

Drakar och Demoner

ALVER



ALVER

KONSTRUKTION:
JOHAN SJÖBERG
MICHAEL STENMARK

REDIGERING:
HENRIK STRANDBERG

GRAFISK FORM:
HÅKAN ACKEGÅRD

ORIGINAL:
HÅKAN ACKEGÅRD, ÅSA HEDENSKOG

ILLUSTRATIONER:
HÅKAN ACKEGÅRD, ÅSA HEDENSKOG,
MICHAEL STENMARK, SVANTE RENDAHL

OMSLAG:
ROTTERMUND

PRODUKTION:
NILS GULLIKSSON

Repro och tryck: Tryckproduktion, Västerås, Copyright © 1993 Target Games AB

Jag skulle vilja rikta ett stort tack till följande personer; David Hanson (som vanligt för hjälp med kartorna), Svante Rendahl (för diverse genomläsningar och hjälpen med vissa illustrationer), William S. Burroughs (för att han skrivit den bok som har minst med alver att göra), kort-hajarna på Koklubb och Gabriella.

Johan Sjöberg
Lidingö, augusti 1993.



Innehåll

Alverna	4	Gråalv	23	Seder och bruk	37
Släkterna	4	Injir	24	Eldsdansen	37
Grottalv	4	Mörkeralv	24	Solfesten	38
Gråalv	6	Skogsalv	24	Det eviga äktenskapet	38
Högalv	7	Alven som rollperson	24	Enolion	39
Injir	8	Karaktärer	25	Varani	39
Mörkeralv	9	Den mänskliga	25	Bosättningar	40
Skogsalv	10	Den upphöjde	25	De vita tornen	40
Alvgrupperingar	11	Livsbejakaren	25	Städerna under jorden	41
Alvsmeder	11	Naturens beskyddare	26	Beskrivn. av en typisk port ..	41
Skolorna	11	Ondskans hantlangare	26	De besjälade skogarna	46
Amari — naturmystikerna	12	Sökaren	26	Heliga lundar	46
Stammen	13	Utstött	26	Allseende tjärnar	46
Amari och skogens innev	13	Alvyrken	27	Sataris byar	46
Invigningsceremonin	13	Dödsbringare	27	Mörkeralvernas borgar	48
Cerini — krigarna	13	Dödsdansare	27	De flytande öarna	51
Bevararna	13	Hantverkare	28	Föremål	53
Dödsbringarna	14	Helare	28	Alvisk klädedräkt	53
Dödsdansarna	15	Injirkrigare	28	Grottalver	53
Skogens andar	15	Jägare	29	Gråalver	53
Dödsdansen	15	Krigare	29	Högalver	53
Mistali	15	Mistali	30	Injir	53
Mistali och havet	15	Mörkerbroder	30	Mörkeralver	53
Striden	16	Spejare	30	Skogsalver	53
Utseende	16	Trädformare	30	Alvdroger	54
Trivani	16	Vindvävare	31	Alvbane	54
Flygödla	16	Expanderade Regler	32	Artali (öronblomma)	54
Hamnskiftare	18	Avancerad rytt	32	Björnbräken	54
Alviska arméer	19	Alviska namn	34	Dimsvamp	54
Gråalver	19	Om alver	34	Dårört	54
Grottalver	19	Krigföring	34	Himmelsblomster	54
Högalver	19	Injir	34	Inirtilon (andeträd)	54
Injir	19	Satari	34	Kvickrot	55
Mörkeralver	20	Frisyrer	35	Månört	55
Skogsalver	20	Grottalver	35	Siterblomster	55
Hur du skapar en alv	22	Gråalver	35	Varulvsbot	55
Bakgrundspoäng	22	Högalver	35	Vindelrot	55
Ras	22	Injir	35	Vinterblomma	55
Kön	22	Mörkeralver	35	Alviska föremål	55
Syn och hörsel	22	Satari	35	Alvvapen	59
Socialt stånd	23	Färgsymbolik	35	Artefakter	62
Startkapital	23	Symboler	36	Antarias mantel	62
Ålder	23	Tatueringar	37	Leriol	62
Särskilda förmågor	23	Tatueringarnas kraft	37	Londorianios lyra	64
Grottalv	23	Olika tatueringar	37	Narniors stav	64



ALVERNA

Den typiske alven är något längre än en människa och spensligt byggd. Han har rena, vackra anletsdrag, ofta något avlångt ansikte och oerhört len och fin hy, då han aldrig kan drabbas av infektioner eller sjukdomar. Hans ganska stora spetsiga öron torde vara det enklaste sättet att känna igen honom på för människorna. Hans ögon har, precis som ormars och katters, ovala pupiller vilket har gjort att vissa människokulturer har kommit att betrakta honom som en "vildmarkens demon". Normalt saknar han skäggväxt, men det förekommer i enstaka fall hos vissa medlemmar av skogsalvsstammar. Hår- och ögonfärg varierar mellan de olika släktena.

Samtliga alver har mycket god syn och hörsel. Under normala ljusförhållanden ser alverna ungefär dubbelt så bra som människor och då deras ögon är oerhört mycket mer ljuskänsliga än människornas ser de lika bra en stjärnklar natt som en människa gör mitt på dagen. I totalt mörker är de dock helt hjälplösa, precis som människorna.

Alverna har en fysisk uthållighet som vida överskrider övriga humanoiders. De behöver endast fyra timmars sömn per natt och uthärdar utan negativa effekter mycket höga och låga temperaturer. Dessutom kan de marschera långa sträckor utan mat och vila.

Trots att alverna är välsignade med, vad människorna tycker är, evigt liv åldras de givetvis fysiskt, men åldrandet är utsträckt över en så enorm tidsperiod att det knappast går att uppfatta för en människa. Självklart ser inte en alv som är tiotusen år gammal ut som en tvåhundraårig alv utan den äldre alven är betydligt mer fårad och präglad av den ytterst påtagliga ondskan som omger dem.

SLÄKTENA

Det finns flera olika alvsläkter som alla härstammar från de förstfödda, men av olika anledningar kommit att utvecklas på olika sätt och under sina långa vandringar, valt att slå sig ned på olika platser i olika miljöer. Nedan beskrivs de mest intressanta alvsläkterna kortfattat.

GROTTALV

Det som skiljer grottalverna från sina släktingar gråalverna och skogsalverna är att de valt att leva skilda från naturens förtrollande skönhet för att i stället tillbringa sina liv djupt ner under bergen i sina hallar och smedjor som lysas upp av magiska eldar, glödstenar och ljus som brinner med evig låga.

Utseende: Grottalverna är något kortare än skogsalverna. Deras hy är mycket blek och de har brunt hår och bruna ögon. De klär sig i bruna eller ljusa kläder, normalt förstärkta med läder på knän, armbågar och axlar. De smider sina egna, ypperliga rustningar vilka de ikläder sig var gång en strid nalkas.

Uppträdande: Under de många åren i underjorden, med ständiga sammandrabbningar med svartfolk, dvärgar och andra underjordiska varelser, har grottalverna kommit att bli ett ganska krigiskt folk som inte tvekar att ta till vapen för driva bort innevärnarna i de områden i underjorden som de själva anser sig kunna ha nytta av. De är också ett ytterst misstänksamt folk och de släpper väldigt sällan in besökare i sina boningar varför de har blivit ett mytomspunnet folk. Mycket få personer vet hur det ser ut i grottalvernas boningar.

Förmågor: Då de till viss del lever i mörker, även om bostäderna och smedjorna är upplysta, har de utvecklat ett förstklassigt mörkerseende. Med en i princip hur liten ljuskälla som helst ser de mycket bra, men i totalt mörker ser de ungefär som en människa utrustad med en fackla skulle göra. Dessutom har de ett ofelbart orienteringssinne under jorden och villar aldrig bort sig.

Hemvist: 5, 8

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: varierar

Grundegenskaper **Typvärde**

STY 2T6+3 10

STO 2T6+5 12

FYS 3T6+1 12

SMI 3T6+2 13

INT 4T6 14

PSY 3T6+1 12

KAR 3T6+2 13

KP 12

SB ±0

Färdigheter **FV**

2 Nävar (1T3) 5

1 Spark (1T6) 5

Kastspjut 4

Spjut 5

Svärd 8

Smyga 5

Gömma sig 6

Upptäcka fara 14

Klättra 4

Förflyttning: L10/S8

Naturligt skydd: Inget



GRÅALV

Långt ute på de stora världshavens oändliga dyningar lever gråalverna sitt liv, till största del avskärmade från resten av världen, ombord på sina enorma flytande öar och snabba fartyg, goldinerna. Ytterst sällan lämnar de sina boningar av någon annan anledning än handel.

Utseende: Gråalverna är kortare än de övriga alverna, anpassade till ett liv på haven. Deras hår är grått, liksom deras ögon. De är ganska mörkhyade, ett resultat av deras liv på haven, men trots det ofta hårda vädret ser de inte det minsta väderbitna ut. De klär sig i impregnerade skinnkläder.

Uppträdande: Gråalverna är ganska tillbakadragna, nästan blyga, och saknar behov av kontakt med andra än sina stamfränder. De trivs bäst i ensamheten, ständigt på färd mot okända mål, en av de få saker som intresserar dem. Nya upptäckter är någonting som kan hetsa upp den äldsta och visaste gråalv. Någonting som en gång har upplevts måste dock vara mycket speciellt för att en gråalv skall vilja uppleva det igen.

Förmågor: En gråalv kan inte bli sjösjuk oavsett omständigheterna.

Hemvist: 12, 13

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: varierar

Grundegenskaper **Typvärde**

STY 2T6+3 10

STO 2T6+3 10

FYS 3T6+2 13

SMI 3T6+1 12

INT 4T6 14

PSY 3T6+1 12

KAR 3T6+2 13

KP 12

SB ±0

Färdigheter **FV**

2 Nävar (1T3) 5

1 Spark (1T6) 5

Båge 4

Svärd 6

Smyga 6

Gömma sig 6

Upptäcka fara 9

Klättra 14

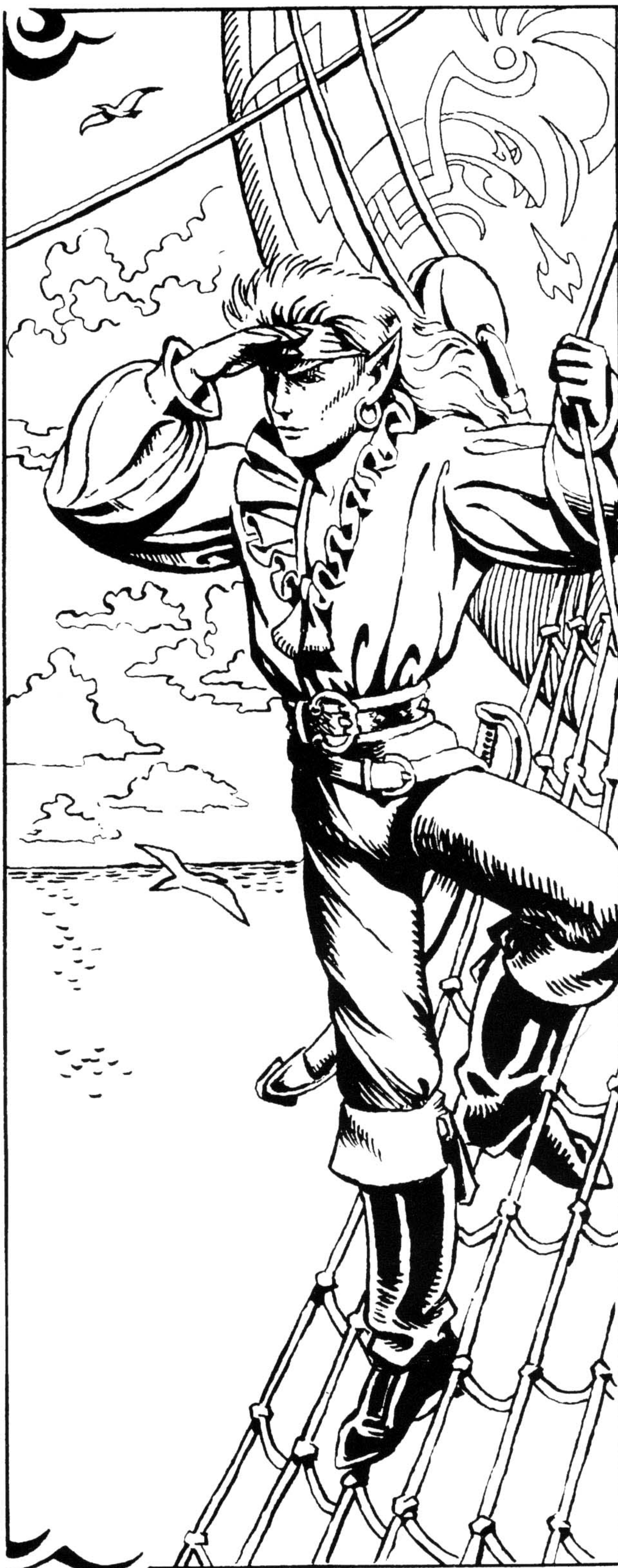
Navigera 6

Simma B5

Sjökunnighet 19

Förflyttning: L10/S8

Naturligt skydd: Inget



HÖGALV

Mitt ute på oändliga, öde slätter, i de mest avlägsna vildmarkerna, reser sig enorma benvita torn utan synbara fönster eller portar. Där lever högalverna, de förstföddas ättlingar, utan någon som helst tanke på vad som händer i världen utanför.

Utseende: Högalverna är mycket långa men inte särskilt kraftigt byggda. Deras drag är mycket rena och de är oerhört vackra på ett skrämmande sätt. Särskilt obehagliga är deras så gott som alltid helt uttryckslösa ögon. De enda tillfällen som ögonen ger uttryck för några känslor och vaknar till liv är när de blir attackerade eller uppnår högre kunskaper på ett område som tidigare varit höljt i dunkel. Det vanligtvis svarta håret hålls ofta på plats av något slags pannband eller diadem. De klär sig i luftiga kläder i mörka färger.

Uppträdande: För länge sedan förlorade högalverna tron på yttervärlden och valde att avskärma sig från den i sina vita torn. Distanserade från den övriga världen har de kommit att förlora respekten för livet och för andra varelser och ser sin existens endast som en möjlighet att vidga sina redan enorma kunskaper. Därför uppträder de, de få gånger de stöter ihop med andra levande varelser, mycket överlägset och arrogant, låtsas knappast om att de andra varelserna finns där. Det enda som kan fånga deras intresse är en lärd med intressanta åsikter och stora kunskaper. Det föds inte längre några nya högalver, utan det finns ett mycket begränsat antal.

Förmågor: Högalverna är mycket gamla vilket också har givit dem möjlighet att utveckla sina psykiska krafter. Samtliga högalver har förmågan att kommunicera med telepati och att genom telekinesi lyfta föremål som väger upp till PSYx3 kg utan PSY-kostnad eller färdighetsslag. De flesta behärskar också åtminstone två, vanligtvis flera, magiskolor.

Hemvist: 4G, 9G, 12G

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: varierar

Grundegenskaper **Typvärde**

STY 2T6+2 9

STO 2T6+11 18

FYS 2T6+1 8

SMI 3T6 11

INT 6T6 21

PSY 6T6 21

KAR 3T6+2 13

KP 13

SB +1

Färdigheter **FV**

2 Nävar (1T3) 3

1 Spark (1T6) 3

Båge 3

Svärd 4
Smyga 2
Gömma sig 2
Upptäcka fara 15
Klättra 3
Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget



INJIR

Injir, hästbröderna, är det näst största av skogsalvs-släktena. De lever tillsammans med sina hästar på de vidsträckta slätterna och i de djupa skogarna, på de frusna ödemarkerna i norr och i de oländiga bergen. Aldrig stannar de på samma plats längre än de känner lämpligt utan de flyttar ständigt sina läger från plats till plats. Deras skicklighet på hästryggen är legendarisk



och otaliga är de fiender som fallit för pilar avlossade från hästryggen.

Utseende: Injir låter sitt rödorange eller bruna hår växa långt och sätter upp det i svans eller flätar det. De är något kortare än de vanliga skogsalverna, satari, men de är mer stryktåliga och kraftigare byggda. Tatueringar och kroppsmålningar är vanliga hos injir och de målar även sina riddjur. De har ofta ett flertal armband, medaljonger och halsband i ben, metall och läder. De klär sig sparsamt i mycket enkla kläder av djurhudar och har sällan mer än ett par byxor på sig. Med sig bär de ständigt sina stora knivar, ceril och asti, och bågar.

Uppträdande: Injir är de mest krigiska av alverna, undantaget mörkeralver. Främlingar betraktas med yttersta skepsis. De slår obarmhärtigt till mot förbipasserande som de anser passerar för nära deras läger och de ger aldrig en strid förlorad utan kamp till sista blodsdroppen. De är ganska lättretliga och tappar lätt besinningen om de provoceras, men i stridens hetta är de alltid i total kontroll. När de spenderar tid med sina hästar är de mycket lugna, stillsamma och harmoniska.

Förmågor: En injir kan aldrig bli avkastad från en häst, (men kan mycket väl ramla av). Dessutom uthärdar injir kyla och värme betydligt bättre än andra alver. De klarar av temperaturer från -40°C till $+40^{\circ}\text{C}$ utan negativa effekter.

Hemvist: 2G, 3G, 4G

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 10-100

Grundegenskaper **Typvärde**

STY 3T6 11

STO 2T6+5 12

FYS 3T6+1 12

SMI 3T6+2 13

INT 3T6+3 14

PSY 3T6 11

KAR 3T6+1 12

KP 13

SB ± 0

Färdigheter **FV**

2 Nävar (1T3) 5

1 Spark (1T6) 5

Båge 5

Svärd 4

Kniv 5

Smyga 5

Gömma sig 5

Upptäcka fara 10

Klättra 8

Rida 10

Förflyttning: L10

Naturligt skydd: Inget

MÖRKERALV

I enorma borgar och slott högt uppe i bergen lever mörkeralverna ett liv avskärmat från yttervärlden. De enda tillfällen när de beger sig av från sina borgar är när de tillsammans med svartfolksarméer drar ut för att härja, ödelägga och plundra.

Utseende: Mörkeralverna är långa, smala och har likblek hud. Deras kinder är insjunkna och de ger ett tårt intryck. Detta till trots besitter de en imponerande styrka. Kindbenen är höga och deras övriga drag är mycket skarpt markerade. Ut över deras axlar och ned för deras ryggar svallar deras benvita eller korpsvarta hår. Ögonen, vilka alltid är obehagligt stirrande, har visserligen den ovala pupillen men den syns inte då hela iris är svart. De bär alltid kläder i svarta, vita eller gråa nyanser och deras svarta rustningar smids i av svart stål eller galvorn och förses med demonliknande utsmyckningar.

Uppträdande: Då de nästan föraktar livet självt ser de till sin uppgift att utplåna skönhet, ljus och liv. De anser sig oerhört överlägsna andra varelser och uppträder föraktfullt och nedvärderande. Särskilt illa tycker de om andra alver vilka de anser vara hycklare som inte kan se världens sanna ansikte. De utnyttjar svartfolken och gör även sitt bästa för att utnyttja de krafter som till stor del format deras värderingar och syn på omvärlden; Kaos. För att tjäna sina syften så förslavar

de mängder av människor, alver och dvärgar som de tvingar att slita ofattbart hårt.

Förmågor: Inga speciella

Hemvist: 5

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: varierar

Grundegenskaper **Typvärde**

STY 2T6+6 13

STO 3T6+4 15

FYS 2T6+4 11

SMI 3T6+1 12

INT 4T6 14

PSY 4T6 14

KAR 2T6+3 10

KP 13

SB +1

Färdigheter **FV**

2 Nävar (1T3) 5

1 Spark (1T6) 5

Armborst 4

Svärd 6

Smyga 7

Gömma sig 7

Upptäcka fara 10

Klättra 8

Förflyttning: L11

Naturligt skydd: Inget



SKOGSALV

Skogsalverna, eller *satari* som de kallas, ett av de tre alvsläkter som intimt förknippas med skogen, lever som jägare och samlare djupt inne i de enorma skogar som finns i *Drakar och Demoners* värld. Där formar de träden efter eget behag och bygger slott och hela byar i trädens kronor. Det är så gott som omöjligt att hitta en skogsalvsby om man inte vet exakt var man skall leta. Deras klädsel och enorma kännedom om skogen gör att de kan undvika kontakt med humanoider om de så önskar.

Utseende: En skogsalv är ungefär lika lång som en människa, men betydligt spensligare byggd. De har blont, ofta ganska långt, hår med en lätt ljusgrön färgton. Deras kläder är naturfärgade i brunt och grönt, vilket gör dem ytterst svårupptäckta. När de går till strid utanför sin naturliga hemvist skogen bär de istället kläder i starka klara färger. Kläderna är alltid mycket enkla och funktionella. Deras vapen är spjutet, bågen och svärdet.

Upptäckt: Skogsalverna skyr främlingar och betraktar inkräktare från säkert avstånd dolda bakom träd och buskar. Inkräktare med uppenbart fientliga avsikter elimineras ur bakhåll med en välriktad pil. Andra leds bara på villovägar av alverna, bort från alvernas boningar och ut ur skogen. Det är i princip omöjligt att hinna upp en alv som flyr genom sin skog om man inte använder sig av magi.

Förmågor: En skogsalv har +10 i CL på färdigheterna Götta sig och Kamouflage då de befinner sig i skog

Hemvist:	2G, 3G
Vanlighet:	Ovanlig
Antal:	varierar
Grundegenskaper	Typvärde
STY	2T6+4 11
STO	2T6+6 13
FYS	3T6 11
SMI	3T6+3 14
INT	4T6 14
PSY	3T6+1 12
KAR	3T6+2 13
KP	12
SB	±0
Färdigheter	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Pilbåge	8
Svärd	5
Smyga	8
Götta sig	7
Upptäcka fara	9
Klättra	12
Förflyttning:	L11
Naturligt skydd:	Inget



ALVGRUPPERINGAR

Det finns ett flertal typer av alver som är väldigt intressanta och som inte betraktas som en skilda slakten. Det kan röra sig om exceptionellt skickliga krigare, smeder och alviska mystiker. Vissa av dessa grupper beskrivs i följande kapitel.

ALVSMEDER

Tillsammans med dvärgarna är alverna de skickligaste smederna i *Drakar och Demonersvärld*. Visserligen har de lärt så oerhört mycket om härdning och olika legeringar av varandra under århundradena att det egentligen är svårt att säga vem som lärt vad av vem, men trots det är en sak säker; de smider båda de mest ypperliga föremål, de främsta av sitt slag. Dvärgarna gör kraftiga, funktionsdugliga föremål medan alverna gör vackert utsirade, skickligt smidda föremål oöverträffade i skönhet.

Alvernas smeder arbetar djupt under jorden i sina verkstäder, hallarna, vars miljö gjorts uthärdlig med hjälp av magi (trots det är det otroligt hett, temperaturer upp till +50°C är inte ovanliga). Där smider de sina föremål med hjälp av vackra, välbalanserade verktyg över vulkaniska härdar och lågor av brinnande gas kontrollerade av besvärjelser som ständigt förnyas av deras magiker och som kontrolleras av mästersmederna. Sedan hamras föremålen till mot städ av varierande storlek. Många av mästersmederna är dessutom magikunniga så att de själva kan förnya besvärjelserna.

SKOLORNA

Eftersom smideskonsten är fylld av så oerhört många olika element, så många att inte ens en alv kan lära sig att behärska dem alla till fulländning under sin livstid, har det bildats ett antal skolor, *foria*. Dessa sysslar var och en med sina specialiteter, exempelvis silver, metaller eller juveler. Över alla skolor står Meriol-a-raenia, Mästersmedernas råd, som träffas en gång vart femte år för att hålla överläggningar och de har särskilda inspektörer som ständigt dyker upp i alvsmedjor världen över för att övervaka processerna och kontrollera att allt görs korrekt.

Till de bonusar som nedan anges vid de olika föremålen och metallerna skall dessutom alltid adderas en bonus beroende på hur skicklig smeden är. Endast gesäller anses ha FV lägre än 16. De flesta alvsmederna har åtminstone FV 20 i Smideskonst.

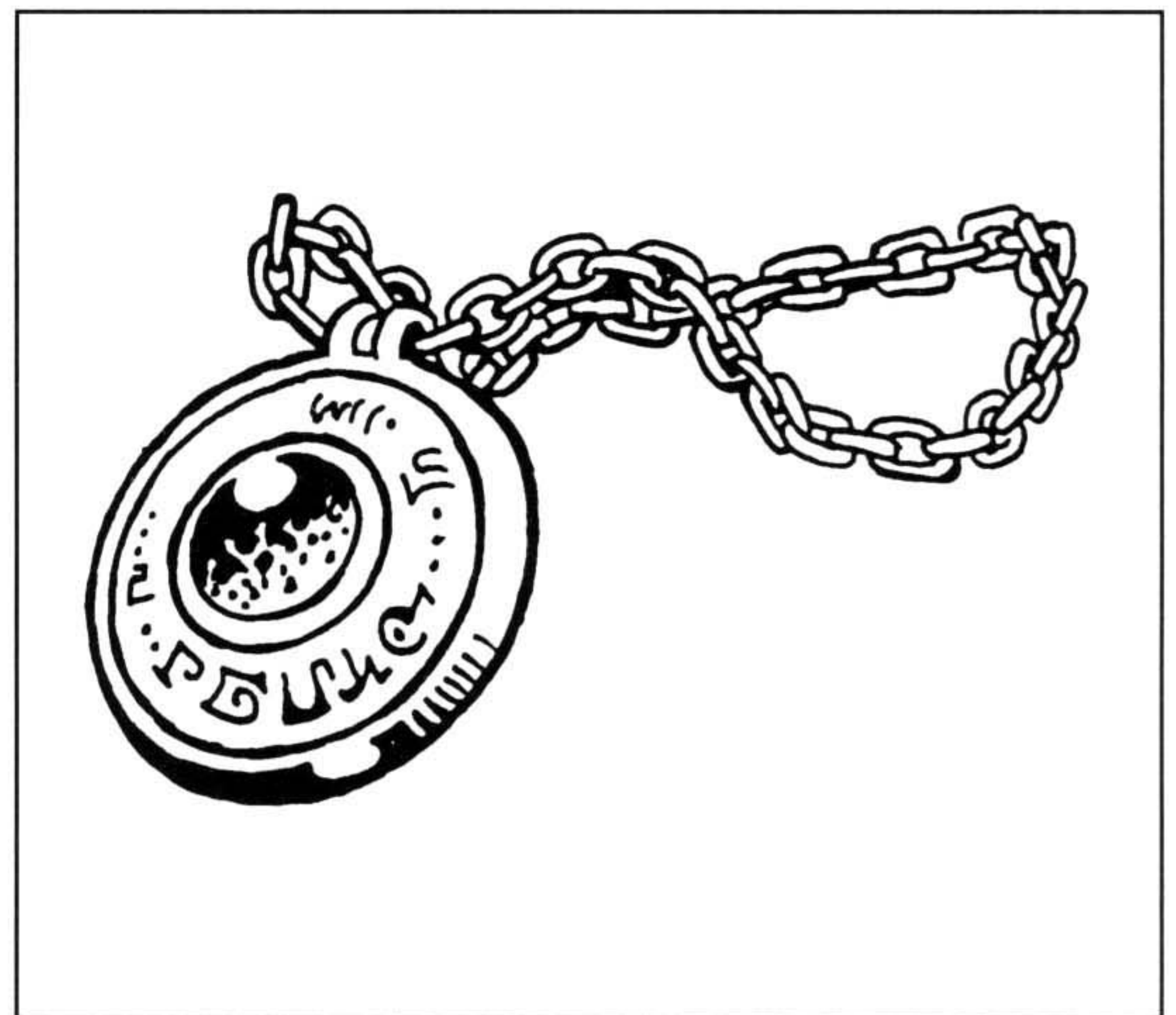
Silversmederna

Detta är den *foria* som gjort alvernas hantverk och framförallt förädlingsteknik så känd. Det är silversme-

derna som med okända metoder framställer den ypperliga metallen mithril, måneid. Föremål smidda av mithril får vikten halverad, rustningars abs ökar med 1, vapen ökar BV med 5 och vapen med egg och stickvapen ökar sin skada med 2.

Det var även alvernas silversmeder som en gång behärskade konsten att framställa galvorn, den starkaste kända metallen, men den konsten gick förlorad till mörkeralverna och det sägs att de bland dem finns endast tre smeder som vet hur man skall bearbeta metallen. Föremål tillverkade i galvorn (svart gryning) får sin vikt minskad till en tredjedel, rustningars abs ökar med 3, vapens BV ökar med 8 och egg- och stickvapen ökar sin skada med 3, övriga vapen med 1.

Silver (*caroli*) används främst för enklare föremål som koppar, fat, bestick och liknande då mithril är så mycket starkare och vackrare. Föremål smidda av silversmederna är på grund av sin övernaturliga skönhet värda 5 gånger så mycket som om motsvarande föremål skulle ha tillverkats av mänskliga smeder.



Guldsmederna

Alverna använder inte guld (*malor*) så mycket för dess värde som för dess skönhet. *Malor* används nästan uteslutande till smycken och andra mindre föremål som förses med fantasieggande utsmyckningar. Ofta gör de infattningar av de ädelstenar som juvelsmederna smider. Guldsmedernas *foria* är den minsta men de gör de föremål som, efter mithril och galvorn, är mest eftertraktade eftersom dvärgarna inte gör guldföremål då de värdesätter guld mer i dess myntform.

Föremål smidda i *malor* av alviska smeder betingar otroligt höga priser, upp till femton gånger mer än motsvarande föremål smitt av mänskliga smeder.

Metallsmederna

Trots att mithril är den ypperligaste metallen finns det fortfarande ett antal metaller som är väldigt användbara, exempelvis järn (aeli), stål (laeron), brons (fealor), tenn (yoni) och koppar (doeli). Alverna anser dock de flesta av dessa metaller, exempelvis stål, som matta och tråkiga, men trots det används de i stor utsträckning till framför allt vapen då de faktiskt är mycket starka metaller. Med fealor och doeli gör man kolumner, portar, statyer, innertak och annan inredning. Grottalverna älskar de bägge metallernas glans vilken de anser påminner om gyllene eld.

Till metallsmedernas hallar kommer de unga lärjungarna för att lära sig smideskonstens grunder, innan de får vandra vidare och lära sig att smida silver, guld och mithril. Trots att vissa anser att medlemskap i forian inte är så prestigefyllt är dess arbete nödvändigt för de andra foriornas överlevnad.

Juvelsnidarna

Alverna är det enda folk som känner juvelsnideriets innersta hemligheter. I juvelsmedernas verkstäder smider man verkligen juveler genom att utsätta mindre ädla mineraler för extrem hetta och magiskt tryck. Här görs alvernas favoritjuveler aloinor, gröna ädelstenar som av de dödliga kallas "alvhjärtan". Man smider också diamanter, rubiner, safirer och opaler vilka man inte uppskattar lika mycket. Särskilt diamanterna betraktar man föraktfullt som fåniga och trista, men de lönar sig väl i handeln med människorna varför man fortsätter att tillverka dem.

Glassmederna

Förutom att glassmederna blåser glas till sköna former och skulpterar det till undersköna föremål arbetar man också med en del ovanliga material som exempel palarion. Palarion är ett mycket hållfast, flexibelt material som ibland har använts till att göra kraftfulla bågar trots att de enormt höga kostnaderna gjort det omöjligt att masstillverka dessa överlägsna bågar. En båge gjord i palarion får sin räckvidd dubblad och sin skada ökad med 2 (om du har *Krigarens handbok* ökar även penetreringsvärdet med 1/2).

AMARI — NATURMYSTIKERNA

Ytterst få alver föds som amari, och mycket få är de alver som har träffat någon amari under sitt liv. Vissa alver föds dock med ett mer eller mindre starkt kall att söka sig till naturmystikernas stammar och leva tillsammans med dessa i en total harmoni med naturen och dess varelser. Det är så amari har skapats; av alver som har känt att de velat leva sitt liv på ett annat sätt än som



satari eller injir och därför gömt sig för att leva skilda från dessa.

Amari är en grupp skogsalver som har format sitt liv i en ytterst nära samklang med de dolska naturkrafterna. De söker sitt ursprung i naturen genom en intim närhet till den och dess varelser. Kraftfälten som binder samman verkligheten är amaris tummelplats där deras astrala kroppar spenderar mycket stor del av sin tid med att utföra hisnande konststycken, leka intima lekar och utkämpa strider mot inkräktande krafter. Amari är de absolut främsta besvärjarna bland skogsalverna och många magiker söker sig hit för att lära sig att expandera sin förmåga.

STAMMEN

En amaristam består av mellan 10 och 50 individer, ytterst sällan fler. De lever i mindre byar som påminner mycket om de byar som satari bygger i trädens kronor. Bosättningarna är väl dolda, både för människor och alver och den närmaste omgivning brukar vara förtrolad med magi så att t. o. m. den skickligaste alvspårare villar bort sig och inte hittar fram till byn. Om man väl kommer till byn, vilket förmodligen endast sker av misstag eller tack vare ordentlig tur, så är det i alla fall så gott som omöjligt att inse att man ovanför sitt huvud har en by.

Amari klär sig enkelt. De använder naturfärger i blå, grön eller vit färgskala. Ständigt bär de med sig ett större antal små behållare i form av pungar, askar och mindre säckar då de gärna samlar olika slags örter och droger när de strövar omkring i skogen.

Dagarna ägnas åt meditation och kunskapssökande samt åt att freda den del av skogen som de betraktar som deras.

AMARI OCH SKOGENS INNEVÅNARE

Amari lever i mycket nära harmoni med skogens varelser och naturväsen. Satyrer, nymfer, irrbloss och andra älvfolk söker sig instinktivt till amaris byar och lever helst i dess omedelbara närhet. Dels för att det medför en trygghet för båda parter och dels för att de uppskattar varandras sällskap. Även kentaurer, träddrakar och urträd sägs vara amaris bundsförvanter. Det berättas otaliga sägner om hur ”självaste skogen rest sig” mot inkräktare.

INVIGNINGSCEREMONIN

Amari är inte bara en stam, det är ett sätt att leva i förhållande till naturen och dess varelser. En alv som inte fötts till amari kan därför endast bli amari om denne känner mystikens och magins kall, naturkrafternas dragning och har det rätta sinnelaget. Om man önskar bli en amari måste man först hitta en amaris-

tam, vilket kan vara nog så svårt, och sedan klara de prov man ställs inför av stammens äldste.

Invigningen sker på vinterhalvåret, under årets längsta natt. Ty till skillnad ifrån andra alver som hyllar midsommar ser amari denna natt som den kraftfullaste tidpunkten på året då alla andar suger kraft ur den kalla vinternattens renhet. De som skall invigas bär vita kåpor medan amaris äldste bär kåpor i visdomens blå färger. Efter en natt av ceremoniella reciteringar, invigningsriter, gemensam meditation och prövning i de yttre kraftfälten är så den nytillkomne en fullvärdig medlem av stammen.

CERINI — KRIGARNA

Amari är visserligen en ytterst fredlig stam, men också en fredlig stam måste kunna försvara sig i orostider. Därför finns cerini, krigarna. Cerini är krigare beväpnade med de farligaste av kända vapen. Skarpare än någon svärdsegg och mer träffsäkra än någon pil är de vapen som deras vältränade psyken utgör. Cerini är alla mycket skickliga magiker som behärskar en eller flera magiskolor närmast till fulländning. Deras studier har varit koncentrerade på offensiva besvärjelser, vilket är det som gör dem så farliga. När cerini går i strid gör de det nästan alltid tillsammans med satyrer, kentaurer och älvor på deras sida.

BEVARARNA

De flesta högalverna är fullkomligt ointresserade av vad som händer i världen utanför deras vita torn. De vill inte befatta sig med verkligheten som tränger på utifrån. För att hindra eventuella intrång, stoppa inkräktare och bevara den harmoni och det lugn som råder i de vita tornen har man skapat bevararna. Deras uppgift är helt enkelt att beskydda tornen från eventuella angrepp och, om det krävs, utplåna tänkbara fiendliga varelser i tornets närmaste omgivning. Man skulle kunna kalla bevararna för högalvernas elitgardien, men också för ett slags upprätthållare och väktare av en svunnen tid.

Bevararna är de enda högalver som tränar sig i vapenbruk, uteslutande med stångvapen, men de behärskar trots det oftast ett stort antal offensiva och defensiva besvärjelser. De klär sig, till skillnad från övriga högalver, alltid i klart rött. Oftast består deras klädsel endast av en fotsid kappa med vida ärmar.

I strid är bevararna ytterst farliga, eftersom de kan angripa sina motståndare på så många olika sätt genom de besvärjelser de använder sig av. De utplånar alltid sina fiender till sista man och de utplånar också spåren av deras existens. De enda som de inte omedelbart attackerar är andra alver. Dessa kan också, vid ytterst sällsynta tillfällen, få besöka tornen.

Då bevararna är de enda högalver som någonsin egentligen lämnar tornen under längre tidsperioder är de också de enda som kan komma att lockas av yttervärlden och dess mysterier (den rollperson som är högalv är också sannolikt en föredetta bevarare). Det finns berättelser om att det vid något tillfälle hänt att hela patruller avvikit och aldrig återvänt till sina torn.

En typisk bevarare

Grundegenskaper

STY 12 INT 23 KAR 14
 STO 21 SMI 13 KP 12
 FYS 11 PSY 24 SB +1T4

Yrke: Magiker/Krigare/Bevarare

Färdigheter: Stångvapen 18, Avväpning 17, Elementalism 17, Mentalism 15, Kunskap om magi 17, Slå medvetlös 14*, Taktik 15*, Smyga 15, Kamouflage 15, Finna dolda ting 19, Upptäcka fara 19.

Besvärjelser: Alla både användbara och tillgängliga till S(FV-SV+1T8).

Utrustning: Röd, fotsid kappa, försedd med SKYDD E4, PERMANENS och NEXUS, stångvapen som funger som magisk kanal, d. v. s. alla besvärjelser som läggs genom att vapnet riktas mot målet får sin effektgrad höjd med ett utan extra PSY-kostnad.

Förmågor: se Högalv

* Färdigheten beskrivs i *Krigarens handbok*.

Vissa alver väljer att viga sitt liv till en kamp mot ondskan och allt den står för. Sådana är dödsbringarna. Varhelst det finns svartfolk, demoner eller mörkeralver dyker de upp, utan förvarning, för att utplåna det hot som ondskans kreatur utgör mot världen. Deras liv är ett enda korståg mot allt det som de anser ondskefullt. Med de brutalaste metoder slåss de besinningslöst och driver tillbaka svartfolken ned i deras hålor och följer efter dem för att vara säkra på att de verkligen har utplånat dem helt. De tar aldrig fångar, annat än om de tror att den fånge de tar kan leda dem flera svartfolk eller andra ondskefulla varelser. I sådana situationer, när de tagit fångar, tvekar de inte att använda de brutalaste och mest obehagliga tortyrmetoder för att få veta det de vill. De är totalt hänsynslösa och det enda, helt överskuggande, målet med deras egen existens är att krossa mörkret och dess kreatur.



DÖDSBRINGARNA

”Den skulle ha kunnat bli en helt vanlig dag, den dag som kom att bli början på mitt nya liv. När jag kom ned från trädhuset, det var nästan natt och jag hade lämnat min sovande livskamrat Eleoril, steg de in i gläntan som utgjorde vår bys mitt. De var tre till antalet, de resliga svartklädda krigarna med de blodröda fjädrarna i sina hjälmar och hatet djupt begravt i själen. Genast förstod jag vilka de var och varför de var här. Jag kände en hetta flöda med mitt blod genom mina vener. Det var som om jag alltid vetat vad jag ville göra men först nu förstätt det.

Den längste av dem gick fram till mig med långa kraftiga steg och talade till mig utan ord. Det som han berättade för mig var sådant som jag den senaste tiden haft på känn och jag insåg att om jag tog steget nu fanns det inte någon återvändo. Inte för mig, eller för byn, men man kan inte vägra en dödsbringares begäran så vi samlade snabbt byns alla män och inledde förberedelserna för det som skulle komma att benämnas som blodbadet i Svarta klyftan.”

— Blodsvinge, dödsbringare.

Dödsbringarna är benämningen på ett flertal mindre grupper (3–7 alver i varje grupp, även om det vid extrema tillfällen kan hända att flera grupper samarbetar) desillusionerade alver som anser sig ha sett ondskans sanna ansikte och därför har deras kall kommit att bli att möta och bekämpa mörkrets krafter varhelst de visar sig. De har en obehaglig känsla för var och när saker kommer att inträffa och när en grupp dödsbringare stiger in i byn vet man att hårda tider stundar. Det är aldrig någon som ifrågasätter deras alltid hårda krav på stöd med vapen, manskap och övrig utrustning,

utan allt skaffas fram snabbast möjligt. Det är också alltid i sådana situationer som nyrekryteringen sköts. Om det finns någon ung, hetlevrad alv i byn som vill ansluta sig till gruppen kan det tänkas att han får göra det förutsatt att han gjort en god insats under strider. Som dödsbringare tvingas den nyinvidge att lämna allting bakom sig och aldrig mer ens tänka sitt gamla namn utan bara använda det namn han fått av de andra dödsbringarna. Det brukar vara namn som Orchlaktaren, Blodsöga, Uppskäraren och Stålfågel.

Dödsbringarna klär sig i svart och rött. Normalt bär de en svartmålad rustning i vars hjälm det sitter ett antal blodröda fjädrar vilka betecknar antalet stora slag som dödsbringaren deltagit i. Över rustningen har de vanligen en klarröd mantel på vilken deras emblem, en slaghök som flyger iväg med sitt byte, är broderat. När de går i strid målar de alltid ett brett rött streck över båda ögonen för att symbolisera deras visshet om seger.

En typisk dödsbringare

Grundegenskaper

STY 16 INT 16 KAR 14
STO 17 SMI 15 KP 17
FYS 16 PSY 16 SB +1T4

Yrke: Krigare/Dödsbringare

Färdigheter: Svärd 18, Båge 18, Sköld 17, Avväpning 17, Slå med vetslös 15*, Strategi 16*, Taktik 18*, Slåss till häst B3, Smyga 15, Kamouflage 15, Rida 19, Finna dolda ting 16, Upptäcka fara 14.

Utrustning: Helrustning i svart stål, röd mantel, svärd, alvisk långbåge, två koger med 20 pilar i varje, sköld och i vissa fall en stridstränad häst.

* Färdigheten beskrivs i *Krigarens handbok*.

DÖDSDANSARNA

I urminnes tider har det funnits alver som vigt sitt liv, inte åt kriget självt, utan åt konsten att genomföra en strid, att dansa med döden, som de själva kallar det, därav namnet. Dödsdansare ägnar sin tid åt att meditera, träna hårt och leva asketiskt för att på det sättet mer och mer kunna närma sig den fulländning de söker. En sann dödsdansare är, lika väl som han är en fruktansvärd krigare, också en alv full av insikt, visdom och förstånd.

SKOGENS ANDAR

En dödsdansare lever helst avskilt, utan någon som helst kontakt med de övriga alverna i den stam som en gång var hans bröder och systrar. Ensamma strövar de omkring i skogarna eller bergen sökandes efter full-

komligheten. För att visa sitt kall klär de sig endast i vita kläder, med vissa svarta mönster, och målar sin hud och sitt ansikte vitt med en särskild sorts lera. Av vandrare och andra alver kallas de därför ofta för skogens andar och betraktas av många som väsen snarare än som alver. En gång om året samlas dock dödsdansarna djupt inne i skogarna och låter sina svärd sjunga vackra sånger samtidigt som de dansar natten lång i vansinnestakt tills de utmattade sjunker ihop ungefär samtidigt som solens första strålar lyckas finna vägen genom trädens lövverk.

De få gånger de kommer i kontakt med de övriga alverna är när de byter till sig föremål av olika slag och när de känner att en fara är i antågande och de tycker att de bör varna sina släktfränder.

DÖDSDANSEN

Dödsdansen kan betraktas som den kampart som dödsdansarna utövar. Den är helt individuell, men ändå finns stora likheter mellan de olika dödsdansarnas stridskonster. En dödsdansare rör sig mycket graciöst och vackert, stundtals ser det nästan ut som om han verkligen dansar mellan sina motståndare. De utför höga hopp och volter som för dem från en plats till en annan utan att deras motståndare får en möjlighet att reagera.

Dödsdansarna har vansinnigt höga färdighetsvärden på de olika strids- och vildmarksfärdigheterna, men i övrigt är deras kunskaper på ett plan som inte täcks in av färdigheterna i *Drakar och Demoner*. Om du har *Krigarens handbok* och avser att använda en dödsdansare i din kampanj bör du skapa hans dödsdans på samma sätt som man lär sig manövrer vid vapenakademier.

MISTALI

Vissa gråalver blir tidigt upptagna i den gemenskap som kallas mistali. Mistali är skickliga krigare som sätts in i stridssituationer där ingenting annat sannolikt skulle kunna leda till seger. De betraktas som något av en sista utväg. Mistali färdas med skepp som är något mindre än goldinerna och finns normalt i närheten av gråalvernas öar och flottor.

MISTALI OCH HAVET

I ännu högre grad än de övriga gråalverna lever mistali tillsammans med havets varelser. Deras skepp följs alltid av stora stim med delfiner och valar. Vissa mistali (5%) begåvas någon gång under livet med förmågan att andas vatten och försvinner då oftast från sina släktfränder för att börja ett nytt liv. Samtliga mistali

är oerhört skickliga simmare och kan vistas under vattnet långa stunder utan att behöva andas.

STRIDEN

Mistali angriper under tystnad. De sveper in med sina små, snabba fartyg, eller simmar, mot motståndarna. Ljudlöst klättrar de upp för skeppets sida, svingar sig över relingen och slår ut vaktposter, ledare och andra viktiga personer innan de så till sist tar sig an manskapet. De inleder med att kasta sina dolkar och de som eventuellt överlever den första attacken får se hur mistali under tystnad närmast akrobatiskt tar sig fram över däck och låter sina yxor, car'tani, utdela hugg efter hugg mot deras motståndare. Striden varar aldrig särskilt länge och när den är över lämnar de fartyget åt sina släktfränder. Dock inte utan att först kasta alla kropparna överbord så att ingenting, utom tystnaden, vittnar om att de har varit där.

UTSEENDE

Alla mistali rakar sin hjässa och knyter en klut runt huvudet. De bär tunna, ytterst åtsittande kläder som skall hindra dem så lite som möjligt i vattnet. Mistali utstrålar totalt lugn och sinnesnärvaro, även i stridssituationer. De flesta av dem bär små amuletter av fiskben.

TRIVANI

Mörkeralvernas farligaste krigare är de flygödleburna elitsoldaterna som kallas *trivani*. Från sina enorma riddjurs ryggar attackerar de obönhörligt sina motståndare och tillintetgör dem med hjälp av avståndsvapen och långa lansar. De är obarmhjärtiga och i än högre grad än de andra mörkeralverna betraktas de som blodtörstiga och ondsinta. När de väl har givit sig in i en strid finns det inget som kan slita dem från blodslukten, skriken från skadade och vapenskramlet. De kämpar tills de eller deras motståndare faller till marken. Vissa av deras släktfränder anser dem vara mer eller mindre vansinniga och håller sig undan från dem även i stridssituationer, eftersom de betraktas som något oberäknliga.

De är dock väldigt respekterade och uppskattade, även fast, eller kanske just för att, de föredrar att vara för sig själva. Det är sällan de ses ströva omkring i mörkeralvernas slott, utan de befinner sig antingen ute på jakt med sina livskamrater eller nere i de grottor under slottet där flygödlorna lever. De uppträder aldrig i stora grupper utan det finns vanligtvis inte mer än tio trivani i ett stort slott och det är inte ovanligt att de kanske är så få som tre eller fyra.

En trivani är ingenting man blir under sin livstid, utan man föds som en och fostras sedan av de övriga i trivanis anda. Detta sker utan föräldrarnas eller någon annans insyn så det är bara en gammal trivani som vet hur man fostrar en ny.

De är intimt knutna till sina livsvänner flygödlorna. De är deras absolut närmaste vänner och om en trivanis ödla dör tar det flera år innan han kan välja en ny att knyta till sig. All kommunikation mellan ödlan och dess herre sker genom telepati. Denna förmåga använder de även för att kommunicera med andra trivani varför deras anfall alltid sker under total tystnad, det enda som hörs är slagen från ödlornas vingar och fiendens skrik när de genomborras av skäktor från ryttarnas armborst.

Trivani bär normalt en helsvart rustning med utsirade mönster och kraftiga spikar och piggar där de sätter fast delar av besegrade fiender. På sina hjälmar, vilka är formade som ett flygödlehuvud, har de en stor blodröd plym. Ledaren för gruppen brukar normalt ha en vinröd plym istället. Han har också gruppens standar fastsatt på sin sadel.

En typisk trivani

Grundegenskaper

STY 16	INT 14	KAR 10
STO 18	SMI 13	KP 17
FYS 16	PSY 15	SB +1T4

Yrke: Krigare/Trivani

Färdigheter: Lans 17, Svärd 16, Armborst 17, Sköld 15, Nät 15, Rida flygdjur 19*, Finna dolda ting 16, Upptäcka fara 14.

Utrustning: Helrustning i svart stål försedd med demoniska utsmyckningar, lans, två tunga armborst monterade i sadeln, två koger med 20 skäktor i varje, bredsvärd, sköld.

* Rida flygdjur kräver inte färdighetsslag annat än i mycket extrema situationer eftersom flygödlan hela tiden har telepatisk kontakt med sin ryttare.

FLYGÖDLA

(Den flygödla som beskrivs här skall inte förväxlas med den beskrivs i *Drakar och Demoner Monster*. Den här är betydligt större och farligare.)

Grundegenskaper

STY 62	INT 7	KP 34
STO 48	SMI 13	SB +4T6
FYS 19	PSY 8	

Färdigheter: 4 Klor (1T6) 9, 1 Bett (1T8, halv SB) 14, Finna dolda ting 14, Upptäcka fara 9.

Förflyttning: L7/F60

Naturligt skydd: 3 poängs skinn. Vid strid förses ofta huvudet med en hjälm i svart stål (abs 6).



HAMNSKIFTARE

Bland skogsalverna finns det de som givits gåvan att närhelst de önskar byta skepnad och från att ha varit alv ta skepnaden av ett djur. Hamnskiftare förekommer bland samtliga skogsalver, och i vissa fall även hos andra släkten, men är särskilt vanliga bland amari, då de delar deras kraftiga dragning åt naturens högre, fördolda krafter.

Hamnskiftare är vanligen erfarna krigare, veteraner, hjältar och mycket bevandrade mystiker som en dag har känt ett behov att söka vidare inåt i sin tillvaro. Då ger de sig av på ett sökande under vilket de spenderar veckor i skogarna levandes ett mycket asketiskt liv mestadels försjunkna i djup meditation. Det enda alven förtär är en brygd på okända örter. Under meditation öppnas slutligen alvens sinne för dess totemdjurs, teriols, krafter och blir en del av det samtidigt som det till viss del tar plats i alvens kropp. Från den stunden bär alven alltid med sig sitt teriols krafter inom sig, redo att släppas lösa närhelst han själv vill.



Hamnskiftaren präglas utåt, även när han inte är i djurhamn, av sitt teriol. Han tänker som sitt teriol, får vissa av dess egenskaper och betraktas med yttersta respekt av de andra alverna. Vissa utvecklar drag som svagt påminner om djurets. Det finns berättelser om alver som så har tagit intryck av sitt teriol och känt en så stark dragningen till naturen att de valt att stanna i djurhamn och aldrig återigen anta humanoid form.

En hamnskiftare kan aldrig attackeras av ett djur av samma ras som hans teriol, om inte hamnskiftaren provocerar fram det eller djuret är svårt skadat, retat eller förtrollat. Hamnskiftare kan även kommunicera, telepatiskt, med djur av samma ras som dess djurhamn.

Själva förvandlingen tar inte mycket mer än tio sekunder (två stridsrundor) innan den är fullständig.

Under dessa tio sekunder kan dock inte alven göra annat än att koncentrera sig. När förvandlingen är fullständig har alven antagit sitt teriols fysiska egenskaper, men PSY och INT är fortfarande alvens normala värden. Djurhamnen har 25% högre värden på STY, STO och FYS än övriga individer av den aktuella rasen.

Nedan följer en beskrivning av vanliga teriol, deras ungefärliga innebörd och eventuella bonusar som erhålles av hamnskiftaren när han har sin humanoida form.

Björn

Björnen är det mäktigaste av alla teriol. Denna best kombinerar, råstyrka, ledaregenskaper och visdom. Björnen är oftast den unge, starke krigarens eller den gamle, åldrade krigaren, som levt ett liv fyllt av dyrköpta erfarenheter, eller magikerns teriol. De som har björnen som teriol får sin STY ökad med 2 och sin KAR ökad med 1. Äldre alver som har björnen som teriol utvecklar ibland skäggväxt.

Falk

Falken är den obeveklige, precise dödsbringaren som aldrig missar sitt mål. Mycket populär bland skickliga bågskyttar och i viss mån även hos spejare. En hamnskiftare med falken som teriol har alltid +3 i CL på avståndsvapen.

Järv

Järven är den tyste hämnaren, krigaren som offret aldrig hinner se innan hans liv är till ända. De hamnskiftare som har järven som sitt teriol har alltid +3 i CL på Smyga och +5 på Anfall bakifrån.

Korp

Korpen är den uppmärksamme, vaksamme och vises teriol. Den är vanlig bland spejare och vissa lärda män. En hamnskiftare med korpen som teriol får +3 i CL på Upptäcka fara och Finna dolda ting.

Räv

Räven är känd för sin slughet, sin list och sin förmåga att ohörd ta sig fram genom skogen. Populär bland spejare och taktiker. En hamnskiftare med räven som teriol har alltid +1 på alla slag där list kan anses vara inblandat.

Uv

Uven är ett mycket populärt teriol bland magiker som imponeras av dess stillsamhet, visdom och skärpa. Uven ger +2 i PSY i magiska dueller till den hamnskiftare som valt den som sitt teriol.

Varg

Vargen är vilddjuret, det obevekliga monster som bringar död och förintelse. De krigare som har vargen som teriol är grymma stridsmän som aldrig skonar sina

fiender. De präglas av en mycket stark grupp-gemenskap. Det händer att gamla alver som har vargen som teriol utvecklar skäggväxt.

Örn

Den självständige, kraftfulle och mäktige. En naturlig ledare född till krigare. En hamnskiftare med örnen som teriol får +2 på KAR i situationer där ledarskap är viktigt. Detta påverkar även sådana färdigheter.

ALVISKA ARMÉER

Alverna är ett mycket väldisciplinerat och välorganiserat folk kända för sin effektiva och stundtals hänsynslösa krigföring. Organisation och truppslag skiljer sig dock ganska kraftigt släktena emellan och därför ges nedan en beskrivning av hur alviska soldater av olika slag kan vara utrustade och tränade.

GRÅALVER

Gråalverna strider aldrig annat än till havs, där de nästan alltid, tack vare sina mycket snabba skepp, kan fly om de inser att de är i underläge. Gråalvernas soldater är alltid lätt rustade, bär sällan tyngre rustningar än nitläder, annat än på huvudet där de vanligtvis har en öppen hjälm med näs- och ögonskydd. De bär normalt car'tani, en yxa, och en dolk samt ett eller flera kastvapen, dolkar eller yxor. Bågarna används endast i strid mellan skepp och finns därför ytterst sällan med i spelet vid bordningar då striderna ombord på fartyg är alltför täta och en förlupen pil lätt kan råka träffa vän istället för fiende.

Korpionskyttarna är också en viktig del av en goldins besättning. De är soldater som är ypperligt skickliga på att manövrera korpionerna, gråalvernas förnämliga avståndsvapen för strid till havs (se *Kopparhavets kapare*).

Specialförband

Gråalvernas specialförband är de elitsoldater, mistali, som i små katamaraner i skydd av mörker eller i stridens hetta osedda tar sig över till fiendens skepp och sänker eller i varje fall kraftigt skadar dem. Det är inte heller ovanligt att de först tar sig ombord för att se vilken last fartyget har och om det är värt att riskera strid för att komma åt den. De brukar också försöka ta viktiga personer till fånga då det är möjligt. Elitförbandens ledare bär ibland ett troili (se alvföremål).

GROTTALVER

Då grottalverna sällan slåss utanför sina grottsystem, annat än om de tvingas till det beroende på situationens natur, är även deras beväpning utformad för att passa dylika strider. Endast vaktposterna bär bågar, för

de övriga soldaterna skulle dessa inte vara annat än i vägen när det väl kommer till närstrid i de trånga, dåligt upplysta gångarna.

Grottalvernas krigare bär talion, ett kort spjut, arion, ett kort svärd samt en stor avlång sköld, rilinion. De bär också, till skillnad från de flesta andra alverna, ganska tunga rustningar. Vanligast är en hjälm av grekiskt snitt, metallskenor på armar och ben och sedan ett harnesk i metall, ringbrynja eller nitläder.

HÖGALVER

Högalverna kommer sällan eller aldrig i strid och då det händer är det någon som attackerar dem i deras högborgar de vita tornen. Varje högalv är tack vare sina magiska kunskaper och extraordinära psykiska krafter ytterst farlig och kan utan problem slå ut stora mängder fientliga trupper utan att ens vara i närheten av att själv bli skadad.

Trots detta finns det alltid, i varje torn, ett mindre antal högalver som kallas för Bevararna. Dessa har som främsta uppgift att se till att lugnet i tornen bibehålls och det är alltid de som först konfronterar eventuella inkräktare (beskrivs ingående tidigare i detta kapitel).

INJIR

Hästbröderna är, förutom mörkeralverna, det mest krigiska av alla alvslakten och så är också deras krigare några av de främsta. Framsprängande på sina förnämliga springare nedgör de skoningslöst sina motståndare, antingen med välriktade pilar eller med sina vassa spjut och lansar.

En ryttare bär vanligtvis en ceril eller asti, båda stora knivar och våli, ett lansliknande spjut. Vid sin springares sida har de också ofta ett eller flera retaliation, korta kastspjut. De bär ingen eller mycket lätt rustning, som tyngst nitläder. Ryttarna målar sig i rött och svart för striden och utgör oftast en skräckinjagande syn.

Bågskyttarna är också de vanligtvis hästburna och har istället för våli en hir'eliath, en alvisk långbåge och två koger med vardera tio pilar i.

Specialförband

Injirs spejare är kända för att vara bland de främsta av sitt slag och kan ensamma slå ut stora fiendestyrkor genom att förgifta deras dricksvatten, förstöra deras ransoner och döda deras ledare i lönnedom. De bär normalt ceril och eliathlon, en kortbåge.

Galningarna, tiri, är de enda av injirkrigarna som föredrar att strida till fots framför att strida till häst. De är mycket skickliga, närmast fanatiska krigare, som före varje strid arbetar upp ett intensivt bärsärkaraseri och när striden kommer slåss besinningslöst tills de har dödat samtliga fiender eller dött själva. Deras beväpning består vanligtvis av två ceril och de bär normalt ett

harnesk av härdat läder. Håret klipps alltid i s. k. mohikanfrisyr så att en bred hårkam bildas ovanpå huvudet.

MÖRKERALVER

Mörkeralverna är de mest krigiska och blodtörstiga av alla alver. De för ett ständigt korståg mot allt det som vanliga människor och alver betraktar som gott, vackert och njutningsbart. Deras arméer är osedvanligt vältränade, ytterst disciplinerade och de slåss med ett fruktansvärt raseri inom sig vars styrka syns i de skador de åsamkar fienden. Mörkeralvernas arméer består normalt inte endast av mörkeralver, dessa utgör endast den väldisciplinerade och skickliga kärntruppen, utan också av stora mängder svartfolk (har du *Drakar och Demoner: Svartfolk* så läs den), onda människor, barbarer och ibland också demoniska krigare. Här beskrivs dock bara mörkeralvernas trupper.

De vanliga fotsoldaterna bär tunga rustningar, vanligtvis svartmålade ringbrynjor eller helrustningar. Deras hjälmar bär alltid demoniska grin, eller horn, och de använder ofta krigsmasker med skräckinjagande, stela ansiktsuttryck. De bär välvda runda sköldar och etharion, ett ganska kort och smalt svärd. Dessutom har de alltid en kort, stiletliknande dolk till hands i bältet.

Armborstskyttarna är utrustade på ett liknande sätt fast de bär aldrig tyngre rustning än ringbrynja. De har ett tungt eller lätt armborst och två koger med tio skäktor i vardera. Inte heller bär de sköld.

Spjutspetsarna i infanteriet, de som alltid går i första ledet är de mörkeralver som är beväpnade med stångvapen. Mörkeralverna har själva utvecklat mängder av fascinerande varianter av sitt standardvapen lanastari. Till skillnad från de övriga soldaterna bär de ingen sköld.

Kavalleriet rider på orädda, svarta hästar av en okänd ras. De har helrustning, lans och sköld och bär etharion som sidovapen om de skulle förlora lansen eller komma i onödigt tät strid.

Befälhavarna, utrustar sig mycket individuellt på de högre nivåerna, men de lägre befälhavarna är utrustade på ett sätt motsvarande sina mannars, men bär istället för etharion leth'arion, ett tyngre och längre svärd. Dessutom har de vanligtvis ett mycket lätt armborst, kallat tavariol, som kan avfyras enhandat.

Specialförband

Mörkeralverna har vanligtvis ett stort antal flygödleryttare i sina arméer. Dessa är bär med lättare rustningar, rider flygödlor och är beväpnade med armborst och lansar. Dessutom finns trivani, exceptionella flygödleryttare vilka beskrivs tidigare.

Vissa av de mest brutala mörkeralvskrigarna ingår i den Blodiga kalkens brödraskap. Dessa alver har vissa

exceptionella egenskaper och livnär sig på färskt blod, något som kan se ganska makabert ut på slagfälten. Den blodiga kalkens brödraskap finns representerat i alla mörkeralvsborgar.

SKOGSALVER

Skogsalverna är de vanligast förekommande alverna, men trots det dyker de ganska sällan upp i krigssituationer, även om det ganska ofta händer att de känner sig manade att bekämpa svartfolk och mörkeralver vilka de för ett mer eller mindre ständigt krig mot. Då och då drar en välutrustad skogsalvsarmé ut ur de djupa skogarna och kväser den kringliggande ondskan.

Skogsalverna bär alla mycket lätta rustningar och sällan förekommer tyngre rustningar än nitläder. Den vanlige soldaten bär en hir'eliath, ett koger med tjugo pilar, och ett svärd, ibland också en liten sköld. Sedan finns det också soldater som istället för bågen eller svärdet bär spjut eller i ovanliga fall yxa.

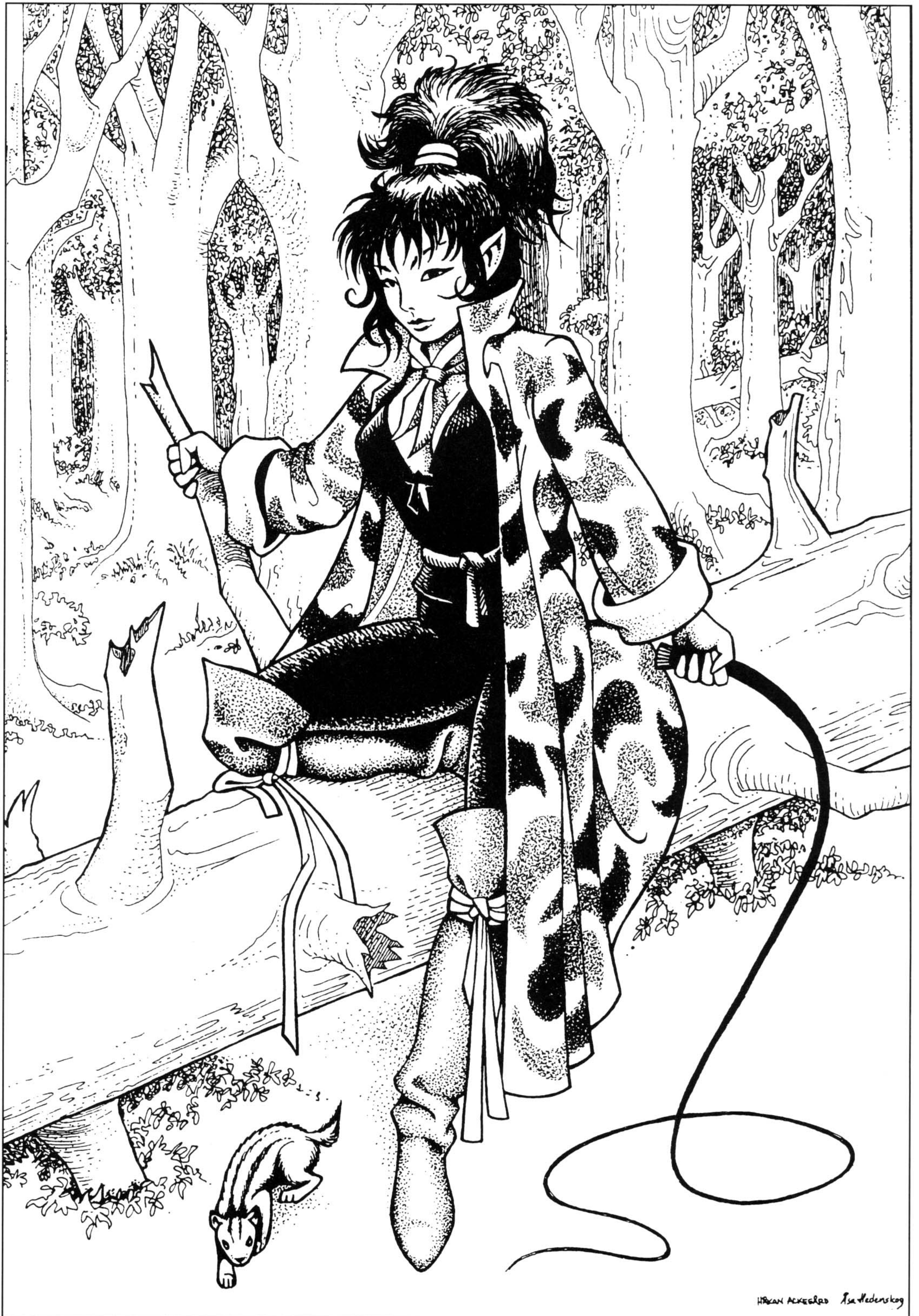
De beridna krigarna är fruktade av svartalfer och orcher. Visserligen är de inte lika skickliga på hästryggen som injir, men väl lika pricksäkra med sina pilar. Det lätta kavalleriet bär läderrustningar och bågar medan det tunga kavalleriet bär spjut, sköld och ibland så tunga rustningar som ringbrynja.

Specialförband

Skogsalverna har de främsta spejarna av alla alver. De klär sig mycket lätt, sällan bär de överhuvudtaget någon rustning alls. Till hands har de dock alltid eliathlon och ett svärd.

Bland skogsalverna händer det då och då att mindre grupper satyrer och kentaurer deltar i striderna på deras sida. Det är dock sällan som de följer med ut på fälttåg, utan de finns hemma och försvarar skogarna.

Andra legendariska varelser sluter sig också gärna till skogsalverna. Det finns stammar som har flera krigare som rider på pegaser, hippogriffer eller gripar. Dessa är alla givetvis mycket farliga och framför allt, fruktade, krigare.



HUR DU SKAPAR EN ALV

Det här är inga helt nya regler för hur du skapar en rollperson, utan du använder fortfarande grundreglerna för att skapa din alv. Nedan finns dock regelförslag och förändringar som gör dessa regler mer lämpliga vid skapandet av en alv.

Här beskrivs nya alvyrken, tillsammans med karaktärer som gör det lättare för dig att spela din alv. Det finns också ett flertal nya förmågor, vissa speciellt anpassade för vilken alv som helst och andra som endast är tillgängliga för ett speciellt släkte. Dessutom kan du välja mellan tre olika nivåer för bakgrunds-poäng — vanlig alv, extraordinär eller hjälte. Den extraordinära alven och hjälten är bättre än vanliga alver.

De regler som presenteras här är bara förslag och du väljer själv vilka av dem du vill använda.

BAKGRUNDSPOÄNG

Bakgrunds-poängen används på samma sätt som tidigare, men alla rollpersoner har inte 125 BP. Det finns tre olika nivåer för bakgrunds-poäng: vanlig, extraordinär eller hjälte. Välj nivå efter vilket slags äventyr ni skall spela och hur du vill att den rollperson skall vara.

Den vanliga alven är just en vanlig alv som innan äventyret börjar har levt ett ganska vanligt och lugnt liv i den by han kommer ifrån. Möjligtvis är han mycket duktig på något område, eller har gott anseende inom stammen, kanske är han hövdingens eller konungens son. Kanske har han också tidigare varit på ett kortare äventyr, men då inte utfört några direkta hjältedåd.

Den extraordinära alven är något mer av en hjälte. Vid ett flertal tillfällen har han varit på äventyr långt ifrån de trygga hemtrakterna och kanske stött ihop med varelser som andra bara hört talas om i legenderna. Troligtvis har han utfört något eller några mindre hjältedåd och i hans hemtrakter berättas det ganska ofta om hans bravader.

Hjälten är just en hjälte. En alv som under många och långa äventyr utfört, eller kommer att utföra storartade hjältedåd vilka det under årtusenden kommer att berättas om vid lägereldarna och på värdshusen. Hjälten passar in i episka äventyr där rollpersonerna verkligen är bättre än vanliga människor.

I tabellen anges hur många bakgrunds-poäng du får på olika nivåer, hur många gånger du får slå för särskilda förmågor, hur många erfarenhets-poäng du

får och Max FV från start. Startkapital förändras inte av nivån.

	Vanlig	Extraordinär	Hjälte
BP	125	150	175
Antal slag för förmågor	1	2	3
Erfarenhets-poäng	150	200	250
Max FV från start	15	17	19

RAS

Uppenbarligen har du valt att vara alv, men vilken alvras du vill tillhöra avgör du själv. Högalver är egentligen inte avsedda att användas av spelare som rollpersoner, men om SL tillåter det kan de fungera. Kostnaderna och grundegenskapsmodifikationerna för de olika släktena kan du se nedan.

Tabell över släktenas modifikationer på grundegenskaper

	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO	Kostnad
Grottalv	-1	+1	+2	+3	+1	+2	7-17 (12)	25
Gråalv	-1	+2	+1	+3	+1	+2	5-15 (10)	25
Högalv	-2	-3	±0	+10	+10	+2	13-23 (18)	65
Injir	±0	+1	+2	+3	±0	+1	7-17 (12)	25
Mörkeralv	+2	±0	+1	+3	+3	-1	7-22 (15)	25
Skogsalv	±0	±0	+3	+3	+1	+2	8-18 (13)	30

KÖN

Fungerar precis som i *Drakar och Demoners* regelböcker.

SYN OCH HÖRSEL

Syn påverkar rollpersonens FV i Upptäcka fara och Finna dolda ting. Hörseln påverkar FV i Upptäcka fara och givetvis också i Lyssna. Förändringarna är kumulativa, vilket betyder att den som har både God hörsel och God syn får +2 på Upptäcka fara. Slå på tabellerna och lägg till valritt antal BP för att förbättra slagen. Du som har *Magikerns handbok*, *Tjuvar och lönnmördare* eller *Krigarens handbok* kommer att se att alver har lättare att få bra syn respektive hörsel. Detta beror på deras överlägset utvecklade sinnen.

Syntabell

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

Hörseltabell

IT6+3+BP	Hörsel	FV Upptäcka fara/Lyssna
4	Normal	±0
5-6	God	+1/+2
7-9	Mycket god	+2/+4
10+	Utmärkt	+3/+6

SOCIALT STÅND

Då alverna inte har ett hierarkiskt system motsvarande vårt är socialt stånd ett ganska vagt begrepp baserat på en rad faktorer som exempelvis ålder, erfarenheter, föräldrar o. s. v. Man kan dock använda de tabeller som finns i *Drakar och Demoners* grundregler för att avgöra huruvida rollpersonen är utstött ur sin stam eller son till en alvkung.

STARTKAPITAL

Alver drar sig för att handla med människornas pengar så om din rollperson är en alv som ger sig av från sin by för att äventyra är det knappast troligt att han har något större antal guld- eller silvermynt i sin börs. Använd istället antalet silvermynt som ett mått på ungefär hur mycket utrustning den nyblivne äventyren får av sin stam. Givetvis har man tillgång till alla de föremål som han använt i sitt yrke. En alvkrigare har alltså både vapen, rustning, kläder och lite andra bra och användbara föremål. Exakt vilken utrustning rollpersonen får bestäms i samråd med SL.

ÅLDER

Ett begrepp som knappast omfattar alverna, även om de givetvis förr eller senare (oftast senare) åldras och förlorar sin ungdoms styrka och spänst, men istället ersätter den med oändligt mycket större visdom. Exakt vilken ålder du vill att din alv skall ha avgör du själv, men du bör tänka på att välja en ålder som du själv kan ha möjlighet att sätta dig in i. Uråldriga alver är följaktligen inte lämpliga som rollpersoner utan de bör knappast vara äldre än ett par hundra år, gärna betydligt yngre.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Beroende på vilken nivå din alv har får du slå en, två eller tre gånger på tabellen för särskilda förmågor. Nedan presenteras bara de resultat som inte är identiska med de i *Drakar och Demoners* grundregler. Sist presenteras tabeller med särskilda förmågor för de olika släktena.

- 7-8 VÄN STÄMMA. Du har alltid +3 på FV i Sjunga.
- 27-28 FAGER. Ditt sköna yttre gör att du alltid har +3 på Förföra, och människor känner sig instinktivt trygga i din närhet.
- 29-30 STIGFINNARE. Du är en mästertlig spårare och har alltid +4 i CL på Spåra.
- 31-32 ABSOLUT GEHÖR. Du får +5 på FV i valfritt instrument eller Sjunga.
- 39-40 MÄSTERSKYTT. Alla räckvidder för projektilvapen ökar med 25%. Dessutom har du alltid +3 i CL på båge.
- 63 KATTFOTAD. Du landar alltid på fötter när du faller. Du tar halv skada vid fall.
- 67 BANEMAN. Som i grundreglerna, men bonusen är istället +10. Vanligtvis gäller förmågan något svartfolk, eller dvärgar om du är grottalv.
- 72 HÄRDIG MOT ELEMENT. Som i grundreglerna men +15 istället. Är du injir är bonusen +20.

GROTTALV

- 56 METALLKÄNSLA. Du kan automatiskt identifiera metaller genom att titta, lukta och känna på dem.
- 64 MÖRKERSEENDE. Du ser till skillnad från övriga alver även i totalt kolmörker, precis som om det vore mitt på dagen, och inte bara om det finns tillgång till ljuskälla.

GRÅALV

- 56 UTHÅLLIG SIMMARE. Du kan simma i princip hur långt som helst oavsett hur kallt vattnet är.
- 75 DELFINERNAS VÄN. Du kan telepatiskt kommunicera med delfiner. De hjälper dig automatiskt i nödsituationer utan att du behöver kalla på dem.

INJIR

- 21–22 SKICKLIG RYTTARE. Du har alltid +4 i CL på Rida och Slåss till häst.
- 70 STÅLSÄTTNING. Du kan varje gång du träffas av ett slag sänka SP-skadan med 2 (om du inte har *Krigarens* eller *Magikerns handbok* minskas istället KP-skadan med 1) genom att fullständigt ignorera smärtan.

MÖRKERALV

- 64 BLODTÖRST. Din enorma blodtörst gör att du i strid får +3 i CL efter det att du gjort den första KP:n i skada på din motståndare.

SKOGSALV

- 9–10 UTMÄRKT BALANSSINNE. Du har +5 i CL på alla SMI-slag som har med balans att göra.

- 15–16 VÄXTKÄNNARE. Du känner automatiskt igen växter med lägre vanlighet än 6.
- 56 PILMAKARE. Pilar snidade av dig ger +1 i CL på båge.
- 75 ANDARNAS VÄN. Du har ovanligt lätt att komma i kontakt med naturandarna. När du använder en vina anländer alltid minst en vänlig ande till platsen.

ALVEN SOM ROLLPERSON

En alv som skall kunna spelas som rollperson kommer av förklarliga skäl avsevärt att avvika från det mönster som de flesta andra alver följer, annars skulle rollpersonen aldrig valt att äventyra, (förutsatt att inte hela spelgruppen är alver, en sammansättning som kan bli mycket intressant). Det finns i kapitlet Karaktärer ett antal karaktärer som alla erbjuder olika alternativ.

Alvernas höga ålder kan, om man skall vara riktigt noggrann i sitt rollspelande, ställa till problem. Förslagsvis löses detta genom att spelarna uteslutande spelar unga alver, 50–150 år gamla.



KARAKTÄRER

Karaktären är inte ett eget yrke utan snarare en fördjupning av rollpersonens yrke och kanske också en förklaring till varför rollpersonen fungerar på det sätt som han gör. Den är också avsedd som en hjälp för spelledaren och spelarna så att de lättare kan rollspela. De flesta karaktärerna är dock väldigt utstuderade, näst intill extrema och den vanliga äventyralven ligger förmodligen någonstans mitt emellan.

Vissa av de arketyper som beskrivits i moduler som *Drakar*, *Krigarens* och *Magikerns handbok* och *Tjuvar och lönnmördare* går utmärkt att använda för alver även om kanske vissa förändringar kan behöva göras. De karaktärer som presenteras nedan är dock skraddarsydda just för alver. Vilka yrken och släkten de olika karaktärerna passar anges vid respektive beskrivning.

Beskrivning: En kort beskrivning av alvens bakgrund, personlighet och livsmål.

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

Släkte/Yrke: Vilka släkten och yrken som vanligtvis har den här karaktären. Givetvis kan även andra yrken eller släkten ha den.

DEN MÄNSKLIGE

Beskrivning: Du har fascinerats av människorna och det som hör deras kultur till, även om du betraktar vissa element med skepsis, och därför har du lämnat ditt hem för att leva tillsammans med människorna i deras städer. Det som slutligen fick dig att fatta ditt beslut kan ha varit en vacker människokvinna, en grupp goda kamrater, en insikt om att du lättare kan nå framgång i de fysiskt och mentalt underlägsna människornas samhällen, eller kanske till och med ett kall att hjälpa de som inte lever i evighet. Dock ser du inte nödvändigtvis på alver med förakt. Du är medveten om att du är överlägsen människorna och du är också tillräckligt intelligent för att utnyttja dessa fördelar, varför inte som tjuv (tyst, smidig, smart och med superb mörkersyn...). Den mänskliga alven behöver inte alls ha några skrupler rörande rättvisa.

Rollspel: Varierar oerhört. Var dock på det klara med att du till sinnet med största sannolikhet blivit betydligt mer mänsklig och därför reagerar annorlunda än andra alver. Förmodligen har du även fått nya värderingar och en annorlunda moral som skiljer dig från övriga alver. Om du träffar mer "konservativa" alver kommer ni förmodligen att betrakta varandra med en viss överseende munterhet.

Släkte/Yrke: Skogsalver, vanligtvis tjuv-, jägar- eller krigaryrken.

DEN UPPHÖJDE

Beskrivning: Den upphöjde är en oerhört gammal alv, så gammal att det verkar som han alltid har funnits. Han minns krigen i alvrans ungdom, han var med om de händelser som sedan länge betraktas som legender och han har ett aldrig sinande förråd av goda råd och visdomsord baserade på eoner av erfarenheter. Det tråkiga är dock att han sällan eller aldrig betraktar världen utanför, utan ser bara till sitt eget inre varför hans råd och åsikter kan te sig vansinniga för den som sett yttervärlden. Den upphöjde behöver inte nödvändigtvis vara stammens överhuvud, men vanligtvis är så fallet.

Rollspel: Var lugn och stillsam. Du har levt så länge att du absolut inte känner något behov att stressa. Håll samtliga diskussioner på en oerhört hög abstraktionsnivå och prata om sådant som dina åhörare omöjligt kan veta någonting om. Försök dock att vara förstående inför deras oförmåga att förstå vad du pratar om och ta ned diskussionen på deras nivå om de ber dig. Kalla alla varelser yngre än 10.000 år för "mina barn".

Släkte/Yrke: Samtliga släkten och troligtvis de allra flesta yrken, dock vanligtvis magiker, helare eller trädformare. Rekommenderas ej till rollpersoner.

LIVSBEJAKAREN

Beskrivning: Du har sett döden och den är det mest fruktansvärda du känner. Därför har du vigd ditt liv åt att hjälpa andra, människor likväl som alver, för att hindra döden från att ta sin del. Ingen förtjänar att dö oavsett hur den personen tidigare har handlat. Det faktum att andra raser dör av ålderdom betraktar du som något av ett svaghetstecken, men det vill du egentligen inte erkänna för dig själv då du försöker utgå från att alla levande varelser är lika mycket värda. Givetvis svartfolk och dylikt slödder undantagna.

Rollspel: Försök vara harmonisk och stillsam. Gör aldrig något som kan leda till att någon skadar sig, annat än i yttersta nödfall. Fördöm ständigt onödigt våld. Om du av någon anledning någon gång själv blir tvungen att döda någon blir du oerhört nedbruten, tystlåten och sluter dig inom dig själv för att försöka klara ut den konflikt som uppstått inom dig.

Släkte/Yrke: Ej mörkeralv eller högälv. Helare.

NATURENS BESKYDDARE

Beskrivning: I naturen döljs en skönhet vida större än den som något släkte humanoider någonsin förmått eller kommer att skapa. Du har förtrollats av den skönheten och spenderar all tid du kan i trädkronorna, på ängarna och tillsammans med skogens alla djur. Alla som bryter en kvist eller hugger ned ett levande träd betraktar du som ett hot mot naturen och dess invånare, ett hot som om nödvändigt måste elimineras för att hindras från att göra vidare skada. Därför hatar du alla som inte förstår naturen på samma sätt som du gör.

Rollspel: Betrakta alla som inte visar respekt för naturen med skepsis och ha förutfattade meningar om hur människor, dvärgar och andra betar sig i naturen. Tveka inte att slå till eller hota en person som du anser kränker naturen. Som den fanatiker du är är allt tillåtet för att bevara naturen för framtiden.

Släkte/Yrke: Skogsalv. Trädformare.

ONDSKANS HANTLANGARE

Beskrivning: Du förstod att det inte kunde fortsätta så här. Inte samma gamla enkelspåriga tänkande och dammiga ideal. Det behövdes en frisk fläkt, någonting som skulle sopa bort det spröda, skröpligainkörda och föraktansvärda. Någonting som slutligen skulle utplåna de svagaste och pervertera de överlevande. Sakta men säkert skulle de förstå. Visserligen fanns det redan de som vikit av och skapat sig en egen kultur, ett eget liv. Men de var för få för att kunna vända på allt. Istället har du börjat göra det från insidan. Du gör allt du kan för att förstöra och sakta försöka få dina släktfränder att förstå mörkrets inneboende skönhet.

Rollspel: Var kall och beräknande, näst intill cynisk. Tala om saker som naturen, alverna och mänskligheten med förakt i rösten. Undvik att titta på folk annat än med en obehaglig stirrande blick som du låter flyga runt rummet. Tänk egoistiskt så länge inte något annat kan gynna dig. Gör allt du kan för att sabotera i lönnedom och i värsta fall ta till öppen strid.

Släkte/Yrke: Samtliga. Alla kan vi ledas bort från den smala vägen.

SÖKAREN

Beskrivning: Du söker ditt och allting annats ursprung. Du vill veta sanningen om legenderna och det som var före dem. Därför har du givit dig av på ett sökande, ensam eller med ett följe, och försöker foga samman pusselbitarna till en helhet. Kanske är du en ödesbestämd hjälte eller bara en helt vanlig alv som har fått en fix idé.

Rollspel: Varierar beroende på rollpersonen, var dock alltid uppmärksam på sådant som du tror kan

vara av intresse för dig och ditt sökande. Låt ditt sökande överskugga allt och tänk hela tiden på om dina handlingar kan leda dig vidare i det. Ibland strider det kanske mot stammens bästa och då hamnar du i svåra konflikter, vilka du dock brukar lösa i samråd med stammens äldste eller dina kamrater.

Släkte/Yrke: Ej högalv eller mörkeralv.

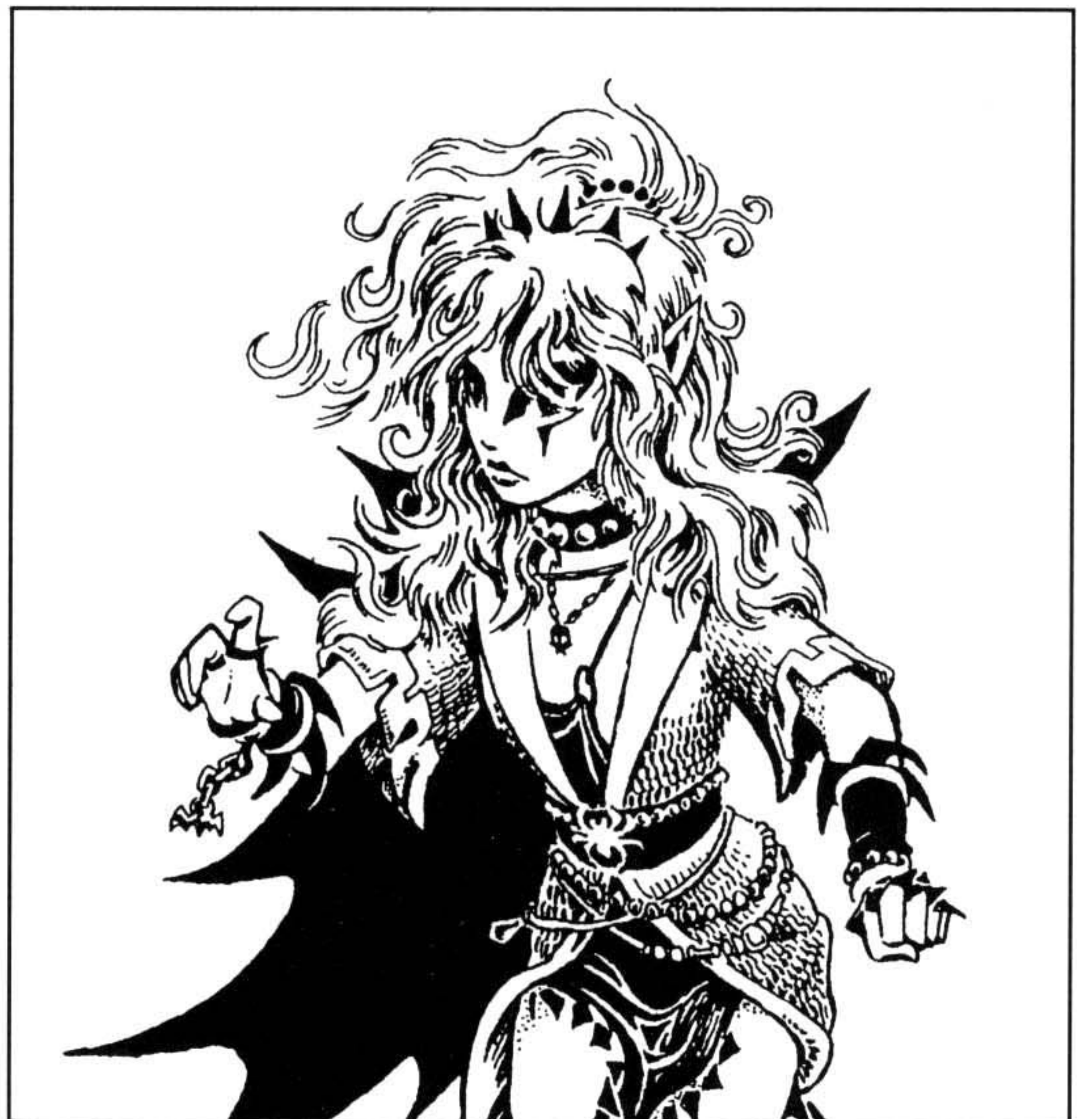
(Tips till SL: Det går alldeles utmärkt att lägga upp en kampanj så att den kretsar kring ett stort mål som nås via ett otal mindre äventyr där Sökaren står i centrum och omges av följeslagare som alla kan ha helt olika mål med sitt äventyrande. I kapitlet Föremål finns det en hel del artefakter som kan användas för att bygga upp äventyr kring.)

UTSTÖTT

Beskrivning: De ville inte ha kvar dig så de slängde ut dig. Av någon anledning har du kommit att bli en utstött. Kanske har du av misstag dödat någon, skadat stammen eller riket. Du kanske var oskyldig, eller så gjorde du det avsiktligt. Oavsett anledningen är du utestängd från din familj och dina vänner, tvingad att söka lyckan någon annanstans än där du kom ifrån. Du planerar att återvända en dag för att visa dem, en gång för alla.

Rollspel: Lita inte på någon, i varje fall inte inledningsvis. Var bitter och egoistisk. Upptred mot folk i största allmänhet som om de var dina fiender eller i bästa fall ovänner. Ta alltid en chans till att vidga dina vyer, komma längre bort från dina hemtrakter och söka spänningen.

Släkte/Yrke: Alla.



ALVYRKEN

Då alvernas kultur skiljer sig mycket från människornas gör så även deras yrken. Vissa av de yrken som beskrivs nedan är helt nya, andra är bara varianter av sådana som redan finns. Samtliga yrken är inte enbart tillgängliga för alver utan vissa är också en utveckling av utbygdsjägaren och är därför tillgängliga för andra raser också. Dessa yrken torde även vara de som är vanligast bland rollpersonerna då dessa troligtvis lever i närheten av människor.

De färdigheter och yrken som är markerade med ”*” förekommer i *Kopparhavets kapare*, *Krigarens handbok*, *Magikerns handbok* eller *Tjuvar och lönnmördare*. Nedan följer dock först en lista på de yrken som vanligtvis väljs av de olika alvsläktena och finns beskrivna i andra moduler.

Samtliga alver kan ha följande yrken: Bard (Kurtisan*), Hantverkare, Helare, Krigare (Prisjägare*, Soldat*, Spejare, Sprätthök*, Vapenmästare*), Lärdd man, Lönnmördare (Kunskapare*, Spion*) och Magiker (Akademiker*, Alkemist*, Andebesvärjare*, Artefaktmagiker*, Druid*, Bastardmagiker*, Lärling*, Ärke- magiker*).

Grottalver: Dödsbringare, Gladiator*

Gråalver: Dödsbringare, Sjöfarare (samtliga sjöfarar- yrken utom Trumslagare*), Vindvävare

Injir: Dödsbringare, Barbar*, Utbygdsjägare (Jäga- re)

Mörkeralver: Riddare, Kultist*, Giftmästare*, Nek- romantiker*

Satari: Dödsbringare, Dödsdansare, Trädformare, Ut- bygdsjägare (Jägare)

DÖDSBRINGARE

(*STY 15, SMI 15, FYS 14, INT 14*)

Dödsbringaren är en alv som valt att ägna sitt liv åt att bekämpa ondskan varhelst den dyker upp. En dödsbringare är cynisk, obarmhärtig och blodtörstig. Större delen av sitt liv har han tränat sig i vapenfärdigheter och dessa behärskar han mer eller mindre till fulländning. Dödsbringaren är alltid på resande fot och stannar aldrig längre än vad som krävs för att striden skall vara vunnen. Innan segerfesten börjar är han borta.

Yrkesförmåga: Efter sina otaliga möten med ondskan, svartfolk och odöda har dödsbringaren kommit att bli i det närmaste likgiltig även för de mest skräckin- jagande monster. En dödsbringare kan inte Skräckslås av en varelse som har 8/8 eller lägre. Om han skulle konfronteras med en varelse som kan Skräckslå

honom drar han av 10 på kastet med T20 och 8 från varelsens värde för Skräckslå. Också samma yrkesförmåga som alvkrigare.

Egenheter: Dödsbringaren klär sig alltid i svart och rött, krigets och segerns färger. Deras rustningar är ofta behängda med troféer från besegrade fiender och skyddande amuletter av olika slag. När strid närmar sig målar de ett rakt, rött streck över båda ögonen för att symbolisera deras visshet om seger.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt fyra vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Anfall bakifrån, Avväpna, Dans, Djurhelning, Djurträning, Dolk, Dra vapen, Förhöra*, Geografi, Giftkunskap, två valfrita Hantverk, Hantera fällor, Kamouflage, Knopar, Kulturkännedom, Kunskap om magi, Marschera*, Orientering, Simma, Smyga osedd*, Spå väder, Slå medvetslös*, Slåss till häst*, Strategi*, Strid i mörker*, Stridskonster, Taktik*, Teckenspråk, Tor- tyr*, Två vapen, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad.

DÖSDANSARE

(*SMI 18, FYS 16, INT 17*)

En dödsdansare är en alv som i tidiga år beslutat sig för att lämna den gemenskap stammen utgör och bege sig ut i skogen för att ensam försöka fullända sin stridsteknik, dödsdansen. De spenderar en stor del av sin tid med att meditera och filosofera över existensens inre mysterier och försöker dra konsekvensen av dessa i sin teknik. En dödsdansare är sällan krigisk, men hotas han kan han ge ett blixtrande svar.

Yrkesförmåga: Dödsdansarens otroliga förmåga att lära sig vapentekniker gör att kostnaden för att köpa dessa alltid är halverade för honom. Dödsdansaren har även alvkrigarens vanliga yrkesförmåga.

Egenheter: Dödsdansaren målar vanligen hela sin kropp, och sitt hår vitt med lera för att visa sitt kall. Håret blir normalt mycket stripigt av denna behandling. På överkroppen, vilken oftast är bar, målar han gärna styrke- och segersymboler. Han klär sig ytterst sparsamt i löst sittande kläder.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt sex vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Anfall bakifrån, Avväpna, Djurhelning, Dans, Djurträning, Dolk, Dra vapen, Förhöra*, Geografi, Giftkunskap, ett valfritt Hantverk, Hantera fällor, Kamouflage, Knopar, Kunskap om andeplanet*, Kulturkännedom, Marschera*, Orientering, Simma, Smyga osedd*, Spå väder, Slå medvetslös*, Slåss till häst*, Strategi*, Stridskonster, Taktik*, Teckenspråk, Två vapen, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad.

HANTVERKARE

(SMI 15)

Bland alverna finns det ett otal slags ypperligt skickliga hantverkare. Skogsalverna har sina krukmakare och träsnidare, grottalverna sina smeder och grottalverna sina båtbyggare. Hantverkarna värderas högt av sina stamfränder vilket är naturligt då de är nödvändiga för de övriga alvernas överlevnad.

Yrkesförmåga: Den alviske hantverkarens föremål bli alltid oerhört vackra. Därför betraktas en alvisk hantverkare B-FV alltid som ett (1) högre än vad det egentligen är när det gäller föremålets skönhet. Detta har gjort att särskilt smycken och prydnadsföremål lämpar sig mycket bra för handel med människor och andra raser.

Egenheter: En hantverkare bär nästan alltid, oavsett var han befinner sig, på sig sina verktyg. Smeden har sin lilla hammare instucken i bältet, stenhuggaren sin mejsel och träsnidaren sina knivar. Många gör också små, ytterst säregna smycken som kan beteckna alltifrån vilken skola de tillhör och vilken mästare de har till hur länge de har utövat sitt hantverk.

Möjliga yrkesfärdigheter: En valfri vapenfärdighet, Tala ett valfritt främmande språk, Animism, Dans, Djurhelning, Djurträning, Dolk, Drogkunskap, Geografi, Geologi, Giftkunskap, ett valfritt Hantverk, Hantera fällor, Kamouflage*, Knopar, Kulturkännedom, Kunskap om magi, Orientering, Simma, Spela ett valfritt instrument, Spå väder, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad.

HELARE

(INT 14, PSY 14)

Den enda skillnaden mellan alvernas helare och vanliga helare är att alverna i ännu högre grad än övriga har lärt sig att respektera livet. Ett undantag är dock mörkeralvernas helare som genom sina extraordinära psykiska förmågor gjort sig kända som farliga slagskämpar snarare än livsälskande helare.

Yrkesförmåga: Mörkeralvernas helare kan, förutom att på samma sätt som i grundreglerna läka skador, också tillfoga skador. Genom handpåläggning kan de göra skada (2 KP per spenderad PSY-poäng) eller göra såret infekterat (det krävs en HELA med effektgrad motsvarande antalet spenderade PSY-poäng/3). Infektionen kan också botas av en annan helare då infektionen räknas som en sjukdom med STY lika med spenderade PSY-poäng x 2. De kan också göra mentala attacker (PSY mot PSY på motståndstabellen) till en kostnad av 1 PSY-poäng per T4 önskad skada på offret.

Egenheter: Alvernas helare har ungefär samma utseende som de flesta andra rasers helare. De har löst hängande kläder med vida ärmar och ben och klär sig

i de färger som släktet normalt klär sig i. I sin livsälskan blir de ibland överdrivet fromma och gör allt för att hindra att oskyldiga och skyldiga kommer till skada. En alvhelare har t. o. m. svårt att tänka sig att skada en orch eller ett troll.

Mörkeralvernas helare däremot klär sig krigiskt i svart rustningar av nitläder täckta med magiska symboler ritade med fallna fienders blod. De gör också gärna smycken av ben från sina fiender. De älskar att utföra mer eller mindre bestialiska ritualer före och efter slagen för att försäkra sig om lycka vid nästa sammandrabbning.

Möjliga yrkesfärdigheter: som grundreglernas helare men mörkeralvernas helare kan dessutom lära sig fyra valfria vapenfärdigheter samt Avväpning och Slå medvetlös*.



INJIRKRIGARE

(FYS 12, SMI 12)

Injir har de mest vildsinta och barbariska krigarna av alla alvsläktena. De slåss med en frenesi som överträffar även den hos de mest blodtörstiga av mörkeralvernas krigare. En injirkrigare visar nåd endast mot kvinnor och barn och den som en gång varit deras fiende kommer att så förbli tills den dag han inte längre vandrar på jordens yta.

Yrkesförmåga: En injirkrigare får (förutom alvkrigarens yrkesförmåga) också 1T3-1 kraftfulla tatue-

ringar (se Om alver). Vanligen tilldelas också krigaren en häst av stammen.

Egenheter: Injir är kända för sina kroppsmålningar och tatueringar. En krigare har vanligen hela kroppen mer eller mindre täckt av tatueringar och målningar. De väljer också ofta att raka sidorna av huvudet och sätta upp håret i hästsvans.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt sex vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Anfall bakifrån, Akrobatik, Avväpna, Brottas med djur*, Bärsärkagång*, Djurhelning, Dans, Djurträning, Dolk, Dra vapen, Förhöra*, Geografi, Giftkunskap, ett valfritt Hantverk, Hantera fällor, Härskri*, Kamouflage, Knopar, Kulturkännedom, Marschera*, Orientering, Simma, Smyga osedd*, Spå väder, Slå medvetlös*, Slåss till häst*, Strategi*, Stridskonster, Taktik*, Teckenspråk, Två vapen, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad.

JÄGARE

(FYS 12, SMI 15, PSY 12)

Jakt är en av de äldsta sysselsättningarna i *Drakar och Demoners* värld. Jägaren, som gjort det till sitt yrke, följer sitt bytes spår med lätthet för att sedan fälla det med en välriktad pil. Djurens liv och vanor är en del av deras liv likaväl som de uppskattar den vilda frihet naturen ger dem. Jägare är ofta enstöringar och föredrar naturen och djurens sällskap framför andra persons. Alver som är jägare jagar för hela stammens räkning och det som blir över används vid byteshandel med grottalver och ibland dvärgar.

Yrkesförmåga: Jägaren kan ofelbart följa ett spår som han hittar om inte den som gjort spåret försökt dölja det. I sådana fall krävs ett normalt färdighetsslag för att följa spåret. Om det är en jägare som försöker dölja spåret för en annan jägare sätts FV mot FV på motståndstabellen. Dessutom kan han med ett normalt slag avgöra saker som vikt, kön, ras, längd o. s. v. hos den som gjort spåret. Med ett perfekt slag kan han få häpnadsväckande uppgifter. Dessutom har jägaren utbygdsjägarens yrkesförmåga.

Egenheter: Jägaren har alltid naturens röst tala till honom. I vindens sus, i lövens prasslande och i bäckens porlande talar naturandarna till honom. Ibland leder detta till att han stannar upp för att lyssna extra noga, vilket stundtals kan driva hans kamrater till vansinne. Jägaren klär sig i naturens färger för att smälta in i sin omgivning. Om man bara kastar en kort blick på honom kan man nästan tro att det börjat växa mossa på hans kläder och i hans hår.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt tre vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Animism, Brottas med djur*, Djurhelning, Djurträning, Dolk, Drogkunskap, Fly*, Geografi, Geologi, Giftkunskap,

ett valfritt Hantverk, Hantera fällor, Kamouflage*, Knopar, Kulturkännedom, Marschera*, Orientering, Simma, Smyga osedd*, Skugga*, Spela ett valfritt instrument, Spå väder, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad.

Övrigt: Detta yrke lämpar sig även för andra raser.

KRIGARE

(STY 12, FYS 12, SMI 15)

Alvernas krigare skiljer sig inte nämnvärt från mänskliga krigare och alver kan ha de flesta av de yrken som finns beskrivna i *Krigarens handbok*.

Yrkesförmåga: Förutom krigarens normala yrkesförmåga har alverna också förmågan att med hjälp av ett PSY-slag känna närvaron av svartfolk och dvärgar om dessa befinner sig närmare än hundra meter. Svårighetsgraden ökar med ett när avståndet fördubblas (tvåhundra meters avstånd kräver ett Svårt PSY-slag o. s. v.).

Egenheter: Alvkrigarnas egenheter varierar mycket från släkte till släkte. Det de dock alla har gemensamt är deras enorma avsky för svartfolk.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt sex vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Anfall bakifrån, Avväpna, Djurhelning, Dans, Djurträning, Dolk, Dra vapen, Förhöra*, Geografi, Giftkunskap, ett valfritt Hantverk, Hantera fällor, Kamouflage, Knopar, Kulturkännedom, Marschera*, Orientering, Simma, Smyga osedd*, Spå väder, Slå medvetlös*, Slåss till häst*, Strategi*, Stridskonster, Taktik*, Teckenspråk, Två vapen, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad. (Mörkeralvernas flygödleryttare har Strid i luften*. Grottalvernas krigare kan också lära sig Strid i mörker*.)



MISTALI

(STY 14, FYS 16, PSY 14)

När nöden kräver kallar gråalverna in mistali, sina främsta krigare. Malasti är kända för att göra snabba, ytterst blodiga överfall och sedan försvinna innan deras motståndare fått tillfälle att reagera och förstå vad som hänt. De färdas normalt i små snabba båtar, men det händer också, ganska ofta, att de istället väljer att simma.

Yrkesförmåga: Till havs och i vatten har mistali en ofattbar uthållighet. De kan simma i princip hur långt som helst under vilka omständigheter som helst. Även fullt utrustade simmar de dubbelt så snabbt som en olastad människa. De kan hålla andan i upp till fem minuter. Har också krigarens yrkesförmåga.

Egenheter: Alla mistali har kalrakad hjässa som de täcker med en svart-vit spräcklig klut. De klär sig sparsamt i åtsittande kläder. Malasti färdas sällan tillsammans med de andra gråalverna utan håller sig för sig själva på sina egna fartyg. Det brukar finnas ett sådant fartyg vid varje gråalvsö.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt sex vapenfärdigheter, Tala två valfria främmande språk, Anfall bakifrån, Avväpna, Djurhelning, Dans, Djurträning, Dolk, Dra vapen, Förhöra*, Geografi, Giftkunskap, ett valfritt Hantverk, Hantera fällor, Havsgeografi*, Kamouflage, Knopar, Kulturkännedom, Marschera*, Orientering, Simma, Smyga osedd*, Spå väder, Slå medvetslös*, Strategi*, Stridskonster, Taktik*, Teckenspråk, Två vapen, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad.

MÖRKERBRODER

(STY 17, FYS 15, SMI 14, PSY 15)

Mörkeralvernas farligaste, blodtörstigaste och mest obarmhärtiga krigare är de som ingår i den Blodiga kalkens brödraskap. De kallar varandra för mörkerbröder, medan de övriga alverna kallar dem för colini, de blodtörstiga. Mörkerbröderna är ypperliga krigare som sätter skräck i sina motståndare. De arbetar upp ett frenetiskt bärsärkaraseri och sprider död och förintelse varhelst de beger sig på slagfältet.

Yrkesförmåga: En mörkerbroder utgör en så fruktansvärd syn att han kan Skräckslå (1/0) sina motståndare. Han kan använda förmågan obegränsat antal gånger per dag och den kostar inga PSY-poäng att använda. Har dessutom krigarens yrkesförmåga och alvkrigarens, med den skillnaden att en mörkerbroder kan känna lukten av alver istället för svartfolk.

Egenheter: Mörkerbröderna klär sig i svarta rustningar vilka de behänger med likdelar, ben och kranier från besegrade fiender. De är extremt blodtörstiga och dricker gärna blod, särskilt alvblod, när tillfälle bjuds. Deras hår är ofta nedblodat vilket gör att det hänger

stripigt i stora testar och bidrar till deras lätt vansinniga och vilda utseende.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt sex vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Anfall bakifrån, Avväpna, Bärsärkagång*, Djurhelning, Dans, Djurträning, Dolk, Dra vapen, Förhöra*, Geografi, Giftkunskap, ett valfritt Hantverk, Hantera fällor, Kamouflage, Knopar, Kulturkännedom, Marschera*, Orientering, Simma, Smyga osedd*, Spå väder, Slå medvetslös*, Slåss till häst*, Strategi*, Stridskonster, Taktik*, Teckenspråk, Tortyr*, Två vapen, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad.

SPEJARE

(STY 13, FYS 16, SMI 15, INT 13, PSY 15)

Alvarméernas spejare är vältränade krigare som ständigt ligger längst fram och tar sig in bakom fiendens linjer för att åsamka största möjliga skada. De är ypperliga spårare och duktiga på sabotageverksamhet. De klär sig sparsamt och målar sina spensliga kroppar med kamouflagemönster i naturens färger.

Yrkesförmåga: Förutom krigarens yrkesförmåga har de också en extraordinär uthållighetsförmåga då de kan tillbringa veckor bakom fiendens linjer med ytterst knappa ransoner. En spejare klarar mycket låga och höga temperaturer, ända ned till -45°C och upp till $+55^{\circ}\text{C}$ utan negativa effekter (en normal alv uthärdar endast temperaturer -30°C till $+40^{\circ}\text{C}$). De kan vara ständigt aktiva i upp till fyra dygn i sträck, utan droger, och de kan vara utan mat i upp till två veckor. Utan vatten klarar de sig endast 5 dagar med fullt bibehållen prestationsförmåga. De kan också stålsätta sig mot smärta och är därför i praktiken immuna mot tortyr.

Egenheter: En spejare arbetar tyst och de kommunicerar nästan uteslutande med teckenspråk och genom att härma olika fåglar och andra djur. Deras kroppar är extremt seniga och spensliga och täckta med kamouflagemålningar.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt fem vapenfärdigheter, Tala två valfria främmande språk, Akrobatik, Anfall bakifrån*, Avväpna, Djurhelning, Djurträning, Dolk, Dra vapen, Drogkunskap, Förhöra*, Geografi, Geologi, Giftkunskap, ett valfritt Hantverk, Hantera fällor, Kamouflage*, Knopar, Kulturkännedom, Läppläsning, Marschera*, Orientering, Simma, Skugga*, Slå medvetslös*, Spela död*, Spå väder, Stridskonster, Taktik*, Tortyr*, Två vapen, Utbrytar-konst*, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad.

TRÄDFORMARE

(INT 17, PSY 16)

En trädformare är en skogsalv som i arv från sin mor eller far fått förmågan att forma levande träd och få

dem att växa betydligt fortare än normalt. Normalt finns det en trädformare i varje stam hos skogsalverna som formar träden till boningar åt alverna, hjälper dem att skynda skörden eller gör utsökta konstverk och ypperliga bågar.

Trädformaren lever oftast mycket nära naturen, t. o. m. närmare än de övriga skogsalverna. Han talar med växter och örter på deras språk. Oftast är trädformaren även bevandrad i örtekunskap och kan göra förträffliga dekokter.

Yrkesförmåga: Trädformaren har förmågan att genom att bara titta på ett frö få det att växa till en planta på bara några minuter. På en natt kan han få ett ekollon att bli en enorm ek med en krona som når flera tiotal meter över marken. Han kan även forma träd som han vill med sina bara händer. Yrkesförmågan kostar inga PSY-poäng och fungerar automatiskt om det hela utförs i lugn och ro. Annars krävs ett PSY-slag av varierande svårighetsgrad beroende på hur svår SL anser uppgiften. Om det handlar om att på några minuter få ett ekollon att växa till en stor ek måste det hela betraktas som praktiskt taget omöjligt och klaras endast med ett Absurt PSY-slag.

Egenheter: Även om inte trädformaren alltid är medveten om det har alla växter i hans närhet en tendens att växa lite snabbare, få starkare färger eller helt omotiverat slå ut utan att han för den sakens skull försökt påverka dem. Detta uppskattas av skogens innevånare och fåglarna samlas ofta för att kanta hans väg med lovsånger.

Möjliga yrkesfärdigheter: En valfri vapenfärdighet, Tala ett valfritt främmande språk, Animism, Dans, Djurhelning, Djurträning, Dolk, Drogkunskap, Geografi, Geologi, Giftkunskap, ett valfritt Hantverk, Hantera fällor, Kamouflage*, Knopar, Kulturkännedom, Kunskap om magi, Orientering, Simma, Spela ett valfritt instrument, Spå väder, Zoologi, Örtekunskap, Överlevnad.

VINDVÄVARE

(INT 17, PSY 15)

Vindvävaren är en gråalv som spenderar sitt liv med att väva gynnsamma vindar som blåser rakt in skeppens segel så att de så snabbt som möjligt kan färdas över haven. De kan förutse väder och även i viss mån kontrollera det. De har lärt sig att respektera elementet, dess gudar och elementarer och har ofta lärt sig lite magi samtidigt som de tränats att använda sina förmågor.

Yrkesförmåga: Vindvävaren är född med förmågan att väva vindar på ett sätt motsvarande VINDKONTROLL och kontrollera vädret på ett sätt motsvarande besvärjelsen REGNKONTROLL. Besvärjelserna får en effektgrad för varje PSY-poäng vindvävaren spenderar.

Dessutom kan en vindvävare kontrollera blixnar, om han klarar ett normalt PSY-slag, på ett sätt motsvarande besvärjelsen NEDKALLA ÅSKVIGG men då till en kostnad av två PSY-poäng per effektgrad.

Egenheter: En vindvävare har alltid vinden lekande i håret och i kläderna. En vindpust blåser upp den nästan öppna dörren och vänder blad i boken. Runt omkring vindvävaren blåser nästan alltid små virvelvindar som virvlar upp löv och annat skräp som ligger på marken.

Möjliga yrkesfärdigheter: En valfri vapenfärdighet, Tala två valfria främmande språk, L/S ett valfritt främmande språk, Astrologi, Dans, Drogkunskap, Geografi, ett valfritt Hantverk, Havsgeografi*, Knopar, Kulturkännedom, Kunskap om magi, Navigation, Simma, Sjökunighet, Spela ett valfritt instrument, Spå väder, Zoologi, Överlevnad.



EXPANDERADE REGLER

AVANCERAD RYTT

Injir är vida kända för sina bländande konster på hästryggen, även i tät strid. Tillsammans kan häst och ryttare utföra de mest bländande konststycken. Rytarna spränger in bland motståndarna sticker med sina lansar och spjut och har sedan fortsatt till nästa motståndare innan det stackars offret har hunnit uppfatta situationen ordentligt. Även i den tätaste strid gör de tvära kast och vansinniga undanmanövrar och hoppar över liggande och knästående personer.



Injir lever mycket nära sina hästar och umgås med dem natt och dag. Mellan ryttare och riddjur uppnås ett nästan magiskt samförstånd och det är ytterst sällan några kommandon behöver ges, utan hästen förstår instinktivt vad dess ryttare avser att göra.

För att någorlunda illustrera injirs vilda ritt ges nedan några riktlinjer gällande modifikationer vid olika manövrer som utförs på och från hästryggen. Givetvis kan du använda reglerna också om du vill skapa exempelvis en skogsalv som är mycket skicklig på att rida.

Om Krigarens handbok används blir vissa manövrer överflödiga. Nedanstående modifikationer avser strid eller andra liknande situationer där hästen rör sig i hög hastighet.

Handling	Modifikation
Hoppa med häst	varierar
Kraftig undanmanöver	-3
Attackera/parera	±0
Skjuta pilbåge från hästrygg	-1
Rida sittande baklänges	-2

Stå på händer på hästryggen	-8
Rida stående	-6
Hoppa	-5
Hoppa från en häst till en annan	-10
Plocka upp föremål	-4
Hästen som sköld	-2
Hänga under hästen	-5
Hänga sig ut från hästen	-3

Hoppa med häst

Att hoppa med häst innebär att häst och ryttare hoppar över ett större hinder, föremål eller över en avgrund. SL modifierar CL efter eget tycke.

Kraftig undanmanöver

Ryttaren låter hästen göra ett tvärt kast och byter helt enkelt riktning i farten. Denna manöver kan utnyttjas så som en parering, för att undvika anstormande trupper eller för att skaka av sig förföljare i oländig terräng.

Attackera/parera

Ryttaren attackerar en motståndare eller parerar en attack mot denne eller riddjuret. För att lyckas med denna handling måste RP:n först lyckas med rida och sedan slå under sitt vanliga FV för det vapen/sköld som denne använder. Om attacken sker med ett stångvapen (spjut, lans eller dylikt) får hästens SB läggas till vapnets skada. Den manöver gäller även för kastvapen.

Skjuta pilbåge från hästrygg

Fungerar som attackera/parera. Modifikationen gäller bägge färdigheterna.

Rida sittande baklänges

Ryttaren sitter baklänges med ryggen mot färdriktningen. Vanlig manöver när man är förföljd och önskar attackera sina förföljare med pilbåge.

Stå på händer på hästryggen

Detta är mer en uppvisningsmanöver än en praktiskt användbar sådan.

Rida stående

Ryttaren står på hästens rygg med ansiktet framåt. Baklänges är modifikationen den samma, men risken för att kollidera med grenar och dylikt bör anses överhängande.

Hoppa

Ryttaren hoppar rakt upp från hästryggen för att sedan åter hamna på samma plats som tidigare. Detta kan användas om man vill undvika slag som sveper lågt in över hästens rygg och kan hoppa undan dessa eller om

ryttare och häst passerar ett hinder som kräver att ryttare skiljs från sin häst under några ögonblick. Ett slag görs för Rida (med modifikation enligt tabellen) och ett för Hoppa (modifierat i enlighet med vad SL anser rimligt).

Hoppa från en häst till en annan

Ett akrobatiskt stycke då ryttaren hoppar upp och landar på en bakomvarande häst. SL kan modifiera värdet beroende på avstånd mellan hästarna.

Plocka upp föremål

Ryttaren böjer sig ned mot marken hängandes i sadel eller man för att kunna plocka upp ett föremål från marken. SL kan själv avgöra modifikationens storlek beroende på hästens hastighet, terräng och föremålets form och tyngd.

Hästen som sköld

Ryttaren hänger längs hästens ena sida fastklamrad i

sadel eller man. Används för att skydda sig från attacker och använda hästens kropp som sköld eller för att gömma sig för fienden. SL avgör hur mycket (eller litet) som syns av alven då denne hänger i skydd och hur svårt det är för eventuella attackerande fiender att träffa denne.

Hänga sig under hästen

Den här manövern, när man klamrar sig fast vid hästen och hänger under dess mage, är synnerligen opraktisk men kan vara bra om man vill skydda sig mot angrepp från luften. För att den skall kunna utföras måste hästen ha sadel eller ett täcke av något slag. Det räcker också med att ett rep sitter virat runt hästens mage.

Hänga sig ut ifrån hästen

Ryttaren hänger sig ut ifrån hästens kropp. Oftast är det endast fötter och ben som fortfarande är i kontakt med hästen. Detta används för att förlänga den egna räckvidden och komma åt att attackera motståndaren.



OM ALVER

ALVISKA NAMN

Det alviska språket är mycket sjungande och vackert, nästan poetiskt. Det präglar det alviska namnbruket och nästan alla namn är mycket mjuka och saknar nästan helt hårda ljud som 'k' och 'p'. Nedan följer en lista över namn i två delar, en förstavelse och en ändelse. Tabellernas utformning gör att dubbelvokaler, d. v. s. exempelvis två a som i fallet Arna+alion, kan förekomma. Den sista vokalen ersätts med ett cirkumflex (^) som placeras ovanför den första. I exemplet skulle resultatet ha blivit Arn[^]alion. Samma sak kan komma att inträffa med konsonanter och i det fallet placeras en accent (´) ovanför den vokal som föregår den första konsonanten. (Exempel: Cer+rion=Cérion). Om konsonanter möts på ett sätt som låter språkligt felaktigt infogas lämplig vokal mellan de två konsonanterna.

1T20	Förstavelse	1T20	Ändelse
1	Lo-	1	-rion
2	Tan-	2	-stari
3	Rali-	3	-ilion
4	Arna-	4	-riel
5	Elo-	5	-dion
6	Lana-	6	-ili
7	Cer-	7	-athlon
8	Leth-	8	-iol
9	Car-	9	-alion
10	Eli-	10	-estion
11	Ler-	11	-arin
12	Tav-	12	-olori
13	Mal-	13	-iriol
14	Sin-	14	-asti
15	Gal-	15	-nion
16	Tista-	16	-lion
17	Vari-	17	-riol
18	Oli-	18	-nael
19	Far-	19	-orion
20	Dor-	20	-anior

KRIGFÖRING

Alvernas krigföring skiljer sig ganska kraftigt från de övriga rasernas. Hur exempelvis grott-, grå- och mörkeralver uppför sig under bataljer är kanske inte särskilt svårt att föreställa sig. Skogsalverna, satari och injir, har däremot en mängd olika taktiker när de bekämpar en fiende.

INJIR

När injir ger sig in i strid gör de det alltid i full karriär på sina väldiga springare med sina lansar och spjut redo för anfall. Under attacken utstöter de högljudda krigsrop och ofta kan man höra en sång över allt vapenskrammel. Injir är inte organiserade på något sätt utan de anfaller helt planlöst, men aggressivt. De är dock extremt vältränade, våldsamma och har en imponerande hög stridsmoral.

Injir är också kända för sina bågskyttar som ridandes avfyra pilregn efter pilregn över sina fiender utan att själva komma inom räckhåll för deras projektilvapen.

SATARI

I sina skogar är satari nästan oövervinneliga, men på ett slagfält är de betydligt lättare att hantera för motståndaren. Dock måste sägas att de även i fältslag är ytterst farliga motståndare. Satari är överlag mycket vältränade och framförallt väldisciplinerade. De har en osviklig stridsmoral och det enda som kan få dem att vika undan är en extrem övermakt. När de slåss utnyttjar de sina kunskaper och förmågor till det yttersta. Nedan ges några exempel på detta.

Fällor

Satari älskar att rigga fällor på platser där de räknar med att fienden kommer att dyka upp. De har vanligtvis flera skickliga fällmakare i sina trupper. Spejare brukar vara mycket skickliga på att hantera fällor. Framför allt är de skickliga i skogen där de med bara ett fåtal fällor kan slå ut mycket stora enheter av fiendens trupper i och med att de vet hur de skall utnyttja skogens resurser. Om de vet att ett fältslag är i nära förestående tvekar de inte att i skydd av nattens mörker gillra fällor på fiendens sida av det kommande slagfältet.

Bakhåll

Att spana på fienden mycket noga och bilda sig en uppfattning om dess styrka för att sedan lägga sig i bakhåll för dem när de gör truppflyttningar är ytterligare en av deras specialiteter. Ytterst sällan lyck-

as någon komma levande ur ett bakhåll ordnat av satari.

Rörlighet

Alverna utnyttjar sin enorma rörlighet, och sin förmåga att röra sig osett till det yttersta. Att de sedan har ett betydligt mindre behov av sömn än människor och många andra varelser gör att de kan göra truppförflyttningar som oftast är fullkomligt omöjligt för deras motståndare.

Bågar

Satari är de absolut främsta bågskyttarna av alla alver. Detta utnyttjar de genom att i det längsta försöka undvika närkontakt med fienden och kunna använda sina överlägsna bågskyttar till att kraftigt decimera motståndarnas trupper.

FRISYRER

Något som ytterligare skiljer de olika alvsläktena åt utseendemässigt är deras olika frisyrer som är anpassade till varje enskilt släktes och även yrkes livsstil. Gemensamt för samtliga alvsläkten är dock att de aldrig har någon egentlig lugg.

GROTTALVER

Grottalverna håller normalt sitt bruna hår ganska kortklippt, ofta i pagefrisyr som når strax nedanför öronen. Detta av rent praktiska skäl då de arbetar mycket med eldar och liknande och därför skulle långt hår vara närmast vansinnigt opraktiskt. De grottalver som har längre hår sätter upp det med hjälp av ytterst väl utsirade hårspännen.

Deras spejare klipper oftast håret ännu kortare, knappast längre än fem centimeter och låter det spreta ut åt alla håll över det pannband de bär. Detta ger dem en aggressiv och något barbarisk utstrålning.

GRÅALVER

Rimligtvis borde gråalverna hålla sitt hår mycket kortklippt, vilket också de flesta manliga krigarna gör. Kvinnorna, och vissa av männen, låter däremot sitt hår växa mycket långt och flätar det gärna. Männen sätter ofta upp det i en stångpiska. Många av gråalverna bär klut eller pannband för att hålla håret borta från ansiktet.

HÖGALVER

Högalverna har inga egentliga frisyrer. De låter sitt vackra, glänsande hår växa hur långt som helst och håller det borta från ansiktet med diadem. De sveper håret om sig som ett slags klädedräkt. Många av dem väljer också att fläta sitt hår.

INJIR

Injir är de som har de mest uppseendeväckande frisyrerna. Både männen och kvinnorna låter sitt hår växa mycket långt, och särskilt kvinnorna flätar sitt hår i otaliga, mycket små flätor. Männen brukar välja att göra två större flätor i stället för mängder av små. Man färgar ofta håret i olika nyanser med hjälp av växtextrakt vilket gör att en del mycket märkliga utseenden kan skapas.

Vissa av krigarna, vanligtvis bärsärkarna, väljer att klippa sig i mohikanfrisyrer medan andra rakar sig på huvudets sidor och sätter upp håret i en yvig hästsvans. Somliga av de som har mohikan sparar mycket av håret i nacken och flätar det. Injirkrigare rakar ofta in mönster i håret på huvudets sidor och många väljer också att tatuera sig där.

MÖRKERALVER

Nästan alla mörkeralver väljer att, oavsett hårets längd, ha det utsläppt. Också bland mörkeralverna finns det de som rakar sig på sidorna och sätter upp det i hästsvans.

SATARI

Satari låter oftast sitt hår växa långt, åtminstone till axellängd. De flätar det gärna i en eller flera flätor. Särskilt kvinnorna gör ofta inbakade flätor. Männen som har riktigt långt hår sätter normalt upp det i en hög hästsvans. Ivari (se De besjälade skogarna) saknar helt hårväxt och bär under hela sitt liv en kåpa. Hennes hjässa kröns av ett diadem gjort av förgylld himmelsek som håller kåpan på plats.

FÄRGSYMBOLIK

Alverna har förtrollats av vackra, starka färger och bär så väl till vardags som till fest och batalj kläder i kraftfulla färger och sinnrika färgkombinationer. Alla färger har med åren fått sin egen särskilda symboliska betydelse och man väljer med omsorg den färg, eller färgkombination, som passar bäst.

Svart

Svart är krigets färg. Den är vanligt förekommande på rustningar och vapen hos erfarna krigare och hjältar och även av budbärare i orostider. Svart finns också ofta med i banér och standar samt krigsmålningar och tatueringar.

Vitt

Den vita färgen representerar det rena, sanningen och det fullkomliga. Alvfurstar, orakel, dödsdansarna och

lärdade män bär denna färg. Även en mycket populär färg hos konstnärerna.

Gult

Festens färg är den klart gula. Det är en färg som syns på kläder, fanor och andra utsmyckningar vid högtid och fest. Gult är även kärlekens färg.

Rött

Rött är framgångens och segerens färg. Används ofta i standar och krigsmålningar för att höja truppers moral inför stundande strider. Den representerar för alver dessutom vårens och sommarens värme.

Blått

Den klara blåa färgen är visdomens färg. Den står för erfarenhet, kunskap och upplysning. Blått är också ålderdomens färg.

Grönt

Grönt är livets och naturens färg. Alverna har oräkneliga nyanser av grönt som de använder i sina kläder. Särskilt populär är färgen bland skogsalverna.

Grått

Grått är avskedets och uppbrottets färg. Den bärs ofta vid begravningar och definitiva avsked. Den representerar också saknad och vemod.

SYMBOLER

Bland alverna, särskilt bland injir, är bruket av symboler mycket vanligt och de förekommer flitigt i mönster och broderier, krigsmålningar och tatueringar. I kombination med färgsymboliken blir de ännu mer uttrycksfulla.

1. Trädet. Ses av skogs- och gråalverna som en symbol för livskraft. De flesta andra alvsläktena använder sig inte av symbolen annat än i rent dekorativa syften.

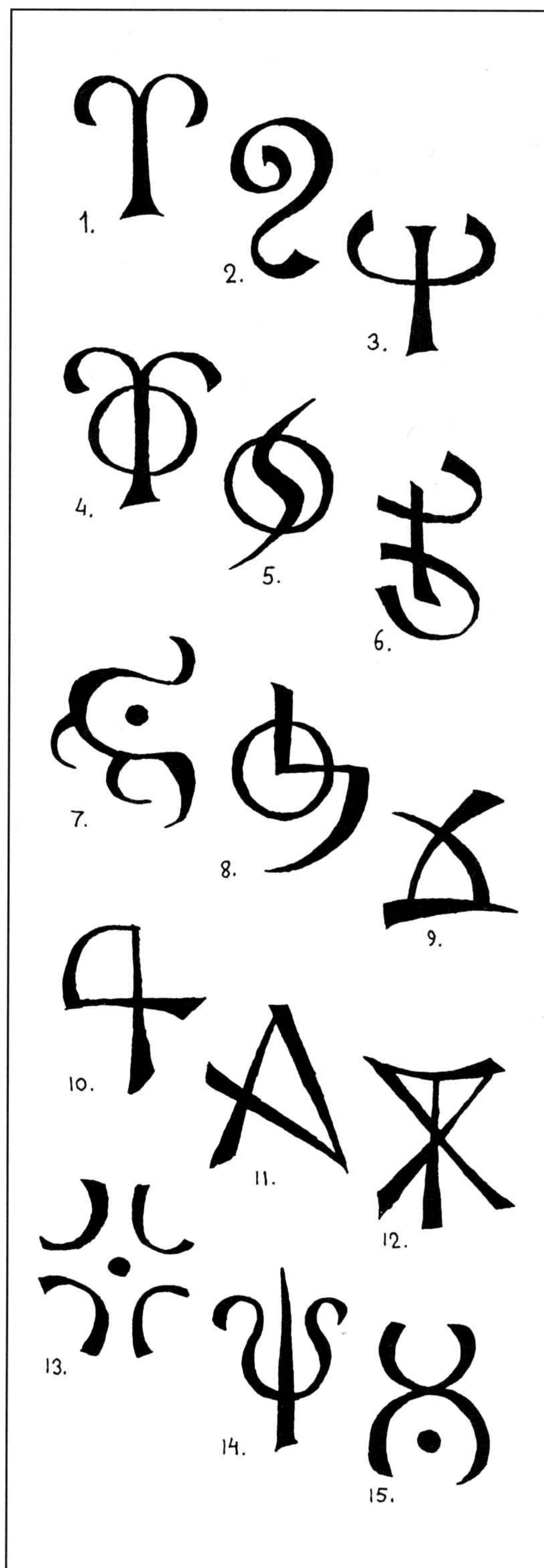
2. Livet. Symbolen gestaltar det ändliga hos existensen och symboliserar följaktligen också döden.

3. Styrka. En symbol för handlingskraft och råstyrka. Mycket populär som ansiktsmålning hos injirs och sataris krigare. Målas då i svart och rött.

4. Elden. Den renande och förstörande kraften. Stark ceremoniell betydelse hos injir och mörkeralverna.

5. Mod. Används av samtliga släkten i moralhöjande smycken. Vanlig som ornament på minnesstenar och monument.

6. Njutning. En symbol för andlig och fysisk njutning. Festens tecken. Används rikligt i mönster på festkläder hos alla alvsläkten.



7. Gemenskap. Symboliserar den samhörighet och broderskap som råder mellan släkterna. Kategoriskt ignorerad av mörkeralverna och högalverna av förklarliga skäl.

8. Visdom. Symboliserar samtidigt ålderdom för att visa att ålder ger erfarenheter och kunskap.

9. Modern. Moderns symbol står för födsel, men också för visdom och närhet till naturen. Betraktas som en symbol för gemenskap av skogsalverna.

10. Smärta. Betraktas vanligtvis som en varningsymbol. Mörkeralverna har den vanligen på sina byggnader och i sina banér i avskräckande syfte. Bärs även målade i ansiktet av alver som nyligen förlorat sin livskamrat.

11. Berget. Berget symboliserar samtidigt styrka, ålder och orubblighet.

12. Iniril. Symbolen, vars namn inte kan översättas till människospråk symboliserar instängdhet, avskildhet och ensamhet. Populär bland eremiter, dödsdansare och i viss mån även hos grottalverna men då alltid i kombination med berget.

13. Tomhet. Den rena tanken och den fulländade handlingens symbol.

14. Raseri. Betraktas som en symbol för starka okontrollerbara krafter. Används av injirs bärsärkar i deras krigsmålningar. En kraftigt hatisk symbol som också allmänt betecknar missnöje.

15. Trygghet. Hemmets, säkerhetens och vänskapens symbol. Används nästan alltid på alla former av gåvor. Kan också användas för att beteckna vördnad.

TATUERINGAR

Injir, hästbröderna, är kända för sina vackra och uttrycksfulla tatueringar som täcker nästan hela kroppen hos deras främsta krigare. Hos dem är en tatuering något mer än bara en tatuering, det är en statussymbol och ett tecken på styrka. Tatueringarna görs av tatueringmästarna under flera dagar långa ritualer, som avslutar eldsdansen (se Seder och bruk) när en ung injir skall tas upp bland krigarna i stammen.

TATUERINGARNAS KRAFT

När en tatueringmästare gör en tatuering åt en ny, ung, lovande krigare väljer han oftast att göra den lite extra kraftfull. Han fyller den med delar av sin själ och i. o. m. att tatueringen har fullbordats har han och den unge krigaren sammanlänkats av en tunn tråd för alla tiders evinnerlighet. Den del av sig som han knyter i tatueringen gör också att tatueringen tillåter den unge krigaren att i särskilt pressade situationer utföra imponerande kraftprov. När den som bär tatueringen känner ett behov av att använda sig av tatueringens kraft

börjar den att glöda svagt och skänker sedan sin bärare styrka, smidighet eller råd.

OLIKA TATUERINGAR

Nedan följer beskrivningar av ett antal olika tatueringar med deras styrka och begränsning beskriven.

Bonus

Denna tatuering ökar CL under en stridsrunda med 2 för varje spenderad PSY-poäng. Ökning av CL kan vara generell (d. v. s. gälla vilken färdighet som helst) eller specifik (gäller exempelvis bara vapen eller vildmarksfärdigheter). Kan användas två gånger per dag.

Kraftslag

Denna tatuering gör det möjligt för bäraren att en gång per dag utdela ett slag som träffar automatiskt och gör maximal skada till en kostnad av 8 PSY-poäng. Slaget kan inte pareras annat än med ett perfekt slag.

Stålsättning

Denna tatuering gör det möjligt för krigaren att ignorera smärta till en kostnad av 2 PSY-poäng per KP (samt 2 SP om du har *Krigarens handbok*). Tatueringen kan användas upp till 3 gånger per dag.

Alarm

Denna tatuering börjar att utdela en brännande smärta på sin bärare så fort en fara nalkas. Den specificerar inte farans natur ytterligare.

Bärsärk

Denna tatuering bärs av samtliga injirs bärsärkar och tillåter dem att en gång per dag automatiskt arbeta upp ett bärsärkaraseri.

Kamouflage

En "levande" tatuering som till en kostnad av 3 PSY-poäng kan aktiveras under IT10 SR. Varaktigheten kan förlängas genom att spendera ytterligare PSY-poäng. När tatueringen aktiveras skapar den mönster som täcker hela bärarens kropp och smälter in i omgivningen varför CL för Finna dolda ting halveras och CL för Götta sig och Kamouflage fördubblas.

SEDER OCH BRUK

Precis som alla andra folkslag har alverna ett stort antal seder, bruk, ceremonier och högtider. I det här kapitlet beskrivs vissa av de olika släkternas traditioner.

ELSDANSEN

När en injiryngling skall tas upp bland krigarna i stammen måste han genomgå mängder av prov som

för människor kan tyckas närmast häpnadsväckande grymma. Först skall han spendera flera veckor ensam ute i skogen eller på slätten, utan att tala med någon annan och utan vapen, för att finna sitt sanna jag. När han sedan återvänder från sökandet och har funnit det han anser vara sig själv skall han, oftast tillsammans med andra ynglingar, visa sin skicklighet med båge, ceril och spjut och dessutom visa hur skicklig ryttare han är. När tävlingarna är över återstår endast det sista provet. Med hjälp av droger beredda av stammens magiker försätter sig de unga krigarna i trans och dansar sedan under natten en renande dans genom stora eldar som är utplacerade i modets tecken. Då de alla smörjt sig med vinterblomma tar de ingen skada. Något fåtal gånger har det hänt att någon av ynglingarna inte överlevt dansen och omedelbart förintats av lågorna. Varför är det aldrig någon som förstått, men man tror att det kan bero på att han har haft en för ung och obeslutsam själ. När sedan dansen är genomförd belönas de unga krigarna med varsin tatuering. SL avgör vilken.

SOLFESTEN

Vid sommarsolståndet, då dagen är som längst och natten som kortast samlas skogsalverna här och var för att hylla solen med danser, sånger och allmänt festande. Till solfesten, raila, kommer man klädd i gult i olika nyanser, oftast med håret uppsatt med ett orange band.

Man börjar festen tidigt på eftermiddagen med att äta god mat, dricka gullbärsvin och berätta om den tid som varit. Sedan när kvällen börja närma sig avslutar man ätandet, vilar en kort stund och börjar sedan med att sjunga och dansa till solens ära vilket man fortsätter med tills det att solen går upp igen nästa morgon.

DET EVIGA ÄKTENSKAPET

När en mörkeralv dör i strid hedras hans minne med en ärofull begravning där han vigs åt elden i alla tiders evin-



nerlighet genom att hans kropp under långdragna ceremonier avslutningsvis sänks ned i en vulkanisk eld med hjälp av kedjor och en plattform, smidda i svart stål och härdade med stark magi, under det att sorgesångarna sjunger avskedets sånger för honom. Med honom i elden färdas också hans vapen och övriga betydande föremål.

Härskare och andra betydelsefulla personer ”balsameras” genom uråldriga ritualer och ser till slut ut ungefär som en vaxdocka och får en lätt glansig hud. När ritualerna är slutförda bärs kroppen av borgens främsta krigare ned i de katakomber som normalt ligger under borgen. Under hela marschen kantas deras väg av mörkeralver som sjunger sånger till den avlidnes ära och beströr deras väg med hår från besegrade fiender

ENOLION

Vart femte år, första fullmånen i sjunde månaden, samlas alla injirstammar på en väl avskild plats, långt bort från andra alver och andra människor, för att utbyta erfarenheter och berätta om den tid som gått. Den högtiden kallar man enolion. Under en veckas tid umgås man med varandra, tävlar i skicklighet med lans

och båge och söker livskamrater. Stammarna byter medlemmar med varandra. Unga krigare och hetsporrar bryter sig loss från sina stammar och formar helt nya stammar tillsammans. Under enolion håller man också, under den näst sista dagen bröllop och upprättar blodsband av olika slag. Den sista dagen och natten ägnas åt ett intensivt festande som inte tar slut innan solen stiger upp.

VARANI

Gemensamt för alla släktena, även mörkeralverna, är segerfesterna varani. Dessa helgas alltid åt alvernas förfäder och hålls i flera dagar i sträck efter det att slaget har utkämpats. Som det tålmodiga och förståndiga folk alverna är väntar man dock oftast i några dagar med festligheterna och man tar aldrig ut segern i förskott vilket exempelvis brukar vara svartfolkens svaga sida.

Under varani klär sig alla i högtidliga kläder i segerns färg, rött. Under segerfesterna hyller man också vanligtvis de som dött för den goda saken. Detta görs olika hos de olika släktena. Injir gör ett stort bål format som symbolen för smärta och satari håller ett tyst ögonblick med sina blickar riktade mot himlavalvet där nya stjärnor kan ha tänts.

BOSÄTTNINGAR

De olika alvsläktena bor på vitt skilda sätt. Nedan beskrivs ett flertal av deras bosättningar, bl. a. mörkeralvernans borgar, gråalvernans flytande öar och skogsalvernans byar, men saker som allseende tjärnar och heliga lundar beskrivs också.

DE VITA TORNEN

Mitt ute på vidsträckta slätter, i onåbara ödemarker och på frusna vidder sträcker sig de vita tornen mot himlavalvet och snuddar nästan vid det. De är imponerande skapelser där de står i ensamt majestät, högalvernans boningar.

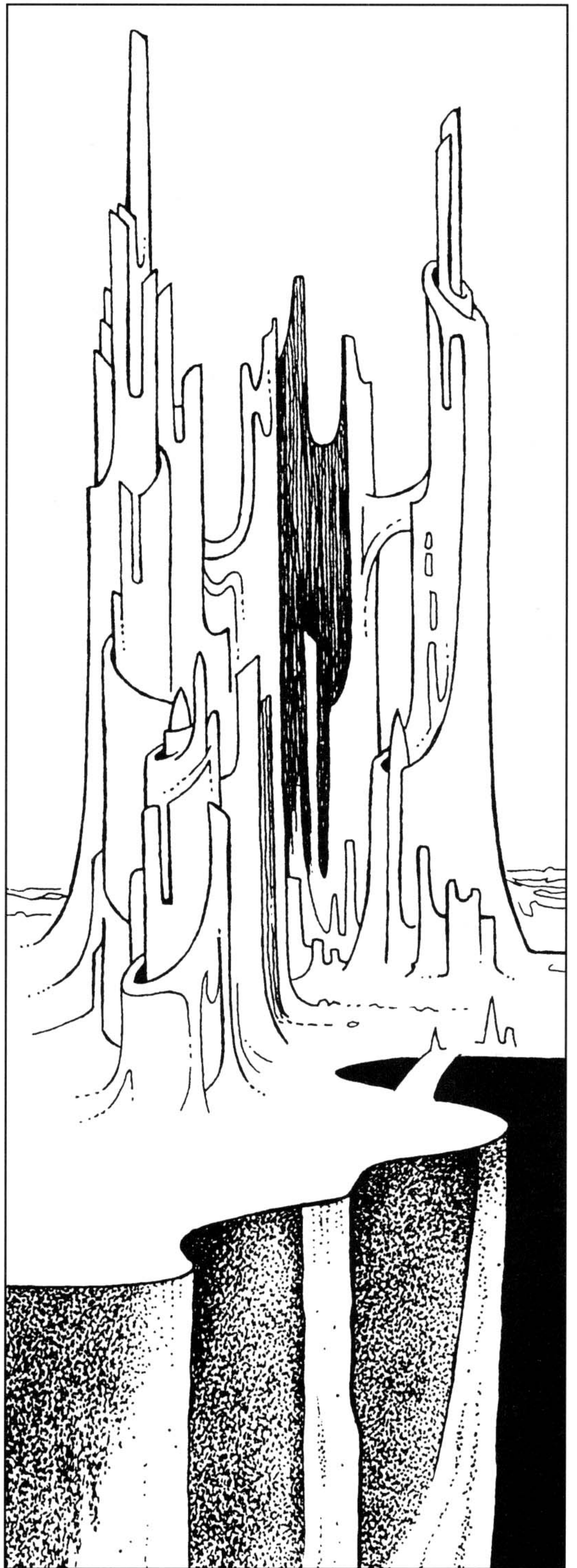
Tornen är alla byggda för eoner och åter eoner sedan och för de få vandrare som eventuellt passerar tornen och de enstöringar som lever i dess närhet har de alltid funnits där och har kommit att bli en naturlig del av omgivningen. De är byggda av de första alverna, de förstfödda, och tjänade som bostäder åt alla alver under en tid. Till slut fanns dock bara de som kom att bli högalverna kvar, de andra hade gett sig av för att konfrontera den yttvärld som högalverna medvetet har kopplat bort sig ifrån.

Utifrån kan man inte skönja någonting som skulle kunna tänkas vara en port eller en öppning, ytan är helt slät och lika len som marmor. Hur mycket man än söker misslyckas man och om man på magisk väg skulle lyckas hitta någon av portalerna så kan de inte öppnas annat än med stark magi. Samtliga dörrar och portaler i de vita tornen styrs av högalvernans tankar, och när de öppnas ser det närmast ut som väggen smälter och drar sig åt sidan.

De få dödliga som varit i tornen vittnar om en förkrossande skönhet och ett oförståeligt överflöd av yppiga skulpturer och fantastiska monument som vissa av högalverna skulpterar ur ingenting med hjälp endast av sina tankars kraft. De kan sitta i lotusställning under svävande statyer samtidigt som de låter dem växa och sjunka ihop för att sedan återigen svälla ut åt något annat håll.

En dödlig, och även andra alver, har mycket svårt att ta sig fram i tornen eftersom de är konstruerade för att passa högalverna, vilket innebär att det är mycket stora öppna luftrum, salar med högt i tak och djupa schakt. Eftersom högalverna har förmågan att lyfta sig själva med telekinesi är det också mycket sparsamt med trappor då sådana känns lätt onödiga.

I tornen råder evig tystnad. Inga ord uttalas någonsin inom tornens väggar och den som försöker göra sin röst hörd kommer snart att inse att det inte går. Röster utplånas, skrik reduceras till ohörbara viskningar och



explosioner blir till dämpade ljud knappt hörbara för det mänskliga örat. Detta av den enkla anledningen att högalverna anser ljud av alla de slag vara närmast störande och all kommunikation sker via telepati.

Förmaken

När man först träder in i tornen passerar man genom förmaken, ganska stora luftiga salar med rikliga utsmyckningar föreställande alver eller enbart bestående av snirkliga mönster. Här kan man läsa ut tornets och alvernas historia och eventuellt även dess framtid.

Hallarna

Hallarna är enorma salar som ligger utspridda runt om i tornet men är sammanbundna via schakt och pelargångar. Luftrummen är fantastiskt stora och för den som inte sett annat än kungliga palats förut är upplevelsen något långt utöver det extraordinära.

Trädgårdarna

Högt upp i tornen ligger högalvernas trädgårdar där de skapar paradiser efter paradiser för sitt eget höga nöjes skull. De odlar fram magiska växter och varelser som de låter befolka de utsökta trädgårdarna där vattenfallen och de porlande bäckarna rinner mellan vackra blommor och träd.

Hjärtat

Tornen är alla byggda utifrån varsitt "hjärta" som ligger långt ned under marken. Från hjärtat strålar den kraft som gör att tornet hålls vid liv. När man börjar närma sig tornets hjärta kan man känna hur väggar, golv och tak pulserar och man får en kraftig känsla av att det man rör sig i inte är en byggnad utan en levande organism. Längst in i hjärtats kammare sitter alltid två "livgivare", mycket kraftfulla alvmagiker, som förser tornet med energi och ser till att den rätt kanaliseras ut till tornets olika delar.

STÄDERNA UNDER JORDEN

Långt ned under marken, djupt in i bergen ligger grottalvernas enormt vidsträckta städer. De sträcker sig över flera kilometer stora områden, de största grottorna är hundratals meter höga. Här lever grottalverna större delen av sitt liv. Många av dem vistas aldrig, trots sin långa levnad, utanför grottorna.

Längst upp ligger portarna (1). Vanligtvis har staden inte mer än en stor port (1a, beskrivs senare i detta avsnitt), men ett flertal väl kamouflerade bakvägar (1b). Bakvägarna kan normalt bara öppnas med hjälp av kraftig alvmagi och är ständigt mycket välbevakade. Ned från porten leder en lång, hög och bred gång nedåt in mot staden.

Innanför portarna breder förstäderna (2) ut sig. Här lever större delen krigarna, för att de, i händelse av anfall, skall ha nära till porten och kunna skynda till stadens försvar. Förstädernas grottor är svagt upplysta, av glödstenar, och överallt är det mycket högt i tak. Samtliga konstruktioner är mjuka i sina former, ytterst smäckra och utsirade. Överallt tittar skulpturer och statyer fram och vart man än vänder blicken fastnar den på vackra reliefer och mosaiker föreställande allt från stora bataljscener till iniril och berget (se Symboler).

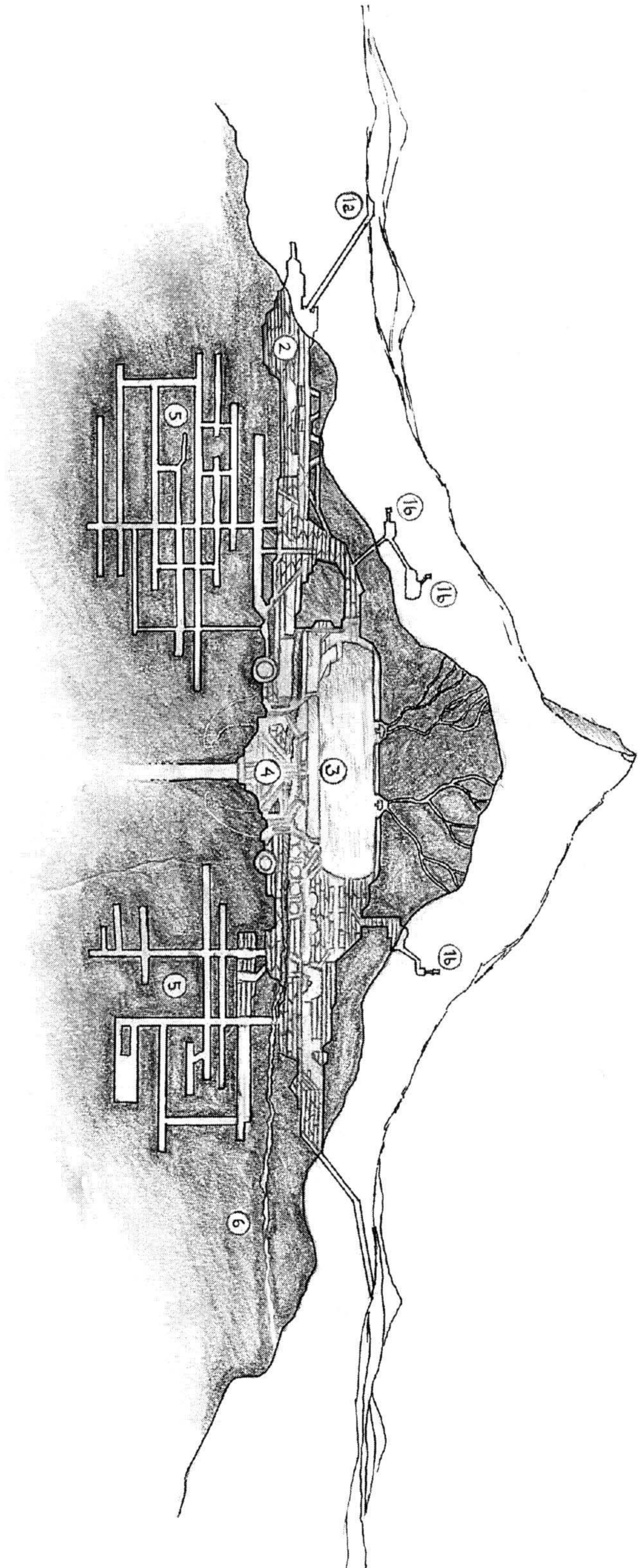
I städernas mitt ligger huvudgrottan. Vanligtvis består den av en stor underjordisk sjö, runt vilken alverna har låtit bygga sina boningar. Över sjön löper broar och spångar från torn till torn och man kan i princip gå över hela sjön. De byggnader och statyer som finns här är oerhört skickligt gjorda, alla arkitektoniska mästerverk. Under sjön, i enorma valv, förvaras alvernas skatter, d. v. s. de föremål som inte används i dagligt bruk. Både dvärg och människa skulle bli förstummad av de rikedomar som här dväljs. De skatter som finns i en normalstor grottalvsstad skulle utan problem räcka till att köpa ett medelstort kungadöme.

Sjön är delvis skapad av alverna själva genom att de har lett bäckar och åar in i berget och ned i sjön, så från taket faller på vissa platser ett stilla regn över sjön. Vattnet leds sedan ned för att återigen förenas med grundvattnet. Genom staden rinner också oftast en underjordisk flod (6).

Ovanför gruvorna (5), vilka sträcker sig långt, långt ned, ligger hallarna, där smederna utför sitt värv. Gruvorna, saknar nästan helt belysning. De patrulleras ständigt i hela sin sträckning av stora elitpatruller som skall se till att spärra av alla gångar där risken för kontakt med svartfolk eller dvärgar verkar vara överhängande. På de här nivåerna ligger också de ytterst hårt bevakade fångcellerna där man förvarar viktiga fångar. Vanligtvis undviker man annars att ta fångar.

BESKRIVNING AV EN TYPISK PORT

Nedan beskrivs en typisk port till grottalvernas underjordiska städer komplett med ungefärliga vaktstyrkor. Porten är i två våningar. Här beskrivs också ungefär hur alverna går tillväga när de bekämpar inkräktare. Hela försvaret bygger i princip på att splittra angriparna. Dessutom skall alverna snabbt kunna förflytta sig via lönngångarna och utsätta angriparna för en mer eller mindre ständig beskjutning. Gångarna är konstruerade på ett sådant sätt att det skall vara omöjligt att få in en murbräcka till en plats där det finns möjlighet att använda den.



Första våningen

1. Entré. Porten är inte, som hos dvärgarna, förseglad med magi eller något liknande, men dock väl dold och oerhört svår att hitta. När man kommer in i själva hallen möts man av en enastående prakt. Vackra statyer, en färgglad mosaik i taket och rakt fram en dubbeldörr flankerad av två kolonner. I mosaiken finns det skottgluggar för de alver som befinner sig i rum 1 på övervåningen så att de kan beskjuta en anstormande fiende.

2. Andnöden. In till det här rummet leder två dubbeldörrar med vackra reliefer föreställande alver. När de första inkräktarna passerat genom rummet fram till den dubbeldörr som leder in till rum 3, vilken dock inledningsvis brukar vara öppen för att blockera de båda trapporna som leder till andra våningen, den dörren stängts och vägarna till andra våningen öppnats släpps två dörrar ned som blockerar vägen (streckade på kartan), både fram och tillbaka. Sedan hålls vatten eller kokande olja från rum 2 på andra våningen ned på inkräktarna. Vätskan leds sedan ned i berggrunden via dolda golvbrunnar som öppnas när inkräktarna anses oskadliggjorda.

3. Gatloppet. Den här långsmala salen är inte riktigt vad den verkar vara. Väggarna (svarta på kartan) kan glida ned i golvet och lämna möjlighet för de grottalver som står placerade vid skottgluggarna att beskjuta inkräktarna. Vägarna åker upp och ned växelvis så att inga förlupna pilar skall råka söka sig in i skottgluggarna på andra sidan.

I rummets borte ände finns en dubbeldörr.

4. Första borggården. För att komma till det här vidsträckta rummet måste man ha varit antingen mycket skicklig eller ha haft mycket tur. Även här beskjuts inkräktarna, men om de är mycket få kan det hända att lönn dörrarna öppnas och ett tjugotal fullt beväpnade grottalver stormar ut för att göra processen kort med sina motståndare. Innanför ligger matsalar (4a), matförråd och kök (4b).

5. Pelarsalen. En rund sal vars tak utgörs av ett antal bågformade pelare. Även här kan man beskjuta motståndarna.

6. Andra borggården. Hit kommer sällan angräparna. Gör de det fortsätter beskjutningen och sedan stormar grottalver ut ur gången som leder ned till staden (7).

7. Vägen. En bred gång, med högt i tak. På båda sidorna löper de första hundra metrarna trappor.

Andra våningen

1. Ovanför entrén. Härifrån beskjuts de fiender som befinner sig i entrén.

2. Ovanför andnöden. Här kokas den olja eller det vatten som hålls ned över de som befinner sig i andnöden (rum 2, första våningen).

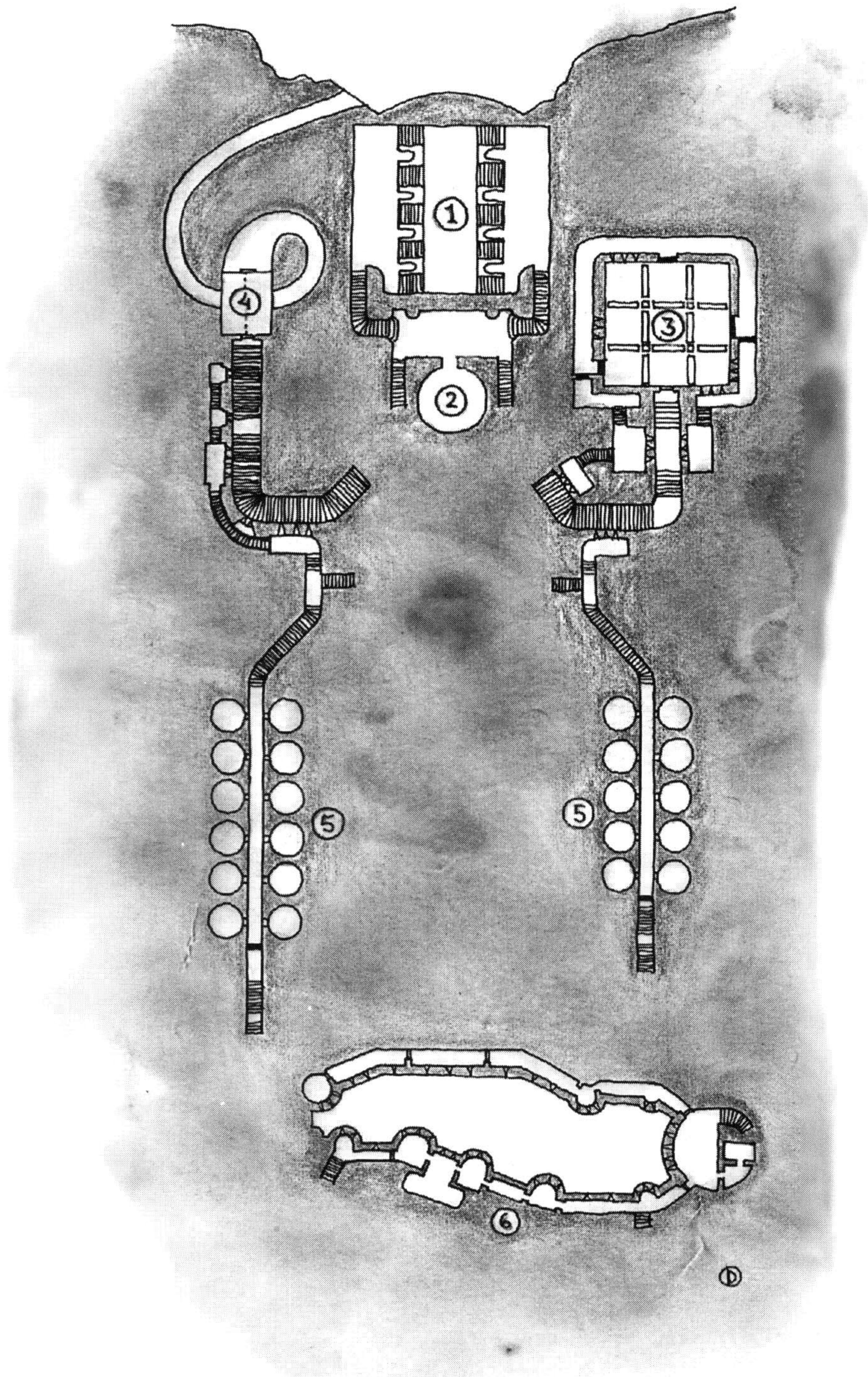
3. Fördelaren. Upp till detta rum leder en bred trappa kantad av högt belägna skottgluggar. Rummet är konstruerat så att ett antal väggsektioner kan glida upp och ned i golvet för att på så sätt splittra de fiendetrupper som tagit sig hit.

4. Falluckan. Ett stort rum, med en falsk dörr i borte änden. När dörren vidrörs tar det trettio sekunder innan golvet öppnas och alla faller rakt ned, genom rakbladsvassa nät av diamantrådar, bjuds på en färd nedåt och slungas ut framför porten. Det går att med hjälp av magi färdas upp i tunneln. Utan magi är det fullkomligt lönlöst att försöka. Materialet är så glatt och hårt att det är fullkomligt omöjligt att få fäste.

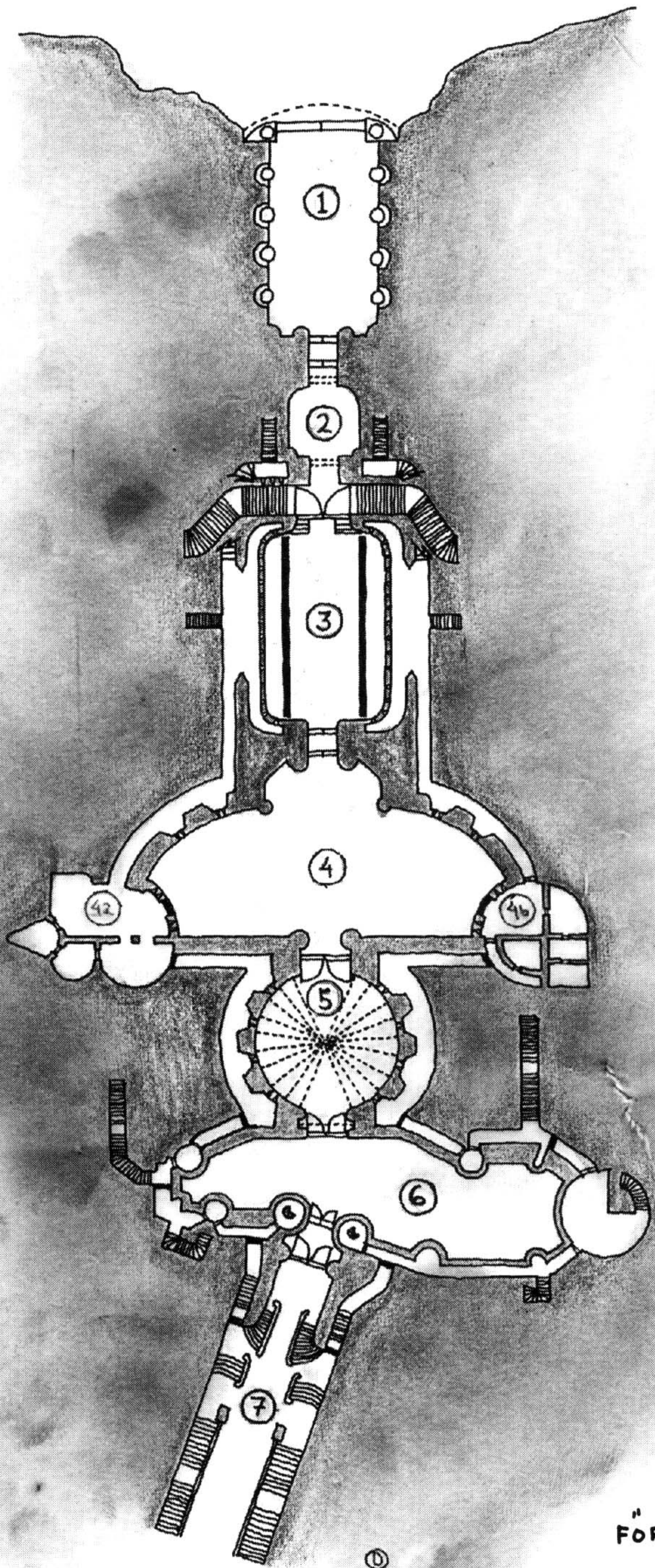
5. Bostäder. Här bor vakterna fyra och fyra. Det är vaktavlösning en gång i veckan.

6. Borgen. Det sista försvaret innan angräparna tränger in, ned mot staden. I borgens rum finns stora förråd med pilar, bågar, rustningar o. s. v.

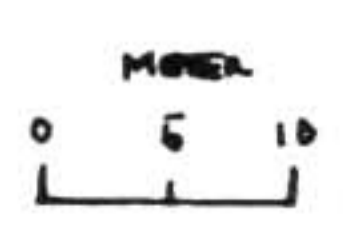




ANDRA VÅNINGEN



FÖRSTA VÅNINGEN



■ LÖNN DÖRR
□ DÖRR

DE BESJÄLADE SKOGARNA

Alvskogarna är många och vidsträckta, lummiga och stundtals skrämmande täta. Vart man än rör sig i alvernas skogar känner man sig iakttagen utan att egentligen veta vad det är som betraktar en. Känslan av att vara iakttagen är inte obehaglig, om man inte har onda avsikter förstås, utan snarare känns det tryggt att känna att det är någon som vakar över en.

Alvernas skogar är besjälade, d. v. s. de har en själ som av satari kallas *tivariol*, stora modern. Denna själ är snarare än ett enskilt väsen någonting som i hela skogen, överallt, i vartenda träd, varenda gren och hos alla djuren. Tivariol gör att de flesta satari mer eller mindre instinktivt känner om det händer någonting speciellt i skogen. Detta gör att ingen kan färdas genom alvernas skogar obemärkt.

I varje stam finns det en äldre alvkvinnor, som kallas för ivari, modern. Hon sitter natt och dag och kommunicerar med skogens väsen via *tivariol* och vet därför ständigt exakt vad som händer i skogen. Hon är så intimt knuten till *tivariol* att hon själv tar skada varje gång någonting ont händer skogen. Blir belastningen av all framåtträngande ondska för stor kan hon försjunka i koma eller i vissa fall t. o. m. dö.

HELIGA LUNDAR

Längst in i de tätaste delarna av alvernas skogar ligger de heliga platser som har kommit att kallas för, rani, lundarna. Här är naturens kraftflöden extra starka, det är här löper allting samman, det är här som knytpunkterna finns. En lund består av höga silverlindor placerade i en cirkel på toppen av en kulle i mitten av en glänta. I lundarna, som har skapats och helgats av de första skogsalverna, hålls särskilt viktiga rådslag och högtider där mer än en skogsalvsstam är inblandad. Man utbyter erfarenheter, beslutar om framtiden och tittar tillbaka på det som varit. Vid dessa högtider är det inte ovanligt att satyrer, irrbloss, älvor och andra älvfolk deltar.

Lundarna är väl dolda med den mäktigaste amari-magi och särskilda väktare, mycket erfarna alvkrigare, ibland t. o. m. *cerini*, är satta att vaka över lundarnas omgivning dag som natt året om. Magin gör att det är näst intill omöjligt att hitta fram till lundarna, utan man leds förbi den av de förvillande besvärjelserna. Skulle man ändå råka nå fram så kan man räkna med att inte komma därifrån då det anses som mycket grovt av en utomstående att överhuvudtaget beträda lundarna.

ALLSEENDE TJÄRNAR

På vissa platser, i närheten av eller i skogsalvernas bosättningar finns det ibland små spegelblanka tjärnar som fungerar som ett fönster ut mot resten av världen. De är vanligtvis placerade i mitten av en liten dunge. Om en alvisk magiker aktiverar tjärnens kraft träder en bild av den önskade platsen fram på tjärnens spegelblanka yta. Bilden är fullständig med starka färger och kraftfulla ljudeffekter. I tjärnen kan också bilder och scener lagras i ett nästan oändligt stort "bibliotek" för att sedan plockas fram och spelas upp vid lämpliga tillfällen.

Inte vilken alv som helst kan kontrollera tjärnarnas krafter. Varje tjärn har en särskild herre som sköter om den och som vet hur den fungerar. Om någon annan försöker att använda tjärnens krafter måste denne klara ett Svårt PSY-slag för att inte svimma av överansträngning. Samma sak inträffar om någon bryter tjärnens yta när den är i användning, men då måste han lyckas med ett Absurt PSY-slag för att inte kollapsa.

SATARIS BYAR

Djupt inne i skogarna ligger sataris byar. Byarna ligger alltid i närheten av ett vattendrag och har oftast en glänta som centrum. En satariby består av mellan tio och femtio boningar belägna i trädens kronor som trädformarna har format till bostäder åt sina bröder. Boningarna är normalt helt omöjliga att se från marken då de totalt skymms av lövverket och är dolda i trädens stammar. Byns olika boningar sammanbinds via broar och många av träden sitter ihop med varandra. Man når boningarna antingen via underjordiska tunnlar eller repstegar. Då alla boningar ligger så väl dolda är det fullt möjligt för en vandrare att gå igenom en satariby utan att märka det. Varje boning bebos normalt av två livskamrater och deras eventuella barn.

I varje by finns det en äldste och i de större byarna finns det också ett slags råd som sköter allt beslutsfattande som berör hela stammen. Om byn är liten har man vanligen kontakt med flera närliggande byar och bildar tillsammans med dem ett gemensamt storråd.

Allt sådant som jakt, fiske och skörd sker gemensamt för hela byn och man delar gärna med sig till varandra. Man odlar inte marken kring byn på samma sätt som människor skulle göra utan istället hjälper man bara naturen lite på traven. På ängarna och gläntorna i byns närhet växer vanligen rikligt med *eniri*, ett mycket ädelt sädeslag som endast används av satari.

En typisk satariboning

En satariboning karaktäriseras av att alla hörn och linjer är mycket mjuka, eftersom det mesta är format i ett enda stycke direkt ur bostadsträdet. Visserligen är vissa detaljer sedan ytterligare bearbetade, eller snidade, men också de är gjorda i samma stil. Eldstaden och rökgången är impregnerad med en särskild vätska som gör träet eldresistent. Då alver har gott mörkerseende är boningarna mycket sparsamt upplysta, det enda ljus som finns kommer antingen från eldstaden eller från de ljushål som finns i vissa av rummens tak.

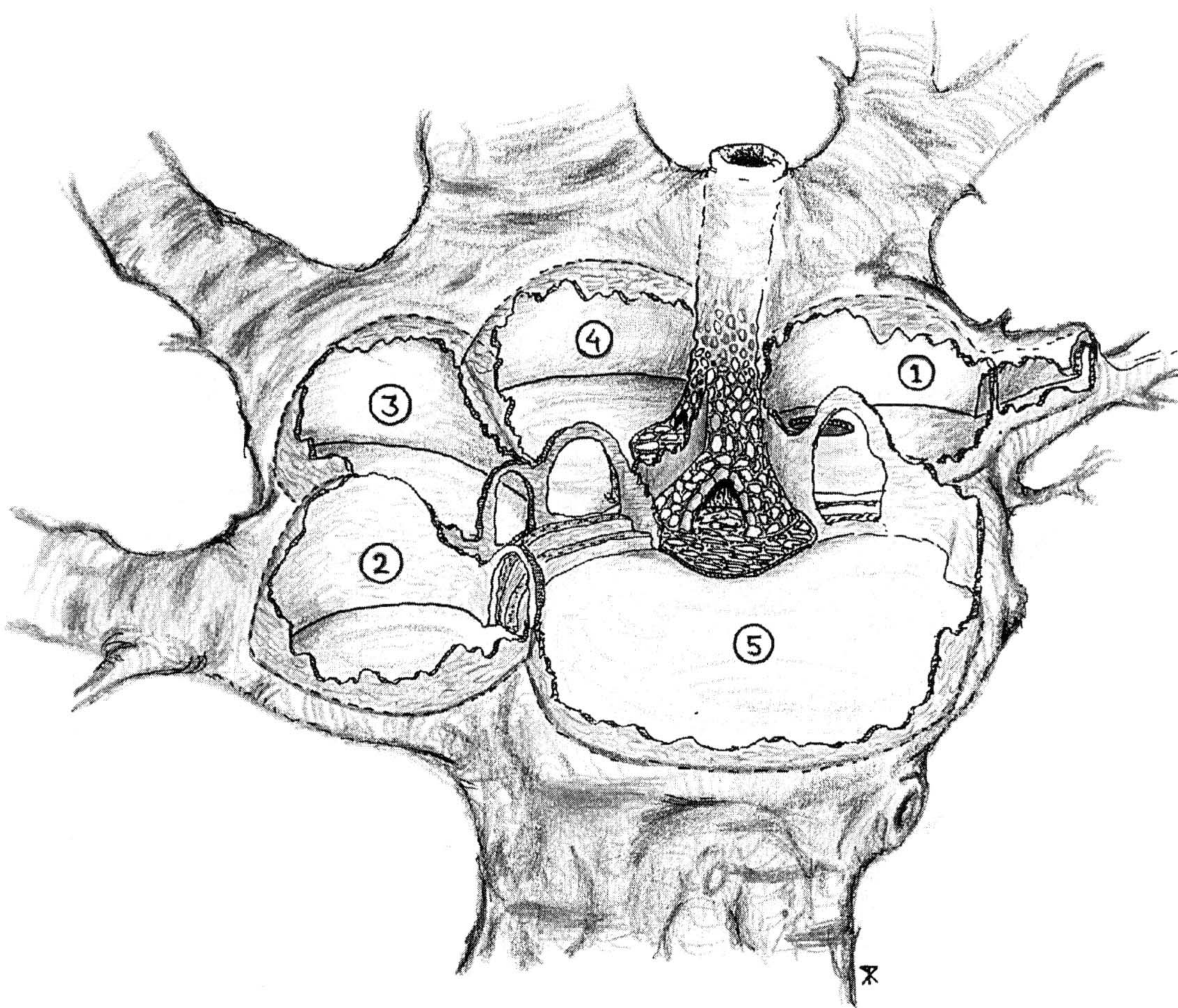
1. Hall. Upp genom trädets stam leder en trappa som slutar i hallen. Ut från hallen leder en ganska trång

öppning ut på en bred gren till nästa träd. I hallen förvarar man normalt de föremål som används dagligen, exempelvis vapen, stövlar, jackor o. s. v.

2-3. Sovrum. Sängarna är formade som naturliga ingröpnings i väggarna bäddade med djurhudar och pälsar.

4. Kök/Förråd. Här tillagas familjens mat. I anslutning till köket finns också ett litet förråd där man förvarar mat.

5. Allrum. Vanligen boningens största rum där familjen samlas om kvällarna och lyssnar på varandras berättelser. Här finns sittgropar utformade i väggarna och på golvet finns det bord och liknande möbler, alla direkt skapade ur trädet.



MÖRKERALVERNAS BORGAR

Högt uppe i de mörka ondskefulla bergen ligger mörkeralvernans borgar inklämda mellan spretande bergstoppar. Långt bort ifrån människor, dvärgar och andra alver. Långt bort ifrån andra levande varelser. Här sticker de spetsiga tornen upp ur berget, krönta av demoniska statyer som skrattar åt skapelsen i elaka leende och absurda ansiktsuttryck. Borgarna är enorma. Det som syns utåt är oftast endast porten, vissa utanverk och murar. Resten är dolt under och inuti bergen där de stora salarna öppnar sig. Dessa har mörkeralverna format efter eget behag med hjälp av sina skickliga stenhuggare och mäktiga magiker.

Längs alla murar och torn hänger skelettdelar efter torterade fångar och fallna fiender för att visa för potentiella anfallare att ett sådant anfall skulle kosta mer än vad det skulle smaka.

Beskrivning av en typisk mörkeralvsborg

1. Vägen. Upp genom det synnerligen oländiga bergslandskapet leder en väg skapad av mörkeralverna. Den är mycket väl bevakad och kantas av mindre vaktorn bemannade av vaktgrupper med fem mörkeralver. På tornens utsida hängs liken efter besegrade fiender upp att ruttna och förtvina tills endast skelettdelarna återstår så att de kan hänga där för att skrämman eventuella nyfikna. Hela vägen kantas också av pålar på vilka kranier från döda fiender har spetsats.

2. Vaktarna. I borgens närhet står alltid två stora statyer föreställande alviska krigare med demoniska drag iförda full rustning och hållandes ”domens svärd*” i högra respektive vänstra handen. Statyerna är magiska och alla som försöker passera och inte betraktas som värdiga fångas i ett magiskt kraftfält och känner sin livskraft försvinna. Offren dör, antingen av chocken eller av ålder, inom en halv minut. Statyerna är skulpterade av mästermagiker och av de samma försedda med de fruktansvärt kraftfulla besvärjelser som skapar den avskräckande effekten. För att övervinna vaktarna krävs en SKINGRA E25.

* Domens svärd bars enligt legenden av en av de allra första mörkeralvshärskarna. Vissa tror att det är svärdet Leriol som syftas, men hur det egentligen ligger till är det ingen nu levande alv eller människa som vet.

3. Porten. Upp till porten, en bockhornad skalle med kraftiga huggtänder, leder en hästrappa med väldigt breda trappsteg så att kavalleriet utan problem skall kunna ta sig ut ur borgen i full galopp. Portens käftar är mestadels öppna men blir borgen attackerad slår de resolut igen och lämnar de som eventuellt hamnat i kläm utan liv och lemmar. Innanför käftarna finns fyrdubbla fällgaller smidda i det ypperligaste

svarta stål som står att finna. Dessutom blockeras vägen av två kraftiga dubbeldörrar av sten.

4. Templet. Trots att mörkeralverna inte har någon som helst religiös tro, utom tron på ondskan och dess värvs goda för världen, finns det alltid en tempelliknande byggnad som i sin utformning påminner mycket om de gamla grekernas tempel. Tempelbyggnaden består av ett stort tak som hålls upp av ett antal pelare med utsökta, skräckinjagande mönster. Större delen av golvet är täckt av ett pentagram i galvorn. I templet samlas, innan man drar ut på fälttåg, alla de högsta befälhavarna och magikerna och försöker förslava Kaos bångstyriga krafter och binda dem i alvernans kroppar, vapen och sinnen. Allt detta under det att massorna betraktar det hela under andlös tystnad för att när demonerna anländer brista ut i extatiska vrål som fortplantar sig genom de omgärdande bergsmassiven.

5. Flygödleryttarnas borg. I denna stora, fyrkantiga byggnad, lever de mörkeralver som rider flygödlor. Dessa flygödleryttare är inte de fruktade krigare som kallas trivani, utan krigare som rider vanliga flygödlor. I borgen bor vanligtvis ett större antal flygödlor och deras ryttare.

6. Yttre borggård. Borggården är ganska liten och intryckt mellan den yttre borgmuren och själva borgen. Överallt korsas luftrummet ovanför ens huvud av otaliga broar, smala och breda, som leder från borgen till försvarsverken.

7. Borgen. Detta är borgens huvudbyggnad och hjärta. Det är i den här delen av borgen som alla väsentliga saker sker. De delar av byggnaden som syns ovan jord är ytterst få och innehåller nästan bara tomma tornrum där det illaluktande dammet ligger tjockt och gigantiska salar i vilka sällan någon sätter sin fot.

När man först, via en port från den yttre borggården, träder in i borgen möts man av en imponerande syn. Det är fantastiskt högt i tak och ovanför en löper, precis som på den yttre borggården, trappor och broar som leder mellan de olika salarna och hallarna. Allting inuti borgen är gjort i den svartaste sten och överallt står statyer, skulpturer och statyetter föreställande mörkeralver, demoner och andra skrämmande saker. När man väl har börjat röra sig genom borgen är det i princip omöjligt att hitta ut igen om man inte vet exakt hur man skall gå. Överallt står det strikta vakter, så stilla att man nästan kan tro att de är statyer, och ser till att inte någon går någonstans dit den personen inte skulle ha gått. Längst in bland salarna och hallarna ligger tronsalen som är den största och mest imponerande salen av dem alla där härskaren ständigt sitter på sin kranieliknande tron.

Den inre borggården (7a) ligger längst in mot borggården omgärdad av det som kallas herrarnas

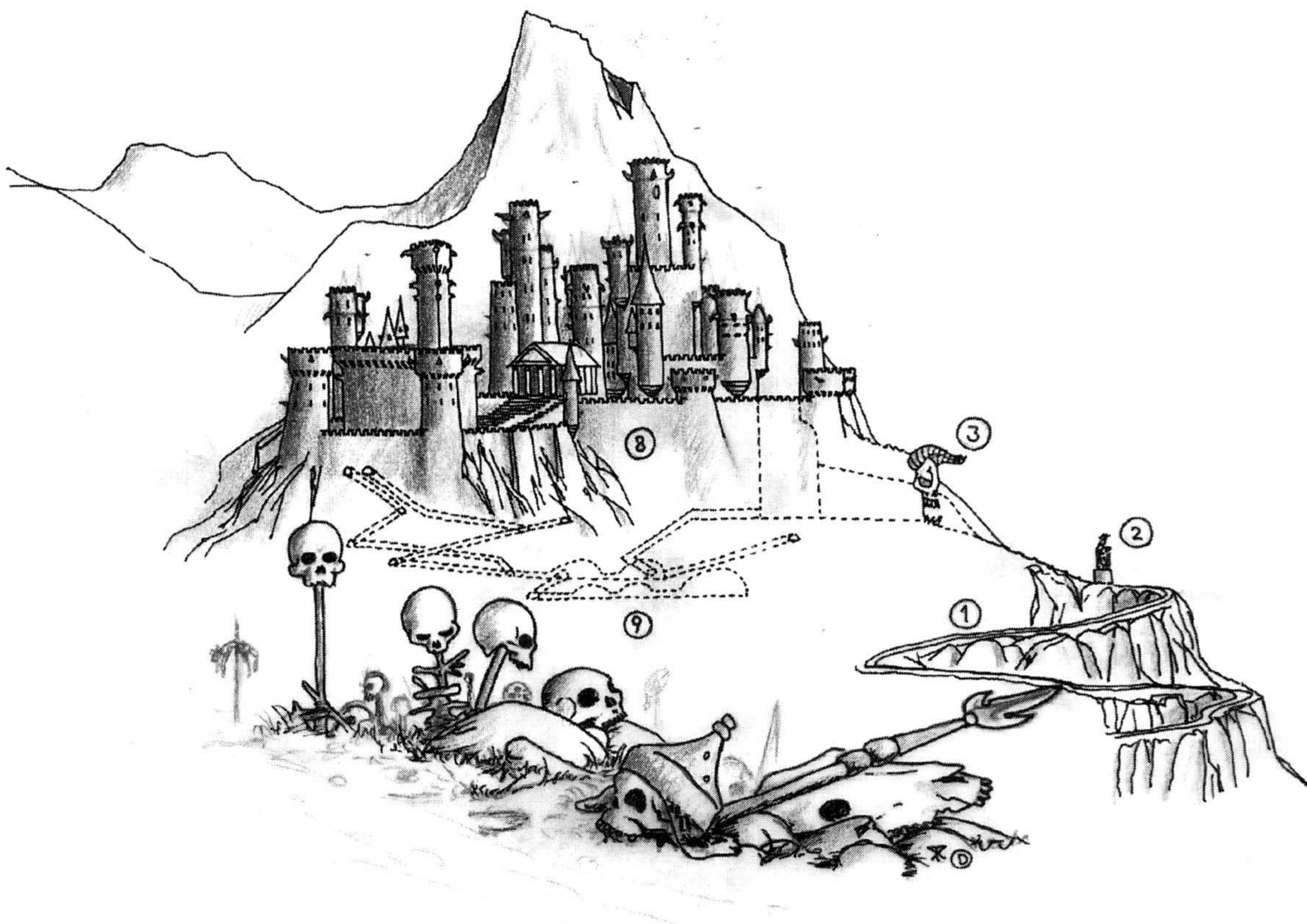
palats, den del av borgen där de högsta befälhavarna bor tillsammans med sina slavar och närmaste män.

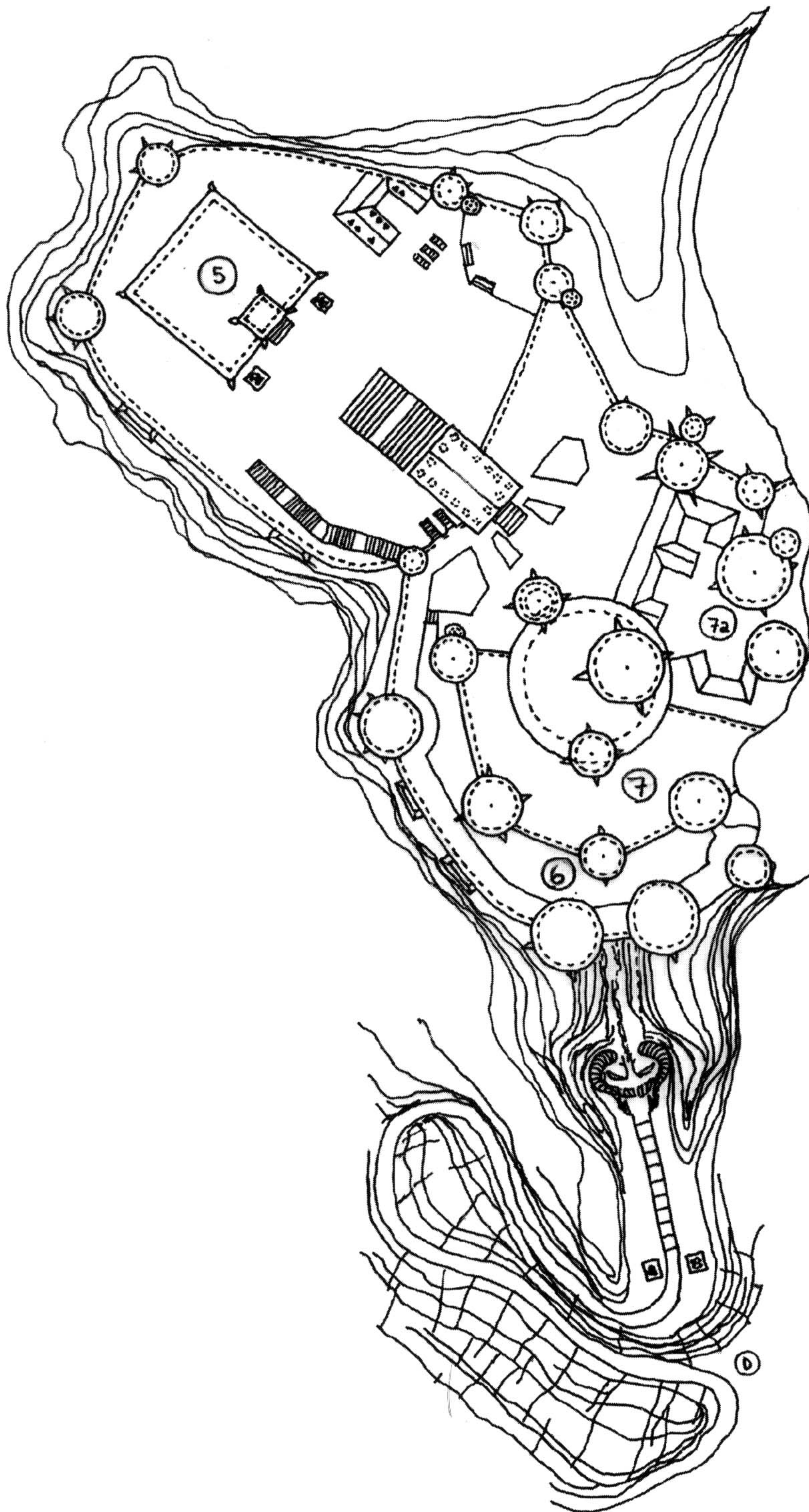
Långt ned under borgen ligger den del av borgen som kallas hålorna. Där ligger fängelsehålorna där man kan höra uppgivna fångars snyftningar bakom låsta dörrar och där ligger också tortyrkamrarna från vilka ständigt de plågade fångarnas högljudda skrik präglade av infernalisk och evig smärta tränger ut. Nere på den här nivån ligger också smedjorna och gruvorna där ständigt stora mängder fångar, förslavade alver, dvärgar, människor och svartfolk, arbetar med att bryta malm åt sina herrar mörkeralverna. I smedjorna smids sedan malmen av mörkeralvernas skickliga smeder till föremål av enastående kvalitet, främst vapen, som skall användas för att låta de goda folkens blod flyta. Nere på de här nivåerna ligger också

katakomberna där de mumifierade liken av forna tiders härskare ligger begravda tillsammans med stora skatter.

8. Bostäder. I borgens nedre regioner ligger bostäderna där alverna bor tillsammans i enorma komplex med mindre och större rum och lägenheter. Här bor männen och kvinnorna tillsammans med sina barn, då det föds några.

9. Grottorna. I berget lever också trivani, de vansinniga flygödleryttarna, tillsammans med sina stora flygödlor. De spenderar större delen av sin tid tillsammans nere i de grottor som har kommit att bli deras hem. Från grottorna leder gångar upp till flygödleryttarnas borg från vars tak de lyfter när det stundar till krig eller jakt.





DE FLYTANDE ÖARNA

Över de oändliga världshaven färdas gråalverna i sina goldiner, trimaraner och katamaraner, men i deras följe finns ständigt de flytande öarna, deras egentliga hemvist. Av de andra alverna kallas de för *mistaristani*, de gråa havsbrödernas boningar. Öarna följer havsströmmarna, men då nöden kräver det styr man bort från havsströmmarna med hjälp av sina mäktiga havsmagiker. Öarna utgör en säker punkt i varje gråalvs liv. Trots att de älskar vindens blåst i håret och det salta vattnets stänk i ansiktet känns det tryggt att någon eller några gånger om året kunna återvända hem för att vila ut och träffa de vänner som man kanske inte träffat annat än sporadiskt under flera år.

Öarna är inte särskilt stora (någon kilometer i diameter som störst) och egentligen inte öar utan snarare öliknande skapelser som består av det saltvattenslevande trädet havslind, en avlägsen släkting till den silverlind som skogsalverna så högt värderar. Träden har växt ihop med varandra och bildar en enda stor levande organism med rötter, grenar och kvistar som sticker ut överallt. På denna organism lever gråalverna en ganska stor del av sitt liv, totalt avskilda från andra varelser än de som de händelsevis kan komma att träffa under sin färd.

Varje ö har minst en eller två, ofta flera, hamnar (2) vars inlopp är dolt av havslindar som lätt viker åt sidan för gråalvernas skepp men bildar en näst intill ogenomtränglig mur av stammar och bladverk för främlingar. I hamnen ligger oftast ett fåtal större goldiner och ett antal mindre skepp, ofta små och snabba katamaraner som används vid valfångst och annan jakt. Längst ut, nästan avskilt från resten av ön, reser sig en väldig havslind (1) som vanligtvis utgör utkiks-

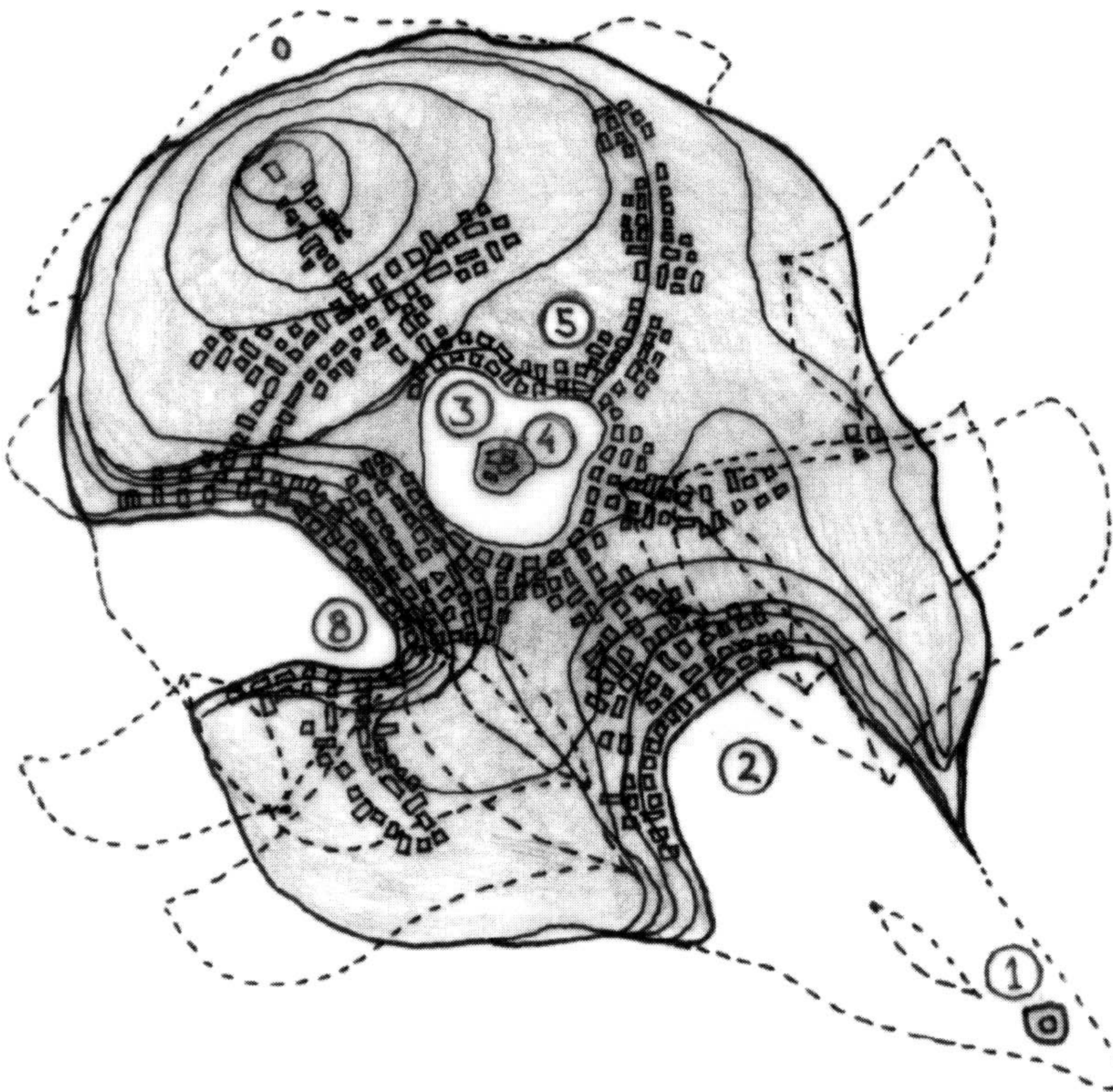
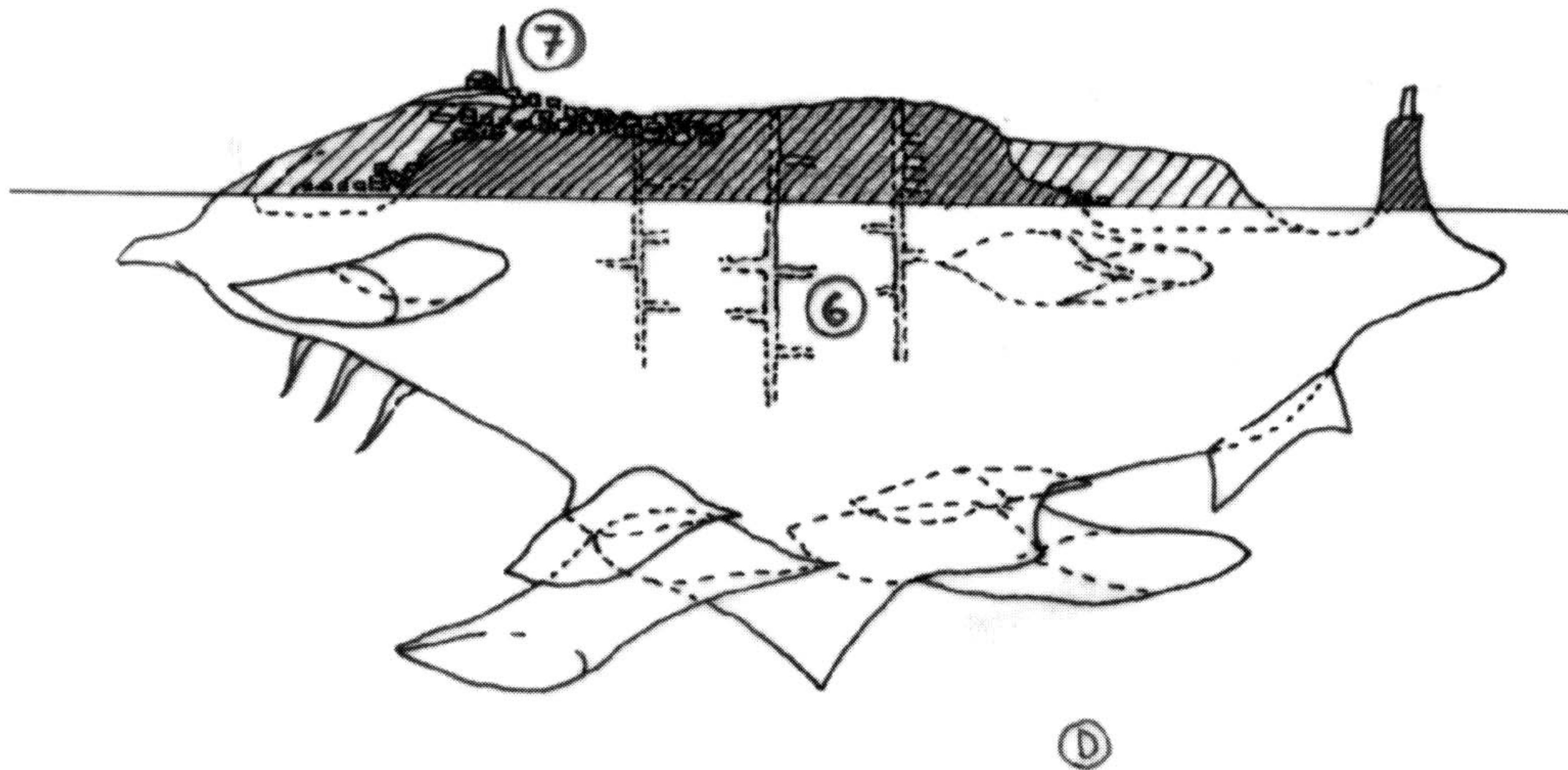
torn och här sitter ständigt ett flertal gråalver och spanar ut över de vida vattnen.

I öns mitt finns en större sötvattenssjö (3), (vattnet renas via havslindarnas rotsystem), i vilken det finns en liten ö (4). På ön ligger slottet där öns härskare bor. Slottet består av antal gigantiska havslindar, mellan vilkas stammar och grenar man har byggt ett fantastiskt vackert slott vilket till stor del påminner om de trädslott som skogsalverna bygger. Även de boningar (5) som ligger mycket tätt över hela den lummiga ön påminner i mångt och mycket om skogsalvernas trädhus, med den enda skillnaden att gråalvernas boningar inte är lika väl tilltagna i storlek som skogsalvernas.

I öns inre (6) finns det mycket stora förrådsutrymmen vilka är livsviktiga för gråalverna. Här förvarar de alla de föremål som de handlar med de gånger om året som de närmar sig en hamn. Mestadels handlar de med föremål som de byter till sig mot valspäck och de gudomliga parfymen de gör. Eftersom de är alver har de givetvis en betydligt större möjlighet att handla med andra alver än vad människorna har varför de också till stor del försörjer sig på att agera mellanhand mellan människor och alver.

Gråalverna är mycket kända för sina ypperliga segelskepp (goldinerna) som samtidigt som de är ytterst smäckra och sköna att se på är de absolut främsta skeppen som seglar på världshaven. Det är mestadels dessa snabba fartyg som sköter handeln med öarna som utgångspunkt. De tillverkas av de främsta av båtbyggare i gråalvernas egna varv (8) som finns på i stort sett varje flytande ö.

Öarnas färdriktning kontrolleras av vindvävarna, gråalver som genom sina magiska krafter kontrollerar väder och vind från öns heliga plats (7). Det är också från den plats man en gång varje år återigen tar adjö av sina vänner som dött under sina färder över haven.



FÖREMÅL

I följande kapitel beskrivs alvdroger, alvisk kläde dräkt, alvvapen och alviska artefakter.

ALVISK KLÄDEDRÄKT

Det som skiljer de olika alvsläktena åt, förutom utseendet och karaktären, är främst kläderna. Man kan omedelbart, beroende på kläderna, se vilket släkte en alv tillhör och varifrån han kommer.

GROTTALVER

Grottalverna har vanligtvis mycket enkla kläder, som är förstärkta med läder på de ställen som utsätts för stora påfrestningar, som exempelvis armbågar och knän. De har ofta breda, nitförsedda ok i läder vilka ibland också har huva. Till vardags bär de nästan kläder i olika bruna eller ljusa färger med milda toner. Vid högtidligare tillfällen plockar de fram tunna, lätta kläder med eldliknande mönster och gula och röda färger.

GRÅALVER

Gråalvernas kläder är anpassade för ett liv till havs i hårt väder. De klär sig i praktiska kläder i slitstarka material impregnerade med valfett för att stå emot väta. Kläderna är också vindtäta. Större delen av klädseln går i bruna och gråa färgskalor.

Normalt har en gråalv en kort jacka, byxor och stövlar särskild anpassade för ett liv ombord på goldinerna. Vid högtider bär de tunna grå skjortor med krås och breda manschetter.

HÖGALVER

Högalvernas klädsel är alltid mycket högtidlig. Man klär sig i fotsida mantlar, långa klänningar, mörka kappor och vackra blusar. Alla kläder är gjorda av de främsta kända material och väger så gott som ingenting. Normalt klär man sig i mörka färger för att kontrastera mot sin ständigt vita omgivning.

INJIR

Injir klär sig alltid mycket sparsamt, beroende på deras exceptionella förmåga att uthärda både värme och kyla. Vanligtvis bär de åtsittande läderbyxor (narn) med utsvängda ben och eventuellt en väst i något pälsmaterial, vanligen stäppbjörn. Vissa av stammarna har valt att klä sig uteslutande i material från björnar, lejon eller vargar beroende på vilket totem stammen har. Injir går nästan alltid barfota.

MÖRKERALVER

Mörkeralverna klär sig uteslutande i dystra färger, svart, vitt och grått. Kläderna de bär är oftast av ganska luxuöst snitt och ger ett intryck av status och rang. Enda skillnaden mellan den vanliga mörkeralven och den höge befälhavaren är kvaliteten på kläderna, knappast utseendet. Männen bär alltid raka, smala byxor och en löst hängande skjorta. Ofta bär de också en slängkappa eller en mantel. De har höga stövlar av svart läder i vilka det ofta står att finna en stilett eller kastdolk, fastspänd vid benet.

Kvinnorna bär normalt löst sittande, smala klänningar eller vida byxor och en luftig blus.

Vid högtidliga tillfällen ikläder sig, kvinnor såväl som män, den traditionella dräkten, vars främsta kännetecken är den fotsida högkragade manteln och den åtsittande skjortan med ytterst vida, något överdimensionerade manschetter och svulstiga krås.

SKOGSALVER

Vanligtvis bär skogsalverna praktiska kläder när de rör sig skogen och dess omedelbara omgivning. Normalt har de en kort jacka, ett par ganska åtsittande byxor i läder eller mocka, eventuellt en mantel med huva och mjuka stövlar. Alla kläderna är gjorda i naturens egna färger vilket gör alverna mycket svåra att upptäcka i deras naturliga omgivning.

När det är dags för fälttåg eller bataljer utanför den egna hemvisten skogen klär de sig i klara, ljusa färger. Krigarna bär röda eller blå kläder för att de verkligen skall synas på slagfältet. Befälhavarna klär sig alltid i klarblå kläder med vissa röda inslag.

Samtliga kläder skyddar mot väta mycket bra. Regnet rinner av precis som på fettat papper.



ALVDROGER

Alverna använder sig av ett otal olika droger varav de flesta är totalt okända för människan. Därför betraktas drogernas vanlighet som tio poäng högre när en människa eller annan icke-alv försöker söka rätt på någon av drogerna. Beskrivningarna av drogerna följer det mönster som finns i *Drakar och Demoners* grundregler, men en ny punkt, släkte, har införts. Där anges vilka alvsläkten som vanligtvis använder drogen.

ALVBANE

Typ: Svart blomma
Växtedel: Kronblad
Vanlighet: 9
Släkte: Mörkeralver
Tillredning: Torkas, males och blandas med svartfolksfett
Intagning: Genom sår eller i mat
Växtplats: Bergsluttningar, högländ
Effekt: Dödande gift med STY 20. Det verkar endast på älvfolk, andra varelser förblir helt oberörda. Mörkeralverna använder det flitigt på sina spejares vapen. De gör också sitt bästa för att försöka odla den med varierande framgång.

ARTALI (ÖRONBLOMMA)

Typ: Blomma
Växtedel: Bladen
Vanlighet: 4
Släkte: Alla
Tillredning: —
Intagning: Ätes
Växtplats: Skogar, nära alvbosättningar
Effekt: Ökar användarens CL på Lyssna, Upptäcka fara och Finna dolda ting med 5 under 2T4 SR.

BJÖRNBRÄKEN

Typ: Ormbunke
Växtedel: Hela
Vanlighet: 2
Släkte: Skogsalver
Tillredning: Krossas och blandas med lera
Intagning: Påstrykes över hela kroppen
Växtplats: Alvskogar
Effekt: Gör att användaren blir mer eller mindre luktlös. Används av alver som skall överfalla svartfolk för att inte bli upptäckta redan på flera hundra meters avstånd.



DIMSVAMP

Typ: Svamp
Växtedel: Sporer
Vanlighet: 4
Släkte: Grottalver
Tillredning: —
Intagning: Inandas
Växtplats: Grottalvernas grottsystem
Effekt: Gift som förlamar andningsvägarna. STY 18. Används av grottalver för att minera avstängda gångar och hemliga ingångar.

DÅRÖRT

Typ: Ört, med smala lila kronblad
Växtedel: Hela örten
Vanlighet: 4
Släkte: Injir
Tillredning: Kokas till buljong
Intagning: Drickes
Växtplats: Alvskogar och slätter
Effekt: Höjer användarens KP (och SP) med 5 under 2T10 SR. Detta påverkar både totala KP och KP i kroppsdelar. När sedan varaktigheten löper ut faller krigaren normalt ihop, utmattade och förmodligen svårt skadad. Används främst av injirs bärsärkar, men vissa av deras andra krigare använder också drogen.

HIMMELSBLOMSTER

Typ: Blomma
Växtedel: Rot
Vanlighet: 8
Släkte: Amari
Tillredning: Torkas
Intagning: Ätes
Växtplats: Djupa skogar nära amaribosättningar
Effekt: Ger användaren förmågan att levitera under 1T10 SR med en hastighet av 4 meter/SR.

INIRTILO (ANDETRÄD)

Typ: Träd
Växtedel: Frukter
Vanlighet: 5
Släkte: Skogsalver
Tillredning: Torkas
Intagning: Ätes under kontemplation
Växtplats: Alvskogar, vanligtvis nära heliga lundar eller amaribosättningar.
Effekt: Användaren får mycket lättare att komma i kontakt med naturandarna och de krafter som rör sig i naturen. Lägg till 10 på slaget med T20 när en vina används och ignorera resultat över 19. Betrakta dessa som lyckade kontaktförsök.

KVICKROT

Typ: Ört
Växtedel: Hela
Vanlighet: 4
Släkte: Alla
Tillredning: Torkas och kokas sedan tillsammans med eniriagnar under flera dagar.
Intagning: Drickes
Växtplats: Lövskogar och bergsluttningar som vätter åt söder
Effekt: Användare får sin SMI ökad med 1T6 under 2T6 SR. Detta påverkar också hans färdigheter.

MÅNÖRT

Typ: Ört
Växtedel: Stjälken
Vanlighet: 3
Släkte: Alla
Tillredning: Växtsaften pressas ur stjälken och blandas med sav från silverlinden.
Intagning: Drickes
Växtplats: Stäpper, slätter, högländ
Effekt: Ersätter en natts sömn. Kan inte användas mer än en två veckor i sträck av en alv utan att denne kollapsar totalt. En annan varelse som regelbundet använder månört blir troligtvis beroende av den.

SITERBLOMSTER

Typ: Liten, vit blomma
Växtedel: Blomman
Vanlighet: 4
Släkte: Skogsalver
Tillredning: Krossas
Intagning: Sprids
Växtplats: Skog
Effekt: Lockar djur till platsen. Används av alvjägare. Drogen är också känd bland vissa jägare av andra raser.

VARULVSBOT

Typ: Liten, röd blomma
Växtedel: Kronblad
Vanlighet: 8
Släkte: Skogsalver
Tillredning: Torkas och males
Intagning: Blandas med gullbärsvin och drickes
Växtplats: Djupa skogar
Effekt: Botar lykantropi.

VINDELROT

Typ: Ört
Växtedel: Rot
Vanlighet: 6

Släkte: Skogsalver och gråalver
Tillredning: —
Intagning: Ätes
Växtplats: Djupa skogar
Effekt: Ger användaren förmågan att under 1T10 SR telepatiskt kommunicera med däggdjur och fåglar.

VINTERBLOMMA

Typ: Blomma
Växtedel: Hela
Vanlighet: 5
Släkte: Injir och grottalver
Tillredning: Torkas och males. Blandas sedan med olja.
Intagning: Påstrykes
Växtplats: Slätter och högländ
Effekt: Skyddar mot eld och hetta. Används av grottalvernans smeder och i vissa av injirs ceremonier, exempelvis eldsdansen.

ALVISKA FÖREMÅL

Alverna har i alla tider haft en hantverksskicklighet när de skapat föremål som vida överskridit den mänskliga. Nedan presenteras ett antal sådana föremål.

Alviska instrument

Inte nog med att alverna är mästerliga sångare och musiker, de är också synnerligen skickliga instrumentmakare och med musik från dessa instrument förgyller de naturen, festerna och högtiderna. Alverna tillverkar framför allt lyror, lutor, harpor och flöjter. En person som spelar på ett instrument tillverkat av en alvisk instrumentmakare får sitt FV i Sjunga och spela höjt med 5. Dessutom får han omedelbart möjlighet att använda bardens yrkesförmåga, förutsatt att FV överskrider 16. En bard som spelar på ett alviskt instrument får sin KAR höjd med tio istället för med fem.

Instrumenten kan också locka till sig djur av olika slag. Spelar man mer än en minut på ett alviskt instrument när man befinner sig i en skog börjar så småningom flera mindre djur som ekorrar, harar och mindre fåglar att samlas kring den spelande personen. De blir lugna och harmoniska. Man kan också lugna uppretade djur med att spela på instrumentet om den spelandes FV övervinner djurets PSY på motståndsbellen.

Alvisk mantel

En alvisk mantel är ett utmärkt klädesplagg som skyddar mot regn, rusk, snö och dåligt väder. De skyddar mot kyla ned till -50°C . Eftersom de är färgade i naturens färger ger de +5 på Kamouflage i skogen.

Alviskt papper

Skogsalverna, satari, gör den kända världens bästa papper. Det är vida känt bland lärda män som alla eftertraktar dess superba kvalitet. En person som skriver på alviskt papper blir så inspirerad att resultatet alltid blir mycket mer lyckat än vad författaren hoppats på.

Alvisk penna

En utsökt fjäderpenna, tillverkad av framstående alviska poeter som ger skrivaren betydligt större inspiration än vanligt. De bilder som tecknas med pennans hjälp blir många gånger vackrare än normalt.

Alviska rep

Ett alviskt rep väger betydligt mindre, ungefär hälften så mycket, än ett lika tjockt vanligt rep. Dessutom håller det för dubbelt så kraftiga påfrestningar. Om repet används för att binda svartfolk gör det 1 SP i skada var femte minut (om du inte har *Krigarens handbok* blir skadan i stället 1 KP var tionde minut).

Alviska stövlar

De stövlar som alvernas stövelmakare gör är skapade för att lämna minsta möjliga spår efter sig i naturen. Om man bär ett par alvstövlar när man färdas i skogen lämnar man så svaga spår att den som försöker spåra en får -5 i CL på Spåra. Är man alv så lämnar man inga som helst spår.

Eniribröd

På det mjöl man får när man maler eniri bakar satari brödkakor. Kakorna är mycket mättande och räknas som en dagsranson. En sådan kaka väger 0,2 kilo

Enhörningspjut

När något så sällsynt som att en enhörning dör inträffar försöker man ta tillvara så mycket som möjligt av den, och då är hornet synnerligen eftertraktat. Av det kan man göra en ypperlig spjutspets som utan att förtrollas ger +2 i CL när man slåss mot svartfolk. Spjutet gör 2 KP mer i skada än ett vanligt vapen av samma slag. Mot svartfolk gör spjutet 4 extra KP och dessutom 3 extra SP i skada. Det har också förmågan att genom beröring hela skadade älvfolk om den som håller hornet spenderar PSY-poäng. Det helar då ett KP per PSY-poäng användaren spenderar. Enhörningspjut är ytterst sällsynta.

Förtrollade ekollon

Om ett förtrollat ekollon planteras växer det under en natt (eller dag) upp till en fullstor ek. Eken blir cirka 6 meter hög.

Glödstenar

Glödstenarna är stenar av en särskild metall, merol, förtrollade med svag magi för att ständigt glöda med

ett blekt sken. Dessa stenar används av grottalverna vilka använder stenarna i vapen och annan utrustning då deras syn kräver ytterst lite ljus. I grottalvernas grottor finns glödstenar uppsatta lite här och var och sprider ett svagt, men varmt och behagligt ljus.

Gullbärsvin

Skogsalverna och injir brygger ett utsökt vin av gullbärsbusken saftiga, klarblåa bär. Vinet, som tappas på tunnor av silverlind för att smaken skall bli så fyllig som möjligt, dricks vid högtider och fester och ibland också bara för nöjes skull. Gullbärsvin har en mycket söt, fyllig smak och är stark berusande, dock på ett mycket behagligt sätt och utan bakfylla dagen efter. En icke-alv som dricker gullbärsvin måste klara ett normalt FYS-slag för att inte bli kraftigt berusad och somna inom tio minuter om han dricker mer än ett glas. Dessutom måste han efter första glaset klara ett normalt PSY-slag för att kunna låta bli att dricka mer.

Himmelsek

Himmelseken är ett stort träd med silverfärgade blad som ibland bär små gyllene nötter. Dessa nötter har en starkt helande kraft och om de mals och intogs med vatten betraktas det som en HELA E3. En himmelsek kan bära högst en nöt åt gången.

Keramik

Satari är mycket skickliga krukmakare och har skapat ett flertal unika glasyrer och bränntechniker som ger keramiken ett ovanligt och spännande utseende. De gör unika smycken och förvaringskärl som finns i varje skogsalvsboning. Dessutom är föremålen mycket hållbara.



Kristallstoft

En person kan genom att strö kristallstoft över växter få dem att börja röra sig i enlighet med sin egen vilja. En påse räcker för att beströ ett träd eller ett större område med buskar och gräs. För att kontrollera växterna måste dock personen vara bevandrad animist. Om man inte är animist och bara kastar kristallstoftet på marken växer där omedelbart upp en 2 meter tjock, tio meter bred och fyra meter hög ogenomtränglig växtvägg bestående av slingerväxter och törnen.

En person som attackeras av växterna (vilka har IT20+10 i STY för varje påse som har använts) måste denne person lyckas med ett svårt SMI-slag för att undvika att bli intrasslad. Om personen fångas får han varje runda försöka övervinna växternas STY med sin egen på motståndstabellen.

Pilar av silverlind

Visserligen är alvernas pilar alltid det mest superba hantverk, men pilarna av silverlind, förtrollade av alviska magiker är fantastiskt bra. Pilarna gör IT6 extra i skada och penetrerar alla former av rustningar, (magiska rustningar skyddar dock). Svartfolk måste omedelbart slå ett Normalt FYS-slag eller dö om de träffas av en sådan, förtrollad pil. Pilarna finns i ytterst litet antal och är oförstörbara annat än med stark magi.

Det finns även pilar av silverlind som inte är fullt så mäktiga. Pilsmederna, som de kallas, gör också de utmärkta pilar av silverlinden. Dessa pilar gör 1 KP extra i skada och ger +2 på CL tack vare skickligheten hos dess snidare.

Riolins vattenskinn

Den skicklige alvmagikern Riolin tillverkade under sin levnad, tillsammans med sina lärjungar ett antal vattenskinn i finaste läder. Dessa förtrollade han sedan med magi så att om man en gång fyllt skinnets med något, vatten eller vin, skulle det alltid vara fyllt till bredden. De finns nu i olika skogsalvers och hjältars ägo, spridda över hela Drakar och Demoners värld.

Smycken

Till vardags använder de flesta alver sparsamt med smycken, men till fest och högtider kommer mycket vackert utformade mer eller mindre ceremoniella smycken fram. Dessa är utformade olika hos de olika alverna och används framför allt olika ofta.

Injir gör sina smycken främst i trä och ben. Smyckena är mycket enkla men vackert rundade och har

mjuka linjer. Man bär även till vardags ofta rikligt med armband och halsband vilka symboliserar olika tillfällen i ens liv och händelser man råkat ut för.

Händer det något speciellt görs alltid ett smycke som berättar om det tillfället.

Satari gör största delen av sina smycken i lera (se Keramik). De använder dem ytterst sparsamt, annat än vid högtider.

Grottalverna, vilka som bekant är skickliga smeder, bär alltid mycket smycken. Särskilt kvinnorna bär vid högtidliga tillfällen otaliga halsband, armband och ringar i guld, silver och andra ädla metaller.

Gråalverna använder nästan aldrig smycken själva men under sina resor fiskar de ofta pärlor av vilka de gör smycken som tack vare sin skönhet är kända över hela Drakar och Demoners värld.

Högalverna bär strikta, närmast sterila smycken utan särskilda utsmyckningar. De har släta diadem, pannband, armband och ringar i metaller som inte ens grottalverna känner till.

Mörkeralverna bär nästan uteslutande smycken i mörka metaller, exempelvis galvorn, eller silver. Samtliga smycken brukar ha avancerade mönster inlagda och är vackra att skåda på ett skrämmande men ändå behagligt sätt.

Tanoli

Hos alla alvslakten anses det viktigt att ha hög moral och gott mod. Därför bär de flesta alvkrigare vad man kallar för tanoli, en medaljong utformad som tecknet för mod, en rund cirkel med ett vågformat flamliknande streck över. En krigare, eller annan person, som bär en tanoli kan aldrig bli skrämmd av annat än övernaturliga varelser och har +5 på slag för stridsmoral.

Tatueringsnål

Injirs mästertatuerare använder sig av särskilda tatueringsnålar och färger, förtrollade med svag magi. Om dessa används av någon annan än en tatueringsmästare blir resultatet skrämmande. Tatueringarna får liv och sprider sig över den tatuerares kropp för att till slut täcka den helt.

Troili

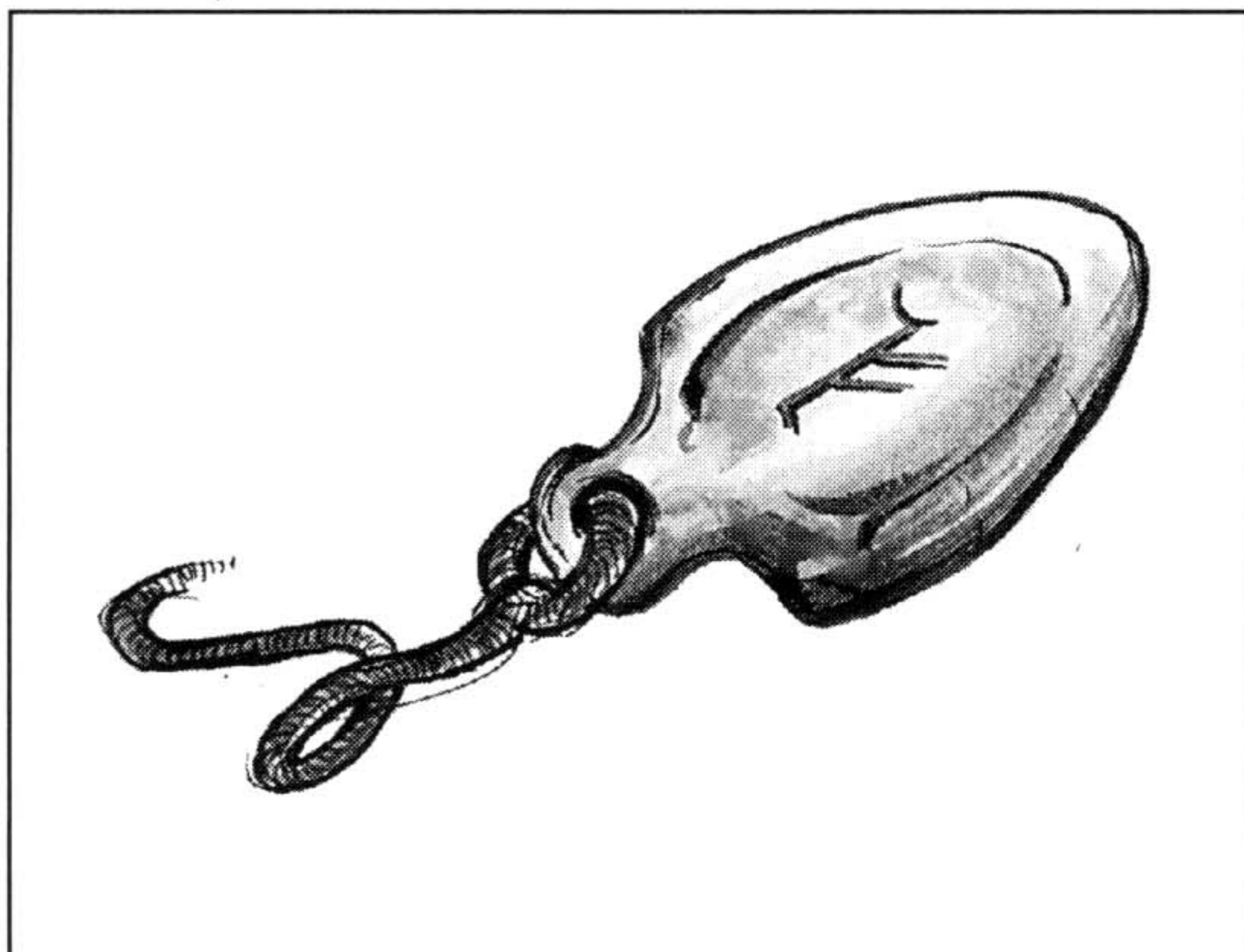
Gråalverna har magiska halsband, troili, som ger dem förmågan att andas vatten. Halsbanden är breda, gjorda i mithril och har en blå ädelsten infattad där struphuvudet sitter. Halsbanden är mycket ovanliga, men det finns vanligen ett par tillgängliga i varje gråalvsbosättning. Det finns endast ett fåtal som inte är i gråalvernas ägo.

Vinor

I alla tider har alverna använt vinor för att komma i kontakt med de naturandar som besjälar skogen. Visserligen är de en del av den helhet som tivariol utgör, men det är inte alltid de är villiga att samarbeta

med skogsalverna för den sakens skull, och det är ganska sällan alverna står i personlig kontakt med andarna, normalt är det bara tavariol som fungerar som ett slags kollektivt medvetande.

En vina är en enkel konstruktion bestående av en trä eller benskiva formad likt en spjutspets och fäst i en tunn sträng. Storleken på "bladet" varierar mycket beroende på vilken grupp av alver som har tillverkat det.



Användaren fattar linans ände och slungar på så vis vinan runt i en cirkel med sin egen arm som medelpunkt. När vinan på detta sätt får fart uppstår ett intensivt vinande ljud. Ibland är ljudet starkt, fyllt av öronbedövande övertoner. Stundtals är ljudet knappt förnimbart, svagt, på gränsen till ohörbart. Det händer även att vinan inte låter undslippa ett enda ljud. Om så sker anses det vara ett mycket dåligt omen, ett tecken på att andarna ej är närvarande, att de ej behagar ge sig till känna.

Vinor är ganska vanligt förekommande bland skogsalver, i synnerhet då hos naturmystikerna amari. Det är dock inte vem som helst som kan begagna sig av en vina och om någon annan än en alv gör så blir effekterna helt andra och betydligt mer obehagliga än om en alv gör det.

När man använder en vina kan man aldrig i förväg veta vad resultatet kommer att bli. Om det är flera vinor som används samtidigt får de ett gemensamt resultat (d. v. s. de är en och samma andeväsen som kommer i kontakt med användarna). Slå på följande tabell med 1T20 för att utröna resultatet av kontaktförsöket.

1T20 Resultat / Andeväsen

- 1 Vinan förblir tyst, endast ett långt sus hörs. Inga andar finns närvarande.
- 2-5 Vinan ger ifrån sig det sedvanliga ljudet. Andarna är närvarande men passiva. De kommer ej att kommunicera.

6-7 Vinan ger ifrån sig ett högt och intensivt ljud som får luften att skälva av dess kraft. Vinan har kommit i kontakt med döda alvsjälur som inte ännu funnit en ny "hamn" och återfötts.

8-12 Ett surrande ljud uppstår, det stiger och faller ständigt. Andar som vakar över skogen, skyddsandar infinner sig. Alven stärks av deras närvaro. Denne får + 2 i alla vapen och stridsfärdigheter i 2T6 timmar framåt och kan, om han så önskar, försöka kommunicera med andarna.

13-16 Vinan ger ifrån sig ett jämt och harmoniskt ljud. Vänligt inställda naturandar infinner sig för att närvara. De skänker harmoni och skärpa till den som slungar vinan. Denne får + 5 på Lyssna, Spåra och + 3 på all magi denne utför de närmsta 1T6 timmarna. Alven kan också kommunicera med andarna.

17-19 Vinan låter undslippa en märkligt dov vissling. Alven får kontakt med jordandarna. Dessa andar är gäckande och låter inte alltid sanningen undslippa dem utan förvrider gärna fakta med hjälp av märkvärdiga ramsor.

20 Ett disharmoniskt och dovt ljud stiger och sjunker i volym då vinan snurras genom luften. Ondskefulla skogs- eller träskgastar har attraherats av vinans ljud. Deras närvaro känns inte genast igen men blir uppenbar efter ett tag. När vinan stannats upp hänger gastarna gärna kvar under en tid och plågar de som kallat på dem.

Det är spelledaren som avgör det konkreta resultatet av vinans kontakt där inget annat anges i tabellen. SL bedömer själv vilken typ av information som den kontaktsökande alven kan få från andarna och om alven överhuvudtaget förmår tolka den information som han får. Naturandarna kan hjälpa alven med information om skeenden i skogen och saker och händelser som ligger långt tillbaka i tiden. Alvsjälur kan be om en tjänst eftersom de inte själva har fysisk form. Det kan röra sig om något som de själva aldrig hunnit avsluta medan de vandrade i en kropp av kött och blod. Jordandarna bär ofta på hemligheter. De känner till svaren på gåtor som är väl fördolda men de är inte alltid så enkla att kommunicera med. Gastarna kan verka mycket skrämmande. De kan anta makabra och otäcka icke fysiska "skuggbilder" för att injaga skräck hos betraktaren. De kan även låta poltergeistliknande fenomen uppstå.

Väktare

Grottalver och mörkeralver bevakar ofta ingångarna till sina riken med magiska statyer som allmänt kallas väktare (ett exempel är de som finns utanför mörkeralvsborgen i kapitlet om Bosättningar). Dessa ser till att inga obehöriga tar sig in i alvernas riken. Exakt hur deras magi fungerar varierar kraftigt, men normalt brukar de vara försedda med en alarm- och någon attackbesvärjelse.

ALVVAPEN

Alviska vapen är vida kända för sin utsökta kvalitet. De överträffar det mesta som smitts av mänskliga smeder, inte bara i skärpa och lätthanterlighet utan också, eller kanske snarare framför allt, i skönhet. Nästan samtliga alviska vapen är sirligt utformade och täckta av vackra mönster och symboler och bilder av olika slag. De flesta vapnen är smidda för en särskild person och därför har den personen fått sätta sin egen personliga prägel på vapnet. De olika alverna har utvecklat en rad unika vapen som nästan enbart används av dem själva. Nedan beskrivs dessa vapen utförligt.

Asti

Asti är en stor bredbladig krökt kniv som används av injir. Knivens egg är slipad på bägge sidor.

Ceril

Ceril är närmare ett kort svärd än en stor kniv. Den har ett mycket bred, lätt rundat och böjt blad, slipat på böjens insida, som smalnar av in mot fästet. Också den är ett injirvapen och bärs normalt instucken i bältet utan skida.

Etharion

Det vanligast förekommande vapnet bland mörkeralvernas styrkor är det korta, smala svärdet i svart stål som kallas etharion. Det är främst avsett för stickattacker och saknar nästan egg. Det åstadkommer därför snarare kross- än huggskada vid svepande anfall.

Leth'arion

Ett stort svärd, med förhållandevis smal klinga. Svärdet smids alltid i svart stål och används nästan bara av mörkeralvernas befälhavare.

Retalion

Detta är injirs korta spjut med vågformad klinga vilket lämpar sig ypperligt både för närstrid och som kastspjut. Dessutom är det ett mycket bra jaktspjut som de gärna använder när de tillsammans sätter efter villebråd.

Váli

Ett långt, lansliknande spjut, också det med bred vågformad klinga. Används nästan aldrig till jakt utan

är ett vapen skapat för strid. Dock används det när man har uppvisningar och tävlingar av olika slag.

Talion

Grottalvernas korta spjut. Spjutet har en långt blad och drygt halva skaftet täcks av metall. Dessutom är det försett med ett kraftigt parerskydd. Detta gör spjutet synnerligen effektivt i strider under jorden då man kan parera på helt annat sätt än med ett vanligt spjut. Dessutom kan det kastas och om det fastnar i motståndarens sköld begränsas hans rörlighet kraftigt då han inte kan nå att hugga av spjutet.

Arion

Ett kort, brett svärd, slipat på bägge sidor av eggen. Används av grottalverna. Lämpar sig för strider i trånga utrymmen.

Car'tani

En yxa med smalt huvud och svagt böjt skaft som används av gråalverna.

Lanastari

Mörkeralvernas stångvapen, vilket är standard hos deras infanteri. Huvudet finns i ett flertal olika utföranden, vanligen försett med flertalet spikar och blad.

Eliathlon

Den alviska kortbågen. Ett utsökt stycke hantverk, tillverkad av en enda trädgren, vanligtvis från silverlinden. Den används främst av spejare och andra krigare som behöver kunna ta sig fram obemärkta. Dess ypperliga prestanda gör att CL för båge ökar med 2.

Hir'eliath

Den mytomspunna alviska långbågen. Ett av de främsta kända projektilvapnen som existerar. Används av alvkrigare. Dess ypperliga prestanda gör att CL för båge ökar med 2.

Tavariol

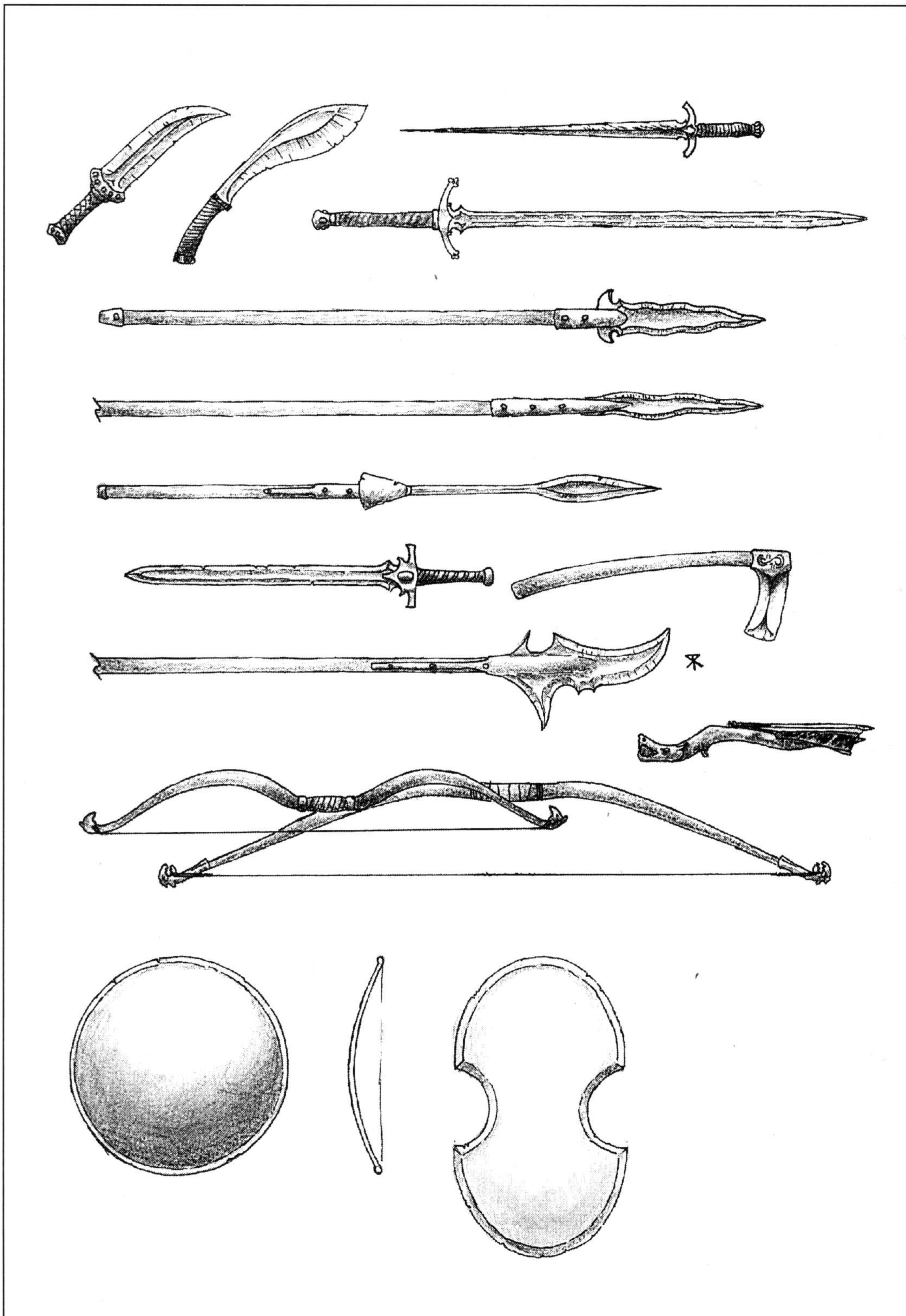
Mörkeralvernas lätta armborst som främst används av deras befälhavare. Det kan avfyras med en hand (STY-kravet till höger), men kräver två händer för att spännas (STY-kravet till vänster).

Certoli

En medelstor rund, lätt välvd sköld helt i metall som bärs som standard av mörkeralvernas infanteri. Certoli skyddar sköldarmen, mage och bröstorg vid missilattacker.

Rilinion

Grottalvernas stora långsmala sköld med lätt rundade kanter. På bägge långsidornas mitt finns en halvmånsliknande insvängning. Rilinion skyddar sköldarm, mage, bröstorg och sköldben vid missilattacker.



Närstridsvapen

Namn	KP	SP*	STY	Längd	Vikt	BV
Asti	1T4+2	1T4	3	0	1	13
Ceril	1T6+1	1T3+1	5	0	1,5	14
Etharion	1T8	1T3	7	0	2	18
Leth'arion	1T10+2	1T6	14	0	3,5	17
Retalion	1T6+2	1T4	8	1	2	13
Váli	2T8-1	1T8	15	2	4	13
Talion	1T8	1T6-1	8	1	2,5	16
Arion	1T8-1	1T4	5	0	1	17
Car'tani	1T8	1T6	8	0	2	13
Lanastari	2T8+1	1T8	23	1	5,5	14

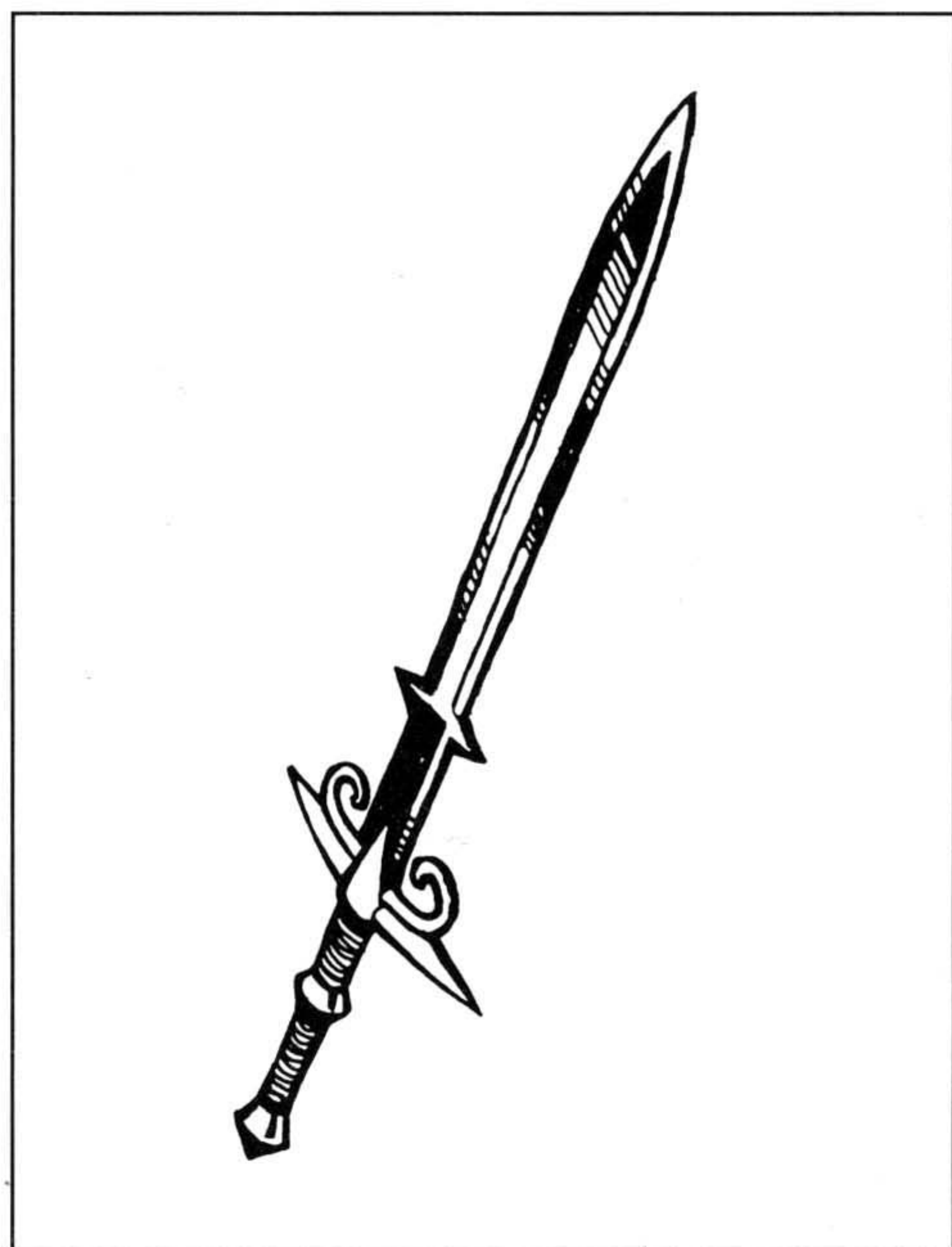
Avståndsvapen

Namn	KP	SP*	STY	Räck.	Vikt	Laddn.	PV
Eliathlon	1T6+2	1T4	14	155	1,5	0 SR	1/1
Hir'eliath	1T10+1	1T8	22	250	2	0 SR	3/2
Tavariol	1T6+2	1T4	20/13	75	2,5	1 SR	1/1
Retalion	1T6+2	1T4	8	STY rutor	1,5	—	1/0
Talion	1T8	1T6-1	8	STY rutor	2,5	—	1/1

Sköldar

Namn	KP	SP*	STY	Vikt	BV
Certoli	1T4	1T6-1	7	4,5	13
Rilinion	1T4+1	1T8-1	8	5	15

*SP står för Smärtpoäng, en term som förklaras närmare i Krigarens handbok.



ARTEFAKTER

Väldigt speciella. unika föremål förtrollade med stark magi.

ANTARIAS MANTEL

Antaria var en ytterst skön alvhärskarinna av skogsalvernans släkte som lät sy sig en mantel i de främsta material. Den förtrollades sedan av hennes magiker för att hålla för allt, skydda henne mot magi och dölja henne för hennes fiender. Manteln ser väldigt exklusiv ut och är mörkt grön, med vissa inslag av grått. Exakt vem som idag bär den är det ingen som vet, men man tror att den är i en mänsklig hjältes ägo.

Krafter: Manteln är försedd med besvärjelserna OSYNLIGHET E2, SKYDD E3, ANTIMAGI E3, PERMANENS och NEXUS. Dessutom har den alla egenskaper som en vanlig alvmantel har.

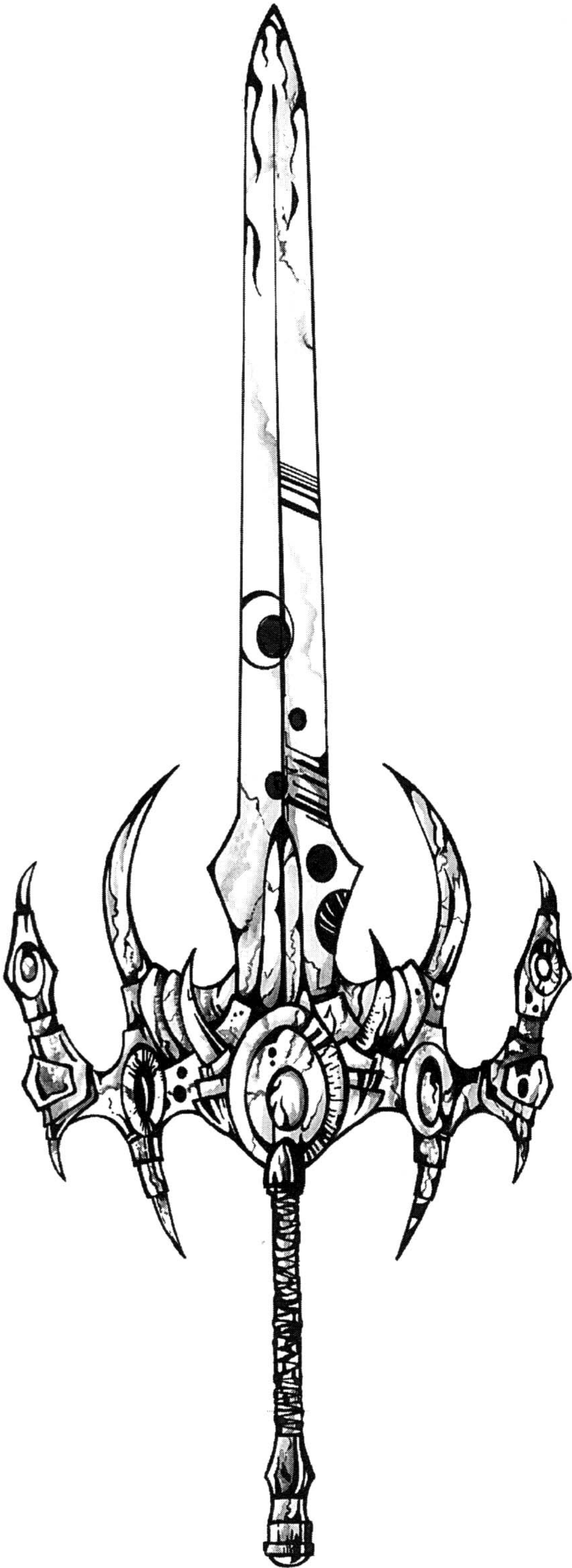
LERIOL

När alverna som folk fortfarande var unga smiddes svärdet Leriol av deras mästersmeder till en av deras främsta hövdingar Nilvanor. Svärdet, som smiddes av den ypperligaste metallen av alla, galvorn, härdades i vulkankrattrar och magisk eld under årtionden innan det var färdigt. Det var ett svärd som inget annat svärd, det främsta vapnet som sett dagens ljus. Nilvanor kunde dock inte nöja sig med att ha det främsta vapnet utan han kontaktade en svartkonstnär, en mycket ondskefull magiker, som förtrollade vapnet åt honom.

I alvernas led höll splittring på att uppstå och där fanns en alv vid namn Tario som inte delade Ratalions åsikter. Tario var en av de främsta krigarna och också en av de största och visaste hövdingarna. Nilvanor utmanade Tario på duell vilken han vann och när Leriols svarta klinga skar in i Tarios kött sög det åt sig hans själ och fångslade den inuti svärdet. Nilvanor tog sedan sina följeslagare och gav sig av för att skapa ett eget kungadöme, det som skulle komma att bli mörkeralvernans första rike.

Svärdet ligger idag begravt vid Nilvanors sida någonstans djupt under bergen där mörkeralverna skapade sin första högborg.

Krafter: Leriol, som är ett bredsvärd, gör 1T10+4 i skada, har BV 25 och väger endast 2 kilo. Det har inga särskilda magiska krafter förutom det faktum att Tarios själ och medvetande finns fångslade i det. Han kan nog berätta en hel del intressanta saker för rollpersonerna om de lyckas kommunicera med honom. Fast tänk på att det inte är någonting som säger att hans sinnen inte blivit förmörkade och fyllda med hämndtankar under de årtusenden som han suttit inspärrad. Släpper de ut honom tar han samma fysiska form som ett spöke, men kan fortfarande använda delar av den magi som han behärskade innan han fångslades.





LONDORIANIOS LYRA

Den kände alviska barden Londoriano byggde för länge sedan sig en lyra av ett enda stycke himmelsek. Strängarna vävde han av sin livskamrats, Enias, långa, silvergrå hår. De toner som spelades på lyran fyllde omgivningen med harmoni och lugn. Det sägs att även träden dansade till Londorianos musik. Även lyran, inte bara tonerna som kommer från dess strängar, är otroligt vacker. Snäckorna är gjorda som hästhuvuden och hela lyran är täckt av snirkliga mönster föreställande Londorianios och Enias liv tillsammans. Var lutan nu finns är det ingen som vet, men det berättas att en av sataris kringvandrande barder skall ha haft en lyra som skulle kunna vara Londorianos.

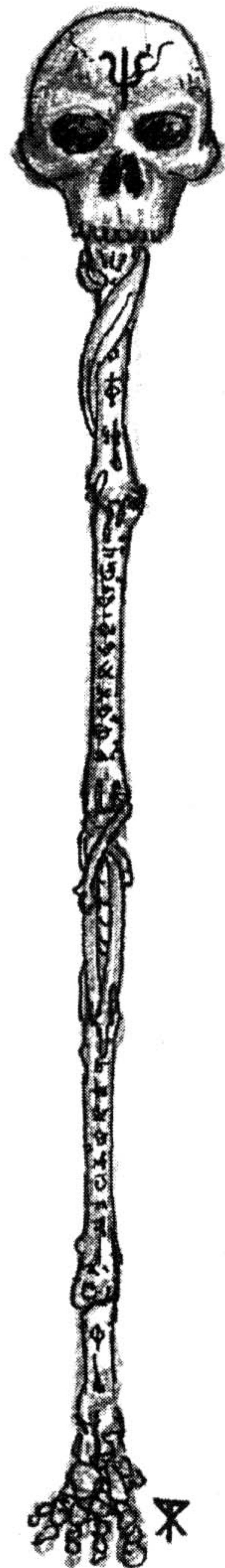
Krafter: Om man spelar på lyran lugnas alla fientliga tankar hos personer som är inom hörhåll, även hos personer som precis som blivit skadade. Den som spelar på lyran kan dessutom använda musiken som en HELA E2 om han så önskar. Musiken fungerar också precis som besvärjelsen KONTROLLERA VÄXTER E6. Lyrans krafter drar inga PSY från användaren, då det inte handlar om besvärjelser utan bara fullkomligt exceptionella prestanda.

NARNIORS STAV

Den mäktige och ondskefulle högalven Narnior dräpte en dag samtliga högalver som levde tillsammans med honom i ett av de vita tornen. Sedan tog han deras kroppar, lät dem förmultna på två dagar så att endast skeletten återstod. Av deras ben skapade han sig sedan en stav som han förtrollade. Tack vare de magiska krafter som fortfarande levde kvar i deras ben, då så kort tid gått sedan deras död blev magin kraftfullare än vad han hade vågat hoppas på.

Staven är drygt två meter lång och består av ben från avlidna högalver vilket gör att den får ett något makabert utseende. Den kröns av skallen från det som en gång var en vacker alvkvinnas. Var staven nu finns är det ingen som vet, men lever Narnior fortfarande så är den i hans ägo.

Krafter: Staven är förtrollad med BLIXT E6, DÖDSHAND E4, TERROR E2, LADDNING E5, PERMANENS OCH NEXUS.





et var bara en tidsfråga innan orchgardet skulle hinna i fatt oss. Vi sprang längs den smala stigen uppåt utmed klippstupet, tills vi kom fram till en märklig hålighet i klippan. Miranda, injirkvinnan som med sin mäktiga långbåge räddat oss från det första bakhållet, stannade till. "Lyssna... vingslag, jag hör vingslag!" Jag lutade mig fram över stupet för att se bättre, och nästan bländades av glansen från tusentals guldmynt och smycken värdiga en alvkonungs förstfödde. "Vid Thalions helige skapare," utbrast jag, "det här är Rumilalvers juvelverk! Det måste komma från Rumilgronds undergång!". Plötsligt skymdes solljuset av en enorm skugga, och luftvirvlar kastade upp grus och småsten runt omkring oss. Framför skattgömmen sänkte sig ned en mäktig best, en jättegrip med en lång, spetsig, ödlelik svans. Armslånga klor skar in i graniten när han sökte fäste på den lodräta bergväggen. "Frukten intet, alvfränder! Mina vingar för er härifrån fortare än vinden, om ni så önskar!"

ALVER är en regel- och kampanjmodul som ingående beskriver de odödliga alverna i Drakar och Demoners värld, främst med beskrivningar av allt du behöver veta när du skapar en rollperson — spelvärden, särskilda förmågor och färdigheter, klädedräkter och tatueringar, symboler och namn, droger och vapen, artefakter och frisyrrer, seder och bruk, bosättningar till havs, i underjorden och i trädskronorna, yrken och karaktärsdrag. Du finner beskrivningar av sex olika alvsläkter — de underjordiska grottalverna, de havslevande gråalverna, de mäktiga högalverna, injir – slätternas vandringsfolk, de mer mänskliga mörkeralverna, samt naturligtvis även de klassiska skogsalverna, fast lite annorlunda än vad du kanske vant dig vid...

OBS! Detta är inte ett fullständigt spel. Du måste ha tillgång till DRAKAR OCH DEMONER (helst 1991 års upplaga) för att kunna använda ALVER



001-1714