

Sten och stål: dvärgar i Saga



Enligt en gammal dvärgasägen skapade gudarnas kung Vorgan i tidernas begynnelse det första folket ur lavan, världens eget blod. Det här hände långt innan alverna kom över haven. Och ännu längre tid skulle förflyta innan människorna anlände från sin värld. Under hundratusentals år grävde dvärgarna ut bergen och skapade sina städer och riken. Det var dvärgarnas guldålder.

Men det var länge sedan, nu lever resterna av det stolta folket endast på ett fåtal platser i Arcaria: främst i Emain Margor, Rhendorerna och Drachmore-bergen.

DVÄRGAR ÄR ETT STOLT folk bestående av skickliga hantverkare och oförskräckta krigare. De har nog aldrig varit många, men nu finns endast ett par hundratusen kvar, i boningar och underjordiska städer under bergen. En del har även slagit sig ner i människornas städer och byar, där de ofta förtjänar

sitt uppehälle som vapensmeder, ofta i en adelsmans tjänst. Det finns ett fåtal dvärgar som fortfarande ägnar sig åt boskapsskötsel, jakt och jordbruk i liten skala, men nuförtiden får de det mesta av sina livsmedel via handel med människorna..

Dvärgarnas underjordiska städer är riken med en viss självständighet, något som går tillbaka till Panons dagar. Enligt traditionen hade Panon en stridskamrat, Bordek, som var av dvärgsläkt. Han offrade sitt liv för att skydda Panon från en mördares dolk, och sedan den dagen åtnjuter dvärgarna, i kyrkans ögon, särskilda privilegier bland de andra raserna. De får till exempel sköta sina egna affärer, ha egna lagar, och de förföljs inte för sin hedniska religion. Många dvärgar i exil har dock konverterat och följer Vox Verus.

De lärda i Arcaria påstår att människorna är den äldsta rasen, medan dvärgarna kom ur bergen först för femtontusen år sedan. Men det är något som ingen dvärg håller med om,

de hävdar med bestämdhet att de var där först, och de andra humanoida raserna invandrade långt senare. Hur det än är med den saken så kan man finna rester av urgamla dvärgbosättningar över hela världen, även där det inte bött dvärgar i historisk tid.

Hur dvärgar uppstår är ett mysterium. Det verkar varken finnas dvärgkvinnor eller dvärgbarn, i alla fall har ingen av annan ras sett något av dessa. Därför sägs det att dvärgar fortfarande föds ur berggrunden, långt ner under deras djupaste gruvor. När man ser en dvärg för första gången är det lätt att tro på, de är korta och bastanta som stenblock, med kraftiga armar och ben och med grova anletsdrag under ett präktigt skägg. De är som huggna ur sten med enkla verktyg. Även om dvärgarna verkar vara enkönade händer de att de tar mänskliga fruar. Men det föds aldrig några barn i sådana äktenskap, trots att de fullbordas.

Men det finns andra historier om dvärgarnas uppkomst. En talar om hur de skapades som slavar och tjänare åt en ras mäktiga trollkarlar, samma som skapade drakarna för länge sedan. Vilka de här trollkarlarna var är höljt i historiens dunkel, men de flesta lärda hävdar att de troligen var någon slags alver, mäktigare än de som finns kvar idag.

Så kom det stora upproret. Dvärgarna reste sig under sina första kungar och förgjorde sedan sina herrar under ett krig där ingen av sidorna visade nåd. När kriget var över efter tre generationer var trollkarlarna döda, drakarna nästan utplånade och dvärgarna fria



Dvärgkrigare i sitt rätta element.



men försvagade. Detta hände för över tiotusen år sedan. Människornas tidsålder kunde börja.

Om den här historien är sann så kan den ligga bakom den långa fiendskapen mellan alver och dvärgar.

Kultur och seder

Dvärgarnas samhällen är indelade i klaner, var och en styrda av en klanledare som kallas för *Kniaz*. Klanerna har ofta olika funktioner, nästan som hantverksskrån i människornas städer. Alla dvärgar är dock alltid även krigare, så någon slags adel verkar inte finnas i dvärgarnas riken. Trots det har de en kung i varje stad, som väljs ut av dvärgarnas prästerskap när den gamle kungen dör.

Dvärgarna dyrkar i stort samma gudar som nordmännen; som den allseende Vorgan, ödesgudinnan Cala, krigsguden Octar, smidesguden Beric, skälmen Alric skuggmantel. Men de har hemliga namn på dvärgarnas eget språk, som de inte yppar till andra folk. Endast dvärgar släpps in i gudarnas tempel, så endast få detaljer är kända om de ritualer som utförs där. Det sägs att de som begått grova brott, som edsbrytare, tvingas knäböja vid huggkubbar av vit marmor. Sedan halshuggs de av maskprydda präster framför gigantiska stenbeläten föreställande Vorgan och Cala.

Om det är sant eller inte vet vi inte, men i vilket fall som helst har dvärgar inget tålmod med förbrytare. Det finns bara två straff i deras rättsskipning, döden eller förvisning. Det senare är det värsta ur en dvärags synvinkel, då han då förlorat all heder för all framtid.

Dvärgar sägs girigt törsta efter skatter, en drift som måste undertryckas och kontrolleras med meditation och andra mentala övningar för att inte ta överhanden. Denna drift kan annars lätt bli en dvärags undergång, han skulle då släppa all sin heder och strunta i alla blodsband för att släcka sin törst.

Girigheten handlar inte om sakers värde, utan om skönhet, den sak som dvärgar saknar mest i sig själva. Ett vackert utformat smycke eller annat föremål kan vara mer värt än säckar med guldklimpar. Det har till och med hänt att dvärgar rövat bort fagra ungmör för deras skönhets skull, bara för att hålla dem instängda i sin underjordiska boning. De rör dem aldrig, de beundrar

dem som ett vackert ting.

Trots det är stölder dvärgar emellan nästan okänt, kanske just på grund av den ständiga självkontroll en dvärg måste underkasta sig. Annars skulle det hela lätt urarta till våldsdåd och blodsfjeder, som slutar i katastrof. Sju gånger har det hänt i historien, och då ledde det till regelrätta krig mellan olika klaner, vilka inte slutade förrän den ena sidan totalt hade utrotats.

Men dvärgar har även goda sidor. Om man väl har blivit vän med en dvärg så är han obrottligt lojal. Dvärgar är även alltid gästvänliga, även om de i början är distanserade. Om någon är i nöd kommer de att undsätta honom eller henne. Och en dvärg håller som sagt så gott som alltid sitt ord.

Underjordiska städer

Runt om i Arcaria finns tolv stora dvärgstäder, alla ligger i bergsmassiv. De största ligger i Rhendorerna, söder om Marksland och norr om Pannonska imperiet, i ett område som inte står under något mänskligt rikes överhöghet.

I Albion finns en dvärgstad, Dhazul, som ligger i Drachmorebergen. Den styrs av kungen Voignar den fjärde sedan över tvåhundra år, och under den tiden har kontakten med människorna ökat. Kungen inser att dvärgarnas överlevnad beror i mycket på de allt mer talrika människornas välvilja. Han har därför låtit ett hundratal dvärgkrigare vara i kung Breannons tjänst i Cumbran, uppskattade för deras lojalitet och omutbarhet.

Dhazul är uppdelat i tre nivåer. Till den översta äger även människor tillträde, det är ett handels- och hantverkardistrikt där alla affärer med omvärlden görs. Här finns också en del tempel, och ett palats där besökande dignitärer kan bo när de har kontakt med dvärgarnas kung.

Den andra nivån av staden fylls

mestadels av bostadsområden, medan den tredje, den nedersta, uteslutande består av tempel och officiella byggnader, som den stora rådshallen och kungens underjordiska borg.

Det sägs att det finns ytterligare, hemliga nivåer av staden, fyllda med försvarsverk. Hit skulle invånarna kunna retirera om staden någonsin stormas.

Dvärgar i strid

De som stridit sida vid sida med dvärgar vet att de är fruktansvärda krigare, trots sin ringa storlek. Det de saknar i räckvidd och snabbhet kompenseras de med vilja, stridsmoral och mod. En dvärg flyr inte, och retirerar enbart om det innebär en taktisk vinst.

De flesta människor förknippar dvärgar med stora stridsyxor. Men det är egentligen inte ett typiskt dvärgvapen, utan något som dvärgarna lånat från nordmännen, och förbättrat. Det används uteslutande i strid ovan jord, där vapnets extra längd kompenseras för dvärgarnas kortare räckvidd. Annars föredrar dvärgar att möta sina fiender i strider under jord, där de kan krossa dem med taktiker som de utvecklat under tusentals år.

Under jord, och i andra trånga utrymmen där de inte riskeras att attackeras från flankerna, strider dvärgar i täta formationer. Då är de oftast beväpnade med korta svärd och bär smala, höga sköldar som de sätter upp som en ogenomtränglig mur framför sig. Formationen kan stå emot nästan alla attacker, och de som kommer för nära spetsas på de sylvassa svärderna. När

Dvärgvapen

NÄRSTRIDSVAPEN:

	Attackmod.	Skademed.
Dvärgyxa	+3/+1*	+3
Kortspjut	+2	+2
Kortsvärd	+1/+3**	+4

* Har +1 vid strid på kort avstånd.

** Har +3 vid strid på kort avstånd.

AVSTÅNDSVAPEN:

	A/S mod.	Eldh.	Kort avst./Max räckvidd
Kort armborst	+1/+2*	1/1	10m/50m



Dhazuls södra port. i Drachmorebergen.

dvärgar strider i formation förbättras deras Försvaret med +3.

I dvärgarnas arsenal finns även korta spjut med breda spetsar som kan användas med ena handen tillsammans med en sköld, och små men kraftiga armborst. De senare kan snabbt spännas med hjälp av en spak på undersidan som styr sinnrik mekanism inne i själva armborstet. Det gör att de går att ladda om lika snabbt som ett vanligt lätt armborst, samtidigt som de ger samma skada som ett tugnt. Armborsten är tillverkade helt i stål, och är nästan omöjliga att få tag i för andra än dvärgar.

Dvärgarnas magi

Det verkar som om dvärgarna inte använder magi i form av besvärjelser, som människor och alver. De har inga vanliga magiker.

Däremot skapar de olika vapen och artefakter där magin är bunden i själva föremålet med hjälp av magiska runor som kallas *Kherark*. De som behärskar runorna kallas för runsmeder.

Dvärgmagi finns mestadels i större föremål, som en tvåhandsyxa, en sköld, ett städ eller en tron. Föremålen är alltid av järn, stål eller sten. Däremot gör dvärgarna inga magiska ringar och liknade amuletter. Processen att skapa ett magiskt föremål kan ta flera år, men

slutresultatet blir ofta något mer kraftfullt än något en mänsklig magiker kan skapa, speciellt om det används av den person för vilket det skapats.

Äventyrssupplag

GROTTRÖJ – Rollpersonerna kommer på något sätt över information om en urgammal dvärgruin i västra Drachmore, bortglömd sedan länge. Här ska finnas dyrbara skatter. Givetvis har onda krafter tagit den gamla ruinen som sin boning. Bland annat en allians mellan en stam illvättar och ett antal förvisade dvärgar, fyllda av hat och bittra över sitt onda öde. Nu lever de på att plundra byar på gränsen till ödemarken i bergen. Dvärgarna har även stulit en artefakt från ett av templen i Dhazul, en stridshammare som tillhörde en av dvärgarnas första kungar. Därför är även en expedition kunskapare från Dhazul på väg till ruinen, för att utröna om de förvisade tjuvarna finns där. Kommer rollpersonerna samarbeta med dem, eller kommer det bli en tävling om vem som först finner skatten, och sedan en våldsam uppgörelse mellan grupperna?

KLANFEJD – I norra Highstone mördas en dvärg som ingår i en handelskaravan på väg mot Cumbran – han hittas med halsen avskuren. Dådet sker i lilla byn

Dwynnod, och riddar Morbert som styr där är angelägen att snabbt finna den skyldige, då medlemmar från olika dvärgklaner, som är med i karavanen, skyller mordet på varandra. Det hela kan bli mycket våldsamt mycket snabbt, om inte mordet klaras upp. För att göra situationen än mer explosiv talas det även om en stöld i samband med stölden, men ingen av dvärgarna vill öppet säga vad som försvunnit till Morbet. Han vänder sig därför till rollpersonerna att diskret söka reda på anledningen till mordet, och finna mördaren eller mördarna, innan mer blod spills.

TEXT OCH BILD: TOMAS ARFERT



Voignar IV, kung av Dhazul..