

Dværgenes legendariske sværd Nægling

Sværdets legende: For at kunne gøre brug af et dværgesværd skal sværdet legende fremsiges første gang sværdet trækkes. Bliver legenden ikke fremsagt, virker sværdet kræfter ikke på den mission.

Syv sværd smedede dværgene ved buldrende hede i frosne fæstninger under Ginum-bjergenes sneklædte tinder.

Et sværd splintrede alle våben, det ramte, og de gav det navnet Nægling, men da sværdet blev vendt mod sine brødre af svartedværgene, trak det sin bærers blod.

Unikt: Dværgesværdene er ikke magiske våben. Der kan kun være et af hver type dværgesværd i en gruppe. Hvis to eller flere har samme sværd, skal de være i konflikt imod hinanden. Tabernes sværd er inaktive på missionen.

Rivaler: De syv dværgesværd er rivaler. De tåler ikke hinanden, og hvis en karakter har mere end et sværd, vil kun et af sværdene være aktive på missionen. Hvis det aktive sværd går tabt, kan et andet sværd aktiveres.

Sværdet Nægling

Sværdet Nægling fungerer som et almindeligt sværd (skade 1t8; effekt afvæbne), og det besidder følgende evner, som man kan påkalde sig, hvis sværdet introduceres og bringes i spil.

Sværdets evner kan ikke bruges, medmindre dets personlighed er bragt i spil. Du skal rollespille, at din karakter snakker med sværdet, hvortil man hører den ene halvdel af samtalen. Det skal gøres seneste inden I ankommer til hulesystemet, og det skal gøres en gang for hver af de nedenstående evner på hver deres tidspunkt. Dette skal gøres på hver mission.

Personlighed: Jeg er stolt og krævende. Jeg forlanger høvisk tale, og jeg belønner folk, der taler pænt. Dværg er både en velsignelse og en forbandelse, jeg både ærer og hader dem.

Evne: Mesterligt stik – hvis du opnår en ekstrem succes (20'er på terningen) eller på anden vis får aktiveret sværdets normale effekt (afvæbne), kan du kombinere afvæbningen af modstanderen med et mesterligt stik, som gør normal skade (normalt gør afvæbning ingen skade på modstanderen).

Evne: Splintring – Når effekten Afvæbne kan vælges, kan Nægling i stedet splintre våbnet. Effekten virker ikke mod magiske våben. Når våbnet splintrer, laver Nægling et magisk angreb+4 mod resistens (undvige). Hvis det er succesfuldt, rammes ofrets hånd (eller hænder) af talrige små sår, der giver *ulempe* på handlinger indtil helbredt.

Evne: Gnoledbider – hvis du opnår en ekstrem succes eller på anden vis får aktiveret sværdets effekt (afvæbne), kan du i stedet vælge følgende: *Gnoledbider* – angrebet gør +4 skade mod gnole.

Evne: Dværgehåndværk – i hænderne på en dværg, giver sværdet +2 bonus på angreb.

Sværdet Nægling's person

For at bruge nedenstående evner skal sværdet Nægling spilles som en birolle af en medspiller. Vælg en medspiller, som spiller sværdet under resten af missionen (ud fra dette rolleoplæg), og spilleren, der har sværdet som birolle, kan vælge at bruge nedenstående evner, men de kan først anvendes efter, at sværdets personlighed er bragt i spil. Nægling kan kun høres og mærkes af sin ejer.

- Nægling er ærekær, og den vogter om sin ære. Den ynder fornem tale, og den forlanger typisk en høvisk sprogbrug fra sin bærer. Nægling kan dog selv forekomme dobbeltmoralisk på dette område, særligt når dværge er involveret, for sværdet nærer stor respekt for sine skaberes arbejde, men Nægling er mærket af det forræderi, der ligger dybt i dens tilblivelse, hvor den blev svunget mod svartedværgene, da de blev udstødt af dværgenes fællesskab. Den hadede mere sin gerning mod svartedværgene, end den hader de dværge, som blev tvunget til at samarbejde med dem.
- Nægling er et lys i mørket og bærer sig på at besejre de levende døde, og med sine magiske kræfter svækker den dødningsmagten, og hjulter en del af dem fra døden. Nægling fylder de levende døde med smerte. Klingen synger sine sejrskvad over de døde, og våbner er fyldt med en iver over at stede de afskyvækkende levende døde til hvile.
- Nægling er præget af melankoli, og nogle gange fyldes klingen med en dyb tristhed over verden og dens fortrædeligheder, og den er påvirket af et tungsindigt humør, som har sin rod i dens forhistorie med dværgene, og i dens ophav som betvinger af de hviløse løse døde.

Evne: Gengangeres bane – Nægling bærer en fortryllet gift i sin klinge, som påvirker de levende døde, gengangere og ånder. Når Nægling sårer en genganger, kan klingen lave et magisk angreb +8 mod dødningsmagtens resistens (gift). Hvis det er succesfuldt, rammes dødningsmagten af smerte fra giften, som giver det *ulempe* på dets næste handling.

Nægling er desuden effektivt mod kropløse dødningsmagter – den er ikke påvirket af negative effekter grundet deres åndelige form, eller den har en +4 bonus på angreb imod dem.

Når Nægling trækkes mod udøde, kan klingen lyse op med et klart sølvskær, og når først Nægling lyser, varer lyset ved, indtil truslen fra udøde er ophørt. Mens Nægling lyser op, har dens bærer +2 forsvarsbonus.

Evne: Høvisk tale – Nægling kan skænke bæreren evnen til at tale formfuldendt, høfligt og smukt. Hvis bæreren fletter tre ord (ikke bandeord) ind i sin sætning, som Nægling vælger, har bæreren +4 på sin parlay-handling.

Evne: Dværgbane – Nægling bærer dværges blod, og Nægling er forbandet til at tørste efter dværgblod. Nægling har +4 angreb mod dværge og skænker sin bærer +4 resistens mod dværges trolddom og fælder.

Evne: Forbandet – En forbandelse fra dværgene hviler over Nægling, så hvis Nægling bruges mod dværge, tager bæreren samme mængde af skade, som bæreren deler ud til dværgene. Skaden kommer imidlertid ikke med det samme, men først senere, når Nægling's ejer har mistet mindst 25% af sine livspoint. Så springer pludselig sårene og skaderne frem (hvis Nægling bliver brugt til at angribe og såre en dværg, skal skaden skrives ned og gemmes til et tidspunkt, hvor Nægling's bærer er såret. Hvis skaden ikke kommer til "udbetaling" inden missionen er slut, slettes den). Denne effekt sker automatisk, uanset om Nægling's personlighed er blevet bragt i spil eller ej.