

Illerfolk

Färdigheter

Sätt 5 färdighetstärningar på Smidighet

Sätt 5 färdighetstärningar på Gömma sig

Sätt 2 färdighetstärningar på Utstrålning

Sätt 3 färdighetstärningar på Insikt

Gard och hälsa

Gard: 30

Hälsa: 10

Språk

Hadashi, jori och dook (ett avancerat djurlätesspråk). Dook är ett begränsat språk jämfört med hadashi och jori. De illerfolk som är mer lokala till ursprunget i nordvästra Samkarna har ofta hadashi som modersmål medan de som är mer beresta eller utåtvända ofta har jori som modersmål.

Förmågor

Skymningsjägare (Gömma sig)

Musteliden är van vid att jaga i gryning och skymning, och har förmågan att smälta in bland morgonens och kvällens skuggor. Musteliden kan gömma sig i en skugga som om det vore ett fysiskt gömställe eller kamouflage, och får alla slag för Gömma sig öppnade två snäpp om han hittar ett fysiskt gömställe eller kamouflage som dessutom ligger i skugga.

Krigsdans

Krav: Skymningsjägare. Kostnad: 5.

Du kan undvika attacker genom att hoppa, snurra och undvika - använd Smidighet för Försvarsslag. När du använder Krigsdans förlorar du din förflyttning den rundan.

Beskrivning

Illerfolk, mustelider eller alnamso som de själva kallar sig skapades före människorna och har funnits utspridda över de flesta områden. De bildar inte så stora grupper och blev någon gång tidigt illa sedda av människor som ser dem som tjuvar och skurkar. Detta förstärks säkerligen också av att ytterst få illerfolk har någon av solgudarna som favoritgudom. De föredrar framför allt skymning och gryning framför den solstekta eftermiddagen. Även om även människor tar siesta så tycker de att illerfolk undviker dagtid så pass att de anses lata. Kanske var det samma händelse som gjorde att illerfolk kom på kant med både människor och solgudar. I Jorpagnska imperiet kallades de ibland för furritum, samma ord som användes för vanliga ickemedvetna illrar som också ansågs som tjuvaktiga men också duktiga jägare och därför ofta hållna som husdjur. Användandet av furritum var dock reserverat för väldigt nedlåtande tillmälen i stil med att kalla en människa för apa eller gris. Många anser att de är väldigt pilska och i kombination med tjuvfördomar ser en del dem som sol-och-vårare. De brukar ändå accepteras överallt, dels av andra humanoida arter i minoritet, dels av människorna som trots allt uppskattar dem exempelvis som duktiga jägare, tjuvjägare (takes one to know one) och spanare och så är många av dem trots allt lite charmiga. Förlorat i historiens dimmor och politisk historiepropaganda finns en koppling till taurokraterna vilket inte heller hjälper upp relationen med människorna och ibland kan få det att skära sig med en del ankor (främst de från Samkarna).

Själva fokuserar de på sina lekfulla sidor och gillar ofta olika sorters atletisk idrott. De har också en styrka i att kunna gå vidare och lämna saker bakom sig som många människor inte har. I deras egna legender har de sitt ursprung i världsdelen Samkarna. Många illerfolk känner sig associerade till Eilana medan de som ger sig ut pp Kopparhavet eller reser mycket ofta tyr sig till den lekfulle Sankma.

Fysiskt är illerfolk mycket slanka men väldigt snabba och smidiga.