

ROLLESPILLERGILDETS DVÆERGEKLANER

Dette er et officielt rollespillergilde supplement, som omhandler de fire legendariske dværgeklaner fra Ginnun-bjergene, der er en ældgammel bjergkæde af sneklædte tinder med skovklædte skråninger. Mellem tinderne og dalene kan man høre lyden af dværgenes hamre ekkoe.

OBS. For at gøre brug af fordelene i mikro-supplementet skal spilleren orienteres om mikro-supplementet og hvilke klan, som dværgen er medlem af, inden ekspeditionen begynder.

DVÆERGEKLANERNE

Højt oppe mellem de stejle tinder i Ginnun-bjergene ligger stenfæstninger, der ligesom bjergene er dækket af et evigt lag sten. Bag fæstningernes tykke mure er ældgamle haller gravet af dværgene. Underfulde steder med pragtfulde håndværk og kunstsatte, smukke sale, hvor nænsomme hænder har gravet klippernes naturlige ynde frem og udstillet de underjordiske undere for verden at skue.

Få rejsende kommer hertil, men de, der vover sig forbi de sneklædte skrænter, og trolde, der jager i blandt disse, finder en varm og hjertelig velkomst fra smedene og håndværkerne, der vogter salene og deres skatte. I bjergtindernes fæstninger holder fire berømte dværgeklaner til.

Medlemskab af en klan: Ved erhvervelsen af dette mikro-supplement kan man erklære sin karakter som medlem af en af klanerne, såfremt man opfylder kriterierne for medlemskab. Det er ikke muligt at skifte medlemskab, når en klan først er blevet valgt.

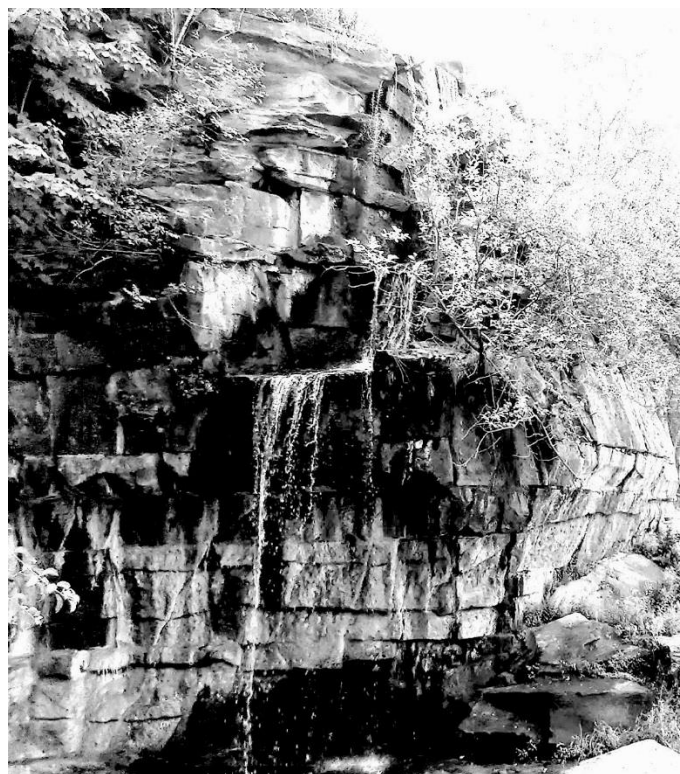
RAVNESKJOLD

En klan af stolte dværge, der er legendariske for deres store mod, hårde slid og dygtige håndværk. Dværge af Ravneskjold bærer stolt billeder af ravne på deres skjolde og bannere, og deres våben identificeres let af ravnemotivet, som indlejret i klingerne. Klanen har længe været Ginnun-bjergenes forkæmper og holdt de vilde dyremænd ude af de knejsende højder.

At være en Ravneskjold: Det kræver en dværg med visdom 12 at være af Ravneskjoldenes klan.

De særlige fordele:

Fuglenes flugt - Dværge af klan Ravneskjold er vant til at studere fuglenes flugt på himlen og i



særdeleshed ravnens bevægelser. Det giver dem en fornemmelse for, hvad der venter forude. Alle egne, hvor der er fugle, har Ravneskjold-dværge *fordel* på deres rejsetjeks.

Skjoldkæmper - Ravneskjolds dværge har udviklet særlige kampteknikker, som gør dem ferme til at bruge skjold. De får en ekstra +1 forsvarsbonus, når de kæmper med skjold.

De særlige ulemper:

Forhad af gnolde – Klanen er hadet af gnolde (hyænemænd), og hadet er gensidigt. Ravneskjold-dværge har ulempe på diplomatiske forhandlinger med gnolde.

ULVEKLO

Denne klan er blandt de mest grumme af dværgeklanerne. Dens medlemmer er legendariske for deres kampe mod trolde og kæmpe, som de jager i flok. Deres symbol er en stålbesat ulveklo under et par ulveøjne. Klanens medlemmer er berømte for deres mod i kampe mod trolde og kæmper, og de har talrige gange draget i krig mod disse.

At være en Ulveklo: Det kræver en dværg med behændighed 12 at være af Ulveklørernes klan.

De særlige fordele:

Troldekæmper – I kamp med humanoide fjender, der er større end mennesker, kan medlemmer af klanen, når de bruger evnen Stå fast, forsøge at vælte modstanderen omkuld med et improviseret-angreb. Dværgen laver et nærkampsangreb mod fjendens Resistens. Angrebet gør 1t6 i skade, og vælter modstanderen omkuld. Allierede angribende den væltede modstander får +1 skade med nærkampsangreb. Væltede modstandere kan rejse sig op og angribe, men de er begrænsede i, hvor langt de kan nå rundt i samme runde.



Pak-angreb – Ulveklør er gode til at kæmpe samlet. Allierede, som kæmper mod samme væsen, som Ulveklo-dværgen, får +1 Forsvarsbonus mod væsnets angreb.

De særlige ulemper:

Forhad af kæmper – Ogres, trolde og kæmper hader dværge af Ulveklo-klanen, og de ynder at udøve skade og ulykke på dværgene. De får +1 skadesbonus, når de rammer dværgene med et fysisk angreb.

JERNBJØRN

Mellem stammerne i de dybe granskove, som beklæder de sneklædte bjerges skrån timer strejfer ensomme, hærdebrede skikkelser omkring. Det er dværge af klanen jernbjørnene, og de ynder at traske omkring på de skovklædte bjergskrån timer som ensomme bjørne.

Klanen af jernbjørne er berygtet for deres rolle i de markolinske krige mellem marko-goblinerne og Kejserriget. Klanen Jernbjørn har deres navn for deres forkærlighed for knusende våben som hamre og køller, og de dekorerer ofte deres våben med bjørneklør.

At være en Jernbjørn: Det kræver en dværg med udholdenhed 12 at være af Jernbjørnenes klan.

De særlige fordele:

Goblinknuser – jernbjørne har en +2 bonus til at aktivere køller og hamres effekt mod goblinoider (gobliner, bugbears, hobgoblins). Det betyder, at hvis et våbens effekt aktiveres på en 20'er på terningen, kan det nu aktiveres på 18-20 på terningen. Bonussen til at aktivere effekten kan kombineres med andre bonusser til at aktivere et våbens effekt.

Vintervandrere – jernbjørne er hjemme i de vinterklædte bjergtinder, og de ses ofte vandre omkring i sneklædte bjerge, og når vinteren rammer lavlandet vandrer jernbjørnene gerne ud af deres kolde tinder og besøger folkene i lavlandet. Jernbjørne har +4 på rejsetjeks om vinteren, og de har +2 resistenstjek mod is og kulde.

De særlige ulemper:

Ensom vandr – Jernbjørne er ensomme vandringsmænd, og de kæmper ofte alene. De er ikke vant til at få hjælp fra andre, og de får kun den halve bonus fra Team-handlinger (dvs. fra Rygklap-handlinger og des lige).

GRÅSMEDENE

Dybt under bjergene arbejder gråsmedene. De slider ved de enorme dværgesser, mens gnister flyver dem om ørerne. De er vant til at arbejde i smedjernes voldsomme hede, men når krigen kalder følger de deres brødre i slagmarken med deres smedeudstyr, og mange allierede har set deres rustninger og grej flikket sammen til at stå til en kamp mere.

At være en Gråsmed: Det kræver en dværg med intelligens 12 at være af Gråsmedenes klan.

De særlige fordele:

Flammehærdede – Gråsmede lader sig ikke genere af voldsom hede i samme omfang som andre. Gråsmede har +2 resistenstjek mod ild, og de har fordel på tjeks mod at udholde enorm hede.

Rustningssmede – Gråsmede kan i felten reparere rustninger midlertidigt. Hvis en gråsmed får 15

minutter til at arbejde med en rustning, kan denne midlertidigt reparere 1t6 mistede rustningspoint. Reparationerne kan kun udføres en gang pr. rustning og holder kun til en kamp (eller tilsvarende voldsom tumult), hvorefter skaden vender tilbage.

De særlige ulemper:

Prisen for vedligeholdelse – Gråsmede har meget udstyr, som kræver en konstant vedligeholdelse. Inden hver mission skal de spendere 5 guldstykker på at vedligeholde deres udstyr og værktøj. Manglende vedligeholdelse af udstyret betyder, at gråsmeden mister sine særlige fordele (flammehærdet, rustningssmed), og at dværgen er i dårligt humør (-2 på alle parlay-handlinger på missionen).