
DVÄRGAR

KONSTRUKTION:

NICKLAS 'BERSERK' FORSS
ROBIN 'BLACK DWARF' SJÖSTRAND

REDIGERING:

NICKLAS 'BERSERK' FORSS

ILLUSTRATIONER:

MALIN SVEDBERG

OMSLAG:

LEIF 'LEGIOTH' ÅSTRAND

OMSLAGSBILD:

TOBIAS 'GURGEH' RADESÄTER

Detta verk är fritt att kopiera och sprida. Försäljning eller annan användning för ekonomisk vinning förbjuden.

Så blev det en dvärgamodul till slut! Det har tagit länge, och tidvis har inspirationen saknats, men som du själv ser färdigställdes modulen ändå.

På grund av bristande upphovsrätt har vi valt att endast använda bilder gjorda uttryckligen för denna modul. Jag kan inte annat än beklaga, men att hyra en artist hade vi inte råd med.

Tack till alla forumanvändare som hjälpt oss, och ett speciellt personligt tack till Rickard 'Han' Elimäi, som redan från början visade ett genuint intresse, och som hjälpt oss med många tips och idéer!

Nicklas Forss
Jakobstad, december 2002.

Som andreskapare och –skribent till modulen Dvärgar, kan jag nu slutligen stolt konstatera att arbetet är färdigt. Mestadels är modulen skriven november/december 2002, men arbetet påbörjades redan för två år sedan.

Eftersom jag inte kan ta åt mig äran för mer än kanske 1/5 av materialet, får jag istället hoppas på att mitt arbete som kontaktman utåt och idébollplank uppskattas.

Tack till Rickard, som redan nämnts, och Malin Svedberg, vår eminenta vapenillustratör.

Robin Sjöstrand
Jakobstad, december 2002.

Innehåll

Dvärgarna	4	Dvärgyrken	18	Strykardvärg	42
Släktena	4	Hantverkare	18	Ordnarna	42
Bergadvärg	4	Krigare	18	Runor och tatueringar	43
Kulldvärg	6	Högvakt	19	Bergadvärgarna	43
Havsdvärg	6	Mörkerjägare	19	Kulldvärgarna	43
Urdvärg	7	Stenkastare	19	Havsdvärgarna	43
Strykardvärg	8	Yxbroder	20	Urdvärgar	44
Dvärggrupperingar	9	Fältskär	20	Strykardvärgarna	44
Hantverkare	9	Grottforskare	21	Dvärgiska traditioner	45
De lärda	10	Expanderade Regler	22	Namngivningen	45
Dvärgakrigare	10	Allmänna besvärjelser	22	Det sista avskedet	45
Dvärgaordnar	11	Elementarism	23	Elddopet	45
Högvakten	11	Mentalism	24	Ölets högtid	45
Yxbroder	11	Runmagi	24	Historia	46
Mörkerjägare	12	Användning	24	Bosättningar	47
Stenkastare	12	Specialregler	24	Bergens inre	47
Att skapa en dvärg	13	Luftrunor	25	Staden	47
Bakgrundspoäng	13	Fasta Runor	28	Djupet	47
Ras	13	Skillnader	28	Skattkammaren	48
Kön	13	Indelning	28	Kullarna i solen	48
Syn och hörsel	13	Regler	28	Husen	48
Socialt stånd	14	Irtak – Det lätta	29	Samhället	48
Startkapital	14	Glemtak – Det kalla	30	Urbergets avgrund	49
Ålder	14	Helotak – Det glödande	32	Gemenskapen	49
Särskilda förmågor	14	Moriotak – Det mörka	33	Ön, fortet, dödsfällan	49
Bergadvärg	14	Konflikter	35	Öns organisation	50
Kulldvärg	14	Konflikttabellen	35	En landstigning	50
Havsdvärg	14	Spiritus Familiarii	36	Föremål	52
Urdvärg	15	Nya färdigheter	37	Dvärgamekanik	52
Strykardvärg	15	Om dvärgar	39	Aldagliga föremål	52
Dvärgen som rollperson	15	Krigföring	39	Krigsmaskiner	53
Karaktärer	16	Bergadvärgar	39	Fällor	53
Den hårde	16	Kulldvärgar	39	Smycken	53
Den gamle vise	16	Havsdvärgar	40	Dvärgavapen	54
Bergaälskaren	16	Skäggen	41	Tabeller	56
Mörkrets tjänare	16	Bergadvärg	41	Magiska artefakter	58
Äventyraren	17	Kulldvärg	41		
Skattletaren	17	Havsdvärg	41		
Förhandlaren	17	Urdvärg	41		

Plats för bild.

DVÄRGARNA

Dvärgarna är ett av de mest mytomspunna folken. Detta har till stor del sin grund i deras stora misstro mot alla andra raser och allt som är olik det de är vana vid, och det sätt på vilket de gör saker och ting. Den typiske dvärgen är kort och ganska knubbig. Han är vanligen försedd med ett långt välskött skägg som han är mycket stolt över. Tack vare sin uthållighet och sin oerhörda styrka blir dvärgarna utmärkta krigare, och deras arméer är bland de mest fruktade av alla. Dvärgarna är även berömda för sin lojalitet till dem de betraktar som sin vänner och för sin skoningslöshet mot sina fiender.

Dvärgarna är dock i allmänhet ett fredligt folk och tar endast till vapen om något hotar dem eller deras egendom. De är mycket hän-givna det vackra i världen och deras stenhuggar-konst är uppskattad och beundrad världen över. Ingen smed kan heller mäta sin skicklighet i att göra praktiska bruksföremål med en dvärgsmed, låt vara att alvernas smeder gör legendariskt vackra smycken och konstföremål.

SLÄKTENA

Alla dvärgsläktena härstammar ursprungligen från ett och samma släkte, bergadvärgarna, men på grund av olika händelser i historien har de kommit att skiljas från varandra och utvecklas på olika sätt. De största och mest betydelsefulla dvärgsläktena beskrivs här.

BERGADVÄRG

Bergadvärgarna är egentligen urtypen av dvärgarna. De lever i sina enorma underjordiska städer uthuggna ur bergens djup, och utvidgar ständigt sina boningar i de uråldriga bergen.

Utseende: Bergadvärgarna är som alla dvärgar korta och knubbiga, mer anpassade till ett liv i gångarna under bergen än ovanför markytan. Bergadvärgarna har varierande hår- och skäggfärg, men den dominerade är ändå svart, som den kol som värmer deras smedjor. Bergadvärgarna klär sig i läder, utom i konflikt-situationer då de är klädda i sina egenhändigt smidda dubbla ringbrynjor.

Uppträdande: På grund av forntida konflikter mellan dvärgar, svartfolk och grottalver, vilka alla försökt få tillgång till bergen och deras grottsystem, har bergadvärgarna blivit mycket misstänksamma mot alla

utomstående och släpper ogärna in ens andra dvärgar i sina riken. De använder ofta våld och listiga försvarsmekanismer för att försvara sina boningar i underjorden.

Förmågor: Bergadvärgarna har utmärkt mörkerseende och ser till och med i kolmörker obehindrat. Alla bergadvärgar har dessutom färdigheten Geologi som Primär färdighet med Baschansen (INT) ökad med 5.

Exempel: Leonijd ska göra en roll-person och fäster sig vid bergadvärgarna. Han ger sin dvärg en INT på 17. Dvärgen, som heter Sigvard, får då Geologi FV 9 (4+5) "gratis" från början och som primär färdighet.

Hemvist: 5B, 8B

Vanlighet: Sällsynt

Antal: Varierar

Grundegenskaper

		Typvärde
STY	3T6+3	14
STO	1T6+3	6
FYS	3T6+2	13
SMI	3T6-1	10
INT	3T6	11
PSY	3T6+1	12
KAR	3T6	11
KP	10	
SP	26	
SB	±0	

Färdigheter

2 Nävar (1T2, 1T3) 5

1 Spark (1T4, 1T6) 5

Hammare 5

Yxa 8

Smyga 4

Gömma sig 4

Upptäcka fara 9

Klättra 6

Geologi 7

Förflyttning: L7

Naturligt skydd: Inget

Plats för bild.

KULLDVÄRG

I värmen från solen, mitt bland gröna kullar bor kulldvärgarna. De är ett vänligt, fredligt folk som helst sköter sina egna saker och hoppas att slippa bli blandade i det som sker ute i världen. Kulldvärgarna är öppna till sättet och tar gärna hand om främlingar som söker nattrum, helst mot en liten betalning förstås. Många kull-dvärgar beger sig ändå ut i världen för att sälja sina varor och söka äventyr, och har på så sätt blivit de dvärgar folk vanligen talar om.

Utseende: Kulldvärgarna är det mest storvuxna av dvärgafolken. Detta beror till stor del på deras vistelse långt från de ofta så trånga gångarna i bergens djup, där de flesta andra dvärgar lever sina liv. De är oftast klädda i bekväma kläder för utomhusvistelse och långa röda skägg är inte ovanliga.

Uppträdande: Kulldvärgarna är mycket öppnare än sina kusiner i bergen, och tar gärna emot besökare så länge dessa har goda avsikter. De har sällan större skatter, men vaktar sin egendom lika noggrant som alla andra dvärgar.

Förmågor: Kulldvärgarna har nattsyn, en rest av forna tider i bergens mörker, och ser i stjärnljus som en människa ser i dagsljus. De har dessutom färdigheten Geologi som Primär färdighet, med FV lika med baschansen från INT.

Hemvist: 2C, 4C, 5C	
Vanlighet: Sällsynt	
Antal: Varierar	
Grundegenskaper	Typvärde
STY 3T6+3	14
STO 1T6+4	7
FYS 3T6+2	13
SMI 3T6	11
INT 3T6	11
PSY 3T6+2	13
KAR 3T6	11
KP 10	
SP 26	
SB ±0	
Färdigheter	FV
2 Nävar (1T2, 1T3)	5
1 Spark (1T4, 1T6)	5
Svärd	5
Yxa	8
Smyga	5
Gömma sig	4
Upptäcka fara	8
Klättra	8
Geologi	2
Förflyttning: L8	
Naturligt skydd: Inget	

HAVSDVÄRG

Havsdvärgarna lever, så som deras namn låter förstå, ute till havs. De är dvärgar som sedan de utstötts av bergadvärgarna insåg att de bergiga öarna utanför kusten var mycket bra ställen att bo på, om man ville leva i fred. Dessa dvärgar bor på bergiga öar helt omvandlade till fort, men några får någon gång i livet en stor lust att besöka världen utanför. Många sådana dvärgar återvänder aldrig.

Utseende: Havsdvärgarna är till kroppsstorleken lika stora som bergadvärgarna, men de är mer väderbitna till följd av de hårda stormar som rasar kring deras öar flera gånger i året. De är även till utseendet väldigt lika sina kusiner i bergen på land.

Uppträdande: En havsdvärg som för första gången befinner sig utanför sitt trygga hem är naturligtvis mycket nyfiken på allt. Han har hört massor av historier om yttervärlden från andra dvärgar och vill utforska dessa. En världsvan havsdvärg skiljer sig dock inte mycket från andra personer, vad beteende beträffar.

Förmågor: Havsdvärgarna har perfekt mörkersyn. De har dessutom färdigheten Geologi som Primär färdighet, med FV lika med baschansen från INT.

Hemvist: 8B, 12B

Vanlighet: Sällsynt

Antal: Varierar

Grundegenskaper	Typvärde
STY 3T6+2	13
STO 1T6+3	6
FYS 3T6+3	14
SMI 3T6	11
INT 3T6	11
PSY 3T6+2	13
KAR 3T6-2	9
KP 10	
SP 28	
SB ±0	
Färdigheter	FV
2 Nävar (1T2, 1T3)	4
1 Spark (1T4, 1T6)	4
Armborst	8
Yxa	8
Smyga	3
Gömma sig	3
Upptäcka fara	9
Simma	11
Geologi	2
Förflyttning: L8 / S3	
Naturligt skydd: Inget	

URDVÄRG

Urdvärgarna är en ras som ingen annan, och alla dvärgar som ingår i denna grupp har speciella egenskaper som karakteriserar dem. De blir gamla till både åldern och utseendet, mycket äldre än övriga dvärgar, för att inte säga uråldriga. Urdvärgarna är även de enda dvärgarna som behärskar magi, undantaget någon mycket tursam och begåvad strykardvärg.

Utseende: Urdvärgarna är de överlägset äldsta av dvärgarna, och detta syns på dem. De har långa vita skägg som slingrar sig kring deras fötter och är fårade och rynkiga i antiktet där de sitter i sina underjordiska kamrar och läser gamla skrifter. Deras kläder är oftast långa kåpor i dunkla färger, som mörkrött eller brunt. De bär ofta förunderliga tatueringar.

Uppträdande: Urdvärgarna har sällan kontakt med världen utanför och är heller inte speciellt intresserade av vad som pågår där. Om de någon gång träffar andra varelser betar de sig som om dem har varit med om allt och känner till allt, även sådant som egentligen är nytt för dem. Med sina magiska talanger hjälper de dock gärna bergadvärgarna vid behov, exempelvis när det gäller att hindra inkräktare från att tränga in i bergen.

Förmågor: Alla urdvärgar behärskar magi, även om de egentligen har andra yrken än just magikerns. De har också färdigheten Geologi som Primär färdighet, med baschansen (INT) ökad med 5. De har även mörkerseende.

Yxa	8
Smyga	2
Gömma sig	2
Uptäcka fara	14
Klättra	2
Geologi	9

Förflyttning: L8

Naturligt skydd: Inget

Plats för bild.

Hemvist: 5G, 8G

Vanlighet: Sällsynt

Antal: Varierar

Grundegenskaper **Typvärde**

STY 3T6-2 14

STO 1T6+3 6

FYS 3T6-1 10

SMI 3T6-3 8

INT 5T6 18

PSY 6T6 21

KAR 3T6 11

KP 8

SP 20

SB ±0

Färdigheter **FV**

2 Nävar (1T2, 1T3) 5

1 Spark (1T4, 1T6) 5

Hammare 7

STRYKARDVÄRG

Ute i vida världen, längs landsvägarna, i världshusen, i städernas fängelsen och i de stora skogarna är allra största delen av de dvärgar man träffar på strykardvärgar. Dessa härstammar sedan länge från alla de andra raserna, och utgörs av ättlingar till dvärgar som för länge sedan kastats ut ur dvärgasamhällena eller från dvärgar vilka frivilligt har gett sig av, kanske för att söka lyckan på annat håll. De har på så sätt bildat en egen ras, med alla andra rasers blod i sina ådror. Detta gör att strykardvärgarna vitt skiljer sig från varandra inbördes.

Utseende: Strykardvärgar kan se mycket olika ut. Alla möjliga olika hår- och skäggfärger påträffas och lika olika är deras klädsel, utsmyckningar mm. Strykardvärgarna utgör ingen enhetlig grupp och kan därför inte heller beskrivas exakt.

Uppträdande: Lika varierande som deras utseende är strykardvärgarnas uppträdande. Allt ifrån vänligt sinnade magikerlärningar till i grunden ondsinta lönnmördare existerar. Strykardvärgarnas uppträdande varierar med deras bakgrund.

Förmågor: Strykardvärgarna har nattsyn, ett arv av deras ursprung. De ser obehindrat i månlyus eller fackelsken.

Hemvist: Överallt

Vanlighet: Vanlig

Antal: Varierar

Grundegenskaper **Typvärde**

STY 3T6+2 13

STO 1T6+3 6

FYS 3T6+2 13

SMI 3T6 11

INT 3T6 11

PSY 3T6+2 13

KAR 3T6-2 9

KP 9

SP 20

SB ±0

Färdigheter **FV**

2 Nävar (1T2, 1T3) 6

1 Spark (1T4, 1T6) 6

Hammare 9

Yxa 9

Smyga 3

Gömma sig 3

Upptäcka fara 8

Klättra 4

Förflyttning: L8

Naturligt skydd: Inget

Plats för bild.

DVÄRGAGRUPPERINGAR

Dvärgarna är specialiserade inom många områden, och deras stenhuggare och smeder är oöverträffade i skicklighet bland alla raser. Dvärgakrigare är även kända för sitt mod och sin lojalitet. Här följer en beskrivning av ett antal grupperingar inom de olika dvärgaraserna.

HANTVERKARE

Bland dvärgarnas hantverkare är de kanske kändaste och mest berömda smederna. Dvärgasmederna tillverkar vapen och utrustning av ypperlig kvalitet och deras varor är mycket eftersökta av krigare världen över. Också mekanikerna är en högt aktad hantverkarklass bland dvärgarna, även om dessa inte är lika kända och beryktade utanför sina samhällen.

Smederna

Ett vapen smitt av en dvärg är vanligtvis överlägset andra vapen smidda av exempelvis människor. Endast alvernas smeder kan mäta sig med dvärgasmederna i skicklighet. Eftersom en dvärgasmed inte räknas som yrkesman förrän han har uppnått FV16 (B4) kommer det som dvärgarna smider att hålla en högre standard än det som är smitt av andra. Dvärgarna är dessutom, förutom vissa gamla alvsmeder, de enda som behärskar smidandet av de ädla metallerna mithril och galvorn. Dessa är mycket ovanliga och dyrbara, och föremål smidda i endera metallen får egenskaper vida överlägsna de hos exempelvis vanligt stål.

Av alla dvärgasmeder är urdvärgarnas smeder de största och mest beryktade. Deras föremål blir utsökt perfekta, smidda över lavahärdar djupt i bergens inre. Urdvärgarna ger dessutom ofta sina verk magiska krafter, och den som en gång kommit över ett föremål smitt av en urdvärg gör bäst i att inte sälja det – det är ovärderligt.

Alla dvärgasmeder är dock inte mästersmeder. Det har gått historier om hur vissa strykardvärgar utnyttjat dvärgasmedernas goda rykte till sin förmån genom att sälja medelmåttliga föremål till priser som om de vore mästersmida. Detta har skadat dvärgasmedernas rykte en aning, men sanningen är att det mesta dvärgasmederna smider är av högre kvalitet än andra smeders verk.

Träsnidarna

Utanför dvärgarnas samhällen cirkulerar många rykten varav vissa säger att dvärgarna är råbarkade och ociviliserade och att de inte förstår sig på skönhet och estetik. Detta är en fullständigt vansklig bild av hur det verkligen ligger till, vilket dvärgiska träsnidare på ett utmärkt sätt bevisar. Dvärgiska konstföremål i olika material är mycket uppskattade, även utanför dvärgasamhällena, och är kända för sin skönhet, praktiskhet och sitt särskilda utseende.

Träföremål snidade av en dvärg är mycket vackra, med djupa, tydliga sniderier i kraftiga mönster, inte sällan med berg eller bergslandskap som motiv. De är kända för sin hållbarhet och praktiska utformning, och exempelvis ett yxskafat med dvärgiska sniderier sitter mycket bra i handen på bäraren, trots att det är täckt av invecklade mönster, bilder av historiska händelser eller till och med dvärgisk runskrift.

Mekanikerna

Dvärgamekaniker är inte lika kända som många av de andra dvärgiska hantverkarna, men i sina samhällen hör de till de mest respekterade och aktade av hantverkarna. Mekanikerna är nämligen de som konstruerar och upprätthåller de enorma försvarsmekanismer som skyddar de flesta bergadvärgs- och havsdvärgsboningar.

Mekanikerna uppfinnar också nya och vapen och allmännyttiga föremål, och hos havsdvärgarna ligger de bakom de mekanismer som används på havsdvärgarnas fartyg. I gruvsdriften som är så viktig för alla dvärgsamhällen är mekanikernas roll betydande. Deras maskiner effektiviserar gruvsdriften och underlättar arbetet för gruvarbetarna.

De gånger en dvärgahär drar i fält åtföljs den av vidunderliga krigsmaskiner, avancerade katapultur, murbräckor och andra vapen som dvärgarnas mekaniker konstruerat. Även den enskilde dvärgakrigaren är då ofta utrustad med speciella typer av armborst, också dessa mekanikers verk. Maskinerna sätter redan med sitt utseende skräck i fienden, och deras effektivitet vid exempelvis belägringar är sådan att många uppfattar den enbart som skrönor. Mekanik är emellertid mycket dyrt, och inte alla dvärgasamhällen har råd att utrusta sin armé med mekaniska vapen.

Stenhuggarna

När det blir dags att befästa en stad, bygga ett palats eller uppföra en vacker byggnad är det många härskare som vänder sig till dvärgiska stenhuggare – om de har råd.

Dvärgiska stenhuggare är mycket dyra, men alla som någon gång sett deras verk inser snabbt att de är värda priset. Stenmurar, byggnader och försvarsverk, eller rent av konstföremål av dessa legendariska hantverkare är mycket hållbara, sinnrikt utformade och mycket vackra. År-tusenden av arbetande med sten har gett de dvärgiska stenhuggarna traditioner och tekniker som inte behärskas av några andra hantverkare, och de håller sina yrkeshemligheter dolda lika väl som smederna.

Dvärgarnas egna underjordiska städer dominerar ofta av massiva stenkonstruktioner utformade på ett sätt vilket gör de flesta människor stumma av häpnad. Städerna blir dock ytterst sällan besökta av människor, då bergadvärgarna och havsdvärgarna inte gärna släpper in främlingar i sina boningar.

DELÄRDA

Tack vare sin långa levnadstid kan en dvärg under sin livstid samla på sig långt större mängder kunskap än exempelvis en människa har möjlighet till. Detta gör dvärgiska lärda mycket respekterade på alla akademier, skolor och forskningscentrum världen över. Även hos sina egna är de dvärgiska lärda högt respekterade för sin stora kunskap.

Historikerna

Historia och det som varit spelar en stor roll för varje dvärg, och de sätter en ära i att minnas så många av sina förfäder som möjligt, helst också deras livsverk. Som en följd av detta besitter så gott som varje enskild dvärg större eller mindre kunskaper i det som varit. Historikerna är den grupp som specialiserat sig på just detta.

En dvärgisk historiker är oftast även författare, och deras arbete går ut på dels att studera det som varit och redan finns nedtecknat, samt dels på att skriva ner och på så sätt föreviga det som för tillfället är aktuellt för kommande generationers intresse. Vissa har även riktat in sig på att söka gamla historier som ej ännu är nedtecknade utan endast har passerat genom muntlig tradition, från far till son, mor till dotter.

Eftersom alla dvärgar är mycket stolta över sin identitet och sin kultur har många historiker en hög status i dvärgahoven.

Geologerna

Geologin spelar en mycket stor roll i dvärgarnas liv och alla dvärgar lär sig redan från barnsben att känna igen olika stenarter, metaller och mineraler. Detta kommer naturligt, då så gott som alla dvärgar lever i nära samklang med jorden och berget.

Geologin är såpass viktig att många dvärgar väljer att ägna hela sina liv åt att studera detta ämne. Geologerna, som dessa kallas, har en viktig position när det gäller gruvidrift, stenhugning och smide. De bidrar där med sina kunskaper för att finna de bästa och mest lönsamma malmfälten, välja ut de bästa materialen och uppfinna nya behandlingssätt för att ytterligare förfinna hantverkarkonsten.

Magikerna

Dvärgiska magiker är ovanliga, men det finns dvärgar som besitter magins gnista och ägnar stora delar av sina långa liv åt att undersöka de mystiska krafterna och utveckla sin egen kunskap inom magin. Som en följd av dvärgarnas stora kärlek till konstföremål, maskiner och mekanik blir de flesta dvärgiska magiker just artefaktmagiker. Dessa studerar föremål och materiens innersta väsen för att lära sig gamla och upptäcka nya sätt att förankra magin i föremålen. Runmagin är en av de magiformer dvärgarna själva upptäckt och som utövas mycket hos dem.

I övrigt är den dvärgiska magin uppbyggd på samma sätt som övrig magi, med samma skolor och samma besvärjelser (se *Magikerns handbok*). Urdvärgarna driver även dolda dvärgiska magikerakademier, men deras elever är få och lärarna färre. En person av annan ras än dvärg har än så länge inte godkänts som lärling på en sådan akademi.

DVÄRGAKRIGARE

Till försvar av grottsambällen, gruvor, produktionsanläggningar och andra för dvärgarna viktiga eller hemliga platser krävs en stor mängd soldater. De bör vara lojala gentemot sin arbetsgivare samt yrkeskunniga, vaksamma och ärliga. Därför betraktas dvärgiska krigare av andra dvärgar med stor beundran, och man vänder sig gärna till dem med problem. För en dvärgisk krigare är hedern av lika stor vikt som skägget, och i många av de större skolorna för framtida slagskämpar påpekas vikten av att hjälpa de mindre och svagare.

Dvärgiska krigare finns i många typer, allt ifrån armborstskyttar och pikenerare till den dvärgiska Högvakten och maskinister för katapultar och krigsmaskiner. Gemensamt för dem alla är dock det nära förhållande de har till sina vapen, och den lojalitet som binder dem samman.

DVÄRGAORDNAR

Ordnar är något som förekommer hos dvärgarna i många olika sammanhang. Det är små slutna föreningar av dvärgar med samma yrken, likriktade målsättningar eller bara samma fritidssysselsättningar. Gemensamt för dem alla är den gemenskap som råder inom gruppen, och den samhörighetskänsla som finns där. En dvärg som sviker sin grupp, skulle det så vara stenhuggargillet, eller den slutna Mörkerjägerorden, har dragit sin heder i smutsen.

HÖGVAKTEN

Högvakten fungerar som dvärgakonungens ridderskap, och är i händelse av krig de som står i första ledet. De är adliga, men även dvärg som ej är född adel kan bli högvakt, genom att utföra ett verkligt hjältedåd och därför upphöjas

Historia

För mycket länge sedan, under slaget vid Nagtahs klippa i det 70-åriga Vättekriget, kom en speciell falang krigare att rädda dvärgakonungen Lidrahn Stålblicks liv, då denne tillsammans med sin vaktstyrka blivit fångade i ett bakhåll. Falangen som kallade sig den Blå Hammaren, bröt sig under stora egna förluster igenom vattarna som omringade konungen och förde honom i säkerhet. Efter detta höll konungen ett tal där han berömde falangens mod och hedrade de stupade, men främst, han gjorde de överlevande till den första högvaktsstyrkan, och deras färger blev blå som hammaren de förde i sitt vapen.

De allra första högvakterna hade i uppgift att följa konungen, slåss vid hans sida och vaka över hans liv. Med tiden växte dock styrkan när konungen Stålblick belönade hjältedåd med att upphöja hjälten till högvakt, och man blev tvungen att dela upp den i flera inbördes grupper.

Med freden kom slutet för hjältedåden, och då sinade också strömmen av nya högvakter. För att säkra högvakternas framtid grundades två vapenakademier till vilka antogs endast exceptionellt begåvade elever,

och det blev alla dvärgakrigares största dröm att antagas.

Hederskoden

I och med grundandet av akademierna formades också hederskoden vilken skrevs i upp av en av de allra första högvakterna från Nagtahs klippa. Där poängteras osjälviskhet, rättvisa, mod, broderskap, självpuffring och försvar av de oförmögna att försvara sig själva. Högvaktsens valspråk blev "De starkaste för de svagaste!". Detta är en av de första saker en ung antagen lär sig, och trots att traditionen har många hundra år på nacken har den inte försvagats med åren, tvärtom.

Även om alla dvärgakrigare betraktas med respekt i av andra dvärgar är det högvakten som erhåller den största respekten. I fall att nöd uppstår och möjlighet finns är det få dvärgar som tvekar att vända sig till högvakten, de vet att han lägger stor ära i att hjälpa andra.

YXBRÖDERNA

Även om dvärgarna som folk är kända för sin lojalitet och sällan sysslar med saker som konspirationer eller statskupper så förekommer det i sällsynta fall. För att motverka detta och kväsa uppror i dess gnista fungerar nätverk av spioner och informatörer i lämpliga positioner och ämbeten överallt i dvärgarikena. Dessa går under namnet Yxbröderna, även om en stor del också är kvinnor.

Yxeden

Alla Yxbröder har svurit vid en symbolisk yxa att evigt vara brödraskapet troget, att aldrig hemlighålla något, och att hellre låta yxan kapa deras Hals än svika brödraskapet. Därav namnet Yxbröderna. Den som en gång svurit är broder för livet, men kan också räkna med ekonomiskt stöd och brödraskapets beskydd om fara hotar. Därför är det många som väljer att ansluta sig när de kontaktas.

Uppgifter

I korthet går en yxbroders uppgift ut på att hålla ögonen öppna. Han håller koll på sin omgivning, lyssnar till rykten och ställer frågor. Dyker något konstigt upp tar han kontakt med sin kontaktperson på ett sätt de kommit överens om och meddelar om saken. De mer invigda yxbröderna sköter sedan resten.

De invigda

De invigda yxbröderna är spioner, infiltratörer och kunskapare. De kontaktar på olika sätt fienden och tar reda på osaken till ryktet eller det som gett upphov till misstanke. Om

misstankarna visar sig befogade kontakter yxbrodern sin egen kontaktperson och på så vis befodras informationen vidare ända upp till konungens råd, vilket bestämmer hur situationen bör hanteras. I vanliga fall stormar konungens trupper de förräderi-anlagade, vilka tillfångatas. Yxbröderna hemlighålls och deras kontaktkedja förblir okänd.

MÖRKERJÄGARNA

Dvärgarna när sedan urminnes tider ett djupt hat emot svartfolk, demoner och odöda. Detta kommer sig av att det vid tiden för dvärgafolkets skapelse fortfarande bodde stora mängder demoner och svartfolk i bergens djup, där det unga folket skapade sina boplatser. Striderna mellan dvärgar och svartfolk blev därför många och bittra. Dvärgarna trängde slutligen tillbaka svartfolken, men demonerna drog sig bara djupare ned i bergen och fortsatte därifrån att plåga dvärgarna.

Historia

Mörkerjägarnas hemliga sällskap bildades som ett försvar emot dessa fiender, och de odöda som kom att uppstå i världen under nekromantikernas era. De arbetade i det fördolda, skoningslösa dvärgar som gjorde sitt yttersta för att förgöra samtliga demoner. Svartfolken höll de också effektivt utanför samhällena.

Under mörkerjägarnas storhetstid hade de ett kraftigt stöd av många magiker, och deras framgångar blev stora. Alla bergets stora demoner dräptes, och de få svagare demoner som överlevde sökte sig djupt ned för att undkomma. Frid och trygghet kom till dvärgarnas riken.

Demonfriden kom dock att göra mörkerjägarna överflödiga. Endast i ett fåtal fall stöttes svaga demoner på, och svartfolken stod chanslösa mot den nya mekaniken som utvecklades. Mörkerjägarnas antal krympte till obefintlighet.

Dagsläget

Idag finns mörkerjägarna blott kvar som ett minne av forna dagars storhet. Dagens mörkerjägare är ett litet sällskap, men i deras hjärtan brinner fortfarande glöden att bekämpa det onda. Ingen ond magiker eller demon som de hör talar om går säker, och mörkerjägarna gör stora uppoffringar för att utplåna dem.

Mörkerjägarna vaktar också en stor samling mäktiga artefakter från tiden då demonerna var vanliga. De är nogga med att hemlighålla dem, och många tros vara förlorade för världen. De existerar dock ännu, i väntan på att en gång åter kunna tas i bruk.

STENKASTARNA

Stenkastarna är namnet på den lilla sammanlutning strykdvärgar som tagit sin tillflykt till en gammal borggruin, en förfallen fästning belägen högt uppe på en sluttning. De har genom åren samlat på sig en liten mängd föremål, sin skatt, som de vaktar med sina liv och är övertygade om att är ett eftertraktat byte för alla ohederliga.

Organisation

För att kunna försvara sin skatt har strykdvärgarna organiserat sitt försvar av borgen på följande sätt. De vräker ner stora mängder sten mot alla som försöker närma sig. Genom daglig träning har de blivit riktigt skickliga och precisionsbombar sina mål från bröstvärnet. Få är de som anser borgen vara värd ett intagningsförsök.

Ordens överhuvud är en storväxt strykdvärg vid namn Jeitur Järnhjäl. Han styr sin orden med järnhand och tolererar inget ifrågasättande av sina beslut. De flesta medlemmarna i orden accepterar detta, främst därför att de kommer lättast undan så. Ett kännetecken för ordens medlemmar är att ingen av dem är speciellt intelligent.

Som orden är Stenkastarna liten och harmlös. Ingen utomstående tar den på allvar, och de enda som stör sig på deras aktivitet är lokala bönder vars grödor och ibland djur försvinner under natten. Något måste ju också borgens bosättare äta. Det är dock endast små stölder och vissa av stenkastarna är hantverkare som kan tjäna ihop till mat på det hederligare sättet.

ATT SKAPA EN DVÄRG

När du skapar en dvärg gör du på precis samma sätt som i grundboken, med den lilla skillnaden att nedanstående tabeller och listor tillämpas som komplement till de ursprungliga reglerna. De nya yrkena är speciellt anpassade för rollpersoner av dvärgaras, men inget hindrar att de används till andra raser, med spelledarens medgivande.

BAKGRUNDSPOÄNG

Hur många bakgrundspoäng varje rollperson får i början av sitt skapande bestäms av rollpersonens typ. De flesta rollpersoner är så att säga "vanliga rollpersoner" och får 125 BP från start. Spelledaren kan dock bestämma att de rollpersoner som görs ska vara extraordinära eller hjältar. I dessa fall har rollpersonerna 150 BP respektive 175 BP att använda, och även det maximala färdighetsvärdet, antalet tillåtna slag på tabellen för särskild förmåga och antalet erfarenhetspoäng från start ändras om man gör en annan typ av rollperson än den vanliga.

Den vanliga rollpersonen är en ganska oerfaren person som inte varit med om några verkligt stora händelser, eller åtminstone inte medverkat aktivt i deras förlopp. Han har kanske varit på några mindre äventyr i sina dagar, men aldrig där hjältedåd utförts. En vanlig rollperson är sällan mästare inom något område, men det finns undantag.

Extraordinära rollpersoner har varit med om en del i sina dagar, dock inget som får dem besjunga i bardernas sånger. De har varit på en hel del äventyr, kanske till och med där stordåd utförts. De är ofta mästare inom ett eller flera områden.

Hjältarna är kända över världen, och har utfört stora dåd i sina tidigare dagar. De är oftast flitiga äventyrare som har varit med om det mesta. Hjältar är i regel mästare inom åtminstone ett område, men som alltid finns även här undantag.

Tänk på att äventyren anpassade för en hjältegrupp måste vara ganska annorlunda än äventyr för vanliga rollpersoner. Därför är det viktigt att ni tänker er noga för innan ni väljer typ, och som alltid är det SL som har sista ordet. Hjältar kräver vanligen större förberedelse och genomtanke.

Tabell över rollpersonstyper

	Vanlig	Extraordinär	Hjälte
BP	125	150	175
Antal slag för förmågor	1	2	3
Ep för:			
Ung	150	175	200
Mogen	200	225	250
Medelålders	250	275	300
Gammal	300	325	350
Max FV från start för:			
Ung	13	15	17
Mogen	15	17	19
Medelålder	17	19	20
Gammal	19	20	20

RAS

Bland dvärgarna finns som bekant flera raser vilka presenterades tidigare i boken. Vissa är svårare att spela än andra, och de kostar olika många BP att välja. I tabellen nedan finns alla kostnader och ändringar i grundegenskaper uppräknade.

Tabell över rasernas grundegenskaper

	ST	FY	SM	IN	PS	KA	STO	Kostnad
Bergadvärg	+3	+2	-1	±0	+1	±0	3-9 (6)	20
Kulldvärg	+3	+2	±0	±0	+2	±0	4-10 (7)	25
Havsdvärg	+2	+3	±0	±0	+2	-2	3-9 (6)	20
Urldvärg	±0	-1	-3	+7	+10	±0	3-9 (6)	45
Strykardvärg	+2	+2	±0	±0	+2	-2	3-9 (6)	15

KÖN

Fungerar precis som i grundreglerna.

SYN OCH HÖRSEL

Rollpersoners förmåga att uppfatta saker i deras omgivning beror givetvis på deras sinnen, och då främst synen och hörseln. Hur utvecklad syn Rp har påverkar dels FV för Upptäckta fara, dels FV för Finna dolda ting. Hörseln i sin tur påverkar FV för Upptäckta fara och FV för Lyssna. Använd nedanstående tabell när ni avgör rollpersonernas syn och hörsel.

Syntabell

IT6+BP	Syn	FV i Upptäckta fara/Finna dolda ting
1	Dålig	-2
2	Nedsatt	-1
3-4	Normal	±0
5-6	God	+1
7-9	Mycket god	+2
10+	Utmärkt	+3

Hörseltabell

1T6+BP	Syn	FV i Uppäckta fara/Lyssna
1	Dilig	-2
2	Nedsatt	-1
3-4	Normal	±0
5-6	God	+1
7-9	Mycket god	+2
10+	Utmärkt	+3

SOCIALT STÅND

I dvärgarnas ordnade samhällen finns enbart fyra samhällsklasser. Slå 2T6 och lägg till BP.

2T6+BP	Socialt stånd
2-10	Knegare (<i>Hantverkare, Krigare, Handelsman,</i>)
11-22	Läseman (<i>Lärd, Tänkare, Rådsman, Hantverksmäster</i>)
23-37	Styrande (<i>Ordensledare, Thul, Skeppsherre</i>)
38+	Kunglighet (<i>Konung, Prins, Hertig</i>)

Om du spelar strykardvärg använder du listan för socialt stånd från grundreglerna.

STARTKAPITAL

Fungerar precis som i grundreglerna.

ÅLDER

Alla dvärgar lever till en mycket högre ålder än människorna, men åldern de olika raserna emellan varierar något. Använd tabellen nedan istället för den i grundreglerna. Reglerna för ålder och modifikationer är dock oförändrade.

Tabell för åldersmodifikationer

	Ung	Mogen	Medel- ålders	Gammal
STY	-1	±0	-2	-5
FYS	+1	±0	+1	-3
SMI	+1	±0	-1	-3
INT	±0	±0	+1	+1
PSY	-1	±0	+2	+4
KAR	±0	±0	+1	+1
STO	±0	±0	±0	±0
EP	150	200	250	300
Startkapital	x1	x1,5	x2	x2,5
Maximal FV från start	13	15	17	19
Bergadvärg	25-45	46-170	171-280	281-450
Kulldvärg	21-40	41-155	156-250	251-400
Havsdvärg	28-35	36-130	131-240	241-350
Urdvärg	30-150	151-300	301-550	551-800
Strykardvärg	20-30	31-80	81-150	151-250

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Som tidigare nämnts får olika typer av rollpersoner olika många särskilda förmågor. Vanliga rollpersoner får slå en gång på tabellen, medan extraordinära och hjältar får slå två respektive tre gånger. Varje slag kostar minst en BP. Kommer samma resultat upp två gånger så är det följande resultat på listan som gäller.

De särskilda förmågorna för dvärgar varierar lite ifrån de i grundreglerna. De resultat som skiljer finns i listan nedan. Övriga är fortfarande precis de samma som i grundreglerna.

2T20+BP Förmåga

- 13-14.....SPELARE. Du får +3 FV i Hasardspel.
 31-32.....SCENVANA. Du får +5 FV i Berättarkonst , Gyckelkonster eller Skådespeleri.
 39-40.....MÄSTERSKYTT. Alla räckvidder för projektivvapen ökar med 25%. Dessutom har du alltid +3 i CL på armborst.
 56.....BÄRSÄRK. Som i grundreglerna, men +10 FV istället.
 58.....ÖVERLEVARE. Ditt FV i Överlevnad i en valfri terrängtyp höjs med 10. Du hittar alltid mat och vatten i den terräng du är specialiserad på så att det minst täcker ditt eget dagsbehov.
 67.....BANEMAN. Som i grundreglerna, men bonusen är istället +10. Vanligtvis gäller förmågan svartfolk eller alver.
 72.....HÄRDIG MOT ELEMENT. Som i grundreglerna, men +15 istället. Om du är Havsdvärg är bonusen +20.

BERGADVÄRG

- 5-6.....HISTORIKERBAKGRUND. Du har +2 FV i Historia.
 23-24.....TEKNISK. Ditt CL i Hantera fallor ökar alltid med 5.
 33-34.....GOTT LOKALSINNE. Du får +5 på ditt CL i Grottorientering.
 62.....TATUERING. Du har en magisk tatuering någonstans på kroppen, alternativt ett föremål med en magisk runa. Se stycket om *Rummagi* i kapitlet *Expanderade regler*, och be SL välja.

KULLDVÄRG

- 5-6.....HISTORIKERBAKGRUND. Du har +2 FV i Historia.
 29-30.....MÖRKERSYN. Du ser obehindrat även i kolmärker.
 33-34.....METALLKUNSKAP. Du får +5 FV i Geologi.
 62.....MAGIFÖRMÅGA. Du kan lära dig en magiskola som sekundär färdighet.

HAVSDVÄRG

- 23-24 TEKNISK. Ditt CL i Hantera fallor ökar alltid med 5.
- 33-34 GOTT LOKALSINNE. Du får +5 på ditt CL i Navigering.
- 62 TATUERING. Du har en magisk tatuering någonstans på kroppen, alternativt ett föremål med en magisk runa. Se stycket om *Runmagi* i kapitlet *Expanderade regler*, och be SL välja.

URDVÄRG

- 5-6 HISTORIKERBAKGRUND. Du har +2 FV i Historia.

STRYKARDVÄRG

- 17-18 TVIVELAKTIGT FÖRELUTET. Du har +3 FV i Stjåla föremål eller Undre världen.
- 29-30 MÖRKERSYN. Du ser obehindrat även i kolmörker.
- 33-34 METALLKUNSKAP. Du får +5 FV i Geologi.

DVÄRG SOM ROLLPERSON

Dvärgar liknar i mångt och mycket människor i fråga om äventyrlust och viljan att uppleva världen. Därför borde dvärgiska rollpersoner inte ställa till några större bekymmer och lätt kunna passas in i olika spelgrupper. Den ras man väljer spelar dock en betydande roll eftersom exempelvis Urdvärgarna bör spelas överlägsna och allvetande. Annars passar dvärgar till alla yrken, speciellt de som är Strykardvärgar.

Plats för bild.

KARAKTÄRER

Karaktdären är inget yrke utan snarare en fördjupning av rollpersonens vara. Den fungerar som en mall för hur spelaren kan gestalta sin rollperson för att lättare uppnå den spelstandard som är önskad av SL. Alla karaktärer är i stora drag stereotyper och har därmed extrema personlighetsdrag. Det är fullt möjligt att en rollperson är en blandning mellan två eller flera karaktärer.

Vissa av de karaktärer som beskrivs i de officiella modulerna till Drakar och Demoner 4, kan med lätthet även anpassas till dvärgar. Nedanstående karaktärer är dock specialgjorda för dvärgar.

Beskrivning: En kort beskrivning om dvärgens bakgrund, personlighet och livsmål.

Rollspel: Hur du som spelare eller spelledare bör spela den här karaktären för att nå önskvärd stämning.

Släkte/Yrke: Vilka släkten och yrken som vanligtvis har den här karaktären. Givetvis kan undantag göras.

DEN HÅRDE

Beskrivning: Ditt liv är din borg. Det är du som står i centrum för din uppmärksamhet och ditt skal är tjockt och svårt att tränga igenom. Du har härdats av livets svårigheter och har svårt att släppa någon nära inpå dig. Samtidigt har du lätt att säga precis din mening i saker och ting, och du räds inte mängden sak.

Du har en tendens att inte tänka dig för i olika situationer då du anser att du redan har varit med om det värsta som kan hända dig.

Rollspel: Var misstänksam mot alla, speciellt de som vill dig väl. Var burdus och bry dig inte om vad andra säger – det är du som är den viktiga. Endast de som lyckas komma riktigt nära dig är de du kan lita på och du sätter ditt liv i dessas händer.

Släkte/Yrke: Inte urdvärg. Främst krigar-yrken.

DEN GAMLE VISE

Beskrivning: Du är den erfarne äventyraren som sett allt och nu dragit sig tillbaka från farligheterna. Det är dig som alla kommer till när de söker svar på frågor, och du har dem oftast. Det händer att du söker dig ut på äventyr, men de gångerna är det bara för att återigen uppleva ungdomens gyllene år.

Du är väldigt tillrättavisande och gillar inte att ha fel. Det är inte många unga som har mer kunskap om saker än du, och du vet det.

Rollspel: Var gammal och gaggig, kanske på snudden till senil. Dock sitter du inne med mycken kunskap och det vet du. Skäll ut yngre folk för att de inte respekterar de gamla och berättas samtidigt hur saker och ting ligger till. Var drömmande. Dina bästa tider har passerat, men du gillar att leva i dem.

Släkte/Yrke: Inte strykardvärg. Alla yrken.

BERGAÄLSKAREN

Beskrivning: Berget är ditt allt. Du kan aldrig tänka dig att lämna underjordens skönheter för världen där ute. Det är de geologiska materialen som är din passion, och du lägger berget framför din släkt, familj och vänner. Det är ditt liv. Du drömmer om att få skapa mästerverk likadana som det berättas om i legenderna.

Rollspel: (*Bergaälskaren* kan vara svår att använda som rollperson, men kan dock användas som RP vid speciella tillfällen.) Var drömmande om berget. Det är din älskare, och du tar hand om det som om det vore ditt barn, och sätter din tillit till det. Du tilltalas av dess stabilitet och styrka och inte sällan har du även en bit av ditt hemberg med dig i din ryggsäck och vårdar stenbiten ömt.

Om du någon gång hamnar ovan jord blir du osäker och skygg. Din kärlek till geologiska material gör dig till en estetiker av sällan skådat mått. Dock är du som alla konstnärer – lite egen.

Släkte/Yrke: Bergadvärg och urdvärg. Hantverkare.

MÖRKRETS TJÄNARE

Beskrivning: Du hör till den delen av dvärgafolket som det aldrig talas om. Du har någon gång under ditt liv fascinerats av mörkrets outsinliga makt och inverkan på folk och förtrollats för att slutligen övergå till den mörka sidan. Du är förnekad av dvärgarna och du skulle definitivt avrättas om din hemlighet uppdagades.

Du är ond och njuter av att se andra plågas, ofta din egen ras. Ditt liv är fyllt med lögnery och mord och ditt sinne för evigt förmörkat.

Rollspel: Tillsammans med andra tjänare av mörkret är du hemma. Du kan umgås med dem på samma sätt som andra umgås med sina

vänner, med undantaget att ni även behöver få utlopp för era sjuka lustar ibland. Om du inte är upptäckt och erkänd lever du bland vanliga dvärgar och försöker då i så stor mån som möjligt dölja vad du är. Ibland dyker det upp någon av dina sjuka sidor, som du är väldigt snabbt bortförklara.

Släkte/Yrke: Alla.

ÄVENTYRAREN

Beskrivning: Du är den stereotypa äventyraren. Du lever för spänning och svindlande upplevelser, och din nyfikenhet känner inga gränser. Det händer sig t.o.m. ibland att du övervinner din medfödda snikenhet till förmån för spänning. Du känner inga samhelst band till ditt hemberg, trots att det ibland kan vara avkopplande att vara hemma för att vila upp sig. Det tar dock inte länge innan du är ute på äventyr igen.

Rollspel: Var spontan och äventyrlig. Trots att din personlighet kan variera från sniken till givmild är du ändå alltid redo att göra vad som helst när det ringer "äventyr" i dina öron. Du är dvärgarnas Göran Kropp, som klättrar i berg och finner nya drakararter, som paddlar fors och lär sig simma.

Din själ är orolig och har väldigt svårt att få tillfredsställelse, vilket innebär att du är väldigt otålig och har svårt att inte kasta dig in i nya utmaningar, vilket slutligen leder till att du har tagit på dig för mycket.

Släkte/Yrke: Inte urdvärg. Alla yrken.

SKATTLETAREN

Beskrivning: Pengar, guld och ädelstenar! Var det än finns skatter, där finns också du. Du är lika hagalen som fåfång och ditt svartaste omdöme förmörkas av det svartaste nattmörker när du hör ordet "guld".

Du älskar att visa upp de skatter du funnit och nöjer dig aldrig. Du vill hela tiden bli rikare och blir det helst genom att finna andras bortglömda rikedomar. Du gör allt för att bli rik; länsar gravar, trotsar regler och till och med utmanar drakar (om du någonsin hittar någon!).

Rollspel: Var förälskad i rikedomar. Lev efter principen "allt är guld som glimmar". Du vet att världen vimlar av bortglömda skatter och det är just din uppgift att hitta dem. Var mycket enträgen om dina vänner hjälper dig, men försök samtidigt roffa åt dig så stor del av kakan som möjligt.

Rikedomarna i legenderna har gjort dig till slav under deras makt, och du följer blint din ledare.

Släkte/Yrke: Inte urdvärg. Alla yrken.

FÖRHANDLAREN

Beskrivning: Finns det något att vinna på en affär, är du genast där för att kassera ut vinsten. Du har näsa för affärer och den är förbannat stor. Du gillar att lura folk, helst på hederligt sätt så att de inte kan sätta fast dig. Du är hal som en ål när det gäller att försvara dig, och det är sällan som någon inser vad du har åstadkommit innan det är försent.

Inte sällan är du köpman, men möjligheterna är oändliga. Var du än befinner dig, finns det pengar att tjäna, och du kommer förmodligen att lista ut hur.

Rollspel: Var väldigt uppfinningsrik när det gäller affärer. Det finns inget viktigare än att bevisa för dina medmänniskor att du är värdig, genom att förhandla dig till något näst intill omöjligt. I varje situation ser du möjligheter till den grad att du ofta förblindas av problemen. Du är som upplagd för trubbel.

Släkte/Yrke: Kulldvärg. Handelsman.

DVÄRGAYRKEN

I om dvärgarnas kultur finns vissa yrkesgrenar som skiljer sig en del från de motsvarande bland människorna. Dessa är exempelvis hantverkarnas och krigarnas yrken, eftersom dvärgarna använder en del tekniker som enbart lärs av dvärgar till dvärgar. Därför följer här en beskrivning av några av de största dvärgayrkena. Givetvis kan en dvärg även i fortsättningen lära sig yrken från övriga regelböcker. Spelaren får då rådgöra med sin spelledare, yrken som Dödsdansare (från *Alver*) bör man undvika.

HANTVERKARE

(*STY 12, SMI 12, INT 12*)

Hantverkaren kan vara allt från en smed till en tygfärgare, men gemensamt för alla dvärgiska hantverkare är deras förkällek för vackra och praktiska föremål samt utformningen av dessa. En hantverkare behärskar ofta flera hantverk, men är specialiserad på ett. En smed behöver även räsne för att själv kunna tillverka handtag till sina verk, och garvning eller lädersömnad för att tillverka fodral och skydd.

Yrkesförmåga: Hantverkaren har en nära relation till material och ett gott öga för det estetiska. Han är så kunnig att grundkostnaden för alla hantverk är 2.

Egenheter: En hantverkares liv kretsar naturligtvis kring hans hantverk, och yrkes stoltheten är, speciellt hos dvärgar, mycket starkt rotad. Om hantverkarens verk kritiseras kan han ta det som en stark personlig förolämpning. Detta speciellt om han själv är stolt över sitt hantverk. Om man istället talar gott om hans talanger blir han stolt och vänligt sinnad.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt en valfri vapenfärdighet, Tala maximalt två valfria främmande språk, Läsa/Skriva maximalt ett valfritt främmande språk, Administration, Alkemi, Dans, Dolk, Geografi, Hantera fallor, Hantverk, Hasardspel, Heraldik, Häleri, Kulturkännedom, Läsdyrkning, Muta, Spela maximalt ett valfritt instrument, Trästäv, Undre världen, Överlevnad.

KRIGARE

(*STY 14, FYS 12, SMI 12*)

Förutom det faktum att dvärgiska krigare skolas och tränar på lite andra sätt än

mänskliga eller alviska krigare skiljer de sig inte speciellt mycket åt. Till krigarens uppgifter hör att försvara sitt rike, sitt folk och sitt levnadssätt emot utomstående som försöker inkräkta. Han kan även vara ett frilansande hyrsvärd, som jobbar åt den som betalar bäst. Se *Krigarens handbok* om du vill ha flera krigaryrken.

Yrkesförmåga: Den dvärgiska krigarens relation till sitt vapen är fullständigt unik. Genom lång träning och flitigt stridande har dvärgen kommit att känna sitt vapen lika väl som sin egen hand. Han behandlar det omsorgsfullt, vårdar det och i vissa fall talar han till det, till och med med namn. Detta har gett upphov till legender om dvärgar med själar bunda i vapnen.

Dvärgen kan det vapen han har använt länge så väl, att han får +3 CL på sin vapenfärdighet när han använder just det speciella vapnet. Med andra vapen är CL oförändrat. Om dvärgen mister sitt vapen och han måste börja med ett nytt ökar hans CL åter med 1 per år, tills dess han når fulla +3 CL igen.

Dvärgiska krigare har även krigarnas vanliga yrkesförmåga.

Egenheter: Dvärgakrigare är kända för sin orubbliga stridsmoral och att de praktiskt taget inte går att muta eller övertala till att svika sina kamrater.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt sex valfria vapenfärdigheter, Tala maximalt två valfria främmande språk, Läsa/skriva maximalt två valfria främmande språk, Anfall bakifrån, Avväpna, Bryta grepp, Bärsärkagång, Dolk, Dra vapen, Duellera, Geografi, Giftkunskap, Grottorientering, Maximalt ett valfritt hantverk, Hasardspel, Historia, Hälskri, Kulturkännedom, Trästäv, Slå medvetslös, Stridskonster, Zoologi, Överlevnad.

Plats för bild.

HÖGVAKT

(STY 17, FYS 13, PSY 14, KAR 12)

Högvakten är den dvärgiska konungens motsvarighet till riddare, och högvaktsordnar finns bland bergadvärgar och havsdvärgar. Högvakten är en speciellt utvald krigardvärg som fått specialträning, och titeln går inte i arv. Dvärgiska vapenakademier står för träningen och därför skiljer sig deras vapentekniker ganska mycket från dem i *Krigarens handbok*.

Yrkesförmåga: Förutom att högvakten har dvärgakrigarens vanliga yrkesförmåga, så har han även möjlighet att använda 5 PSY-poäng till tre olika ändamål. Han kan välja mellan att träffa valfri kroppsdel om detaljerad strid används, att låta sitt vapen göra maximal skada, eller att helt undgå motståndarens rustningsabsorption genom att träffa ett oskyddat ställe. I det sistnämnda fallet skyddar fortfarande *naturligt skydd* och besvärjelsen SKYDD. Han kan alltså för 15 PSY-poäng få allt detta att ske samtidigt.

Egenheter: Den dvärgiska högvaktsordnarna skiljer sig lite sinsemellan, men alla har en strikt hederskod som deras medlemmar följer. Gemensamt för alla ordnarnas hederskod är att de ger de svaga och oskyldiga skydd, och förbjuder onödigt våld. Högvakterna bildar elitstyrkorna i de dvärgiska arméerna och är vida fruktade av sina fiender.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt fem valfria vapenfärdigheter, Tala maximalt ett valfria främmande språk, Läsa/skriva maxi-malt ett valfritt främmande språk, Administration, Avväpna, Berättarkonst, Bryta grepp, Bärsärkagång, Dans, Djurträning, Dra vapen, Duellera, Geografi, Grottorientering, Heraldik, Historia, Härskri, Kulturkänedom, Kunskap om magi, Målning, Räkning, Schack & Brädspel, Simma, Strategi, Spela maximalt två valfria instrument, Taktik, Trästav, Två vapen, Vapentekniker.

Plats för bild.

MÖRKERJÄGARE

(STY 12, FYS 12, SMI 11, INT 12, PSY 16)

Ett brödraskap bland dvärgarna som kallar sig själva Mörkerjägarna har specialiserat sig på att jaga det onda och nedkämpa det. All nekromanti, alla demoner och allt svartfolk söks upp och förintas. Brödraskapet sägs ha ett starkt stöd i vissa urdvärgar som förser mörkerjägarna med magiska vapen och skyddsföremål. Den övre ledningen för broderskapet är dold i dunkel för utomstående, men det ryktas även här om urdvärgarna. Brödraskapets hemliga samlingsplatser och vistelseorter är okända för alla utom medlemmarna.

Yrkesförmåga: En mörkerjägare är fanatiskt hatisk mot odöda, demoner och svartfolk. I strid mot dessa ökar CL för allt en mörkerjägare företar sig med 5, medan skada han mottar reduceras med 2. (Gäller Kp såväl som Sp.) Dock måste mörkerjägaren lyckas med ett PSY-slag för att inte automatiskt gå bärsärk när han första gången får in en lyckad träff på en av dessa motståndare.

Egenheter: Mörkerjägaren är ingen krigare, och utger sig inte heller för att vara det. Han är en specialist på utrotning av ondska. Mörkerjägaren jobbar i det fördolda, och en liten grupp slår till hårt, obarmhärtigt och med stor precision. Många mörkerjägare lever vanliga liv vid sidan av sitt "riktiga" yrke.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt två valfria vapenfärdigheter, Tala maximalt ett valfritt främmande språk, Läsa/skriva maximalt ett främmande språk, Anfall bakifrån, Avväpna, Bärsärkagång, Dolk, Dra vapen, Drogkunskap, Dölja, Fallteknik, Fly, Geografi, Giftkunskap, Grottorientering, Hantera faller, Maximalt två valfria hantverk, Kamouflage, Knopar, Kulturkänedom, Kunskap om demoner, Kunskap om magi, Kunskap om odöda, Låsdyrkning, Simma, Skugga, Slå medvetlös, Stavhopp, Strid i mörker, Stridskonster, Teckenspråk (mörkerjägare), Tortyr, Trästav, Två vapen, Undre världen, Örtkunskap, Överlevnad.

STENKASTARE

(STY 14, FYS 12, SMI 12)

Till de mera udda företeelserna bland världens dvärgar hör den orden som går under namnet Stenkastarorden. Det är en liten grupp strykardvärgar som tagit sin tillflykt till varandra och en liten övergiven ruin av en fästning, belägen uppe bland branta klippor.

Dessa dvärgar har kommit på att ett mycket effektivt försvar emot utomstående som vill into deras fästning är att med god precision bombardera dem med stenar, när de är på väg uppför branten. Stenar är nämligen väldigt billiga och finns i överflöd.

Yrkesförmåga: Som stenkastare är man specialiserad på kastande av tunga föremål. För stenkastning behövs ingen speciell färdighet, utan en stenkastare kan med ett lyckat SMI-slag kasta en sten på ett mål inom STYx3 meter och träffa. Räckvidden minskar dock med hälften för varje kg stenen väger.

Skadan av en sten som träffar är 1T4 Kp 1T8 Sp per kg, eller 1T6 Kp per kg, om du inte har *Krigarens handbok*. Antalet stenar som kan kastas är en per handling, under förutsättning att de finns nära tillgängliga.

Stenkastare har +5 på initiativslaget.

Egenheter: En stenkastare har en respekterad uppgift - åtminstone i den hierarki som råder bland strykardvärgarna. Han är stolt över sin uppgift, och vanligen ganska dum. Smartare dvärgar lämnar ganska tidigt den karga tillvaron i borguinen.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt två valfria vapenfärdigheter, Tala maximalt ett främmande språk, Läsa/skriva maximalt ett valfritt främmande språk, Anfall bakifrån, Avväpna, Brottas med djur, Bryta grepp, Bäsärkagång, Dolk, Dra vapen, Fallteknik, Geografi, ett valfritt Hantverk, Härskri, Kamouflage, Orientering, Simma, Slå medvetslös, Trästav, Änterhake, Överlevnad.

YXBRODER

(SMI 14, INT 14, PSY 12)

Yxbröderna är ett dolt nätverk av informatörer som upprätthåller rikets säkerhet genom att avslöja statskupper och annan verksamhet riktad emot riket. Nätverket omfattar allt från de lägsta informatörerna, all dagliga dvärgar som har fått i uppgift att spionera och rapportera, till de regelrätta spionerna som handhar närmare undersökning och infiltration. Det är sådana spioner som är de verkliga yxbröderna.

Yrkesförmåga: Yxbrodern är väl utbildad till sitt yrke och håller sig underrättad om alla skeenden i riket. Han känner till de flesta informatörer, eller deras närmaste kontaktpersoner, och har inga problem att hitta liktänkare. Hans Undre världen har därför alltid minst CL 11 inom dvärgariket.

Han har även lönnmördarens yrkesförmåga.

Egenheter: Yxbrodern är som sagt väl skolad för sin uppgift. Han är en tyst smygare, duktig på förklädnad och kan utge sig för att vara en annan än han är, med väldiga variationer. Han jobbar natt som dag och skyr oftast inga medel om rikets säkerhet verkligen är hotad. Yxbrodern jobbar dock i det fördolda, och avslöjar aldrig för utomstående sitt verkliga mål. Han har svurit yx-eden och lever med den i åtanke.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt två valfria vapenfärdigheter, Tala maximalt tre valfria främmande språk, Läsa/skriva maximalt tre valfria främmande språk, Administration, Allmänkunskap, Anfall bakifrån, Berättarkonst, Dolk, Dra vapen, Drogkunskap, Fallteknik, Förfalskning, Förklädnad, Geografi, Giftkunskap, Grottorientering, Hantera fallor, maximalt två valfria Hantverk, Historia, Heraldik, Kamouflage, Knopar, Kulturkännedom, Läppläsning, Läsdyrking, Orientering, Schack & Bräddspel, Simma, Skugga, Slå medvetslös, Smyga oseed, Spela instrument, Teckenspråk (tjuv, lönnmördare), Tortyr, Trästav, Två vapen, Undre världen, Änterhake, Överlevnad.

FÄLTSKÄR

(INT 12, PSY 14)

På slagfältet är det sällan brist på skadade. Däremot är det ofta brist på helare, och en bra helare är värd sin vikt i guld. Fältskären är den som får ta hand om sårade och lemlästate, och dessutom under väldig stress. När slaget har stått är mängden sårade och döende enorm.

Yrkesförmåga: Fältskären arbetar alltid emot tiden, och ofta med dödligt sårade. Han får alltid en CL-modifikation på +10 när han lägger Första hjälpen. Detta kommer av hans stora erfarenhet och gedigna träning.

Egenheter: Fältskären jobbar alltid med ett kallt lugn. Han vet att stress inte leder någon vart, och han har upplevt stora, fula sår förut. Patientens skrikande bekommer honom inte. Som person kan fältskären vara huden som helst, men om han har varit med om många stora slag har det troligen omformat hans livssyn en del.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt en valfri vapenfärdighet, Tala maximalt ett främmande språk, Läsa/skriva maximalt ett valfritt främmande språk, Administration, Avväpna, Djurhelning, Dolk, Drogkunskap, Geografi, Giftkunskap, Grottorientering, ett valfritt Hantverk, Hasardspel, Heraldik, Historia, Knopar, Kulturkännedom, Läkekonst,

Målning, Massage, Orientering, Simma, Spåväder, Trästäv, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad.

GROTTFORSKARE

(SMI 12, INT 16, PSY 12)

I bergens mörker finns tusen och åter tusen grottor, vindlande gångar och djupa klyftor som leder till fler gångar. Många av dessa gångar är undersökta och kartlagda av dvärgarna, men de flesta är fortfarande upptäckta. I grottornas djup ligger ofantliga mängder metaller, ädelstenar och mineraler och bara väntar på gruvarbetarna. Det vet alla dvärgar, och det finns de som ägnar sina liv åt att hitta nya fyndigheter och nya boplatser. Dessa mycket äventyrliga personer är grottforskarna, och de är bland dvärgarna de överlägset mest insatta i grottornas mystiska hemligheter.

Yrkesförmåga: Som grottforskare är man naturligtvis som hemma i de mörka djupen. En grottforskare har alltid minst CL 10 på Grottorientering, och har därför stora möjligheter att hitta ut oberoende av var han hamnat under sina eskapader. Han har även den Lärda mannens yrkesförmåga.

Egenheter: Att forska i grottornas djup och kartlägga kräver stora förkunskaper. En grottforskare är därför alltid en lärd man som ägnat sitt liv åt de stora djupen. Han besitter kunskaper i såväl zoologi som historia och är välbekant inte bara med grotterna utan även världen utanför. Under sina upptäcktsfärder rör han sig ensam eller i grupp, vilketdera passar honom bäst personligen.

Möjliga yrkesfärdigheter: Tala maximalt fyra valfria främmande språk, Läsa/skriva maximalt tre valfria främmande språk, Administration, Alkemi, Astrologi, Berättarkonst, Dolk, Drogkunskap, Fallteknik, Förfalskning, Geografi, Geologi, Giftkunskap, Grottorientering, Hasardspel, Heraldik, Historia, Knopar, Kulturkännedom, Kunskapsfärdigheter, Räkning, Shack & Brädspel, Simma, Språkkunskap, Trästäv, Zoologi, Änterhake, Örtkunskap, Överlevnad.

Plats för bild.

EXPANDERADE REGLER

Detta avsnitt behandlar nya regler som med fördel kan användas som supplement till de gamla. Här presenteras nya besvärjelser, färdigheter och annat som kan göra spelet intressantare. Även nya Spiritus Familiarii anpassade speciellt för dvärgiska magiker presenteras, samt en helt ny magiskola, runmagin.

Även om magiskolorna som används av de dvärgiska magikerna i huvudsak är de samma som andra rasers magiker får lära sig, finns det besvärjelser som är ovanliga annanstans än bland dvärgarna. Dessa har främst att göra med hantverk, som forande av sten och metall.

ALLMÄNNA BESVÄRJELSER

3 VÄGVISARE

Allmän
Beröring
Sx1 timmar

Magikern berör ett litet föremål, t.ex. en sten eller ett område på en vägg. Föremålet börjar då lysa med ett svagt sken. Magikern kan välja om bara han själv skall kunna se skenet, eller även andra. Med hjälp av dessa lysande punkter kan han så orientera sig ut ur en labyrinth, ett grottsystem, eller kanske märka ut ett speciellt föremål. Efter varaktighetens utgång tonar ljuset snabbt ned och försvinner.

6 DÖLJA MAGI

Allmän
S/2 rutor
Permanent

Med besvärjelsen DÖLJA MAGI kan magikern försvåra för andra magiker att Känna magi kring ett föremål, en person eller en plats. DÖLJA MAGI placeras på ett objekt som redan har en besvärjelse, och för varje effektgrad sänks CL i Känna magi för föremålet med 5. För varje besvärjelse som redan är placerad på föremålet krävs en E1 av DÖLJA MAGI. Ett föremål med LJUS och SIGILL kräver således DÖLJA MAGI E2 för ett CL på -5 i Känna magi. E4 på detsamma skulle resultera i CL -10 om man försökte Känna magi. PERMANENS och NEXUS räknas ej, de åstadkommer bara förändringar i SIGILL.

Övrigt: När dvärgarna i forntiden nedkämpade den stora gröna draken Glousfrer fann de i hans håla en otalig mängd föremål med alldeles

tydliga magiska egenskaper, men vilka de dvärgiska magikerna inte överhuvudtaget kunde Känna magi hos. Föremålen togs djupt ner i bergens djup där de noggrant undersöktes. Efter årtal av försök kunde man slutligen återskapa den speciella formel som åstadkom effekten, nämligen besvärjelsen DÖLJA MAGI. En väldigt enkel besvärjelse visade det sig, men oerhört svår att upptäcka.

Dölja magi används flitigt av de stora drakarna, och ofta även av demoner. Det är en fruktansvärd besvärjelse i kombination med exempelvis magiska fällor. Bland mänskliga och alviska magiker är besvärjelsen dock relativt ovanlig.

8 PERSONLIGGÖRA (R)

Allmän
Beröring
Permanent

PERSONLIGGÖRA låter magikern skapa ett skydd kring ett personligt föremål åt sig själv eller åt en person som i så fall måste närvara under hela processen. Det kan vara frågan om ett vapen, en nyckel, eller ett annat föremål som står personen ifråga mycket nära och som han vill beskydda.

PERSONLIGGÖRA gör att det föremål som magikern behandlat kommer att kännas otrevligt att använda eller hålla i för alla utom ägaren. Effekten är dock ofarlig, och väljs av magikern. På en yxa kan PERSONLIGGÖRA ge upphov till att skaftet känns halt, att yxan känns oerhört tung, eller att det börjar sticka otrevligt i handen på den som håller den. Speltekniskt leder detta till att CL för att använda föremålet modifieras med -2 per effektgrad av besvärjelsen som läggs på föremålet. Om besvärjelsen läggs på ett dokument kan PERSONLIGGÖRA leda till att den som läser börjar se suddigt, att han börjar se fläckar, eller att han får huvudvärk. Olika effekter kan magikern själv hitta på.

ELEMENTARMAGI

7 SPLITTRA (F, K)

Elementarmagi

Sx10 rutor

Omedelbar

SPLITTRA är en utvecklad version av KNÄCKA som låter magikern förstöra ett föremål fullständigt, under förutsättning att det ej vidrör andra föremål. Detta gör SPLITTRA till en praktisk besvärjelse till skydd emot projektilvapen.

När SPLITTRA läggs på ett föremål, till exempel en pilbågspil eller en slungsten, splittras föremålet fullständigt. Pilen blir till flisor och stenen ett moln av damm. En SPLITTRA med tillräckligt hög effektgrad kan dessutom förstöra mer än ett föremål om flera finns tillgängliga. En effektgrad kan förstöra föremål med det sammanlagda splitervärdet av 1 på tabellen nedan. En E2 kan förstöra upp till 2 på tabellen, och så vidare. Vid specialfall är det upp till SL att ge föremålet ett splitervärde. Levande varelser kan aldrig SPLITTRAS även om de flyger.

Tabell för splitervärden

Projektiltyp	Splittervärde
Blåsrörspil	0,5
Småsten	0,5
Pilbågspil	1,0
Kaststjärna	1,0
Bumerang	1,5
Armborstlod	1,5
Slungsten	2,0
Kastkniv	2,0
Kastyxa	2,0
Kastspjut	3,0
Arbalestlod	3,0
Ballistpil	4,0
Katapultsten	5,0
Trädstam	5,0

Exempel: Elementarmagikern Belfemos blir beskuten av två armborst samtidigt. Han vill SPLITTRA dem båda. I tabellen kan man se att armborstlod har ett splitervärde på 1,5. Det krävs alltså en SPLITTRA E3 för att förstöra bägge loden (2 x 1,5). Han höjer handen, kastar besvärjelsen, och ett moln av träflisor och damm singlar ner från himlen.

23 ELDTREGN (F)

Elementarmagi

Sx10 rutor

Sx1 minuter

Magikern framkallar ett regn av små glödande meteoriter, lava, brinnande olja eller dylikt som regnar när över det område magikern har valt. Centrum för regnet väljs av magikern, och ut från det sprids regnet med en radie av Ex10 rutor. Den som träffas av en meteorit, en brinnande oljeklump eller vad än magikern har valt tar 1T6 skada i Kp och Sp och kommer att antändas. Hela området antänds likaså och av alla hus, träd och annat kommer endast askan att finnas kvar när varaktigheten gått ut.

Plats för bild.

MENTALISM

8 STENSINNE

Mentalism
Sx1 minuter
Beröring

Den förhäxade känner ingen smärta. Han mottar ingen Sp-skada, men Kp-skada tar han som normalt. Dock känner han det inte och kan därför fortsätta strida även om hans Kp når 0 i armar eller ben, även om benet eller armen kommer att bli obrukbar. När varaktigheten tar slut måste rollpersonen lyckas med ett svårt PSY-slag i vanlig ordning, såvida hans Kp i en kroppsdel är 0 och han vill fortsätta strida.

17 SÖKNING (R)

Mentalism
Omedelbar
Special

Magikern koncentrerar sig på en person han vill finna. När han kastar besvärjelsen får han se en snabb glimt av personen ur vilken magikern kan utläsa var personen befinner sig, hans fysiska tillstånd, hans sällskap, utrustning och annat som syns utifrån. Ju bättre bekant magikern är med personen, dess lättare är det att hitta honom. För att kunna göra en SÖKNING på en helt obekant person måste magikern ha tillgång till ett föremål som tillhört personen, en lock av hans hår, en nära vän till honom eller liknande.

SÖKNING är en ganska komplicerad besvärjelse, eftersom den ställer vissa krav på spelledaren. Han måste kunna avgöra hur nära bekanta magikern och personen är, vad som är rimlig effektgrad, vilket resultatet blir och dessutom måste han beskriva synen magikern får. Därför kan spelledare som inte är säkra på att klara allt detta förbjuda sina spelare att välja besvärjelsen SÖKNING.

Plats för bild.

OM RUNMAGI

Runmagi är en form av magi som dvärgamagikerna själva utvecklat i sin kärlek till föremål och konst. Tanken var att man på ett enkelt sätt skulle kunna fästa besvärjelser i föremål, utan att gå omvägen via sigillet. Resultatet blev mer tidskrävande, men också mycket praktiskt, nämligen en kombination av sigillet och besvärjelsen, runan.

Det fanns dock de som talade för snabba besvärjelser och främst möjlighet att kunna försvara sig mot fiender med en magiform obekant för dem. Så kom en gren av runmagin att omfatta enklare typer av runor, så kallade luftrunor, vilka kunde användas på mycket korta intervall, och vilkas effekt var omedelbar. Även en typ av runa som kunde fästas direkt på kroppen och därifrån gav skydd skadades fram. I form av en tatuering kunde modiga krigare och andra med farliga yrken få ett extra skydd emot elementen eller sina fiender. Processen med att skapa en tatuering är dock mycket plågsam.

ANVÄNDNING

När man ska spela runmagiker köper man sin magiskola, *Runmagi*, på samma sätt som tidigare. Färdighetsvärdet i magiskolan bestämmer precis som förut hur högt skolvärde de besvärjelser man kan lära sig kan ha, det vill säga inom runmagin själva runornas skolvärden.

Den som vill spela runmagiker kommer snabbt att märka att *Luftrunorna* har lägre skolvärden, medan *Fasta runor* och *Tatueringar* i regel har högre skolvärden. Det bör även noteras att samtliga fasta runor och tatueringar är ritualer. Endast luftrunorna går att använda som icke-rituella besvärjelser, och en del luftrunor är till och med kvicka.

När man köper skicklighetsvärde i runmagins besvärjelser gör man precis som med andra magiskolor. Man följer även de gamla reglerna vad gäller räckvidd, varaktighet, formelsamling och hur man blir bättre i magiskola och besvärjelser.

SPECIALREGLER

Luftrunorna fungerar precis som besvärjelser från andra magiskolor. De är fysiska eller icke-fysiska, de tar normal tid att använda eller är kvicka. Deras effektgrader kan höjas på vanligt sätt. Annat är det dock med de fasta runorna.

De fasta runorna, och även tatueringarna, är indelade i fyra grupper. Varje föremål är nämligen mottagligt för endast en runa från varje grupp, och om magikern försöker lägga fler än en runa ur samma grupp på ett föremål kan detta få ödesdigra följder. Runorna utnyttjar det flöde av magi som kanaliseras i små mängder genom alla föremål och varelser, och om fler än en runa försöker utnyttja samma typ av flöde leder det till en konflikt som i bästa fall förstör föremålet, i värsta fall tar livet av magikern.

De fyra grupperna är följande. *Irtak*, "det lätta" dit alla runor rörande elementen Luft och Ljus samt alla illusionsmagier hör, *Glemtak*, "det kalla", som rör Vatten, Kyla och magier rörande känslor. Vidare finns *Helotak*, "det glödande", dit elementen Eld och Värme samt sinnespåverkande magier hör, och slutligen *Mortotak*, "det mörka", som handlar Jord och Mörker, samt alla magier rörande död

LUFTRUNOR

Luftrunorna fungerar genom att magikern tecknar en serie mönster i luften, samtidigt som han uttalar orden för att binda magin till runan. Till att teckna med kan magikern ha en kort stav, men det går också att använda händerna. Om magikern lyckas med besvärjelsen lysen runan upp för ett ögonblick, och tar effekt. Ljuset försvinner dock så fort att en åskådare inte ens är säker på att han såg något.

För att kunna kasta luftrunor måste magikern således ha åtminstone en hand fri, och kunna tala obehindrat. Om han störs eller kommer i kontakt med järn medan han försöker använda en besvärjelse kommer han att misslyckas, helt enligt grundreglerna.

Nedan finns förtecknade en stor mängd luftrunor som dvärgiska akademier lär ut. Andra kan existera, eller forskas fram med *Magistudier*. Som vanligt finns skolvärde, namn och besvärjelsetid nedtecknade, men till namnet tillkommer det dvärgiska namnet inom parentes. Bilden av runan har ingen spelteknisk relevans, men kan vara kul som kuriosas.

1 VÄRMERUNA (HEA)

Runmagi
Sx1 minuter
S/2 rutor



Med hjälpa av runan kan magikern värma en frusen person eller ett föremål, och på så sätt motverka köldskador. Varje effektgrad minskar köldskada med 1 Kp och Sp.

1 KYLRUNA (KER)

Runmagi
Sx1 minuter
S/2 rutor



Med hjälpa av runan kan magikern kyla en person eller ett föremål som är i behov av det, och på så sätt motverka värmeskador. Varje effektgrad minskar värmeskada med 1 Kp och Sp.

2 FLYTRUNA (REKH)

Runmagi
S/4 timmar
Sx10 rutor



Runan får ett mål som kan vara ett föremål eller en varelse att flyta som trä på vatten. Besvärjelsen påverkar Ex10 STO. Med hjälp av denna besvärjelse kan man exempelvis göra en flotte av ett stenblock.

3 VINDRUNA (KERID), (F)

Runmagi
Omedelbar
S/2 rutor



När runan tar effekt sätter den luften i rörelse åt det håll magikern riktat runan. Som ett resultat av detta virvlar alla småsaker, som pergament och torkade växter, iväg med vinden. Större saker får svårt att hålla sig på fötter, för VINDRUNAn slår omkull 2 STO per effektgrad. Små tomtar och svartnissar tumlar omedelbart omkull, medan större varelser får slå SMI – Ex2 för att se om de klarar sig. Om effektgraden är tillräcklig för att fälla en persons STO faller han också hjälplöst, om han inte kan ta tag i något att stödja sig på.

4 BLÄNDRUNA (DAGKEL), (F,K)

Runmagi
Omedelbar
S/2 rutor



Magiker riktar runan åt ett visst håll och den blixtrar till i ett bländande sken. Alla som står framför runan blir bländade i E stridsrundor, om de inte klarar ett PSY – Ex2 slag. Om magikern riktar runan åt ett håll där speglar eller andra reflekterande ytor finns blir även alla som står bakom runan bländade, inkluderande magikern själv.

4 SKÖLDRUNA (JEFT), (K)

Runmagi
Omedelbar
Personlig



Sköldrunan används för att parera närstrids-attacker. Den aktiveras framför hugget och parerar då alltid attacken. BV för sköldrunan räknas till 5 per effektgrad.

5 SYNFRÖVRÄNGARRUNA (DHYL)

Runmagi
S/4 minuter
Sx2 rutor



Magikern väljer ut en varelse som när runan tar effekt får sin syn förvrängd, ungefär som om han fått ett synfel. Detta gör att hans CL på närstridsattack och pareringar minskar med Ex2, medan avståndsattack får CL minskat med Ex4. Han har även svårt att läsa texter eller att utföra uppgifter som kräver noggrannhet.

6 MODRUNA (BARTEKH)

Runmagi
S/4 timmar
S/2 rutor



Målet för runan får starkare psyke och runan gjuter mod i hans bröst. Alla slag på skräcktabellen minskas med 2 per effektgrad så länge varaktigheten håller.

6 AVSLÖJARRUNA (QUAL)

Runmagi
Omedelbar
Sx2 rutor



Med hjälp av AVSLÖJARRUNAn kan magikern avslöja E stycken illusioner av olika typ inom räckvidden. Magikern blir själv medveten

om vilka varelser eller föremål som är illusioner, men ingen annan märker någon skillnad. Om det inom räckvidden finns flera illusioner än AVSLÖJARRUNAn E täcker, kommer de att avslöjas som har lägst effektgrader. Om flera illusioner har samma effektgrad är det den med lägst skolvärde som avslöjas.

7 TYNGDRUNA (YTRUL)

Runmagi
Sx1 SR minuter
Sx2 rutor



Runan fördubblar vikten, och så också STY-kravet för E vapen inom räckvidden. Magikern väljer vilka vapen som påverkas. Eftersom runan påverkar vapnen och endast indirekt deras bärare behöver inget PSY mot PSY-slag slås. Detta under förutsättning att vapnet som påverkas inte är besjälade med exempelvis en drak- eller demonsjäl. Då slås magikerns PSY mot vapnets PSY på motståndstabellen innan effekten kan ta plats.

7 LYFTRUNA (TEIX), (F)

Runmagi
S/4 minuter
Sx2 rutor



Med hjälp av LYFTRUNAn kan magikern lyfta en varelse eller ett föremål annat än sig själv upp genom luften med en hastighet av 2 rutor per SR. LYFTRUNA låter magikern lyfta Ex10 STO per effektgrad.

7 OSÄKERHETSRUNA (GARÏN), (K)

Runmagi
S/4 minuter
Sx2 rutor



Runan får en varelse att bli osäker, avvaktande. Han går inte till attack om han inte blir provocerad eller på något sätt beordrad, och då gör han det försiktigt, och satsar mer på försvar än anfall. Om magikern eller någon annan försöker skräckslå varelsen med magi eller på annat sätt så får den en modifikation på +Ex3 på skräcktabellen.

8 ATTACKRUNA (ROGOL), (K)

Runmagi
Omedelbar
Sx2 rutor



Magikern gör via runan en mental attack mot en motståndares sinnen. Personen upplever det som om han samtidigt drabbas av bländande ljus, bedövande ljud och snurrar runt oerhört fort. Attacken gör ingen kroppslig skada men den attackerade tar ET6 Sp-skada i huvudet, dock ej mer än varelsens totala Sp i kroppsdelen. Han är alltid oförmögen att handla i E SR.

9 FÖRSVARSRUNA (ZATEEL), (K)

Runmagi
Omedelbar
S/2 rutor



Runan förhindrar en annan besvärjelse att ta effekt. Magikern kan försvara sig själv eller någon annan mot en magisk attack eller ovälkommen besvärjelse genom en FÖRSVARSRUNA med tillräckligt hög effektgrad. Om FÖRSVARSRUNAns E övervinner den andra besvärjelsens E på motståndstabellen neutraliserar den all effekt den andra besvärjelsen skulle ha haft.

13 FÖRDRIVNINGSRUNA (TIKH)

Runmagi
Omedelbar
Sx2 rutor



Med FÖRDRIVNINGSRUNAn kan magikern fördriva en odöd, gast eller annan ande. Genom att övervinna dess PSY med FÖRDRIVNINGSRUNAns Ex3 på motståndstabellen. Den odöde eller gasten upplöses då omedelbart och får ro i dödsriket.

15 KVICKHETSRUNA (MADÔR)

Runmagi
Sx1 SR
Sx10 rutor



Målet för runan får övermännisklig snabbhet, och hans SMI ökar med 3 per effektgrad. Som följd av detta stiger hans BC från SMI under varaktigheten, hans förflyttning ökar och han får fler handlingar om hans SMI stiger över de bestämda gränserna.

15 STYRKERUNA (KIDÔR)

Runmagi
Sx1 SR
Sx10 rutor



Målet för runan får övermännisklig styrka, då hans STY ökar med 3 per effektgrad. Som följd av detta stiger hans BC från STY under varaktigheten, hans skadebonus och bärförmåga ökar och han kan använda vapen med högre STY-krav utan negativa modifierationer.

16 RUNPERMANENS (RĒAT), (R)

Runmagi
Permanent
Beröring



RUNPERMANENS används för att göra en eller flera fasta runor permanenta. RUNPERMANENS kan endast placeras på ett föremål en gång, och då blir alla fasta runor på föremålet permanenta samtidigt. Efteråt kan dock fasta runor placeras på föremålet i vanlig ordning, men de kan aldrig göras permanenta.

När man placerar RUNPERMANENS på ett föremål drar det PSY-poäng permanent av magikern, lika många som runorna på föremålet, och runorna kan inte längre aktiveras utan PSY-kostnad. En frivillig person kan närvara under hela ritualen för att offra de permanenta PSY som krävs. Då behöver magikern givetvis inte göra detta.

Varje runa kostar nu 1 PSY att aktivera, men kan i gengäld aktiveras oändligt antal gånger. Dessa PSY-poäng återvinns på vanligt sätt. En permanent runa kan inte förstöras av fysisk skada. Endast magi kan påverka den.

Plats för bild.

17 RUNNEXUS (ZILT), (R)

Runmagi
Permanent
Beröring



Med RUNNEXUS förändras en fast runa som behandlats med RUNPERMANENS så att den blir självförsörjande på magisk kraft och inte längre drar PSY-poäng av användaren. Genom att placera RUNNEXUS på ett föremål förändrar magikern samtidigt samtliga permanenta runor på föremålet. Detta kostar honom 1 PSY per runa som påverkas.

En frivillig person kan även närvara under hela ritualen och bidra med de nödvändiga PSY-poängen.

längre men drar istället PSY av användaren var gång den aktiveras.

En vanlig fast runa kan förstöras genom att man rubbar mönstret som utgör själva runan. Det kan vara svårt om runan är ristad i järn, men inte om den är bildad med sand på ett golv. En permanent runa kan dock aldrig förstöras av annat än magi. Fysiska krafter har ingen som helst överkan på dem.

Fasta runor påverkas heller aldrig av järn, inte ens i det skede magikern binder dem till föremålet. Magikern själv får dock inte vara i kontakt med mer järn än vanligt. Föremålet han behandlar rör han emellertid inte i själv besvärjningsskedet, och dess material spelar därför ingen roll.

FASTA RUNOR

De fasta runorna skiljer sig ifrån lufrunorna på flera sätt, en märkbar skillnad är svårigheten att lära sig dem. Nästan alla fasta runor har ett högre skolvärde än lufrunorna, men i gengäld är de mer kraftfulla och fungerar längre tid. En annan viktig skillnad är att medan lufrunorna bara ritas i luften, och deras mönster således aldrig existerat i verkligheten, så ristas, bränns, målas eller karvas de fasta runorna verkligen in i föremålen, eller om det är fråga om tatueringar, i personens hud.

SKILLNADER MELLAN RUNOR

Hur man använder en fast runa skiljer sig också märkbart från hur lufrunor används. Då en lufruna används för att omedelbart försvara sig själv eller förtrolla ett mål på ett sätt eller annat, är de fasta runorna mer långsiktiga i sin användning. Dessa ristas exempelvis in i vapen på förhand, så att de finns redo att användas när striden väl infinner sig, och då bara behöver aktiveras med ett enkelt ord eller en enkel handling. Man kan också få en permanent runa inbränd i kroppen som tatuering, och som då har effekt för all framtid, så länge den inte tas bort av en magiker.

Användning av olika effektgrader i samband med fasta runor är också annorlunda än med lufrunorna. Istället för att ge en kraftigare verkan för tillfället ger de flera tillfällen till användning. En fast runa E1 försvinner nämligen efter att den aktiverats. En E2 finns kvar och kan aktiveras en gång till. En E4 kan således aktiveras fyra gånger innan den försvinner. Med RUNPERMANENS kan man göra en fast runa permanent, och då försvinner den inte

INDELNING

Som redan nämnts är de fasta runorna indelade i fyra grupper. Inom grupperna använder alla runor samma typ av magisk energi, och det som är utmärkande för runmagin är den konflikt som uppstår om flera runor som använder samma energi försöker sammanfogas. Då sker en reaktion mycket lik den snedtändning som sker när en magiker flumlar med magi, men vanligen med mycket mer ödesdigra konsekvenser.

Ett föremål kan alltså ha maximalt fyra olika runor lagda på sig, en från varje grupp. Dessa fungerar helt oberoende av varandra och kan därför ha vitt skilda användningsområden, effektgrader och skolvärden. Det är dock inte helt riskfritt att placera runor på föremål, som det visar sig i kapitlet *Konflikter* längre fram.

REGLER

Precis som med lufrunor så har fasta runor både räckvidd och varaktighet, men dessa kommer dock i kraft först när runan aktiveras. När det gäller räckvidden *personlig* så fungerar det för fasta runor så att *personlig* syftar på föremålets användare. Om det är en tatuering så gäller *personlig* bäraren. Det är alltså väldigt sällan *personlig* syftar på magikern ifråga om fasta runor. Så är det endast i det fall att han har tatuert sig själv med en runa. Räckvidden *föremål* innebär att endast föremålet med runan påverkas.

Som också nämnts tidigare så är alla fasta runor *Ritualer* och är således märkta med **R**. På samma sätt kommer tatueringarna att vara märkta med **T**. Kvicka besvärjelser kan naturligtvis aldrig komma på fråga.

IRTAK – LUFT, LJUS OCH ILLUSION

Här finns beskrivna samtliga fasta runor som hört till gruppen *Irtak*. Dessa kan alla på ett eller annat sätt härledas till Luften, Ljuset eller Illusioner.

10 LYSARE (LÅKK), (R)

Runmagi
S/4 timmar
Föremål



När LYSAREn aktiveras börjar själva runan utstråla ett ljusken som användaren bestämmer styrkan hos. LYSAREn lyser till dess varaktigheten tagit slut eller den släcks på användarens kommando.

Hur mycket magikern än förstärker ljuset kan det dock aldrig användas till att blända någon med. Ljuset från runan har den beskaffenheten att det lyser upp, men det är aldrig så starkt att man inte klart och tydligt kan se själva runan.

11 FÖRSKÖNARE (UNDÛN), (R,T)

Runmagi
Sx1 timmar
Personlig



FÖRSKÖNARE gör bäraren av tatueringen behagligare att se på. När runan aktiveras ökar bärarens KAR med 2. Detta påverkar givetvis alla KAR-baserade färdigheter.

12 LYFTARE (KORAH), (R)

Runmagi
S/4 timmar
Föremål



LYFTAREn placeras på ett föremål vars vikt då minskar till hälften. Om denna runa placeras på ett vapen minskar därför dess styrkekrav enligt reglerna, och rustningar märkta med runan ger mindre negativa effekter till följd av vikt. Notera dock att bara de rustningsdelar som är märkta med runan får vikten minskad, inte hela rustningen.

13 DÖLJARE (GHEI), (R,T)

Runmagi
Sx1 minuter
Personlig



DÖLJARE skyddar den tatuerade genom att ge honom samma färger som omgivningen. Färgerna förändras när han rör sig för att han hela tiden ska vara anpassad till bakgrunden.

Detta gör honom mycket svårare att upptäcka och en motståndare får -5 på CL i Upptäcka fara och i Finna dolda ting om han aktivt försöker finna personen med DÖLJARE.

14 FÖRVILLARE (MAROC), (R)

Runmagi
S/4 minuter
Föremål



FÖRVILLAREn används ofta på dvärgakrigares vapen. Runan skapar genomskinliga illusioner av vapnet alldeles bredvid det, vilka gör att man får väldigt svårt att se hur vapnet egentligen rör sig. Detta resulterar i att det blir mycket svårare att parera, och försvararens CL för parering av vapnet minskar med 3.

15 SKYDDARE (FĒAD), (R,F)

Runmagi
Special
Föremål



SKYDDARE placeras på ett föremål som magikern vill skydda, och samtidigt uttalas ett villkor. Om inte detta villkor uppfylls när någon vidrör föremålet aktiveras runan, och personen utsätts för en psykechock som drar 1T6 PSY-poäng av honom. Upplevelsen är mycket obehaglig, personen blir i ett slag alldeles utmattad. PSY kan sjunka till 0 eller lägre på detta vis, med naturliga följder.

16 RENARE (JEBA), (R)

Runmagi
Sx1 timmar
Personlig



Runan placeras på ett föremål, och då den aktiveras renar den all luft som bäraren av föremålet andas in. All giftgas, allt damm, smuts, sot, pollen och andra orenheter försvinner och han andas klar, frisk höstluft.

17 GENOMSKÅDARE (TERL), (R)

Runmagi
Sx1 SR
Personlig



När runan aktiveras låter den användaren se igenom en vägg, mur, eller dylikt, högst S meter tjock, som om där fanns ett hål med S/4 meters radie. "Hålet" flyttar sig och hålls hela tiden mitt i fokus där bäraren av föremålet

vänder blicken. Levande varelser lysas inte igenom på detta sätt.

18 KVÅVARE (NIDL), (R)

Runmagi
Sx1 minuter
Föremål



En person som träffas av ett föremål, förslagsvis men ej nödvändigtvis ett vapen, med KVÅVARE aktiverat måste klara ett medelsvårt FYS-slag för att kunna andas. Klarar han det inte är han oförmögen att handla på grund av chocken, och fortsätter vara handlingsförlamad tills han klarar slaget, som han får slå en gång varje SR. Lyckas han så får han luft, annars använd reglerna för drunkning från grundreglerna. En person som håller på att kvävas till följd av KVÅVARE är ett synnerligen sårbart offer.

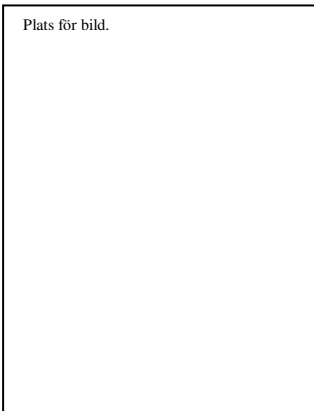
19 OSYNLIGGÖRARE (EDIN), (R)

Runmagi
Sx1 minuter
Föremål



Föremålet där runan är placerad blir totalt osynligt när den aktiveras. Om OSYNLIGGÖRAREN är placerad på ett vapen blir det dels svårare att hantera, dels mycket svårare att försvara sig emot. Den som använder ett osynligt vapen har -2 CL, medan den som försöker parera vapnet har -10 CL. Han kan ju bara gissa sig till vapnets ungefärliga bana utgående från motståndarens händers rörelse.

Plats för bild.



GLEMTAK – VATTEN, KYLA OCH KÄNSLOR

Till gruppen *Glemtak* hör alla runor vilka härrör från magier med innehåll av vatten, kyla och känslor.

10 KYLARE (MIHL), (R,F)

Runmagi
S/4 minuter
Föremålet



Runan kylar ner föremålet den är placerad på så mycket att allt vatten i dess närhet fryser. Om den kastas i en sjö fryser dock inte hela sjön, utan bara vattnet närmast föremålet. En person som håller föremålet nära kroppen tillräckligt länge kan få köldskador.

11 GLÄDJARE (FEFIL), (R)

Runmagi
Sx1 timmar
Personlig



Genom att på något sätt placera föremålet med denna runa aktiv i någon annans ägo, exempelvis genom att ge honom den, får man hans alla onda tankar om en att försvinna. Runan måste dock övervinna personens PSY med aktiverarens PSY på motståndstabellen. Personen blir glad och nöjd, och med ens vänligt inställd till alla som inte aktivt hotar honom. Denna runas värde är ofta underskattat, och många stora krig har undvikits genom att en av parterna gett den andra partens ledare en liten gåva.

12 VATTENBILDARE (SHÊL), (R,F)

Runmagi
S/4 minuter
Föremålet



När runan aktiveras börjar det forska vatten ur den med en hastighet av Sx100 liter per minut. Det är helt vanligt vatten, och duger utmärkt till att drickas, tvätta i eller dränka någon med. Om föremålet med runan är instängt i ett litet utrymme när den aktiveras fylls utrymmet. Sedan avaktiverar runan sig själv.

13 HALGÖRARE (ETRIL), (R)

Runmagi
S/4 minuter
Föremålet



Det föremål där runan är placerad blir halt som den blankaste is när runan aktiveras. Den kan

därför med fördel placeras på ett golv, eller en yta där någon försöker få grepp. Om magikern bestämmer att runan aktiveras när någon stiger på golvet eller tar tag i föremålet kommer personen att halka eller tappa greppet om han inte lyckas med ett lämpligt slag med -10 på CL. Det kan vara SMI, Klättra, STY eller annat färdighetsslag som SL bestämmer.

14 MODINGJUTARE (RÔAR), (R,T)

Runmagi
S/4 minuter
Personlig



Tatueringen gör bäraren djärv och modig. Han räds inte längre sina fiender och går dödsföraktande emot faran. Hans omdöme påverkas dock inte, han grips bara inte av fruktan lika lätt som förut. MODINGJUTARE ger sin bärare -5 på skräcktabellen, och tiden för alla resultat på den halveras.

15 FRYSARE (MIHL), (R,F)

Runmagi
Sx1 SR
Föremålet



Föremålet får förmåga att frysa allt det rör i till iskylda vid beröring. Alla icke-levande material blir omedelbart kyllda, medan levande material tar 1T6 Kp och 1T8 Sp i skada när föremålet vidrör dem. Skadan rör både kroppsdelens och det totala Kp och Sp.

16 KÖLDBESKYDDARE (ÊTH), (R,T)

Runmagi
S/4 minuter
Personlig



Bäraren av tatueringen är fullständigt skyddad från all kylskada under varaktigheten. Hur kallt det än blir så varken känner eller påverkas han av det. Skada från fysiska besvärjelser som FROST och från en Glacial minskas till hälften.

17 SKRÄMMARE (ÔMIL), (R,T)

Runmagi
Sx1 SR
Personlig



Runan ger bäraren ett skräckslåvärde på -10 under varaktigheten. Alla som ser honom när han använder det aktiva skräckslåvärdet måste slå på skräcktabellen, även hans vänner och han själv, om han råkar stå framför en spegel.

18 TURBRINGARE (TEAF), (R)

Runmagi
S/4 SR
Personlig



Med TURBRINGAREN kan bäraren av föremålet drastiskt öka sin chans att lyckas med en viktig handling. TURBRINGAREN ger honom +5 CL på alla färdighetsslag, grundegenskapsslag och skicklighetsvärdeslag under varaktigheten.

19 ISVÄCKARE (JËSAR), (R)

Runmagi
Sx1 minuter
Föremålet



Runan placeras på ett block av is på minst 5 STO, men med högst Sx5. Blocket, som kan vara ytan av en frusen sjö eller en bit av en glaciär, får liv då runan aktiveras och lyder alla befallningar av den som aktiverade runan. Han måste emellertid befinna sig på synavstånd. Isen kan formas hur som helst, till att likna ett monster eller bara som en oformlig massa som rör sig. Isen får STY, SMI och PSY motsvarande magikernas S. FYS, INT och KAR är 0. Alla värden räknas ut normalt enligt grundboken, och varelsens Kp är automatisk STO/2. Kroppsdelar är ointressanta, då de kan formas in tillbaka i kroppen. Om kroppen tar Kp-skada högre än dess totala Kp spricker isen i småbitar och runan upphör att existera.

Plats för bild.

HELOTAK – ELD, VÄRME OCH SINNEN

Till gruppen *Helotak* hör alla runor vilka härrör från magier med innehåll av eld, värme och sinnespåverkande magier.

10 VÄRMARE (YZIL), (R,F)

Runmagi
S/4 minuter
Föremålet



Värmaren värmer föremålet till vattnets kokpunkt. Om någon försöker röra vid det bränner han sig lätt, men tar inte värre skada såvida han inte håller i föremålet länge. Lättantändliga ämnen i föremålets närhet fattar eld, och vatten förångas kring det. Is smälter och förångas också så småningom.

11 ORIENTERARE (GJOT), (R,T)

Runmagi
Sx1 timmar
Föremålet



Runan hjälper bäraren att hitta ut ur till synes hopplösa situationer. Om bäraren rör sig i underjorden och aktiverar runan fungerar den på samma sätt som ett perfekt slag i Grottorientering, det vill säga han vet exakt vilken väg han ska ta för att komma rätt. Det är ändå inte sagt att detta räcker till för att ta sig ända fram, om vägen är lång kan han det behövas flera slag längs vägen.

12 RÖKBILDARE (ÛKIOL), (R)

Runmagi
Sx1 minuter
Föremålet



Runan börjar spy ut stora mängder rök när den aktiverats. Röken i sig är ofarlig, men den skymmer totalt all sikt när den är tillräckligt tjock, och orsakar retsamma hostattacker. Om föremålet hamnar under vatten under varaktigheten kommer röken att stiga upp till ytan i stora bubblor.

13 SINNESSKYDDARE (GIHR), (R,T)

Runmagi
Sx1 minuter
Personlig



Bäraren av tatueringen är skyddad emot besvärjelser som försöker påverka hans sinnen. Alla magiker som försöker lägga besvärjelser som kan anses ha en sådan effekt, måste

övervinna bärarens PSYx3, istället för hans normala PSY-värde, på motståndstabellen innan besvärjelsen kan ta effekt.

14 SINNESSTÄRKARE (TÛL), (R,T)

Runmagi
Sx1 minuter
Personlig



SINNESSTÄRKARE ger sin bärare extra skarpa sinnen. När den aktiveras väljer bäraren ett sinne som ska stärkas, och under varaktigheten påverkas hans färdigheter av det han valt. SL gör bedömningen, men +5 CL på Lyssna, Finna dolda ting eller Upptäcka fara är lämpliga. Om bäraren väljer bättre balans ökar hans SMI tillfälligt med 3. Givetvis kan även andra sinnen stärkas med runan.

En blind person kan inte få sin syn tillbaka genom runan, och en döv kan inte få sin hörsel.

15 BRÄNNARE (JOTUR), (R,F)

Runmagi
S/4 minuter
Föremålet



Föremålet blir hett som om det kom direkt ur smedjans härd, och detta påverkar alla utom bäraren. Om föremålet vidrör ett brännbart föremål fattar det genast eld, medan levande varelser tar 1T6 Kp och 1T8 Sp i skada om de vidrörs. Denna skada rör både kroppsdelens och det totala Kp och Sp.

16 ELDBESKYDDARE (SVÛL), (R,T)

Runmagi
S/4 minuter
Personlig



Genom ELDBESKYDDAREN får bäraren totalt skydd emot skador av hetta och naturlig eld. Han känner inte av hettan och tar inte skada av den. Fysiska besvärjelser baserade på hetta eller eld ger halv skada, liksom attacker från Salamandrar.

17 SMÄRTARE (RETIM), (R)

Runmagi
Omedelbar
Personlig



När ett visst villkor bestämt av magikern uppfylls aktiveras runan. Den person som för ögonblicket rör vid föremålet känner då en obeskrivlig smärta när runan överbelastar hans

känslsinne. Smärtan motsvarar 3T4 Sp som räknas bort från personens totala Sp. Under den kommande stridsrundan kan personen inte göra annat än försöka återhämta sig.

18 SÖVARE (WAMIRL) (R,F)

Runmagi
Sx1 timmar
Föremålet



Om någon varelse rör vid föremålet efter att det aktiverats kommer varelsen omedelbart att falla i sömn. Den sover till varaktighetens slut och inget utom magi kan väcka den.

19 KONTROLLERARE (GHYLT) (R)

Runmagi
Sx1 minuter
Föremålet



Om ett föremål med den aktiva runan KONTROLLERARE placerat på sig vidrör en varelse med lägre INT än 4 och bäraren av föremålet övervinner varelsens PSY med sin på motståndstabellen, får bäraren via runan fullständig kontroll över varelsen. Den lyder hans minsta kommando, men gör inget den inte blir beordrad. Bäraren kan inte använda varelsens magi, även om varelsen är kapabel att använda magi självt.

Det är möjligt att få varelsen att begå självmord eller utföra handling som den annars aldrig skulle ta sig till, den saknar helt och hållet medvetande och möjlighet att styra sina handlingar. När varaktigheten går ut har varelsen inget som helst minne av vad som skett.

MORIOTAK – JORD, MÖRKER OCH DÖD

Alla runor vilka påverkas av eller påverkar något av jord, mörker och död hör till gruppen *Moriotak*. Den används flitigt i mörkerjägares vapen, eftersom alla odöda, demoner och svartfolk är starkt förknippade med Moriotak.

10 MÖRKLÄGGARE (KORATH), (R)

Runmagi
Sx1 minuter
Föremålet



MÖRKLÄGGARE skapar ett mörker kring föremålet med en radie på S meter. Mörkert är så tillvida naturligt att det går att se i det, om man har mörkersyn. Eld, solljus eller andra normala ljuskällor kan inte användas för att röja

mörkret. Ljus med magiskt ursprung lyser dock igenom det.

11 LÅSARE (KHIER), (R)

Runmagi
S/4 minuter
Föremålet



Runan har två funktioner. Placeras den på ett lås, med uppgift att aktiveras om annat föremål än nyckeln förs in i låset, då ökar den låsets svårighetsgrad med 5. Om runan finns på en låsdyrk ökar den istället användarens CL i låsdyrkning med 5.

12 KROSSARE (KÅLTE), (R)

Runmagi
Sx1 minuter
Föremålet



KROSSARE används ibland i gruvdrift. Det är en runa som får det föremål den placeras på, eller delar av föremålet, att krossas i småbitar. KROSSAREN smular sönder ett föremål på Sx20 kg. Den är idealisk att bryta sönder starka väggar och befästningsverk, om bara magikern kan komma åt att placera runan där. Det är ingen mening med att göra KROSSARE permanent. Runan tar effekt trots att föremålet den placerats på borde bli okrossbart på grund av RUNPERMANENSen och runan omintetgörs.

13 ANDEFÅNGARE (REMDĪ), (R)

Runmagi
Omedelbar
Föremålet



Ett föremål med ANDEFÅNGARE på kan, som namnet säger, fånga en ande och binda dess själ i föremålet där runan finns. Det enda som krävs är att bäraren kan komma åt att röra vid anden med föremålet, då aktiveras runan automatiskt. Själens bara finns i föremålet, den manifesterar sig inte på något sätt.

En ande bunden till ett föremål kan ges frid genom exempelvis FÖRDRIVNINGSRUNA. Inom *Spiritismen* finns fler besvärjelser lämpliga för ändamålet.

14 FÖRSTENARE (IGÂLD), (R,T)

Runmagi
S/4 timmar
Personlig



Tatueringen ändrar bärarens hud till stenhård granit. Han får ett oerhört kraftigt skydd, men blir samtidigt vedervärdig att se på. Hans rörelse förhindras emellertid inte på något sätt, och alla hans grundegenskaper förblir de samma, förutom KAR som sänks med 10. Stenhuden bildar ett skyddande lager runt hans kropp, och ersätter naturligt skydd som tidigare fanns. Det nya skyddets absorberingsförmåga är 9 Kp och 7 Sp.

15 KNÄCKKARE (RIMDIN), (R)

Runmagi
Sx1 SR
Föremålet



När föremålet med runan aktiverad kraftigt stöter till ett annat föremål, exempelvis när det parerar en närstridsattack, sänker föremålet det andra föremålets BV med magikerns S i KNÄCKKARE. Runan har ingen effekt mot levande varelser.

16 SKÄLVARE (RZIN), (R)

Runmagi
Sx1 minuter
Föremålet



SKÄLVARE låter bäraren av föremålet skapa en mindre jordbävning genom att slå föremålet emot marken. Runan aktiveras automatiskt om stöten är tillräckligt kraftig, och alla utom magiken inom Sx4 meters radie faller omkull om de inte klarar ett SMI-slag med -10. Saker faller från bord och hyllor välter. Om jorden är lös eller skör bildas lätt ras vid klippkanter.

17 ODÖDDRÄPARE (GHRIEM), (R)

Runmagi
Sx1 minuter
Föremålet



ODÖDDRÄPARE placeras med fördel på ett vapen. När runan är aktiv ger vapnet dubbel skada åt odöda. En odöd som träffats av vapnet kan inte handla under följande SR utan står och återhämtar sig.

18 DEMONVÄKTARE (RAAH), (R,T)

Runmagi
Sx1 minuter
Föremålet



Den person som tatuerats med DEMONVÄKTAREN har ett gott skydd ifall han skulle ha turen eller oturen att stöta på en demon. Alla demonens attacker, magiska eller fysiska, får -5 CL genom att runans kraft styr undan dem, och 1 Kp och 1 Sp från varje skada bäraren emottar av en demon övergår i 1 PSY-poäng som bäraren kan tillgodose sig. Hans PSY överstiger dock aldrig hans maxvärde.

19 JORDVANDRARE (RÛDIN), (R)

Runmagi
Sx1 minuter
Föremålet



När runan aktiverats låter den föremålet obehindrat passera igenom död materie precis som om det vore luft. Detta låter bäraren fritt kasta föremålet genom en stenvägg, om han så vill. Levande varelser kan det dock inte passera. Omedelbart när föremålet trängt igenom andra sidan av det den passerar igenom upphör runan att verka. Den kan högst tränga igenom en massa av tjockleken S meter.

Plats för bild.

KONFLIKTER

Om två fasta runor tillhörande samma grupp placeras på samma föremål kan det få katastrofala följder. Det spelar ingen roll om runorna är tatueringar eller om den ena är permanent och den andra inte. Vad som sker är att de två runorna som konstant, trots att de inte är aktiva, är kopplade till sin energikälla *Irtak*, *Glemtak*, *Helotak* eller *Moriotak*, tillsammans bildar en enda runa. Eftersom de båda runorna är fungerande runor blir resultatet alltid en fungerande runa, men med vida större kraft och med okänt aktiveringskommando. Allra oftast saknar denna runa helt aktiveringskommando och tar effekt omedelbart. Exakt vilken effekt den nya runan har är också helt slumpmässigt, men en effekt som alltid förekommer när man korsar runor är att föremålet totalförstörs. Därför är det ödesdigert om något råkar gå fel med tatueringar.

En runmagiker tatueringar heller helst inte sig själv, eftersom en annan konfliktsituation kan uppstå, nämligen när två föremål med samma rungrupp vidrör varandra. Om två föremål, två varelser eller en varelse och ett föremål bärande runor från samma grupp vidrör varandra är chansen för konflikt alltid 2% per effektgrad som finns lagrad totalt i båda runorna. (Slå 1T100. Om du slår under procentvärdet har du konfliktsituation.) Om konflikt inträffar bildar runorna tillsammans en runa, och resultatet är att båda föremålen räknas som ett enda föremål när konflikttabellen ska slås.

Chansen för konflikter är en av orsakerna till att runmagin hållits hemlig av dvärgamagikerna och till att de samtidigt är mycket försiktiga med att dela ut tatueringar och föremål med runor.

Exempel: Leonijds rollperson, bergadvärgen Sigvard, har haft turen att stöta på en runmagiker och lyckats skaffa sig en runtatuering. Av en händelse råkar Sigvard en dag stöta på en dolk med en liten runa inristad. När Sigvard plockar upp dolken utsätter han sig omedvetet för en 10% chans för konflikt, då både hans tatuering och dolkens runa hör till gruppen Helotak, och deras sammanlagda E är 5. SL slår 1T100 och får resultatet 55. Sigvard har tur och överlever denna gång, men nästa gång han vidrör föremålet går det kanske inte lika bra.

KONFLIKTTABELLEN

När konflikt inträffar slår SL ett slag på konflikttabellen för få reda på effekten av konflikten.

KONFLIKTTABELLEN

Slå 1T20 för att få veta hur konflikten tar sig form. Alla E som nämns syftar på de två runornas totala effektgrad.

- 1-3.....Föremålet uppgår i energi och sveps ut i världen. Inget återstår som överhuvudtaget kan vittna för att föremålet existerat.
- 4-5.....Föremålet upplöses i en kraftig explosion som slungar jord, sten och annat material vida omkring. Den som befinner sig alldeles bredvid föremålet tar Ex12 Kp och Sp skada, och skadan minskar med 1 Kp och Sp för varje meter ifrån föremålet man står.
- 6-7.....Runan frigör den närmsta personens själ, som binds i föremålet närmast runan, annat än det med själva runan. Runföremålet upplöses i energi. Magikerns kropp är död, och kan ej återupplivas så länge själen befinner sig utanför den.
- 8-9.....Föremålet övergår i ett astralt spår, men drar samtidigt E permanent PSY av alla personer i dess närhet.
- 10-11..Runan öppnar en portal till en annan dimension. Vad som kommer ut är upp till SL, men det är definitivt inte trevligt. Föremålet löses upp i energi.
- 12-14..Föremålet löses upp i energi, och alla som står inom Ex10 meter från runan drabbas. Deras grundegenskaper minskar med totalt E per person. SL bestämmer hur.
- 15-17..Den skapade runan har ett okänt aktiveringskommando. Inget speciellt händer, men magikern ser och känner att något är fel. SL bestämmer kommando, och när det uppfylls slår han en gång till på konflikttabellen för att få veta effekten. Om slaget då blir 15-17, slår om.
- 18.....Runan startar en kedjereaktion med magisk energi, som snabbt sätter igång en *Magistorm*. Se *Magikerns handbok* för mera information. Själva föremålet löses upp i energi och ingår i stormen.
- 19.....Runan suger i sig all psykisk energi från omgivningen. Alla djur, människor och andra varelser inom E kilometer från den töms på PSY och dör. Hela naturen inom samma radie töms på PSY, och när allt är tomt försvinner föremålet själv. Området är nu ett så kallat *magidött område* och inom radien fungerar inte längre någon form av magi. Se *Magikerns handbok* för mera information.
- 20.....SL special. Spelldaren hittar på en egen effekt eller väljer en från tabellen.

SPIRITUS FAMILIARII

Eftersom dvärgiska magiker tillbringar största delen av sin tid nere i underjorden kan de inte ha riktigt samma Spiritus Familiarii som andra magiker. En falk eller örn skulle inte trivas speciellt väl i en trång grotta, och därför får en dvärgisk magiker motta lite andra djurarter, bättre lämpade för omgivningen. Demonetter ses inte heller med blida ögon av dvärgafolket, då hatet emot alla demoner är urgammalt.

Använd reglerna från *Magikers handbok* för köp av familiarii. Tabellen för Åkallad familiarii är för dvärgamagiker den som finns nedan.

Åkallad familiarii	
01-25	Katt
26-50	Uggla
51-60	Fladdermus
61-70	Grävling
71-85	Homonculus
86-95	Basilisk
96-99	Skyddsängel
00	Liten Drake

De specifika dvärgiska familiarii har egenheter som andra familiarii saknar, och även många likheter. Som alla andra familiarii besitter de en INT på 1T6+2 och har PSY på 1T6+8. Magikern kan givetvis även "se och höra genom dess sinnen". Familiariiis övriga egenskaper beskrivs nedan.

FLADDERMUS

Fladdermusen är en född grottinvånare, och är ovärdelig för många dvärgamagiker. Fladdermusen är lika hemma i de underjordiska gångarna som dvärgarna själva, och har stora möjligheter att hjälpa sin magiker att hitta rätt. Den har dessutom en oöverträffad naturlig förmåga, nämligen att se med hjälp av hörseln. En fladdermus påverkas inte nämnvärt av rök, dimma eller besvärjelser som MÖRKERLJUS. Den hittar vägen lika ofelbart ändå. Dessutom kan den med lätthet avslöja alla icke-fysiska illusioner omedelbart när den får syn på dem, och därigenom varna sin herre.

En magikerlärning emottar en liten fladdermus på bara några gram, medan en mörk ärke-magiker får en flera kilogram tung blodsugande vampyr. De små fladdermössen vilar gärna på sin bestämda plats, i skägget på sin herre. Fladdermöss har en extra egenskap.

STY	1T4+1
STO	1T4
FYS	1T4+1
SMI	1T6+12
Förflyttning	L1/F35
Vapen	1 bett
Skada	1T4
Färdigheter:	Flyga 17, Finna dolda ting 10, Lyssna 19, Ekoseende.

GRÄVLING

Grävlingen är ett trevligt djur som trivs bra i underjorden. Grävlingar ser alla ganska lika ut, men storlek och färgton kan variera en del. Det är allmänt ansett att snälla och pålitliga magiker föräras med en grävling som familiarii. Grävlingar har tre extra egenskaper.

STY	1T6+6
STO	1T6+4
FYS	1T6+3
SMI	1T6+10
Förflyttning	L10
Vapen	1 bett, 2 klor
Skada	1T8, 1T6x2
Färdigheter:	Smyga 15, Spåra 17, Simma 10, Lyssna 13, Finna dolda ting 8, Upptäcka fara 8, Mörkerseende.

BASILISK

Bland dvärgarna är basiliken, eller Kungsödlan som den kallas, ett mycket respekterat djur. Basiliken är en sexfotad, grön eller svart ödla som trots sitt draklika utseende saknar släktskap med drakarna. Alla basilisker har en medfödd förmåga att paralysera ett offer med blicken, men till vilken grad varierar. Basiliken har fyra extra färdigheter.

STY	2T6+6
STO	2T6+2
FYS	3T6+5
SMI	1T6+10
Förflyttning	L16
Vapen	1 bett, 1 Svanssnärt
Skada	1T8, 1T8
Naturligt skydd:	Kropp 4, buk 3
Färdigheter:	Spåra 8, Simma 5, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 9, Paralysera offer.

Slå en gång på tabellen för basiliskens paralyseringsförmåga.

2T20+INT	Paralyseringsmagi
5-9	ONDBLICK E1 (Nekromanti)
15-24	PARALYSERING E1 (Nekromanti)
25-34	CHOCK E2 (Nekromanti)
35-44	FÖRLAMA E3 (Nekromanti)
45+	FÖRSTENING E4 (Nekromanti)

Plats för bild.

NYA FÄRDIGHETER

I det här avsnittet beskrivs nya, utökade och bättre definierade sekundära färdigheter passande till de nya dvärgayrkerna. Färdigheterna fungerar fortsättningsvis på samma sätt som i grundreglerna och tidigare moduler.

Färdigheter

Berättarkonst (INT)

Grottorientering (INT)

Stridskonster (SMI)

Hantverk (var)

BERÄTTARKONST

Typ: Sekundär

Yrken: Högvakt, Yxbroder, Grottforskare, Lärd man, Bard, Munk, Magiker, Helare, Riddare, Utbygdsjägare.

Grundegenskap: INT

Berättarkonst är förmågan att göra en berättelse intressant och fånga sin publik i historien. En duktig berättare kan trollbinda sin publik på samma sätt som en bard med sina gyckelkonster. Om berättaren saknar kunskap om världen berättar han bara en saga, men har han färdigheter som Historia, Zoologi eller Kultur-känedom kan han berätta verkliga fakta och göra dem intressanta.

GROTTORIENTERING

Typ: Sekundär

Yrken: Krigare, Högvakt, Mörkerjägare, Yxbroder, Fältskär, Grottforskare, Lärd man, Magiker, Munk, Utbygdsjägare.

Grundegenskap: INT

Att röra sig i underjorden är mycket annorlunda än att röra sig ovan jord. Med hjälp av Grottorientering kan rollpersonen ta sig säkert från en plats till en annan genom de vindlande gångar som finns i tusental i bergens djup. En rollperson med B-FV 3 i Grottorientering kan läsa stora grottkartor, som skiljer sig kraftigt från vanliga kartor. De visar nämligen även höjdskillnader. Med B-FV 4 kan rollpersonen finna och tyda de dolda tecken grottforskarna märker ut utforskade grottor med.

STRIDSKONSTER

Typ: Sekundär

Yrken: Krigare, Mörkerjägare, Lönnmördare, Munk, Krigarmunk.

Grundegenskap: SMI

Dvärgarnas Stridskonster följer samma regler som övriga rasers, det vill säga grundreglerna. De nedanstående Stridskonsterna är komplement till de tidigare och lärs ut vid dvärgiska krigarskolor. De kännetecknas av att de är brutala och baserade på styrka snarare än smidighet.

Teknik	Grundkostnad
Ansiktsskallning	0,5
Bryta lem	3,0
Bärsärkagång	2,0
Språngskallning	0,5

Beskrivningar av teknikerna

Ansiktsskallning: Tekniken går ut på att man med sin panna slår till motståndaren och träffar honom i ansiktet. Tekniken kan bara utföra när de två kämparna står tätt inpå varandra. Eftersom träffen är i ansiktet behöver ingen träffpunkt slås, och då ansiktet oftast är oskyddat skyddar inte huvudets rustning, endast naturligt skydd och magi gör det. En person med hjälm som täcker ansiktet kan inte Ansiktsskallas. Skadan är 1T4 Kp och 1T6 Sp.

Bryta lem: Genom att gripa tag i sin motståndares arm eller ben och med full styrka bryta dess led i fel riktning kan stridskonstnären ge honom en kritisk skada i kroppsdelen. För att lyckas med tekniken krävs först ett lyckat slag på Bryta lem, som kan pareras på vanligt sätt. Om detta lyckas slås motståndsslag mellan anfallarens FV i bryta lem och kroppsdelen återstående Kp. Lyckas slaget tar kroppsdelen så mycket Kp-skada att dess tillstånd precis blir kritiskt. Oberoende av om motståndsslaget lyckas eller ej tar kroppsdelen 1T6 Sp i skada.

Tekniken kan även tillämpas på en motståndares huvud, men då måste motståndaren vara oförmögen att försvara sig eller omedveten om anfallet. I strid är tekniken praktiskt taget omöjligt att genomföra mot huvudet.

Bärsärkagång: Bärsärkagång ersätter färdigheten Bärsärkagång. Den fungerar och används på samma sätt som den sekundära färdigheten, men ingår alltså i en stridskonst.

Språngskallning: Språngskallningen riktas mot mage eller bröstkorg och utförs genom att anfallaren böjer sig och med all kraft stöter huvudet i motståndaren. Denne tar då 1T4 Kp och 1T8 Sp i skada där anfallet träffade. Anfallet tar två handlingar i anspråk, och om det lyckas förlorar motståndaren alltid en handling. Hjälmskadorna ökar Språngskallningens skada.

HANTVERK

Typ: Sekundär

Yrken: Hantverkare, Krigare, Mörkerjägare, Stenkastare, Yxbroder, Fältskär, Bard, Helare, Munk, Sjöfarande, Utbyggsjägare.

Grundegenskap: varierar

I dvärgasamhället är hantverket mycket viktigt, och få är de dvärgar som inte behärskar något hantverk alls. Här följer en uppräknings hantverk som kompletterar den i grundreglerna. Naturligtvis finns även många hantverk som inte tas upp ens här, men då är det upp till SLL att avgöra vad som är vettigt.

Teknik	Grundegenskap
Balsamering	INT
Bildhuggarkonst	SMI
Bokbindarkonst	INT
Bryggning	INT
Finnsmede	SMI
Garvning	INT
Gjutning	INT
Glasblåsning	INT
Guldsmide	SMI
Hovslageri	SMI
Juvelsmide	SMI
Konservering	INT
Lerarbete	SMI
Mekanik	INT
Repslagning	STY
Segelmakeri	STY
Smide	STY
Snickeri	SMI
Stenhuggning	SMI
Sömnad	SMI
Takläggning	STY
Träsnideri	SMI
Tygfärgning	INT
Urmakeri	INT
Vävning	SMI

OM DVÄRGAR

S om alla förstår har ett så speciellt och egendomligt folk som dvärgarna också en mycket speciell och egendomlig kultur. Att dessutom var och en av dvärgaraserna har gått sina egna vägar och bildat sina egna samhällen har naturligtvis lett stora variationer i deras inbördes traditioner, seder och bruk. Om skillnaderna eller likheterna är intressantare är kanske onödigt att spekulera i, men faktum kvarstår att det inom detta egensinnade folkslag finns många intressanta företeelser. I detta kapitel beskrivs närmare några av de mest utmärkande.

KRIGFÖRING

Dvärgafolket är normalt ett lugnt och fredsälskande folk. De håller sig till sitt och njuter av sina boplatser skönhet, sitt hantverk och sitt öl. Så har de levat sedan urminnes tider och så vill de fortsätta ha det, men som allt annat så sveper förändringens vind även över dvärgarnas riken.

I orostider förändras dvärgarnas inställning till omvärlden totalt. Oberoende av krigets orsak, om det så är drakanfall eller en dvärgakonung som är ute efter att hämnas sin sons död, så bildar dvärgarna en tät sammanslutning, det är de mot världen. Detta gäller alla raser utom strykardvärgarna, som inte har någon gemenskap att tala om. För strykardvärgarna är det oftast "var man för sig själv" som är mottot, men naturligtvis finns även här undantag.

Eftersom dvärgaraserna lever i så olika miljöer är också deras forutsättningar, och så också deras skyddsåtgärder olika. Även fälttåg tar sig olika uttryck beroende av ras. Av rena organisationsskäl har strykardvärgarna inga egna krigarstyrkor av vikt, och urdvärgarna anser sig i allmänhet stå ovanför sådant som krig. De är dessutom till bättre hjälp om de inte själva håller i yxan.

BERGADVÄRGAR

När fara hotar de underjordiska städerna där bergadvärgarna har sina hem sluts bergen åt till lufttäta fästningar där inte ens en rätta kommer in obemärkt. De stora portarna bommas för med stenblock inte ens de tyngsta krigsmaskiner förmår rubba, och alla små hål och gångar in och ut ur berget bommas igen och ställs under noggrann bevakning. Som om detta inte vore tillräckligt finns på insidan av varje port ett antal förrädiska dödsfällor, inte sällan gillrade med

magisk kraft. När väl de underjordiska städerna är slutna är det inte mycket som kommer åt dvärgarna, men som en följd av detta kan de inte heller påverka skeendena ute i världen speciellt mycket.

När bergadvärgarna drar i fält sker det bokstavligen med buller och bång. Stora vapenarsenaler töms och enorma mängder krigare rustas. Gigantiska krigsmaskiner rullas ut genom de breda portarna till dvärgariket och förunderliga mekaniska vidunder sprider skräck var än hären rör sig. I spetsen tågar den stolta dvärgiska Högvakten med sina blå fanor vajande i vinden, och efter följer ett hav av pikenerare, armborstskytter, yx- och hammarbärare och otaliga andra vapenslag. Med följer även fältskärar och underhållspersonal. Bergadvärgarna saknar totalt kavalleri, men dragdjur används bland annat för att flytta de enorma krigsmaskinerna och all materiel.

När slaget ska stå slår bergens styrkor alltid till med så stor kraft som möjligt. Detta leder ofta till att dvärgiska fälttåg snabbt har avgjorts, då dvärgarna antingen vinner en fantastisk seger eller lider ett bittert nederlag. Belägring av städer och borgar brukar i allmänhet nå ganska snabba avgöranden. Dvärgarnas teknik för att slå sönder murar och portar är oöverträffad, främst tack vare deras skickliga mekaniker och deras djupgående kunskap om byggmaterialens inre väsen.

KULLDVÄRGAR

Då tiderna mörknar och krigsröken sveper med vinden och in över kulldvärgarnas domäner söker kulldvärgarna, vilka bor utspridda över stora områden där de idkar jordbruk och hantverk, till de närmsta städerna. Dessa städer är lika ofta människostäder som dvärgastäder, även om både de förra och de senare oftast bebos av en blandad befolkning. I städerna hjälper de till med uppbyggnad av försvar och lager med proviant och materiel, och försöker bidra med sina kunskaper på bästa sätt. När kriget närmar sig spelar rasen mindre roll i de utsatta städerna.

Några egentliga arméer har kulldvärgarna inte, utan ingår då med sina trupper i människornas härar. Dvärgarnas kunskaper i smide och övriga hantverk värdesätts högt av människoarméerna. De fredsälskande kulldvärgarna drar aldrig i fält ensamma, och de som överhuvudtaget drar i fält annat än för sitt

eget försvar är fåtaliga hyrsvärd som hyrts av människofurstar.

HAVSDVÄRGAR

Ute på och i sina öar är havsdvärgarna väl skyddade från omvärlden. De får sällan besök utifrån, men eftersom omvärlden ständigt hör berättelser om dvärgarnas rikedomar händer det ibland att giriga pirater eller andra försöker sig på att komma iland. Dessa besök strandar i allmänhet redan på stranden.

Inte ens bergadvärgarnas boningar står i jämförelse med havsdvärgarnas. Deras öar är så väl befästa och isolerade att det bara krävs en hundraedel så stor mängd försvarare som anfallare för att hålla dem utanför. Långa sträckor av stränderna är täckta av fällor i olika storlek och i sinnrika konstruktioner. Mot varje typ av anfallare finns någon konstruktion till skydd, och stora grupper som går i land står oftast chanslösa. Om man vill in i en havsdvärgsstad är nog den bästa chansen man har att vara liten och osynlig, och ha ett mycket gott öga för onaturligheter i naturen.

Om havsdvärgarna drar i fält är det fråga om sjöslag, och ibland landstigningar. Motståndarna är grälver och sjöfarande människonationer, och bakgrunden varierar från gång till gång. Havsdvärgarna seglar då ut sina stora slagskepp vilka är fyllda med mekaniska konstruktioner som katapulter, avancerade rammarmar och stora arbalest, ballistar och liknande. Skeppen är stora och relativt långsamma, men de är bepansrade nästan till överdrift. Deras segel är sydda av material baserade på olika mineraler från gruvorna och helt eldfasta. De har även mycket eldfarliga klot som de skjuter på motståndarna med sina väldiga katapulter, och som exploderar med förödande effekt vid träff.

Om landstigning blir aktuell sker den precis som bergadvärgarnas anfall i så stor skala som möjligt. Havsdvärgarna vill i tidigt skede försäkra sig om seger, och därför sätter de in alla tillgängliga trupper samtidigt. Dvärgarna föredrar alltid en direkt konfrontation och anser gerillakrig vara för svaga ynkyrugar.

Plats för bild.



SKÄGGEN

Skäggen är något av en statussymbol hos dvärgarna, och det finns få saker som är så omtvistade hos dem. Utsmyckningar och flätningar av skägget påvisar inte bara rang, utan även orden, och ibland även släkte, hos dvärgen som bär skägget.

Skägget är även heder hos alla dvärgar, med möjligt undantag för strykardvärgarna. Ju längre skägg en dvärg har, desto mer respekterad är han. På det sättet får de äldre respekt i samhället, och det har hänt att dvärgakungar under historien haft skägg som varit dubbelt så långa som de själva - prydligt flätade och utsmyckade naturligtvis.

Skäggen skiljer sig markant mellan släktena, och varje dvärg känner oftast bara till sitt eget släktes skäggrang. Det krävs Kulturkännedom: (släkte), för att ha full kännedom om någon av de andra släktenas skäggrang. Skäggrangen mellan släktena har skapat komplikationer då några av släktena har precis motsatt rang.

BERGADVÄRG

Bergadvärgarna tar väldigt seriöst på sitt skägg och det händer att bergadvärgar tillbringar timmar med flätning och prydning, för att de ska se respektabla ut. Skäggen flätas inte helt, utan man flätar bara delar av skägget som prydad.

Rangordningen är väldigt strikt. Knegare får ha högst två små flätor i sitt skägg, medan läsemännen har allt från tre små flätor till två stora, beroende på inbördes rang. De styrande har alla tre stora flätor i sitt skägg, där skäggen oftast räcker dem till fotknölnarna och flätorna åtminstone till knäna. Ibland har de också ringar av mithril inflätade i skägget.

Kvinnorna har också flätor i skägget, men då högst en då deras skägg anses, eftersom långt skägg inte anses attraktivt för kvinnor. Dessutom har inte kvinnor mustasch. De hårfärgerna som är vanligast hos bergadvärgarna är svart, mörkbrunt och limgult.

KULLDVÄRG

Kulldvärgarna är de som är minst strikta med skäggrangen av alla släktena, undantaget strykardvärgarna. Eftersom deras samhällen består av köpmän och jordbrukare, samt hantverkare, är de väldigt demokratiskt styrda och behöver därför inte den strikta rangordning som andra släkten kräver.

Ofta har kulldvärgarna endast ett skägg på 10 - 20cm, och det är endast vissa gamla köpmän som dristat sig odla ett välansat skägg på över en halvmeter.

Kulldvärgarnas kvinnor rakar bort sitt skägg, och odlar endast polisonger, då omvärldens påverkan har fått dem att tycka mindre och mindre om kvinnlig hårväxt i ansiktet. De hårfärgerna som är vanligast hos kulldvärgarna är illrött och ljusbrunt.

HAVSDVÄRG

Havsdvärgarna är de som har den kostigaste rangordningen för skägg, enligt de andra släktena. Deras rang härstammar från tiden då de blev deporterade och de starkaste brottslingarna, som egentligen stog lägst i rang, tog kommandot och styrde och ställde som de ville. Detta har lett till att det idag är de som har minst antal flätor i skägget, är de som har makten.

Knegarnas skägg består av tiotals små flätor. All hårväxt i skägget är flätad, men andra utsmyckningar är läderband är ovanligt. Läsemännen har två eller tre större flätor i sitt skägg, vilka ofta är utsmyckade med pärlmorsmycken eller pärlor. Också läsemännen flätar allt skägg. De styrande har en lång, tjock, fläta som är rikligt utsmyckad med alla tillgängliga smycken. Ofta försöker de styrande övervinna de andra med sitt eget skäggs grannlåt.

Havsdvärgskvinnorna är slätrakade, då det är de som är de som tränas till simmare i släktet, och lång hårväxt i ansiktet har en tendens att sakta ner simmaren. De hårfärgerna som är vanligast hos havsdvärgarna är vitt och ljusblått. Den ljusblåa färgen tillkommer när havsdvärgarna börjar bli gamla och beror på en algsort som innehåller kobolt, som gör att hårväxten småningom färgas för förtäraren. Denna process tar tiotals år, och inverkar inte på rollpersoner som tillfälligt besöker havsdvärgarna.

URDVÄRG

Urdvärgarna är de som är mest strikta med skäggen. Det är de som har de prydligaste, tjockaste, renaste och finaste skäggen. De tar väldigt hårt på skäggväxten och lever efter principen "inget skägg - inget liv". Deras sätt att se ner på raser utan skägg har gjort att urdvärgarna ogillas och detta har skapat myter om människoätande dvärgar hos de

barbarstammar som lever närmast urdvärgarna. Dessa består oftast av halvvalv och har därför väldigt sparsamt med skäggväxt. Hos urdvärgarna är det bara de styrande som flätar all skäggväxt.

Knegarna har hos urdvärgarna precis som hos bergadvärgarna, en eller två små flätor som de kan visa upp. Det är belagt med deportering för knegare som bryter den lag som föreskriver detta. Läremännen har antingen tiotals småflätor eller tre till fem större flätor, vilka är utsmyckade med diverse metallsmycken. De styrande har tio kraftiga, långa flätor, som är så utsmyckade att man knappt ser skägget. Dessutom sätts ändarna av flätorna fast i bältet, vilket anses se mycket majestätiskt ut, även om det bara är en ursäkt för att flätorna inte ska släpa i smutsen.

Denna rangordning gäller även hos urdvärgakvinnoorna, vilket gör urdvärgarna till det enda släkte där kvinnorna har helskägg.

STRYKARDVÄRG

Strykardvärgarna har ingen inga särskilda sätt att fläta skägget, med undantag för stenkastarna (se nedan), eftersom dessa är utspridda och lever i olika kulturer och tar impulser från så många olika håll. Det finns till och med strykardvärgar som rakar av sig allt skägg, och det händer att dessa ibland tas för halvlängdsmän.

ORDNARNA

De olika dvärgaordnarna har till viss del egna utformningar av skägget efter vad som är möjligt.

Högvakten

Högvakten har skägget delvis flätat i tre smala flätor som smidigt flätats samman med varandra nere i ändorna. Detta symboliserar den tre-enighet som Högvakten anses representera: sinne, styrka och beredskap. Högvakterna bär detta skägg med stor stolthet.

Yxbröderna

Yxbrödernas skäggsmyckning är inget stort. På grund av den höga sekretessen, kan de inte utmärka sig på något uppseendeväckande sätt, utan använder sig istället av särskilda flätningar, för att de ska kunna kännas igen. Varje kontaktperson har tilldelats ett eget sätt att känneteckna sig och sina yxbröder som han håller kontakt med. Dessa har bara fått order om

att fläta skägget på ett speciellt sätt, och är omedvetna om att det finns andra som gör likadant. Det kan röra sig om allt från att fläta alla flätorna med "höger-över-regeln", till att fläta in ett svart läderband i den vänstra flätan.

Mörkerjägarna

Mörkerjägarna inneboende stolthet återspeglas mycket genom deras imponerande skägg. Redan på långt håll känner man igen en mörkerjägare på skägget och håret, som också det är flätat på ett imponerande sätt. De har genom århundradena förfinat konsten att fläta skägg, och nuförtiden sätter de flera timmar på skägget varje gång det flätas, vilket är ungefär en gång i månaden.

Skägget består av tre lager flätor. Det understa lagret har störst flätor och är också längst. Det räcker dvärgen ungefär ner till midjan. Följande lager har lite smalare flätor och räcker dvärgen ungefär till naveln. Det sista lagret är av små, små flätor som räcker dvärgen till bröstkorgen. De tre olika lagren färgas dessutom i olika färger. Det understa lagret är svart, det mellersta är rödbrunt och det yttersta är illrött. Detta skall enligt vissa lärda symbolisera mörkrets väg till blod, eller det öde som mörkrets varelser kommer att möta. Diverse symboler och smycken brukar också finnas i Mörkerjägarnas skägg.

Stenkastarna

Även de klåpaktiga Stenkastarna har en egen skäggekultur. Den är inte så invecklad, men ofta går den ut på att man helt enkelt kapar skägget rakt av, och på så sätt får man en fin, rak kant. Andra Stenkastare kan naturligtvis ha "ansat" skägget till en vacker v-stil, med en spetsig tagg i änden av skägget. Skäggekulturen hos stenkastarna är dock något de är mycket stolta över, och de gillar inte att bli hånade för deras underliga stilar. Det finns även Stenkastare som väljer att totalraka både haka och skalle, men de brukar oftast inte bli särskilt långlivade, då de anses vara ett hän, enligt andra dvärgar.

RUNOR OCH TATUERINGAR

Förutom de magiska runorna förekommer bland dvärgarna många runor och tatueringar av enbart kulturell eller traditionell betydelse. Dessa varierar från släkte till släkte, men är sådana som allmänt ges som lyckönskningar åt vänner eller som ristas in i föremål för att motverka onda makter – utan verklig effekt dock.

Dvärgarnas skriftspråk är mycket gammalt och uppbyggt kring runskrift. Det innehåller 45 runtecken som används för att beskriva uttal, medan nästan 1200 runtecken har direkta motsvarande ord, såsom järn, sten, dvärg och andra för dvärgarna viktiga och ofta använda ord. Inte alla dvärgar kan emellertid läsa eller skriva, utan det är främst bland läsemännen och de styrande som kunskaperna finns. Knegare lär sig i allmänhet bara de viktigaste runorna som behövs för det dagliga livet.

BERGADVÄRGARNA

I de stora biblioteken i bergadvärgarnas underjordiska städer förvaras stora mängder skriftlig historia, många skrifter från tiden när runorna uppstod. Den som får tillgång till dessa bibliotek inser snabbt att runskriften inte har ändrat märkbart sedan dess skapelse. De mer insatta vet vilka tecken som förut förekom, men som nu tagits bort och vilka som har tillkommit under århundradena, men i huvudsak är skriften den samma. En läskunnig kan utan problem läsa den skrift som lärda män skrev ner tusen år tidigare.

Tatuering och lyckorunor är mycket vanligt förekommande bland bergadvärgarna och används flitigt av de olika ordnarna. Varje orden med självkänsla har en igenkänningsruna som medlemmerna tatueras med. De dvärgar som är medlemmar i många olika ordnar har således en stor samling tatueringar att stoltsera med.

Vad lyckorunor beträffar så finns det många olika typer. Bergadvärgarna använder sig av olika runor som symboliserar rikedom, hälsa, framgång och andra positiva livssituationer. Dessa runor ingraveras i smycken och små amuletter och ges till vänner som tacksamhets-tecken, eller till någon som lyckönskning exempelvis vid dennes namngivning. En mörkare sida av detta är de runor som symboliserar sjukdom, fattigdom och personlig ruin. Den som finner en sådan runa karvad i sin dörrpost har antagligen smutskastat någons heder eller på annat sätt ondgjort honom.

KULLDVÄRGARNA

Kulldvärgarna besitter inga stora bibliotek, och i deras små städer kan på sin höjd en lärd man med en liten boksamling hittas. Bland kulldvärgarna är det dock vanligt att familjerna besitter gamla böcker som passerar från generation till generation, och kring dessa samlas man för att läsa historier, ofta många familjer samtidigt. På så sätt är alla kulldvärgar alltid medvetna om sitt förflutna, och om forna tiders händelser. Eftersom andelen knegare bland kulldvärgarna är rätt stor så är inte heller så många kulldvärgar läskunniga, men i tradition så lärs läskonsten ut av fader till äldste son, som kommer att få arva släktklenoden, skriften.

Som de handelsmän de är så har kulldvärgarna lärt sig att föremål med runor inbringar bättre pris än föremål utan. Därför har ungefär en tiondel av alla vapen, smycken och andra föremål som säljs av kulldvärgarna en runa inristad i sig. Det är förstas en helt effektlös runa, men vidskepliga människor kan ofta hävda att deras vapen bär en äkta magisk runa. Kulldvärgarna håller dock hårt på sin heder och ljuger inte om runan, de säger enbart att den symboliserar lycka, god jakt eller skörd, eller en stark svärdshand, precis som den också gör. Sedan får kunden dra sina egna slutsatser.

Tatueringar är inte speciellt vanliga bland kulldvärgarna, men de förekommer. Då har de oftast endast utsmyckande funktion. Bland kulldvärgarna är nämligen gruppkänslan främst riktad emot familjen och hela samhället, inte till någon enskild yrkesgrupp eller orden som hos bergadvärgarna.

HAVSDVÄRGARNA

Runor är också bland havsdvärgarna vanligt förekommande, och där betraktas de med allra största respekt och allvar, närmast religiöst. Om ett havsdvärgsskepp hamnar i storm med sitt manskap ristar man skyddsrunor i däckets, och ställer sitt hopp till dem. Om man klarar stormen tackar man sina gudar för att de skyddat skeppet, och vet att runorna drog till sig deras uppmärksamhet.

Tatueringar används bland havsdvärgarna för att markera släkttillhörighet. Varje dvärg blir vid fördelsen tatuerad med sin faders släkts tecken, och när två dvärgar ingår äktenskap tatueras de båda med sin älskades släkts tecken, bredvid sitt eget på höger axel. Detta symboliserar det livslånga äktenskapet, och det

är sagt att deras kärlek ska hålla tills tecknen skiljs åt.

Havsdvärgarna besitter sina egna bibliotek som de noggrant bevakar. De är inte lika gamla som bergadvärgarnas, men absolut lika omfattande. Hos havsdvärgarna bedrivs även försök med en typ av allmän skolgång, men den når ändå inte ut till alla. Många öar har liten kontakt med de andra, och systemen som tillämpas på en ö går helt förbi andra.

URDVÄRGARNA

Urdvärgarnas egna bibliotek omfattar urgamla skrifter och mängder magiska formelsamlingar och kodexar. Varje urdvärg behärskar magi, även om deras styrka skiljer sig åt, och eftersom runmagin är den härskande magiskolan använder urdvärgarna inga "falska" runor överhuvudtaget. Alla de tatueringar och runor som bärs av urdvärgar är äkta. Urdvärgarna är dock mycket försiktiga med att sprida informationen om runorna utanför sina egna kretsar, och det är mycket sällan magiker av andra raser fått ta del i den underliggande magin.

Varje urdvärg lär sig i unga år att läsa och skriva och det finns därför inga analfabeter bland urdvärgarna. Tvärtom så är det allra vanligast att en urdvärg kan så mycket som fyra olika skriftspråk till mästernivå, deras bibliotek innehåller nämligen mycket annat än bara dvärgiska skrifter.

STRYKARDVÄRGARNA

I människornas värld ställs strykardvärgarna inför samma problem som den övriga befolkningen, men har sällan någon bra utgångspunkt. En strykardvärg är mycket sällan en respekterad medborgare av högre klass, utan hör oftast till de lägre samhällsklasserna. Därför är det också sällan en strykardvärg har haft möjlighet att lära sig läsa och skriva, och att skriva dvärgiska är i det närmaste uteslutet. Han har heller inga större kännedomar om övriga dvärgars traditioner och om runor vet han sällan något.

I allmänhet är en strykardvärg som vilken människa av lägre klass som helst, med samma kunskaper och färdigheter. Det finns dock exempel på strykardvärgar som studerat sina bergslevande kusiner för att kunna imitera deras verk och ge sig ut för att vara just en bergadvärg eller kuldvärg, men dessa är få och sällsynta.

Plats för bild.

DVÄRGISKA TRADITIONER

Precis som andra raser har sina speciella traditioner i fråga om namngivning, giftemål, skörd, jakt, krig och annat har även dvärgarna sina. De flesta av dessa traditioner är mycket gamla och kan återfinnas redan i tiden före Urskiljandet. Därför är många av traditionerna också de samma bland alla dvärgar. Nyare traditioner förekommer givetvis också, speciellt bland de dvärgaraser som lever nära människor och fått influenser av dem. Strykardvärgarna har inga egna traditioner, utan anammar sin omgivnings kultur.

NAMNGIVNINGEN

Den första fest ett nyfött dvärgabarn deltar i är hans egen namngivningsfest. Festen hålls under första nymånen och alla släktingar och vänner till familjen närvarar. Under festen går det åt stora mängder öl, kött och bröd, men detta är inget som särskilt präglar namngivningen, utan är allmäntilligt för alla dvärgiska fester.

När alla ätit och druckit sig mätta och belåtna, vilket kan ta en hel del tid, är det dags för själva namngivningen. Ät barnet har av dess farföräldrar utsetts tre beskyddare, och dessa håller upp barnet så att alla kan se. Tystnaden lägger sig över de församlade, och de uråldriga orden uttalas. "Som med eld och järn, skydda detta barn, vars namn ska vara..." På detta vis åkallas dvärgagudarna och i det samma som de tre uttalar orden vidrör de barnet vid hjässa, mun och bröst med fingrar doppade i öl. På detta vis ska barnet skyddas, få kraft att växa sig starkt, och bli en stolt del av familjen. Hos havsdvärgarna tillkommer den rituella tatueringen av släktetecknet. Det tatueras på den nyföddes högra axel, och det är sed att de som inte skriker när de får nålsticken blir utsedda till framtida krigare.

Denna ritual är den äldsta av dvärgatraditionerna och inte ens urdvärgarna minns längre dess ursprung.

DET SISTA AVSKEDET

Trots sin långa livstid kommer förr eller senare den tid när varje dvärg kallas till dödsriket av sin gud, och lärnar de sina och jordelivet. Oberoende av yrke, ras och dödsorsak går ritualen för jordfästning alltid till på samma sätt. Jordfästningen ska äga rum innan tre dygn har förflutit. Den dödes kropp bärs ner till hans gravplats av de som stått honom närmast, hans

familj, hans krigarbröder eller hans undersåtar. I graven placeras han med huvudet vänt emot sin hemstad, eller sitt hem, om han begravs under sin stad, som brukligt är hos bergadvärgar och havsdvärgar. Hans händer placeras i kors över bringan och med honom i graven följer hans käraste ägodelar – hans vapen, hans verktyg eller något hantverk som den döde hade kärt. Därefter täcks han av stenar och jord, och man ser till att kroppen inte kan skändas av vilda djur. Slutligen säger de som vill några väl valda ord och därefter lämnas graven i fred.

Jordfästning bland dvärgarna är en rätt simpel procedur. Man återbördar den döde till sitt hem, berget. Begravningen går alltid till i stort sätt på samma vis, även med kungligheter, men då är graven ofta mer av en sarkofag, och föremålen mycket värdefulla. Därför undan göms konungagravar noga, och vaktas under de första åren efter konungens död, så att de inte kan skändas av snikna män.

ELDDOPET

En smed bland dvärgarna är den som bearbetar stålet, formar det och ger det skönhet. En smed är högt aktad och en verklig mästaremed åtnjuter nästan kungliga förmåner.

För att en ny smedslärling ska bli ett med elden som värmer hans härd och ger hans material formbarhet kräver hans läromästare att han genomgår *elddopet*. Genom att sitta en hel dag i smedjan och fylla sin själ och sitt sinne med enbart eldens glöd och lågornas hetta ska han bli ett med elden, behärskad den. När morgonen gryr leder hans mästare honom till härden där han ska placera sin hand i lågorna så lång tid han förmår. För de flesta rör det sig om endast ett fåtal sekunder, men i sällsynta fall upptäcks i det här skedet en underbar gåva, eldvänskapen. Om detta är fallet betraktas smedslärlingen som välsignad av gudarna och en född smed i själ och hjärta. Eldvänskap är dock mycket personligt, och därför stannar all kunskap om detta mellan lärlingen och hans mästare.

Den *Vilda magin* Eldvän beskrivs närmare i *Magikerns handbok*.

ÖLETS HÖGTID

Den dryck som står högst i rang hos samtliga dvärgar i alla dvärgsamhällen är nästan utan undantag ölet. För dvärgarna har ölet en oöverträffad betydelse, det är den dryck som

gudarna givit åt dvärgarna personligen, i rasens begynnelse. Den öl som dvärgar brygger är inte jämförbar med människors eller alvers öl, och deras bryggarkonst duger enbart i den situation att inget dvärgaöl finns att tillgå. Nej, det dvärgiska ölet är magiskt. Det gjuter liv i en trött kropp och det skärper sinnen till det maximala. Det är den bästa boten mot sorg och kroppsliga skador, och framför allt, det är himmelskt gott!

En dvärg utan öl är ingen dvärg, och därför är också den tid när ölet är färdigbryggt en av de allra viktigaste i varje dvärgasamhälle. Att den tiden återkommer tre gånger om året, så många gånger bryggs nämligen nytt öl, minskar inte heller på något sätt dess värde. Under *Ölets högtid*, som denna tidpunkt kallas, konsumeras enorma mängder maltdryck, till och med med dvärgamått mätt, och nästan lika stora mängder mat. Det är en tid av fest och sång, och alla kan glömma vardagens bekymmer under de fyra dagar festandet varar.

HISTORIA

För länge sedan levde dvärgarna som ett folk. De levde på vad naturen gav dem, och lärde sig använda jorden, och speciellt grottnorna, till sin fördel. Fiender hade de gott om i alverna som handhade makten ovan jord. När människan började slå rot i världen ökade denna krigsstämning hos de vänligt sinnade, om än trångsynta, dvärgarna.

De bestämde sig till slut för att isolera sig inne i bergen och dessas sinnrika grottsystem, medan världen gick sin gilla gång utanför. Förberedandet satte nu igång för det som hos dvärgarna brukar kallas Urskiljandet. Till en början var det meningen att alla dvärgar skulle isoleras på samma ställe, men man insåg snabbt nackdelarna med detta då grottnornas tillgångar snabbt skulle tyna bort vid en sådan befolkningsmängd.

Därmed bestämde de sju Bergsråden att rasen skulle uppdelas i olika ordnar, som skulle utplaceras på olika ställen runtom i världen. De mest hedersamma familjerna fick stanna i

bergens djup, där dvärgarna redan vid denna tid hade börjat rota sig. De mest opålitliga fick det grymmaste ödet av dem alla, nämligen deportering till klippöarna ute vid kusten. Dessa kom så småningom att växa till de opålitliga havsdvärgar, som man ibland kan möta i världen idag.

De dvärgiska köpmännen, som redan då var beryktade för sin girighet och sitt sätt att köpslå, fick i samma veva domen att de skulle få bli rasens ansikte utåt, och bebo de grönskande kullar som låg nedanför Urberget, där rådets medlemmar sammanträdde. Dessa köpmän spred sig inom några sekel ut över världen, och idag känns deras ättlingar igen som kulldvärgar.

I bergen bodde kvar de stoltaste och rikaste dvärgarna, men också de mäktigaste krigarna, då drakar ännu vid denna tid var vanliga i bergadjuven. I Urberget bereddets bostäder åt de sju Bergsråden, samt åt kungen som nu också fick ökad makt. Deras ättlingar är de som alla dvärgar med respekt kallar "Urdvärgar" och de symboliserar rasens stolthet och styrka. Deras släktled har på senare år tunnats av då de är förbjudna att föröka sig med "de lägre stående", och inavel inte är något de föredrar.

De övriga dvärgarna bosatte sig i bergskedjor runtom i resten av världen, och de blev de dvärgar som är vanligast idag, kallade bergadvärgar. Inre stridigheter finns dvärgasläktena emellan, men det är inget som de väljer att låta resten av världen få reda på.

Plats för bild.

BOSÄTTNINGAR

Den som hört talas om de underjordiska städerna tänker sig säkert en stad komplett med hus och byggnader med väggar och tak, men placerad inuti en stor grotta under jorden. Så är det naturligtvis inte. Bland människorna i världen utanför, där ingen har haft närmare kontakt med ett dvärgsamhälle än vad de hört i bardernas skrönor, råder många missföreställningar kring dvärgarnas boende. I detta kapitel presenteras de olika dvärgiska bostäderna närmare och deras uppbyggnad och funktion får en förklaring.

BERGENS INRE

Innanför den stora porten av bastant smidesstål, låsta med de kraftigaste av dvärgiska lås och vaktade dag och natt av starka dvärgakrigare, finns en plats få människor fått besöka, nämligen bergadvärgarnas hem, de underjordiska städerna. Det är en förunderlig plats, dels formad av naturen, dels av stenhuggarnas grova men ändå så varsamma händer. Det första som slår en besökare är den underbara naturliga skönhet som råder inuti bergen. De otaliga facklornas sken reflekteras av bergens olika mineraler och malmådror och återkastas i alla regnbågens färger. Väggarna formligen glittrar av ljus och det hela är överväldigande. Redan i huvudleden in till staden är gångarna utsmäckade med fresker och uthuggna bilder, och besökaren inser vilken otrolig mängd arbete som ligger bakom. Bilderna föreställer dvärgar i arbete, strid och i hemmets trygga härd. Det finns bilder av djur och monster, av fjärran länder och av stora rikedomar, och det hela har tagit hundratals stenhuggare hundratals år att skapa.

Den breda, välvda gången börjar efter några hundra meter slutta brantare nedåt, och på vägen passeras ett stort antal portar. Dessa portar leder till utrymmen var beredskapstrupperna ständigt finns tillgängliga, för den situation att ett oväntat hot plötsligt dyker upp. Vid varje dörr står en bister vakt som hälsar hövligt när besökaren passerar. Nedifrån gången kommer nu och då kärror dragna av oxar eller ponnyer vilka lätt passerar. Fyra kärror i bredd får plats i gången, och höjden till taket räcker till för att dra ut ett belägringstorn.

STADEN

Vid stadens huvudport stöter besökaren på ytterligare vakter, posterade vid en gigantisk stenport. Porten leder in till själva staden och är beklädd med runor – en hälsningstext eller uråldrig försvarsmekanism, vem vet? Vakterna låter besökaren passera och när han går in genom porten, som en mus genom en världshusdörr, möts han av en storslagen syn. Han är i stadens förmak, tre långa pelargångar upplysta av facklor som grenar sig åt höger, vänster och rakt fram. Rakt ovanför sig har besökaren ett fyrkantigt stenblock av enorma proportioner. Det hänger mot klippväggen i två kättingar vars länkar är av mansstorlek, och kan fällas ned framför själva stenporten på ett ögonblick och på så vis göra den omöjlig att öppna.

De två gångarna till höger och vänster är runt en kilometer långa och leder till verkstäder, smedjor och förråd. Där förvaras stora mängder råmaterial och livsmedel som förts in till staden från de bondgårdar och farmar som alltid omger en dvärgastad, och där byggs alla de stora maskinerna som används när bergadvärgarna drar i fält. Ljuset från hårdarna kastar sitt sken längs väggarna långt bort i gångarna med ett rödaktigt skimmer.

När besökaren fortsätter längs huvudleden kommer han in i dvärgarikets kärna. Det är härifrån gångar leder åt alla håll, upp och ner, vänster och höger. Dessa vindlande gångar är som gatorna i en stad, men denna stad är även byggd på höjden. Gångarna korsar varandra och delar sig, de förenas för att åter skiljas, och en person utifrån tappar lätt bort sig. Överallt längs gångarna finns dvärgarnas boningar, små och stora hålor huggna in i berget. De är inredda med vanliga möbler och alla har en eldstad, med en liten röckkanal som leder till en större – huvudkanalen som leder ut röken ur berget. De olika hålorna fungerar, precis som städernas hus, som affärer, hantverkslokaler, världshus och bostäder.

DJUPET

Den som känner staden väl kan visa besökaren alla dess sevärheter, och för dvärgarna som bott i staden hela sitt liv är där inte svårare att hitta än för en människa i dennes hemstad. De gångar som leder ner i djupet är en annan sak. Redan från tidiga år varnas de små dvärgarna för de faror som väntar nere i djupen, och de

flesta gångarna ner är tillslutna. En del är dock fortsättningsvis öppna, för där nere har dvärgarna sina gruvor där de bryter malm och mineraler. Vägen till gruvorna är väl utmärkt, och endast de mest garvade grottforskarna och äventyrarna beger sig av ner i det utforskade, dessa sökande nya malmfyndigheter, gömda skatter och spännande äventyr.

I de nedre delarna av dvärgarnas grottor finns även gravplatsen för alla de dvärgar som levat. Det är ett nätverk av naturliga grottsalår där man genom århundradena har placerat sina döda, och är en plats man vakar över och håller i största aktning. De dödas själar sägs vaka över denna plats, och ibland söker sig dvärgar hit för att åkalla sina fäder och få vägledning i en svår situation.

SKATTKAMMAREN

Högst uppe, men under en betryggande bergamassa, finns de adliga kamrarna. Där har dvärgakonungen sitt gemak, och där finns de stora biblioteken med all sin kunskap om det som varit. Högst uppe är även skattkammaren belägen, och vägen dit är bevakad av otaliga dvärgakrigare. Det är den del av staden dit den övriga befolkningen är förbjuden att gå. Precis som alla legender berättar består dvärgarnas skatt av omätliga rikedomar. Den är bevakad av mer än vakter, ty här har portarna stärkts med stark magi, och ingen utom den som kan det rätta lösenordet kan öppna dem. De personerna är dvärgakonungen, hans drottning och riksskattemästaren. Förutom dessa är den enda som känner ordet den urdvärg som placerade magin på dörren.

Biblioteken är däremot öppna för alla, liksom det är möjligt för vem som helst att få en audiens hos konungen. Dvärgarna är som folk helt annorlunda än människorna. Här finns inget slaveri, och ingen anses vara sämre än någon annan, även om vissa har mycket viktiga positioner.

KULLARNA I SOLEN

På gröna kullar mitt i en grönskande skog ligger kulldvärgarnas hem. Det är små samhällen där alla känner alla och lever i god samvaro, inte bara dvärgar utan ofta även halvlängdsmän och människor. Ett fåtal städer finns också, men då är huvuddelen av befolkningen alltid människor. Kulldvärgarna inhägnar sällan sina boplatser med murar eller palissader.

HUSEN

Vandrare blir alltid vänligt omhändertagna av kulldvärgarna. Deras värds hus står öppna, men dvärgarna förväntar sig alltid någon form av betalning. Har man inget silver får man arbeta för sitt uppehälle, men hjälp ges alla. De små husen där dvärgarna bor är mycket trivsamma. De är byggda på kullarnas sluttningar och har stora tak som går ända ner till marken och på så sätt ersätter väggar. Taken är helt täckta med jord och på dem växer gräs och ibland små buskar. Det har hänt att vandrare som kommit ifrån husets baksida har gått upp på dess tak utan att märka något, för att då få en åttuning av husets invånare. Inuti är husen rymliga och hemtrevliga, nedgrävda i marken som de är. Om husen har flera våningar, vilket ganska ofta förekommer, så är dessa våningar så gott som alltid grävda neråt hellre än byggda uppåt. Även kulldvärgarnas förhållande till jorden är starkt.

När mer utrymme behövs grävs huset bara djupare in i kullen, och med tekniker liknande gruvgrävarens stötts de nya delarna och tätas mot läckage. På så sätt får en stor kulldvärgfamilj plats i ett till synes väldigt litet hus. I vissa situationer har små gräl uppstått när två dvärgfamiljer delat en kulle och den ena råkat gräva sig in i ett sovrum eller kök hos den andra familjen. Oftast löses detta enkelt med en dörr emellan, och så slipper dvärgarna gå ut i regnet när de ska hälsa på varandra, vilket trots all sker rätt ofta.

På det hela taget är kulldvärgarnas hus väldigt lika halvlängdsmännens, men kulldvärgarna har aldrig förstätt sig på runda opraktiska dörrar och bygger vackert fyrkantigt. Dvärgahusen är också märkbart rymligare än halvlängdsmännens. En människa av normal storlek har inga som helst problem att stå upprätt i en kulldvärgs boning.

SAMHÄLLET

Kulldvärgarnas samhällen är väldigt lika människosamhällena, kanske en orsak till att raserna fungerar så bra ihop. Där finns handlare, hantverkare, jägare, bönder och andra yrkesgrupper, precis som i varje litet samhälle. En mjölnare har sin kvarn i huset med det stora vattenhjulet nere vid ån, och från smedjan hörs ringandet av hammarens slag mot vitglödgat stål. Barn springer skrattande omkring, lekande och stojande och på ången slår man det gulnade höet som ska köras in i ladnan före höstregnen

börjar. Ladan, som förresten också är inbyggd i en kulle. På grund av sin ringa storlek ogillar dvärgarna hästar, de är stora och fuliga. Ponnyer syns det dock på flera ställen i byn och likväl getter och får. Storbönderna har till och med oxar till att dra plögen över åkern.

I samhället hjälps alla åt, man kan inte vara oeniga om man ska klara sig i den hårda världen. De sjuka får hjälp av byns Örtafru, och folk kan gå till Den Lärde för att höra historier från förr, eller för att få råd i svåra frågor. Byrådet samlas i frågor som rör hela byn, och där löses tvister mellan enskilda bybor. Kort sagt, inte mycket skiljer en kulldvärgsby från de vanliga människobyarna.

URBERGETS AVGRUND

Djupt nere i urberget, djupare än bergadvärgarna någonsin tagit sig, där själva berget strålar värme och ljuset kommer från evigt självflytande lavaströmmar, där har urdvärgarna sin hemvist. Så djupt nere är magiflödena starka och där kan dvärgarna vara säkra på att få vara i fred. Förutom de själva är nämligen de enda varelserna i djupet avgrundens demoner, och dessa hyser sedan gammalt en väldig respekt för urdvärgarna. Ingen av dem har något att vinna på konfrontationer som skulle stå bägge sidor mycket dyrt.

Urdvärgarna är få till antalet, men deras höga åldrar förser dem i stället med en stor erfarenhet och livsvisdom. Detta inte minst med hjälp av de stora biblioteken som finns ner i berget vid Urskiljandet och sedan dessa forna tider förvarats där. Biblioteken är så omfattande att inte ens en urdvärg under sin livstid har möjlighet att gå igenom alltsammans, även om många tappra försök har gjorts. Kamrarna där böckerna förvaras är slutna och förseglade med magins hjälp, och inte ens den kraftigaste jordbävningen kommer åt att rubba hyllorna med den ovärdeliga kunskapen.

För att snabbt kunna ta sig till jordytan har urdvärgarna inrättat fasta transportportaler i bestämda rum i sina boningar. Genom dessa kan de snabbt och smärffritt resa upp till jordytan, där de kommer upp i en för ändamålet inrättad grotta. Grottan är dold på magisk väg, och syns inte på något sätt. Inte ens en magiker kan hitta den, om han inte aktivt söker den och vet var den borde finnas, själva magin är nämligen också dold av starka besvärjelser. Naturligtvis kan dvärgarna även ta sig upp till fots hela den långa vägen, men detta tar flera dagar i anspråk och är livsfarligt, åtminstone för en icke

magikunnig. Dessutom har urdvärgarna inte så stark fysik som sina släktingar bergadvärgarna, och tar sig därför till ytan nästan uteslutande genom portalerna.

GEMENSKAPEN

Urdvärgarna har inte något egentligt samhälle, utan de lever istället i en stor gemenskap. Inga egentliga familjer existerar, men alla är naturligtvis medvetna om vem deras fäder är, än mer än andra dvärgar till och med. Inom gemenskapen är alla inriktade på lärdom och magistudier. Knappt någonsin uppstår fejder, och då kan de snabbt lösas. I djupen har gemenskapen inga fiender förutom demonerna, vilka av fruktan för den enorma mängden samlad magisk kraft håller sig på behörigt avstånd.

Mat får urdvärgarna från jordytan, och den fraktras ner på magisk väg en gång i månaden. Vatten finns nere i stora underjordiska sjöar. Råmaterial bryter de antingen själva i sina gruvor eller skaffar vid ytan, då främst trä. Experiment har gjorts att på konstgjord väg odla växter, i magiskt ljus och med jord från ytan. Inga större plantager kan dock upprätthållas på detta vis, och dessutom är det ett ekonomiskare alternativ att byta till sig de växter man behöver vid ytan. Undantaget är dyrbara och sällsynta läkeörter och droger.

Urdvärgarnas smeder är enastående skickliga. De hettar upp sitt råmaterial direkt i de bubblande lavakittlar som naturligt finns i bergets djup, och deras verk blir redan därigenom speciella, stålet härdas annorlunda och blir starkare än i en smideshärd. Eftersom hettan från lavan är fullständigt outhärdlig för vanliga dvärgar är det endast de med sann *eldvänskap* som kan bli smeder bland urdvärgarna. De är inte många, men vanligare än bland andra dvärgar. De urdvärgiska smedernas verk finner inte motstycke någonstans, ej ens bland grottalverna.

ÖN, FORTET, DÖDSFÄLLAN

Om bergadvärgarnas städer är totalt tillslutna för fientliga trupper och urdvärgarnas boningar är omöjliga att hitta, så är ändå havsdvärgarnas öar de mest motbjudande att försöka inta. I krigstid aktiverar havsdvärgarna alla de fallor och försvarsmekanismer som finns placerade längs stränderna. De allra flesta av dessa fungerar helt självständigt, och några kan fjärrutlösas av dvärgar inne i grottans säkerhet.

Hela ön är genomkorsad av dolda gångar och underjordiska tunnlar där dvärgar kan sitta osedda och spana på de landstignande, för att i rätt ögonblick dra i spaken som aktiverar den dödliga fällan.

ÖNS ORGANISATION

Under freden är havsdvärgarna glada och nöjda bara de får leva sina egna liv. I de underjordiska städerna, egendomliga platser som påminner om de städer bergadvärgarna byggt, men i mindre skala, håller de till. De vanliga knegarna bor ofta utanför staden och sköter jordbruk eller jakt, medan läsemännen och de styrande bor inuti öns berg. Det dagliga livet skiljer sig inte mycket från bergadvärgarnas, man sköter jordbruk och hantverk medan de lärda studerar.

En stor skillnad till andra dvärgar är ändå fartygen som är en viktig del av vardagen på en havsdvärgsö. Ön kan i allmänhet inte föda hela befolkningen på jakt och spannmål, så fisket blir en viktig näringsgren, och många havsdvärgar jobbar dagligen på de stora fartygen som samlar in av havets guld. Havsdvärgar förstår sig mycket väl även på skaldjur, alger och olika simmande däggdjur när det handlar om mat.

EN LANDSTIGNING

Det var en kall morgon, brisen låg på från öster och solen höll just på att gå upp. Rakt söderut skymtade vårt mål, dvärgaön, som sades hysa ett litet, ynkligt folk men med stora rikedomar gömda. Fallah, min trogne styrman med orchiskt påbrå skämtade om att tillreda dvärg redan till lunch. Under alla mina år på Fjärran Oceanen hade jag aldrig stött på en makt som kunnat stå emot mina män och vår styrka. Ön var så gott som i vår hand.

Vi satte fulla segel och hissade blodflagg. Männen gav sina klingor en sista finputsning. Till kvällen skulle vi alla vara rika som troll. Skummet yrde kring vår stäv när vi med de andra skeppen, Klon och Freling, styrde emot en lämplig strand och förberedde landstigning. Då såg vi hur något lösgjorde sig från bergssidan och kom emot oss med ett dån. Föremålet slog ned precis bredvid Klon med ett dunder som från en åskknall. Lågor stod upp ur havet och tände eld på Klons mesan. Hela fartyget höll på att kapsejsa av den enorma våg som följde explosionen, men rätade sakt upp sig och återtog kursen. De djävulska föremålen kom flygande som hagel och vi omgärdades av ett eldhav och skakande kaos. Klons huvudmast

bröts och föll släpande i vattnet. Ännu några explosioner och sedan avtog infernot.

Jag hörde stönandet av skadade och skrek till mina män. "De tror de kan skrämra oss med lite fyrverkerier, va? Vi fick erfara värre i slaget om Tribaldian!" Jag fick genast gensvar från mina män som började lösgöra långbåten och de mindre landstigningsjollarna.

Ett öronbedövande vislande fyllde luften och jag hann få upp blicken precis i tid för att se hur något slog in i sidan på Freling. Hålet som revs upp var stort som en späckhuggares gap, och vattnet forsade in. Freling gick i sank på under en minut, jag kunde inte tro mina ögon. "Nu ger vi de små demona ett minne för livet!" ropade jag och mina män började ro för allt vad de var värda.

När vi närmade oss stranden hördes samma dån som tidigare. Fyra stora klot färdades över våra huvuden och jag såg hur Galgupp, min stolthet, splittrades i flisor och damm. Detta är galenskap, tänkte jag för mig själv. Ingen besitter sådan kraft. Just som vi nådde land slog ett av kloten ned strax bakom vår akter. Vi hoppade i vattnet och sprang upp på stranden under vilda härskrin och med sablarna viftande i luften. Med mig hade jag ännu över femtio starka män.

Vi sprang över den mjuka sanden. "Mot stenarna!" Beordrade jag. Då öppnade sig marken under Fallahs grupp. De skrek vilt när de sjönk och begravdes under sand och inforsande vattenmassor. Vi andra stannade inte, utan ökade på takten. Gruppen framför mig försvann i ett moln av sand. Deras plågade vrål ekade över stranden och när jag sakt gick fram till gropen låg de där, alla tolv, spetsade på vassa pålar fyra meter ner. "Stanna! Se er för var ni stiger!" Mitt kommando blandades med de döendes höga skrin. Jag såg mig omkring. Tjugo man återstod. De övriga låg i gropar längre bort, och vissa hade kluvits när de sprang in under träden, deras trasiga tarmar låg spridda flera meter kring dem. "Hit! Nu går vi sakta. Och se er för i varje snår!" Den lilla resten av min stolta piratskara samlades runt mig.

Vi gick långs en stig, testade varje steg och spejade noggrant efter snaror, snubbeltråd eller andra typer av fällor. När vi rundade en krök såg vi ett konstigt tecken på marken, målat i rött på en stenhäll. Det liknade en symbol som jag sett i Taniferen, för länge sedan, med en cirkel och konstiga krumelurer. Med en handrörelse beordrade jag en matros fram för att undersöka. Med darrande steg gick han

närmare, såg sig noga omkring och böjde sig ner för att ta en närmare titt. Inget hände. Han skrattade och vinkade de andra närmare. Jag släppte dem förbi mig och skulle just gå när en fågel flaxade till i buskarna till vänster. Den räddade mitt liv. Framifrån hördes en skräll som av trettio arborst. När jag vände mig emot de andra låg de alla där, genomborrade av ett eller flera arborstlod var. Alla nitton! Jag föll ihop på marken. Framför mig stod en konstig maskin som liknade en fyrkantig stock genomborrad med tiotals hål.

Jag låg så och vågade inte röra mig innan mörkret föll. Då smög jag sakta tillbaka till stranden och hoppade i långbåten. Jag var den enda överlevande piraten från slaget vid dvärgön.

Plats för bild.

FÖREMÅL

Dvärgarna är kända för sitt hantverk, och då främst för sina smeder. Dock är det inte bara smederna som är skickliga hantverkare i de dvärgiska rikena, även om den mesta mekaniken och konsten har med smidet att göra.

Dvärgahantverk är relativt ovanligt ute i den stora världen och priserna går från dubbelt till uppemot tjugo gånger priset, beroende på hantverkare och hantverk. Oftast är det vapen eller allehanda små metallföremål som efterfrågas, men även den dvärgiska tunnan är efterfrågad, eftersom den ger en speciell smak åt vinet eller ölet som lagras i den.

DVÄRGAMEKANIK

Att dvärgarna har de skickligaste mekanikerna i världen är intet tu tal om, och det är även de som står för den största delen av den mekaniska utveckling som hela tiden sker i världen. Framförallt vapen och små mekaniska saker som klockor och liknande, är vad de försöker utveckla mest.

Det finns en hel yrkesgrupp i bergadvärgs-samhället som bara jobbar med att utveckla vapen. De är inte särskilt framgångsrika, och de sitter mest och dricker öl om dagarna, men vart tionde år eller så kommer de på någonting användbart.

Utöver det är också den dvärgiska mekaniken något som få människor utanför dvärgariket förstår sig på, och det krävs stora matematiska kunskaper för att ens förstå de mindre invecklade konsterna. Dvärgarna tar dessutom väldigt sällan utbildningar som lärlingar, så läran om dvärgamekaniken stannar som en väl bevarad hemlighet hos dem.

ALLDAGLIGA FÖREMÅL

Här ges en snabb beskrivning över alldagliga mekaniska föremål hos dvärgarna. Dessa kan hittas hos de flesta dvärgafamiljer.

Klockor

Dvärgamekanikernas stolthet är klockorna. De gör små fickur och större väggur med en stor finish. Urmakarna är väldigt respekterade medlemmar av samhället och gör goda pengar på sitt yrke, då inte ens dvärgarnas teknik kan hålla en klocka levande mer än drygt ett år. Dvärgarna är dessutom väldigt beroende av

klockan, eftersom de annars inte har något större begrepp om tiden, nere i de mörka tunnarna.

Lås

Alla inbrottstjuvars skräck är ett välsmitt dvärglås. Låssmederna konstruerar dessa lås så skickligt att det i många fall - där det inte handlar om "massproducering"- är nästan omöjligt att dyrka upp ett dvärgasmitt lås.

Låsen har olika mekanismer, och det skiljer sig mycket från lås till lås hur de öppnas. Vissa har t.o.m. säkerhetssystem mot dyrkar, som resulterar i att dyrkarna går av när de förs in i låset, utan att låset blir obrukbart.

Låsens mångfaldhet leder också till att nycklarna har väldigt varierande utseende, och ibland kan man inte ens se att det är just en nyckel det gäller.

Hiss

Dvärgarna är också ett av de få folkslag som verkligen har gjort underverk gällandes hisstekniken. I många mindre dvärgastäder är det inte vägar, utan hissar, som leder mellan de olika våningarna av hus.

Hissarna är konstruerade på sådant sätt att det knappt krävs någon kraft för att hissa upp eller ner sig i dem. Många hissar används dessutom som frakthissar och kan skötas manuellt på avstånd.

Stenkrossar

För att lättare forsla den brutna stenen ut ur grottorna har dvärgamekanikerna vid de underjordiska floderna uppfört stenkrossar, där de med vattenkraft och krossar byggda av mithril krossar de stenblock som kommer in till grus. Gruset forslas därefter ut ur grottorna på vagnar som går på räls, dragna av underjordiska djur, tämjda av dvärgarna.

Rälsarna

Genom hela underjorden, på de större dvärglederna, går långa rälsar där dvärgarna fraktar saker. Det är allt från handelsvaror till stenkross och metaller som forslas, och målet är olika för varje vara.

Rälsarna är en av de orsaker varför bergadvärgarna har klarat av isolationen. De har snabbt kunnat exportera de varor som det varit brist på i en del av riket.

KRIGSMASKINER

Dvärgarna använder många krigsmaskiner i sin krigsföring, och naturligtvis är de flesta bättre än de motsvarande hos människorna. Katapulterna kastar större stenar, ballistorna och *Mar Thäkerna* skjuter långa spjut mot fienden. Belägringstornen är bättre konstruerade och murbräckorna är tyngre och slagkraftigare.

Dock är det väldigt sällan just murbräckor och belägringstorn används, eftersom dvärgarna är fullt nöjda med att sitta under jorden och regera där. Om de mot förmodan måste bekämpa någon där, är ändå torn och murbräckor verkningslösa. Tekniken finns dock.

Ingen vidare beskrivning av dvärgarnas krigsmaskiner följer. För exakta värden, se *Krigarens Handbok*.

FÄLLOR

De dvärgaskatter som dväljs i djupen är alla noggrant skyddade av sinnrika fällor. Dvärgarnas något morbida humor kommer väl till pass just i utformningen av dessa, och flera av dem är direkt dödliga. Få är så skickliga att de kan nalkas en gammal dvärgaskatt utan att förolyckas i de fällor som finns utsatta runt skatten.

Speciellt fällor med invecklade mekanismer, som utlöses av bland annat nedtryckbara golvplattor, är dvärgarnas favoriter. De kan få korridorer att falla lodrätt, och väggar att slå ihop. Dessutom är många av dessa fällor självglirande.

Fällbyggarna är utstöringar i dvärgsamhället som har valt att tillbringa sin tid kring kungaskatterna. De har vikt sitt liv att vakta dessa med sin intelligens, och efter ett livs arbete är det inte ens många drakar som kan ta herraväldet över skatterna.

SMYCKEN

"Allt är inte guld som glimmar, men det mesta som gör det är värdefullt", som ett gammalt dvärgaordspråk säger. Dvärgar är förtjusta i grannlåt, vilket också återspeglas i deras smyckeskultur. Många dvärgar använder smycken, gärna i guld eller mithril, med någon ädelsten ingjuten i arbetet. Olika smycken har olika betydelser, och nedan följer de i stora drag.

Ringar

Ringar bär dvärgarna oftast på fingret eller inflätade i skägget. De är oftast av guld, mithril eller silver, och beroende på vilket, påvisar de välfärden hos dvärgen som bär dem. Denna kultur finns speciellt hos kull- och urdvärgarna.

Halsband

Både män och kvinnor bär halsband i dvärgarikena, och hos alla släkten förutom hos havsdvärgarna (och strykardvärgarna) är det halsbanden som visar ifall en vuxen dvärg är gift eller inte. Ju värdefullare halsband, desto längre har han varit gift.

Armband

Det smycke som anses mest feminint hos dvärgarna är armbanden, och inga dvärgmän med någon heder i kroppen använder armband. Dock är de väldigt populära att ge som gåva. Antingen som nidegåva åt sin fiende för att smäda honom, eller som trolovningsgåva åt en dvärgmö.

Diadem

Ogifta dvärgmör bär från 5 års ålder vackra, sirliga diadem i sitt hår. Dessa ska återspegla den oskuld som de utstrålar som ogifta. Om kvinnorna inte gift sig innan de fått skägg, vid ungefär 25 års ålder, tar hon bort diademet, eftersom hon då ändå är vuxen nog att ta vara på sig själv.

Skäggsprydnader

Dvärgarna flåtar in allt möjligt i sina skägg. Man kan finna allt från guldtrådar till halsband pryddigt, estetiskt inflätade i skägget. I skäggen kan också troféer och krigsbyten sitta. Gamla dvärgakrigare kan till och med gå omkring med orchskallar inflätade i skäggen. Dessa tillhör dock oftast mörkerjägare.

Accessoarer

Bälten, knappar och broscher är något som används flitigt hos dvärgarna, bara för att visa upp den välmåga man bär på. Ofta ser man även broderade mantlar och västar. Dvärgarna är dock inte lika villiga att visa upp denna välmåga när de är "i världen utanför", eftersom de andra folkslagen (speciellt alverna) har ett rykte om sig att vara tjuvaktiga.

DVÄRGAVAPEN

Dvärgarnas vapen är kanske det som gjort dem så fruktade i strid, och gett dem det barbariska rykte som de har i vissa delar av världen.

Nedan följer en beskrivning över de vapen som är vanliga i dvärgasamhällen. Håll i åtanke att det endast är fulllärd dvärgasmeder (B-FV 4) som har skapat dessa vapen och den bonus som detta medför är inräknad i vapnet.

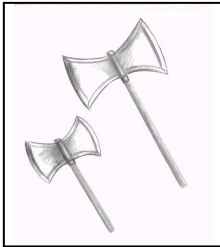
FÖRKLARING AV VAPEN

De nya vapnen beskrivs kortfattat med utseende, användning och specialfunktioner.

Rak Thökk

Den klassiska dvärgiska dubbelyxan. I princip är det bara en vanlig stridsyxan med dubbelegg, som med sin ansenliga tyngd, gentemot den vanliga stridsyxan, gör mer skada. Detta vapen används främst hos bergadvärgarna, då det är deras släktvapen.

Rak Thökk finns också i en tvåhandsvariant, men är för tung och otyplig för att vara vanlig eller ändamålsenlig. Den kallas då för *Do'Rak Thökk*.



Thökk

Thökk är en stridsyxan, där eggen smitts med flera vassa taggar för att lättare bryta igenom rustningar. Thökk tillfogar inte mer skada än en vanlig stridsyxan, men dock mer smärta. Dessutom hör den till de få närstridsvapen som har PV.

Detta är ritualvapnet förde invigda i Yx-bröderna. Våldigt många drak- och trolljägare använder också vapnet just p.g.a. dess penetrerande egenskap.



Firah Thökk

Den havsdvärgiska fjärilsyxan, *Firah Thökk*, är ett vapen som används av just havsdvärgarna för att hålla inkräktare borta vid närattacker på deras befästningar. Istället för den sedvanliga huggskadan orsakar fjärilsyxan en "rivskada", orsakad av de två yttersta piggarna på eggen.

Fjärilsyxan är formad tvärtemot en vanlig yxa, alltså halvmånsformad egg, men vänd andra vägen, så att ändarna är utåt. Yxan är väldigt lätt och därför smidig för havsdvärgarna att bära med sig på sina öar. Den tynger heller inte ner bäraren avsevärt under simturer, och den tillverkas oftast i något annat material än järn, då järn tenderar att rosta efter kontakt med vatten.

De värden som står för *Firah Thökk* gäller för en fjärilsyxa gjord i brons.



Ghorak

Dvärgarna upptäckte under den tiden när de stora krigen varade, att de små morgonstjärnorna inte hade någon större effekt mot troll, drakar och annat otyg, så dvärgasmeder bestämde sig för att utveckla en större variant med namnet *Ghorak*, vilket betyder "krossaren" på gammeldvärgiska. Detta bastanta vapen gjorde att dvärgarasen slutligen överlevde, och än idag är det många som bär en *Ghorak*, trots att det allmänt anses vara ett otypligt vapen.

Nåk Rih

Detta är ett vapen som inte är så vanligt i dvärgasamhället, då det är fruktansvärt svårt att hantera. En lång stav med tre gissel fästade i änden, är utseendet för *Nåk Rih*, som dessutom är väldigt invecklat att smida.

Det faktum att de tre gisslarna har en tendens att trassla ihop sig, gör vapnet impopulärt hos de flesta. De som använder det hänvisar dock till den avsevärda skadan som vapnet tillfogar sitt offer.

Det finns väldigt få *Nåk Rih* kvar i världen, och nästan hälften av dem är artefakter som används av Mörkerjägarna. För övrigt gäller samma fummelregler som för andra kättingvapen med tillägget att gisslarna har 5% chans att trassla ihop sig per slag. Om så sker minskar användarens CL med 5.

Tyrak

En utvecklad stridhammare med större huvud och två användningsområden, är vad dvärgatekniker tagit fram i *Tyraken*. Dess huvud består dels av det vanliga hammarhuvudet som krossar och dels av en kraftig, avsmalnande pigg, som lättare penetrerar rustningar.

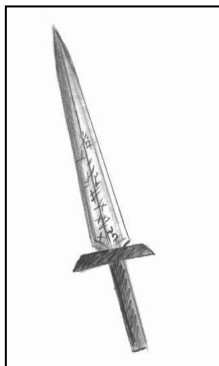
Tyrak används mestadels av bergadvärgarna, och är det andra närstridsvapen som har ett penetreringsvärde. Detta gäller bara den spetsiga ändan.



Sogord

Sogord är kulldvärgarnas rituella kortsvärd, som de får vid sitt mandomsprov, som infaller i en ålder av 25 år. Svärdet ser ut som ett kortsvärd, men har ett bredare blad, som ofta är täckt av ceremoniella runor.

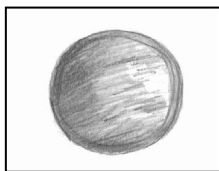
Svärdet har en lång tradition hos kulldvärgarna, och är väldigt långt vad *Rak Thökk* är för bergadvärgarna, då *Sogord* är ett arv från tiden innan splittringen. De flesta handelshusen hos kulldvärgarna har ett *Sogord* i sitt släktvapen.



Dhrakk

Havsvärgarnas lätta, runda lädersköld kallas för *Dhrakk* och är gjord av läder från deras boskap som är ett slags vattenbufflar med tjock hud, som anpassats för den hårda miljön på klippöarna.

Sköldarna är gjorda helt i härdat läder, utan stärkande trästomme, för att de ska kunna transporteras i vatten utan större svårigheter. Skölden brukar oftast bindas fast på ryggen vid sådana tillfällen.



Magar

Den sköld som vanligtvis förknippas med dvärgarna är den stora rundskölden, som är den sköld som används främst av bergadvärgarna. Det är den vanliga runda träplattan med en järnbeslagen mitt.

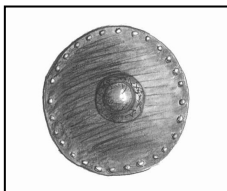
I järnet på mitten av skölden finns ofta symboliska runor ingraverade, som ofta berättar om fältslag och strider som sköldbäraren varit inblandad i. En bergadvärg tar aldrig upp sin döde kamrats *Magar*, utan det är en hederssak att den begravs med honom.

Ghrakk

En annan av havsvärgarnas sköldar är *Ghrakk*, som är utmärkande för armborstsskyttarna uppe på krönen på havsvärgarnas försvarsverk.

Ghrakken är en sorts specialformad pavisé (bågskyttesköld) för armborstsskyttar. Dess begränsade rörelseförmåga vägs upp av skyddet den ger.

Ghrakken är oftast en järnbeskodd träplatta, som tack vare sitt höga brytvärde håller stånd mot de flesta anfall som kan göras från längre avstånd. I närstrid är dock *Ghrakken*, p.g.a. dess tyngd, inget att räkna med, och därför monteras ofta dessa sköldar fast i själva försvarsverken.



Rak Thåk

Dvärgamekaniker jobbade länge och väl med att effektivera armborsten, då man ansåg att automatarmborsten var för dåliga i strid, då deras genomslagskraft inte var vad man önskade. Därför utvecklades *Rak Thåk* som är ett slags dubbelarmborst, där de två järnbågarna är fastgjorda som ett kryss. Vapnet är otympligt att bära med sig, men har en väldigt effektiv verkan när det går att avfyra två lod utan omladdning. Dessutom fungerar laddningsmekaniken så, att båda strängarna laddas samtidigt.

Detta vapen används mycket av havsvärgarna, när de är tvungna att försvara sig på korta avstånd. Också bergadvärgarna använder *Rak Thåk* mycket ofta.

Mar Thåk

Det vapen som havsvärgarna använder helst, när det gäller att hålla utbölningar borta från deras domäner är den stora *Mar Thåken*. Den är ett stort armborst, som ett mellanting mellan ballista och arbalest.

Det kan skjuta iväg sina projektiler flera hundra meter ut över vattnet, och dess genomslagskraft kan ibland sänka mindre skepp. Det är på grund av detta vapen som inte många vågar anfalla havsvärgarna med något annat än en stor flotta, oberoende om dvärgarna vore kraftigt underbemannade.

En *Mar Thåk* kräver två dvärgars bemaning för att överhuvudtaget kunna användas.

Khag

Den dvärgiska bågen *Khag* är det enda projektilvapen dvärgar någonsin har uppfunnit, som inte har en uppladdningsmekanism. Det uppfanns av en grupp utstötta bergadvärgar, som hade tjänstgjort som smeder i samhället. När de sedan var tvungna att ta hand om sig själva i skog och mark, upptäckte de att armborst inte var särskilt bra för jakt, p.g.a. dess långa laddningstid. Dock var ingen av dem så förfaren i träarbete att de kunde tillverka en båge, men de uppfann istället en legering av järn och tenn, som var utmärkt för ändamålet.

Resultatet är dagens *Khag*, som är en pilbåge i en slags järnlegering. Den är naturligtvis tyngre och svårare att spänna, men speciellt hos strykdvärgarna har den fallit i smaken, då den påminner dem om deras ursprung.

NÄRSTRIDSVAPEN OCH SKÖLDAR

	Kp	Sp	STY	Längd	Vikt	BV	PV	Pris
Rak Thókk	1T10+3	1T6+1	14	0	6	13	-	1500
Rak Thókk (2H)2T10+5	1T8		35	1	10	13	-	3500
Thókk	1T8+1	1T8	14	0	5	11	1/2	2500
Firah Thókk	1T6	1T8+1	11	0	2	9	-	600
Ghorak	1T10+2	2T8+2	33	1	8	15	-	2250
Nák Rih	3T8+3	3T8+3	35	1	10	13	-	6000
Tyrak	1T6+1	1T10	10	0	3	15	0/1	1000
Sogord	1T6+3	1T4	7	0	2	15	-	500
Dhrakk	-	1T4	3	-	2	11	-	200
Magar	1T4	1T6	11	-	7	12	-	1100
Ghrakk	1T6	1T4	26	-	22	21	-	2400

AVSTÄNDSVAPEN

	KP	SP	STY	Räckv.	Vikt	Laddn.	PV	Pris
Rak Thûk	2T6+2	1T8	32	225m	8	6 SR*	2/2	3500
Mar Thûk	4T8+4	2T6	Spec.	550m	20	10 SR	5/3	10000
Khag	1T8+1	1T6+1	32	150m	5	0 SR	1/1	1200

MAGISKA ARTEFAKTER

När dvärgafolket var ungt var magin i dess ådror ännu stark och mäktig. Det var under den tiden som mörkerjägarna hade sin storhetstid, och då byggdes de stora underjordiska städerna, ett arbete som hade varit närmast omöjligt utan magin. På den tiden skapades många mäktiga magiska föremål, de dvärgiska artefakterna.

Än i denna dag berättas legender i alla dvärgasamhällen om stenhuggare som högg ut hela bergasalar under några få veckor, om krigare som ensamma trotsade stora demoner och gick segrande ur striden, om föremål som kunde styra vind, regn och eld. Dessa historier har naturligtvis bätrats på en del under århundradena, men i alla legender finns ett korn sanning.

De allra flesta magiska artefakterna är sedan länge förlorade för världen, förstörda och försvunna i bergens och havens djup. Men ännu finns där några, ett litet fåtal gömda i världens olika hörn, eggande fantasin hos dvärg och människa, och lockande äventyrare ut för att söka. Var nycklarna till dessa föremål ur forntiden finns är det naturligtvis ingen som vet, men sägner berättar om onda kulter, mörkeralver och drakar.

En sak är säker. Den som lyckas få tag på en av de dvärgiska artefakterna kan räkna med att dels få stor makt, och dels bli vida känd och omsjungen av barder i århundraden efter sin död, precis som de forntida legenderna.

Samtliga besvärjelser på alla artefakter har SIGILL, PERMANENS och NEXUS.

Londins Eldyxa

Bakgrund: I de fjärran bergen härskade i urtiden isdemonerna. Deras blick var fruktansvärd och kunde frysa en människa till en levande staty som de sedan bevarade i sin park av frusna vidunder. Alla flydde bergen och de låg öde, helt i demonernas våld. Sedan kom Londin.

Londin var en krigare med fyra oxars styrka och med modet hos en grottbjörn. Han svingade en yxa som lyste röd i natten, och som sades vara välsignad av gudarna. Londin trotsade ensam isdemonerna, tog sig in i deras fästning och dräpte dem alla med hjälp av sin yxa. Efter att alla demonerna gått sitt öde till mötes frigjorde Londin alla själar de hade fångat med sin yxas kraft. Bergen var befriade och dvärgarna kunde återvända.

Utformning: Eldyخان är en tvåhands Rak Thökk med grepp av ädelträ. Yxhuvudet lyses upp av ett rött sken som dock bara syns i mörker. Nedanför huvudet sitter tre dvärgarunor, och i skaftets nedre ände finns ett metallklot som ger vapnet ytterligt bra balans.

Krafter: De tre runorna på Eldyخان är LYSARE, KÖLDBESKYDDARE och BRÄNNARE. Vidare finns på yخان ORÄDD och JÄTTESTARK. Sist men inte minst finns på yخان en ANTIMAGI E20 som alltid är aktiv.

Mästersmedernas städ

Bakgrund: När guden Axrer gav dvärgarna smideskonsten skänkte han dem även ett städ med magiska krafter ingen kunde förutse. Allt som smiddes emot städet blev oförstörbart och fick en eller flera magiska förmågor. Mot detta städ smiddes många drakdräparvapen, innan det gömdes undan för evig framtid av urdvärgen Heriek. Han insåg vilka fruktansvärda krig alla vapen från städet skulle kunna leda till och ville på detta sätt skydda världen.

Utformning: Mästersmedernas städ är ett vanligt städ helt och hållet i den underbara metallen mithril. Det är oförstörbart och glimmar som av en inre kraft. En hantverkare känner alltid vördnad för städet, även om han inte vet vad det är.

Krafter: Ett föremål smitt emot städet blir oförstörbart såväl för magi som för fysisk åverkan. Det får även tre besvärjelser till E10. Dessa får inte smeden välja utan kommer slumpmässigt. (Det vill säga, SL väljer eller slår.)

Minotaurhövdingens trofé

Bakgrund: En gång i tiden överfölls ett sällskap dvärgar ute på spaning av en övermäktig hord orcherkrigare. De slogs väl men höll på att gå under när ett band minoturer uppenbarade sig. Orcherkrigarna var ingen match för de åtta storväxta minotaurerna, utan tog snabbt till harvårjan.

Som för att tacka för sitt liv gjorde en dvärgamagiker som varit med, men inte kunnat agera i striden på grund av en skada, en mäktig trofé åt minotaurhövdingen av orcherledarens skalle. De två svor att deras klaner aldrig skulle dra vapen mot varandra.

Utformning: Minotaurhövdingens trofé är skallen av en gammal orcherkrigare. Den har aldrig gulnat trots sin ålder, och kan förfrysas

sina åskådare av skräck. En liten runa pryder hjässan.

Krafter: Trofén har Glemtakrunan SKRÅM-MARE ingraverad. Den har också besvärjelseorna JÄRNHUD och TANKELÄSNING till E15.

Bäraren till trofén kan under inga omständigheter göra något för att skada en dvärg. En dvärg kan heller inte under några omständigheter göra något ämnat att skada bäraren.

Damgons värn

Bakgrund: För länge sedan när drakarna kämpade om herraväldet över djupet med dvärgarna fanns det en dvärgakung vid namn Damgon. Vid ett kritiskt tillfälle i kampen mot drakarna, när en vildsint jorddrake var på väg att utplåna hela Damgons armé lyckades konungen ändå samla sitt folk till en sista motattack, och med en viljestyrka mäktig vilken drake som helst, nedgjorde man slutligen jorddraken. Damgon lät då kalla till sig de bästa runmagikerna och smederna i riket, och lät smida av drakens järnhårda fjäll en helrustning åt sig. Rustningen användes aldrig, eftersom Damgon dog en kort tid efteråt, och idag finns den begravnen tillsammans med honom i hans gravvalv.

Utformning: Rustningen är sirligt utformad och prydd med fyra stycken runor över bröstet. Den ser ut som en svart helmetallrustning, med den skillnaden att färgen är mattsvart istället för blanksvart. Dessutom finner man Damgons släktvapen ingraverat på högra axeln.

Krafter: Damgons värn är en synnerligen mäktig rustning, som spelarna förslagsvis inte ska få värna över själva, utan endast få till läns för något viktigt uppdrag. Rustningen har STO 8 och är försedd med följande runor: LYFTAREN gör rustningen mycket lättare (endast 20kg) än den annars skulle vara. MODINGJUTARE, som ger -5 på skräcktabellen. ELDBESKYDDARE ger bäraren immunitet mot all naturlig eld. Dessutom är rustningen ingraverad med runan SKÄLVARE, med den skillnad att jordbävningen utlöses när bäraren slår högra handen i marken.

Damgons värn absorberar 15KP och 8SP.

Basiliskens huvud

Bakgrund: Den störste dvärgahjälten som någonsin levat, Ghotaar Mörkerbane, gjorde många mäktiga saker. Han dräpte drakar, demoner och allsköns svartfolk. Trots detta var

det en liten basilisk som bragte honom om livet. Ghotaar förstenedes när han såg in i basiliskens hypnotiserande ögon, och sekunden senare var han en staty, orörlig som urberget.

Ghotaars äventyrarvän, tjuven Lenatar, klarade dock av det som Ghotaar inte kunde. Med nedsänkt blick närmade han sig basiliskan bakifrån och skilde huvudet från kroppen med ett enda slag. Därefter sparade han huvudet i en säck och återvände till Ghotaares hemtrakter, var han lämnade huvudet som en sorgedåva till dvärgahjältens familj.

Ingen ville dock ta hand om huvudet, och det glömdes bort, tills en dag en mäktig runmagiker fick nys om det. Han sökte inte upp det, och med stängda ögon etsade han in en runa mellan ögonen på basiliskskallen, och skulle lindra ögonens förstenede verkan. Dock hade något gått snett, och basiliskens huvud hade sin förstenede egenskap kvar, med den skillnaden att runan nu istället fångade själen inne i huvudet på basiliskan, istället för att låta den dö.

Utformning: Basiliskens huvud är mycket riktigt en basiliskskalle, där ögonen bevarats i sitt ursprungliga tillstånd. Mellan ögonen på den sitter en runa, men den som ser den, ser antagligen det sista som händer honom i livet.

Krafter: Basiliskens skalle kan precis som förut förstena folk, med den skillnaden att den nu, med en förvriden form av runan ANDEFÅNGARE istället för att helt döda offret, endast fångar dess själ så den binds till huvudet. Som SL kan du i sådana fall låta spelaren, vars själv blivit fångad, samtala med de andra instängda själarna.

Plats för bild.