesker og orker, med en mere krum kropsholdning. De er ofte beskrevet som små og snigende væsener.
- **Udseende:** Goblins har grå eller grønlig hud, skarpe tænder, og deres ansigter er ofte grimme og forvrængede. Deres lemmer er tynde, men muskuløse, hvilket giver dem en vis smidighed.
- **Øjne:** Goblins har røde eller gule øjne, der glimter i mørket, hvilket gør dem til dygtige jægere i underjordiske tunneler og huler.

Kultur og Samfund

Goblins lever i brutale og undertrykkende samfund, hvor den stærkeste hersker. De er kendt for deres ondskabsfuldhed, grusomhed og snedighed.

- **Levesteder:** Goblins bor ofte i dybe huler og underjordiske komplekser. Et af de mest kendte goblinbeboelser er Goblinbyen (Goblin-town) under Tågebjergene, som optræder i "The Hobbit."
- **Sprog:** Goblins taler deres eget grove og ubehagelige sprog, der minder meget om Orkish. De er også i stand til at tale Westron, det almindelige sprog i Midgård, når de kommunikerer med andre racer.
- **Teknologi:** Goblins er dygtige smede og ingeniører. De er kendt for at fremstille snedige, men grusomme fælder og maskiner. De skaber også brutale våben og

rustninger, selvom kvaliteten af deres arbejde ofte er underlegen i forhold til dværgenes eller menneskenes håndværk.

Rolle i Historien

Goblins spiller en væsentlig rolle som skurke i Tolkiens værker, især i "The Hobbit."

- **The Hobbit:** Goblins er hovedfjender i flere scener, især under dværgenes rejse gennem Tågebjergene. De fanger Bilbo og dværgene og fører dem til Goblinbyen, hvor de møder den Store Goblin, som regerer over byen. Bilbo formår at undslippe ved hjælp af Ringen, og goblinerne spiller en stor rolle i den senere konfrontation under Femhæreslaget.
- **Ringenes Herre:** Goblins deltager i mange af de store slag og tjener under Sauron og Saruman. De ses som kanonføde og bliver brugt i overvældende antal i krig.

Symbolik og Temaer

Goblins repræsenterer en mere snedig og listig form for ondskab end de mere brutale orker. De symboliserer de mørkere sider af teknologisk og industriel udvikling, idet de ofte fremstilles som dem, der laver fælder og krigsmaskiner uden skrupler for at opnå magt.

Relationer med Andre Racer

Goblins er generelt fjendtlige over for alle andre racer i Midgård:

- **Orkerne:** Goblins er tæt forbundet med orkerne og samarbejder ofte med dem under mørke herrer som Sauron eller Saruman. Dog er der undertiden rivalisering mellem goblins og de større orker.
- **Mennesker og Elver:** Goblins har et dybt had til både mennesker og elver, som de ofte har kæmpet imod i krige gennem tiderne.
- **Dvæрге:** Goblins har et særligt fjendskab med dvæрге, især på grund af deres mange sammenstød i bjergene. I "The Hobbit" er det gobliner, der dræber Thrór, Thorin Oakenshields bedstefar, hvilket fører til dværgenes had mod dem.

Berømte Gobliner og Lederskikkelser

- **Den Store Goblin:** Hersker over Goblinbyen under Tågebjergene i "The Hobbit." Han bliver dræbt af Gandalf, da dværgene forsøger at undslippe.
- **Bolg:** En goblinleder, der leder goblinhærene i Femhæreslaget. Han er søn af Azog, en frygtet ork, som også har forbindelser til gobliner.
- **Grinnah:** En mindre goblinleder, som optræder i "The Hobbit," ofte portrætteret som den, der forhører Thorin Oakenshield.

Magt og Magi

Goblins besidder ikke magiske evner i traditionel forstand, men deres styrke ligger i deres antal, deres snedige natur og deres evne til at overleve i de mest ugæstfri miljøer. De er mestre i at bygge fælder og bruger mørket til deres fordel.

Goblins i Tolkiens univers er skabninger af mørke og ondskab, der lever under jorden og trives i skyggerne. Deres forbindelse til orkerne og deres rolle som grusomme antagonister gør dem til en konstant trussel mod de frie folk i Midgård. De repræsenterer en anden form for ondskab – mindre storslået end de mægtigere orker, men lige så dødelig i deres snuhed og grusomhed.

9. Uruk-hai

- **Baggrund:** Uruk-hai er en elite-krigerklasse af orker, skabt af Saruman. De er stærkere og mere disciplinerede end almindelige orker.
- **Evner:** Uruk-hai har stor styrke og udholdenhed. De er dygtige krigere og har ingen frygt for dagslys.

Oprindelse og Historie

Uruk-hai blev skabt af Saruman under den Tredje Alder som en del af hans plan om at opnå magt og dominere Midgård. De er resultatet af eksperimenter, hvor Saruman kombinerede de værste træk fra mennesker og orker for at skabe en stærkere og mere frygtløs krig. Selvom det aldrig er helt klart, hvordan Saruman skabte Uruk-hai, antyder nogle kilder, at de kan være et resultat af avl mellem orker og mennesker eller en form for mørk magi.

Fysiske Egenskaber

Uruk-hai er stærkere, større og mere modstandsdygtige end almindelige orker, hvilket gør dem til formidable krigere.

- **Størrelse:** Uruk-hai er højere end både almindelige orker og goblins, ofte næsten på højde med mennesker. De har en kraftig og muskuløs kropsbygning, der gør dem til frygtindgydende modstandere.
- **Udseende:** De har mørk, brun eller sort hud, skarpe tænder, og deres ansigter er ofte dækket af krigsmaling eller mærker. Deres øjne er røde eller gule og gløder af ondskab.
- **Modstandsdygtighed:** I modsætning til almindelige orker, som hader sollys, kan Uruk-hai bevæge sig frit i dagslys uden at blive svækket. Dette giver dem en stor fordel i kamp.

Kultur og Samfund

Uruk-hai er kendt for deres krigeriske natur og deres absolutte loyalitet over for Saruman (og senere Sauron). De er brutale, effektive og fuldstændig uden nåde.

- **Organisering:** Uruk-hai er stærkt organiserede i hierarkiske enheder, og de er disciplineret trænet som militære styrker. De adlyder ordrer uden spørgsmål, hvilket gør dem til dødelige modstandere.

- **Våben og Rustning:** Uruk-hai er udrustet med tunge våben og rustning af jern, som er af langt bedre kvalitet end de fleste almindelige orkers udrustning. Deres karakteristiske våben inkluderer de krumme sværd kendt som "scimitars" og store skjolde med Sarumans hvide hånd-mærke.
- **Symbolik:** Uruk-hai bærer ofte Sarumans mærke, den hvide hånd, på deres pande eller skjolde, som et symbol på deres loyalitet og oprindelse.

Rolle i Historien

Uruk-hai spiller en central rolle i begivenhederne i "Ringenes Herre," hvor de fungerer som Sarumans elitesoldater.

- **Kampen om Hornborg:** Uruk-hai fører angrebet mod Rohan i slaget ved Hornborg (Helms Deep). De belejrer fæstningen med avanceret belejringsudstyr og næsten umenneskelig styrke og disciplin.
- **Fangsten af Merry og Pippin:** En gruppe Uruk-hai bliver sendt ud for at fange ringbæreren, men ender med at fange Merry og Pippin, hvilket fører til deres flugt og møde med enterne.
- **Loyalitet:** Selvom Uruk-hai oprindeligt er skabt af Saruman, tjener mange af dem også Sauron, især efter Sarumans fald. De er loyale over for den, der har magt over dem, hvilket gør dem til en farlig og utilregnelig styrke.

Symbolik og Temaer

Uruk-hai repræsenterer den ultimative korrumpning af naturen og kulturen i Tolkiens univers. De er et produkt af industriel og teknologisk mørke, skabt til at være perfekte krigsmaskiner uden moralske skrubler eller empati. Deres evne til at bevæge sig i sollys symboliserer også deres overlegenhed og den voksende trussel mod de frie folk i Midgård.

Relationer med Andre Racer

Uruk-hai har fjendskab med de fleste andre racer i Midgård, men de har også en kompleks relation til andre onde væsener.

- **Almindelige Orker:** Uruk-hai ser ned på almindelige orker, som de betragter som svagere og mindre værdige. Der er ofte rivalisering og konflikt mellem Uruk-hai og de almindelige orker.
- **Mennesker og Elver:** Uruk-hai er ubønhørlige fjender af mennesker og elver, som de er skabt til at bekæmpe og overvinde. De har ingen nåde og kæmper med brutal effektivitet.
- **Saruman og Sauron:** Uruk-hai tjener deres herrer med ubetinget loyalitet, men deres loyalitet kan skifte, afhængigt af hvem der har magten. De er skabt af Saruman, men mange tjener også Sauron i løbet af krigen.

Berømte Uruk-hai

- **Lurtz:** En Uruk-hai kaptajn, som ikke optræder i Tolkiens bøger, men blev skabt til Peter Jacksons filmatisering af "Ringenes Herre." Lurtz leder angrebet på

Broderskabet ved Amon Hen og dræber Boromir, inden han selv bliver dræbt af Aragorn.

- **Uglúk:** En af de vigtigste Uruk-hai ledere i "Ringenes Herre," som leder gruppen, der fanger Merry og Pippin. Han viser sin dominans over de almindelige orker ved at skære en af dem ned for at sikre, at de holder sig til opgaven.

Magt og Magi

Uruk-hai besidder ikke magiske evner, men deres styrke, intelligens og udholdenhed gør dem til formidable fjender. Deres magt ligger i deres kombination af orkisk brutalitet og menneskelig viljestyrke, hvilket gør dem til en frygtet eliteenhed blandt de onde styrker i Midgård.

Uruk-hai repræsenterer en dyster og skræmmende udvikling i krigens kunst i Tolkiens univers. De er skabt til at være perfekte krigere – stærkere, hurtigere og mere intelligente end almindelige orker. Deres tilstedeværelse i "Ringenes Herre" understreger den stigende trussel fra mørkets kræfter og deres evne til at udvikle nye, farligere former for ondskab.

10. Nazgûl

- **Baggrund:** Nazgûl, også kendt som Ringwraiths, er de ni mennesker, der blev korrumpet af Sauron gennem magtringene.
- **Evner:** Nazgûl er næsten usårlige og har magtfulde mørke kræfter. De kan kun skades af magiske våben og har en skræmmende aura, der kan lamme deres fjender.

Oprindelse og Historie

Nazgûl var oprindeligt ni mægtige konger blandt mennesker, som blev forført af Sauron, Mørkets Herre, og modtog ni af De Magiske Ringe. Disse ringe gav dem magt, rigdom og langt liv, men til sidst blev de gjort til Saurons slaver. Over tid blev de korrumpet fuldstændigt og mistede deres fysiske form, hvilket gjorde dem til spøgelsesagtige væsener, der lever i skyggerne.

Nazgûl blev Saurons mest loyale tjenere og var uløseligt bundet til den Ene Ring, som Sauron selv smedede for at herske over alle ringene. De Ni blev hans mest frygtede redskaber til at sprede terror og frygt over Midgård.

Fysiske Egenskaber og Udseende

Nazgûl er ånder, der eksisterer i en tilstand mellem liv og død. De har ingen faste, fysiske kroppe, men kan dog tage en synlig form, som regel iført sorte kapper og rustninger.

- **Udseende:** Når de ses af almindelige mennesker, fremstår Nazgûl som høje, kappeklædte figurer uden synlige ansigter. Deres kapper og hjelme er ofte sorte, hvilket bidrager til deres dystre og truende udseende.
- **Usynlighed:** I deres naturlige form er Nazgûl usynlige for det menneskelige øje, men de kan blive set af dem, der bærer den Ene Ring, eller hvis de ifører sig kapper. Uden disse kapper er de blot skygger i en anden eksistensplan.
- **Stemmer:** Nazgûl taler med stemmer, der er hule, kolde og fyldt med ondskab. Deres tilstedeværelse spreder en følelse af frygt og fortvivlelse.

Magt og Evner

Nazgûl besidder en række frygtindgydende evner, der gør dem til nogle af Saurons mest formidable tjenere.

- **Frygt:** Nazgûl er mestre i at sprede frygt. Deres blotte tilstedeværelse kan lamme almindelige mennesker og endda få stærke krigere til at flygte. Deres skrig, kendt som "Nazgûl-krigsskriget," er særligt frygtindgydende og kan forårsage terror og svække modet hos deres fjender.
- **Forfølgelse:** Nazgûl er eksperter i at spore og jage deres mål, især når det drejer sig om at finde den Ene Ring. De kan fornemme ringens tilstedeværelse og tiltrækkes af den som rovdyr af blod.
- **Magisk Korrumpering:** Nazgûl har evnen til at korrumpere og dominere svagere sind. De kan få mennesker til at handle mod deres vilje gennem en form for psykisk tvang.

Rolle i Historien

Nazgûl spiller en afgørende rolle i "Ringenes Herre," hvor de udfører Saurons vilje og fungerer som hans mest frygtede redskaber i jagten på den Ene Ring.

- **Jagten på Ringen:** I begyndelsen af "Ringenes Herre" bliver Nazgûl sendt ud for at finde Frodo Baggins og den Ene Ring. De forfølger Frodo og hans ledsagere gennem Eriador og bringer terror over alt, hvor de går.
- **Kampen ved Bruinen:** Nazgûl er tæt på at fange Frodo ved vadestedet ved Bruinen, men bliver afværget af elveren Arwen og den magtfulde flod, der dræber deres heste og midlertidigt driver dem væk.
- **Krigen om Ringen:** Under krigen om Ringen fører Nazgûl hære af orker og onde mænd i kampen mod Gondor og Rohan. Den mest fremtrædende af dem, Heksekongen af Angmar, leder angrebet på Minas Tirith og er ansvarlig for drabet på kong Théoden af Rohan.

Heksekongen af Angmar

Heksekongen af Angmar er lederen af Nazgûl og den mest magtfulde af de Ni. Han er en central skikkelse i Tolkiens fortælling.

- **Oprindelse:** Heksekongen var engang en mægtig konge, men blev korrumpet af Sauron og blev lederen af Nazgûl. Han herskede over Angmar i den nordlige del af Midgård og var ansvarlig for ødelæggelsen af det nordlige kongerige Arnor.
- **Død:** Heksekongen blev profeteret at falde "ikke af en mands hånd." Denne profeti blev opfyldt under slaget på Pelennor-sletterne, hvor han blev dræbt af Éowyn, en kvinde fra Rohan, og Merry Brandybuck, som angreb ham med et sværd smedet specifikt til at bekæmpe ondskab.

Svagheder

Selvom Nazgûl er frygtindgydende væsener, har de visse svagheder:

- **Vand:** De er kendt for at have en svaghed over for rindende vand, som symboliserer renhed og liv. Det er derfor, de bliver afværget ved Bruinen.
- **Dagslys:** Mens de kan operere i dagslys, er de svagere og mindre frygtindgydende i solen sammenlignet med natten.
- **Den Ene Ring:** Nazgûl er uløseligt knyttet til den Ene Ring. Uden Sauron og uden ringen ville deres eksistens være tom, og de ville miste meget af deres magt.

Symbolik og Temaer

Nazgûl symboliserer menneskers fald til ondskab gennem grådighed og lyst efter magt. De er en påmindelse om, hvordan magt korrumpere, og hvordan selv de mægtigste konger kan blive slaver, hvis de overgiver sig til mørke kræfter. Deres spøgelsesagtige natur og tilknytning til Sauron gør dem til personificeringen af den ultimative tab af menneskelighed.

Relationer med Andre Racer

Nazgûl er frygtet og hadet af næsten alle racer i Midgård:

- **Sauron:** Nazgûl er fuldstændigt loyale over for Sauron, som de tjener uden spørgsmål. De er hans mest betroede tjenere og handler som hans forlængede arm i verden.
- **Mennesker:** Som tidligere mennesker har Nazgûl en særlig forbindelse til denne race, men de er også deres største fjender, især over for Gondor og Rohan.
- **Elvere:** Nazgûl har en særlig frygt for elvere og deres magt. Elvernes lys og renhed er en trussel mod dem, og de undgår direkte konfrontationer med mægtige elvere som Elrond og Galadriel.

Nazgûl er nogle af de mest komplekse og skræmmende skurke i Tolkiens univers. Deres historie som korrumperte konger, deres magtfulde tilstedeværelse og deres tætte bånd til Sauron gør dem til uforglemmelige antagonister. De repræsenterer den ultimative tab af menneskelighed og tjener som en advarsel om farerne ved at give efter for mørkets fristelser.

Livspoint for Racer

- **Mennesker:** 5 livspoint
- **Elvere:** 6 livspoint
- **Dværge:** 7 livspoint
- **Hobitter:** 4 livspoint
- **Orker:** 5 livspoint
- **Trolde:** 9 livspoint
- **Enter:** 10 livspoint
- **Goblins:** 4 livspoint
- **Uruk-hai:** 6 livspoint
- **Nazgûl:** 7 livspoint (specielle regler for skader)

Skadesystem

- **Ubevæbnede angreb:** 1 livspoint
- **Dolke og små våben:** 2 livspoint
- **Sværd og økser:** 3 livspoint
- **Langvåben (spyd, lanser):** 4 livspoint
- **Bue og pil:** 3 livspoint
- **Tunge våben (køller, tohånds våben):** 5 livspoint
- **Magiske angreb:** 4 livspoint

Rustning og Bonussystemer

1. Rustning

- **Let rustning:** +1 rustnings point
- **Mellem rustning:** +2 rustnings point
- **Tung rustning:** +3 rustnings point
- **Skjold:** Kan blokere et angreb helt, men kræver en succesfuld parering

2. Musikere

- **Boost:** En musiker kan give en moralboost til deres hold. Dette kan resultere i +1 livspunkt til alle på holdet, mens musikeren spiller.

3. Fanebærere

- **Inspiration:** En fanebærer kan inspirere deres hold, hvilket giver en +1 bonus livspoint til alle på holdet, mens fanen er hævet.
- **Effekt:** Fanebæreren skal være synlig og aktivt bære fanen for at effekten skal være aktiv. Falder fanebæren i kamp falder enheden/gruppen

Magi

1. Magiske Evner

- **Elvere:** Kan bruge helbredende magi og naturmagi (4 livspoint skade eller helbredelse).
- **Nazgûl:** Har magiske mørke angreb (4 livspoint skade) og kan lamme fjender i nærkamp.
- **Mennesker:** Enkelte mennesker kan lære magi, men det kræver særlig træning og godkendelse fra arrangørerne.

2. Brug af Magi

- **Kastetid:** Magi kræver koncentration og kan tage flere sekunder at kaste, hvilket gør kasteren sårbar.
- **Begrænsninger:** Magi kan kun bruges et vist antal gange per spil for at sikre balance.

Magiske Evner baseret på race

Elvere

Helbredelse

Effekt

Giver dig eller en anden 4 livspoints

Udførelse

Kastetid 10 sec

For at bruge denne evne skal sige en magisk formular baseret på den magiske evne du kaster og holde din hånd over personen, du gerne vil give livspoints hovede.

Begrænsning maks 6

Natur angreb

Effekt

Gør 4 skade til en spiller

Udførelse

Kastetid 7 sec

For at bruge denne evne skal du sige en magisk formular baseret på den magiske evne du kaster og kaste en ærtepose eller lignende (skal være blå) med underhånd (for sikkerheds skyld) foran den spiller, du gerne vil skade.

Begrænsning maks 10

Nazgûl

Lammelse

Effekt

Lammer en fjende i nærkamp i 4 sec

Udførelse

Kastetid 4 sec

For at bruge denne evne skal du sige ordene “blah blah blah” og køre din hånd hen af dit våben.

Begrænsning maks 4

Mørkt angreb

Effekt

Gør 4 skade til en spiller

Udførelse

Kastetid 7 sec

For at bruge denne evne skal du sige ordene “blah blah blah” og kaste en ærtepose eller lignende (skal være sort) med underhånd (for sikkerheds skyld) foran den spiller, du gerne vil skade.

Begrænsning maks 10

Mennesker

Enkelte mennesker kan lære magi, men det kræver særlig træning og godkendelse fra arrangørerne.

menneskers magi kan findes i forskellige for an på hvordan de har opnået denne kraft

Vindpust

Effekt

Skubber en person 2 meter bagud

Udførelse

Kastetid 5 sec

For at bruge denne evne skal sige en magisk formular baseret på den magiske evne du kaster og lave en skubbe bevægelse med dine arme hen mod personen du ville skubbe.

Begrænsning maks 4

Ild angreb

Effekt

Gør 4 skade til en spiller

Udførelse

Kastetid 7 sec

For at bruge denne evne skal sige en magisk formular baseret på den magiske evne du kaster og kaste en ærtepose eller lignende (skal være rød) med underhånd (for sikkerheds skyld) foran den spiller, du gerne vil skade.

Begrænsning maks 10

Brug af magi

Kaste tid

Når man gerne vil bruge magi kræver det at man kan have en vis tid uden at blive angrebet, i denne tid kan man ikke selv slå tilbage uden og skulle starte op med at bruge sin magi. Denne tid kaldes "Kaste Tid", altså den tid det tager at bruge magien, denne er beskrevet i den magiske evne, du vil bruge. I denne tid klargøre man sine fysiske komponenter (dele) og siger formularen som beskrevet under den individuelle magiske evne.

Eksempel: Hvis en elver vil bruge "Helbredelse" kræver det en kaste tid på 10 sekunder hvor elveren siger sin besværgelse og holder deres hånd over hovedet på personen som de vil give liv.

Begrænsninger

Alt magi har en begrænsning på hvor mange gange en spiller kan bruge den igennem en spil gang, antallet af gange man kan bruge en bestemt magisk evne er beskrevet under evnen. Dette gør ens magi noget vigtigt som man skal passe på så man ikke ender i en dårlig situation man kunne have undgået hvis man havde tænkt sig om. Begrænsning af magi virker også som en måde at balancere spillet for de ikke magiske racer

Eksempel: En nazgul har evnen "Lammelse", den kan bruges 4 gange pr dag fordi dens begrænsning på maks 4.

-