



Dværg

Dvæрге er ferme folk. De er gode til at slå, og det i særdeleshed økser og hamre, som bliver dødbringende i deres hænder. Dvæрге er gode til at modstå sygdomme, gifte og trolddom, og de er ferme til at arbejde hårdt.

Dvæрге klarer sig godt i udforskningen af huler. De er bastante krigere, der kan holde orker og gobliner stangen, og deres evner til at modstå trolddom, gifte og andre ubehageligheder gør dem ferme til at udforske undergrunden. Dvæрге kommer fra små samfund i bjerge og bakker, hvor de bor isoleret.

Traditionelle dværgenavne: Thyra, Alfrigga, Lyngheid, Lofnheid, Berla; Threin, Eitri, Brokkr, Dain, Hreidmar

Særlige evner

Grådighed: Dvæрге er grådige og har ulempe på alle afværgeslag der handler om besiddelse.

Hammer og Økse: I hænderne på en dværg er disse våben bare farligere. Dvæрге får +1 angrebsrul, og deres skadesterning går et trin op, f.eks. en økse går fra 1t6 skade til 1t8 skade.

Dværgenatur: Dvæрге er meget resistente. Dette afspejles i, at deres resistensbonus er et point højere end alle andres (er indregnet i resistensoversigten), og dvæрге har fordel ved afværgeslag mod gift, sygdom og trolddom (godsindet som ondsindet trolddom).

Livspoint: 8 +værdi af udholdenhed

Førstehjælpsterning: 1t8

Angrebsbonus: +0 (+1 med økser og hamre)

Resistensbonus: +1

Udstyr

	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Læderkyras, hammer, økse, slynge, 10 sten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, læderkyras, hammer, økse, 2 spyd, slynge, 10 sten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Læderkyras, hammer, slagøkse, Kortbue, 10 pile, 2 spyd	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 7 dagsrationer
13-16	Ringbrynje, hammer, slagøkse, kortbue, 20 pile	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 7 dagsrationer, 3 tørrede rationer
17-18	Skælpanser, metalskjold, hammer, slagøkse, armbrøst, 20 bolte	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 7 dagsrationer, 5 tørrede rationer

Magisk udstyr

	Magisk udstyr
3-4	Begærrets mønt
5-8	Lykkemønt, modgift
9-12	Helbredende pulver, styrkedrik
13-16	Svæveolie, styrkedrik, sovepulver
17-18	Stenolie, flammeolie, helbredende drik, Koldt skær lys (10x10 min)

Regler for udstyr

	Forsvar	Karakteristika
Læderkyras	+3	
Ringbrynje	+5	magisk inteferens, støjende
Skælpanser	+6	magisk inteferens, støjende
Træskjold	+1	
Metalskjold	+2	magisk inteferens

Magisk inteferens: Rustningen forstyrrer troldfolks evne til at praktisere magi.

Støjende: Rustningen støjer (-2 på snige og lignende handlinger).

	Skade	Effekt	Særkende	Afstand
Hammer	1t4 (1t6)	kvas	kastevåben	5/10m
Økse	1t6 (1t8)	flække	kastevåben	5/10m
Spyd	1t6	spiddet	kastevåben	10/20m
Slagøkse	1t8 (1t10)	flække	tohåndsvåben	
Slynge	1t4	pletskud		10/30m
Kortbue	1t6	pletskud	tohåndsvåben	50/150m
Armbrøst	1t6	pletskud	langsom	100/200m

Kastevåben: Våbnet kan bruges både i nærkamp, og det kan kastes.

Tohåndsvåben: Våbnet kræver to hænder at anvende; kan ikke kombineres med skjold.

Langsom: Våbnet er langsomt at lade. Enten bruges en runde til at lade, eller der er ulempe på angrebet.

Spiddet: Angrebet tildeler enten et ekstra sår til modstanderen, eller et sår til en modstander lige bagved den første modstander.

Flække: Enten smadres modstanderens skjold og modstanderen tager skade, eller modstanderens forsvar svækkes, så modstanderen har -2 forsvar resten af kampen.

Kvas: Skadesterningen rulles tre gange, vælg den bedste.

Plets kud: Der er +4 til skaden.

Begærets mønt: Den fortryllede mønt er fyldt med dragetrolddom, og når mønten aktiveres, gives brugeren evnen til at kræve en ting af en anden person ved at se personen i øjnene og kræve noget, som de har i besiddelse, som de derefter overdrager; parlay: Krav+4 mod Resistens (mental). Virker en gang.

Lykkemønt: Skænker fordel på et færdighedsrul, resistensrul eller angrebsrul. Lykkemønten virker en gang.

Modgift: Denne trylledrik modvirker enhver gift, og personen, der indtager den, får straks et nyt resistenstjek (gift) med fordel. Modgift virker mod gifte, sygdomme og infektioner.

Helbredende pulver: Dette pulver giver sårede 2 gange deres livspoint-terning tilbage (dvs. en lykkeridder får 2t10 livspoint tilbage).

Styrkedrik: Denne drik gør personen stærkere. Vedkommende får +4 på styrketjek og i nærkamp +2 angreb og +2 skade.

Svæveolie: Personer påført denne olie, kan ved tankens kraft svæve lodret op og ned. De kan svæve 10m op i en runde. De kan ikke løfte andre med sig, og bliver de besværet af tunge ting, vil de dale langsomt ned. Svæveolie beskytter også mod fald; hvis en person pludselig falder, svæver denne langsomt ned.

Sovepulver: Pulveret kan enten kastes op i luften og direkte påvirke folk, eller det kan tilsættes flammer for en større rækkevidde. I flammer spreder effekten sig efter 2-3 runder, indtil hele lokalet eller et område på 30kvm er påvirket (virker ikke steder med blæst). Alle levende, der er i sovepulverets område, skal foretage et resistens (gift)-tjek mod sværhedsgrad 8 eller falde i en naturlig søvn.

Stenolie: Sten, der påføres denne olie, kan brænde, som om det var kul. Stenolie kan bruges til at bygge bål af sten eller til at brænde sig gennem stenvægge. En dosis er nok til 1 kubikmeter sten.

Flammeolie: Denne olie beskytter mod ild og flammer, samtidig med at den holder personen varm (og iført tøj eller i solskin begynder personen tydeligt at svede). Påført kan personen modstå de første 10 point skade fra ild og flammer hver runde, indtil 30 point er blevet ignoreret.

Helbredende drik: Denne drik heler en livspointterning for hver dosis, der nedsvælges. Der kan indtages en eller flere doser med det samme alt efter, hvor mange doser der er i en flaske.

Koldt skær lys: Lyset dækker oplyste ting med et tyndt lag is, som tør så snart lyset går ud. Den frosne overflade på ting gør alt glat og vanskeligt at have med at gøre. Alle har ulempe til deres handlinger i lysskæret, og levende væsner tager 1t4 i skade hver runde.