

Dværge

Anno 2022



Indholdsfortegnelse

.....	1
Introduktion.....	3
Udseende og opførsel.....	3
Skægget og bakkenbarterne.....	3
Syn på andre racer.....	4
Kultur.....	5
Traditioner.....	5
Oktoberfesten.....	5
Det dvæske kongehus.....	6
Marmorslægten.....	6
Kong Blikspand Marmor-Skjold.....	6
Kong Jernrik Marmor.....	7
Vigtige organisationer.....	7
Det Hvide Råd.....	7
Skatkammeret.....	8
Jernmaskerne.....	9
Byerne og forterne.....	9
Hovedstaden.....	9
De mindre byer.....	11
Tauks Hede.....	11
Forter.....	12
Dværgeklaner.....	13
Klan Marmor.....	13
Klan Reinheim.....	13
Klan Baztan.....	14
Klan Skjold.....	14
Hæren.....	14
Struktur og rangsystem.....	15

Dvæрге

Introduktion

Dværgene bor i landet Dræsk, med hovedstaden Jernmark. Denne hovedstad er bygget ind i en del af bjergkæden som ligger sig rundt om Ros. De fleste byer i Dræsk ligger op ad bjergkæden hvilket er grunden til at midten af Dræsk ikke har mange byer i åbent land. Selvom en by kan virke lille i form af et småt antal huse, så skal udseendet ikke narre en. Dvæрге er kendt for at begå sig under jorden og inde i bjerge, hvilket gør at langt de fleste bygninger i en dvæsk by er under jorden. Dog ligger der dværgeforter op og ned langs hele grænsen til Orksla, for at beskytte mod de jævnlige invasioner fra orkerne.

Udseende og opførsel

Dværgene forekommer oftest som lavstammede og robuste skabninger, hvor mændene prydes af et stort skæg og kvinderne buskede bakkenbarter, men ligesom alle andre racer i Ros, så kan højde og drøjde variere. Dvæрге er et hårdtarbejdende folk, og deres tøj har det med at bære præg af dette. Det er praktisk, slidstærkt, og så gør det ikke noget at man kan se dagens arbejde på det. En dværgekriger bærer ofte tung rustning, da deres kropsbygning gør at de er mere udholdende end de er hurtige, samtidig med at den gør dem i stand til at håndtere tungere former for våben, som f.eks. hamre, stridsøkser og dets lige.

Dværgene er kendt for deres levelyst og fester, som de har for vane at finde mange grunde til at afholde. Når dvæрге fejrer, gøres det i stort humør, og det sker mere end tit, at en fest varer flere dage. Du skal til gengæld ikke lade dig narre og tro at den glædelige dværg er den eneste slags dværg. De har også en tendens til at være frembrusende, utroligt stædige, og nøjeregnende. Dvæрге går meget op i ære og aftaler. Det givne ord betyder utroligt meget for en dværg, og det skrevne endnu mere. Derfor har dværgene en tendens til at gå meget op i skrevne aftaler, kontrakter, traktater m.m.

Skægget og bakkenbarterne

Dværgene har et ordsprog om skægget:

"Jo prægtigere et skæg, des mægtigere en dværg."

Ansichtsbehåringen symboliserer en dværags ære. Derfor er en voksen dværg uden skæg eller bakkenbarter en suspekt person og kan få svært ved at vinde andre dværags tillid. Derimod anses sund og velplejet ansichtsbehåring som en smuk ting og dvæрге med sådan behåring forventes at være ærefulde og redelige individer. Det er meget sjældent at dvæрге straffes ved fratagelse af deres skæg, og det betyder som oftest at de har bragt stor skam over deres familie eller er blevet dømt for en grov overtrædelse af loven.

På grund af ansichtsbehåringens vigtige plads i dværgenes kultur, ynder de også at pynte det. Forskellige byer og klaner har hver deres traditioner for hvordan man pynter skægget, men der er nogle ting som anerkendes i hele Dræsk.

Nævneværdigt iblandt dem er de dvæрге, som har tjent længere end deres værnepligt i militæret. Disse

krigere har en tradition for at pynte deres skæg med jern- eller stålringe, for at symbolisere deres ærefulde tjeneste i Dræks hær. På samme vis er de fleste dræske æresbevisninger også lavet sådan at man enten kan hænge dem på en uniform eller flette dem ind i skægget eller bakkenbarterne.

Hvis det værste skulle ske og en dværg skulle miste skægget eller bakkenbarterne, enten ved uheld eller nederdrægtigt overfald, så har dvæske urtekogere for længst udviklet midler til at hjælpe håret med at gro tilbage igen, men dette mindsker på ingen måde dværgenes vrede eller hævnlyst over for hvem end de kan holde ansvarlige for sådan et slag mod deres ære.

Syn på andre racer

Dværgene har det med at holde sig for sig selv. Derfor handler deres forhold med de andre racer mest om hvad der sker når de andre racer kommer til dværgene, hvilket sker mere end dværgene måske ville foretrække.

Menneskerne er den race dværgene kommer bedst ud af det med. Generelt har menneskerne vist sig at være gode handelspartnere, andda af og til gode allierede i krig. Specielt har Hykils Orden fået god vilje blandt dværgene i det sidste årti, for at have sendt en større styrke til Dræsk for at hjælpe imod den forræderiske åndemaner Glorian Glimrand.

Elverne har dværgene generelt et neutralt forhold til. De lever i hver sin ende af verden og har oftest ikke den store interesse i hinandens hjemlande. Dog kan de to racers vidt forskellige kulturer også lede til noget anspændte forhold. I gode tider nyder de dog godt at handel med hinanden, om end elverne er den race dværgene har langt mindst at gøre med generelt.

Orkerne har dværgene derimod alt andet end et neutralt forhold til. På grund af den lange grænse mellem Dvæsk og Orksla og de mange årtusinders blodige historie, anses orkerne som ærkefjenden. I dværgenes øjne bringer orker ikke andet end død og ødelæggelse med sig.

Goblinerne har det med at blive sat i samme bås som orkerne. Det er forskelligt om dværge anerkender Tingvar-skoven som et selvstændigt rige eller ej, men dværge har trods det en tendens til at se på gobliner som fjender, grundet deres til tider tætte arbejde med orkerne. Især er gobliner fra byen Gren sat for had, da det tit er deres krigsmaskiner som sikrer orkernes indtog i Dræsk. Derudover er det en almindelig overbevisning i Dræsk at alle gobliner er en uorganiseret flok tyveknægte.

Sortelverne har dværgene som regel ikke meget at gøre med. Selv om de to racer er meget forskellige krydser de også sjældent veje. Dog er dværgene stadig forsigtige over for sortelverne, de anses som forræderiske og deres slaveri er dybt forkasteligt. Det er også sket hen over århundrederne at et af sortelvernes dronningedømmer har forsøgt at grave tunneller ind i Dræsk, dog har dværgene indtil videre altid opdaget dem og fået lukket tunnellerne igen.

Kultur

Dværgenes kultur er en kultur der bygger på disse nøgleord: ære, familie, tro og tradition. Selvom det dvæske folk som helhed sandsynligvis originalt har været naturtilbedere, dengang de først så dagens lys, er de nu størstedels tilbedere af de ophøjede guder Garm og Toris, som i deres levetid var konge og dronning af Dræsk. Du kan læse mere om Garm og Toris i "Gudernes Skabelse".

Langt de fleste dværgeklaner styres patriarkalsk, det vil sige at det kun er mænd der kan blive thegn og lede klanen. Derfor er resten af dværgenes samfund også generelt bygget op til at forvente at mænd tager lederpositioner. Der er dog nogle undtagelser til denne tommelfingerregel, specifikt de fag der forbindes med gudinden Toris: urtekogeri, helbredelse, og Toris' præsteskab.

Fra en dværg bliver født og til de bliver 18 år bliver de set som børn. Efterfølgende, og til de bliver gift, bliver de set som myndige og alt er tilladt. Det er ikke velset, at en dværg under 18 år drikker stærke alkoholiske drikke så som dværagesprit.

Familielinjer og derfor børn er ekstremt vigtige i dværgenes kultur. Det forventes af et nyt ægtepar at de hurtigst muligt sikrer klanen nye arvinger, om det så er biologisk eller ved at adoptere. Til gengæld betyder klanernes tætte sammenhold også at det er helt almindeligt at klanens børn bliver opdraget sammen og klanens medlemmer går sammen om at sørge for klanens børn når deres forældre har travlt.

Fordi dværgene har en enormt lang grænse med Orksla, har de også altid brug for flere soldater. Derfor har Dræsk værnepligt for alle klaner. Hver eneste klan i Dræsk har pligt til at stille en substantiel andel af hver generation til 20 års værnepligt, fra de fylder 16 år.

Mange dværge vælger at blive i hæren efter deres 10 år. Dette vinder generelt stor hæder og ære, både til den enkelte dværg og til deres klan. Selv hvis de senere træder fra tjenesten, åbner en fortid i Dræsks hær op for mange døre til at finde arbejde i hele landet.

Traditioner

Oktoberfesten

En vigtig dvæsk tradition er uden tvivl den de kalder "Oktoberfesten". Man siger, at traditionen i tidernes morgen opstod som en høstfest der skulle runde årets hårde arbejde af, men sidenhen er det originale formål blevet tilsidesat, og festen handler nu om dage mest af alt om fest for festens skyld. Og sikke en fest det er! Til Oktoberfesten viser dværgene sig en sjælden gang fra deres gavmilde side, og i flere dage vil der være mad, drikke, musik, sang og dans i stride strømme, imens dværgefolket slår sig løs. Der fejres ikke kun Oktoberfest i Dræsk, men også ude i kolonierne og forterne uden for landets grænser, hvorved andre racer har chancen for at deltage. Især i Midterlandet og på Tauks Hede, to steder uden for Dræsk, hvor dværgene bor op og ned ad de andre racer, nyder ikke-dværgene også godt af Oktoberfesten.

Det dvæske kongehus

Den nuværende konge i Dræsk er Kong Jernrik Marmor. Hans slægt har siddet på tronen i Dræsk i flere generationer. Kongen vælges hvert 150. år, og det er klanernes thegner og tilhørende ældsteråd som stemmer samlet på en kandidat til tronen. Den samme dværg kan godt genvælges til at være konge igen hvis klanerne mener at dværgen har gjort et godt stykke arbejde.

Marmorslægten

Slægten Marmor har siddet på tronen i over 700 år. Blikspand Marmor blev gift med en dværgekvinde med navn Loresli Skjold. Blikspand brød traditionen og tog hendes efternavn med i sit. Derfor blev hans efternavn Blikspand Marmor-Skjold. Denne dag var den dag der forenede dværgene under ét banner. Den gang for mange år tilbage var dværgene splittet i to, efter en kæmpe stridighed hvor den ene halvdel fulgte familien Skjold, og den anden fulgte familien Marmor.

Stridigheden opstod i at Blikspand Marmor ville åbne Tauks Hede op for andre racer, familien Skjold var imod dette da det var dværgenes land. Det tilhørte dem og ingen andre.

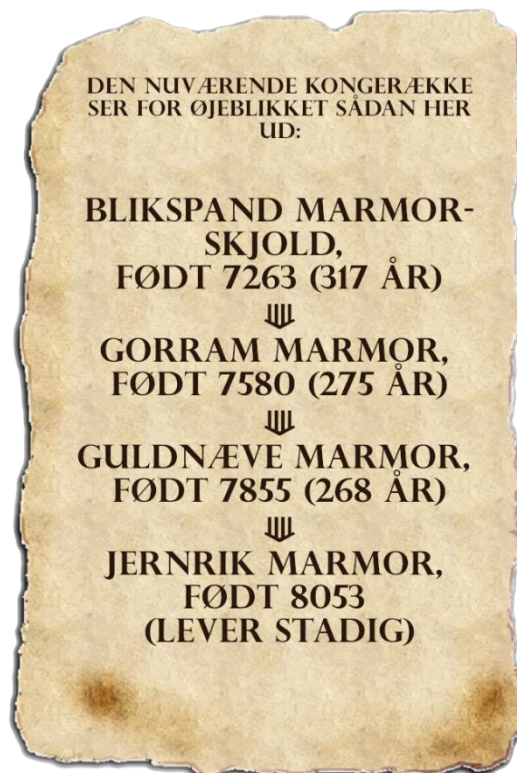
Blikspand Marmor så ingen problemer i det, især ikke hvis der ville komme restriktioner på. Oven i dette forslag, erklærede han foran alle dværge at han vil gifte sig med Loresli Skjold og være kongen over alle dværge. Dværgene var i chok over denne pludselige melding, og grundet deres stædighed var der en lang diskussionskamp.

Familien Skjold var heller ikke særligt tilfreds med sagen, men Loresli ville gerne giftes med Blikspand. Loresli Skjold støttede Blikspand Marmor's ide om åbningen af Tauks Hede op.

Da Blikspands søn Gorram blev født blev der afstemt om traditionen skulle overholdes, og om sønnen skulle få det oprindelige efternavn som traditionen sagde, eller om den skulle brydes igen. Det Hvide Råd og dværgene stemte for Blikspands slægt Marmor efter hans gode ekspertise for ledelse, og alt det han havde opnået, inklusive foreningen af alle dværgene under ét banner. Traditionen blev fulgt så Gorram fik efternavnet Marmor. Siden da har den slægt siddet på tronen.

Kong Blikspand Marmor-Skjold

Kong Blikspand Marmor-Skjold blev født i år 7263 og døde i år 7580. Han blev konge i hårde tider hvor Dræsk ikke var særligt organiseret og dværgene havde mange interne stridigheder. Han formåede at slutte dem og forende de mange klaner under en konge – ham selv.



Mange tror at Blikspand var sendt af guderne for at vejlede dværgene ned ad den rette sti. Historikere fortæller, at selvom han blev 317 år havde han svært ved at bevæge sig rundt efter han havde rundet de 300 år. Han formåede dog stadigvæk med et klart sind at forvalte og styre Dræsk.

Kong Blikspands klan, der hedder klan Marmor, voksede gevaldigt efter han blev konge og viste hvor godt dværgene havde det med Blikspand på tronen. Klanen blev i starten brugt til at skabe ro og orden inden for dværgenes mure. Klanen havde opnået så stor respekt fra alle andre dværge og at de blev set som værende en klan hovedsageligt af noble dværge.

Kong Blikspand Marmor-Skjolds historie er arkiveret i dværgenes hovedbibliotek. Til fester spiller og synger dværgene hyldestsange for Blikspand.

Kong Jernrik Marmor

Kong Jernrik Marmor blev født i år 8053, han blev ligesom sin far Guldnæve født til at sidde på tronen og regerer landet med visdom. Da Jernrik blev 16 år kom han i militæret som værnepligtig, ligesom enhver anden dværg. Da han havde aftjent sine 10 års værnepligt, blev han befalingsmand af et kompagni på 100 dværge og tjente i 72 år derefter. Kong Guldnæve døde da Jernrik var 98 år, hvilket gjorde at Jernrik trådte ud af militæret og satte sig på tronen.

Herfra begyndte Jernrik at beskæftige sig med diplomati og tilhørende opgaver.

Han oplevede fra et højere synspunkt, hvordan de forskellige racer førte krig mod hinanden. Dette skabte gang på gang ødelagte byer og kæmpe slagmarker der ikke kunne bruges i længere tid. Hver gang sådan et slag var forekommet, kom der altid folk til ham for at bede om hjælp til at genopbygge deres byer selvom Jernrik godt kunne se det samme ville ske igen om alt for kort tid.

Vigtige organisationer

Det Hvide Råd

Dette råd består af vise dværge, der styrer samtlige store biblioteker i dværgenes byer. Rådet består af 10 dværge som opholder sig på hovedbiblioteket i Jernmark. Disse dværge er meget gamle, men arbejder stadigvæk på at overdrage al deres viden til efterkommere, der overtager deres arbejde. De sørger for at rådgive dværgenes konge i alle anliggender.

Hovedbiblioteket er stedet hvor dværgenes historie er arkiveret helt tilbage til år 387. Der findes stadig tekster og rapporter der er ældre end det på biblioteker rundt omkring. Det er dog meget svært at vide hvornår de blev forfattet fordi de er så gamle. Dokumenterne indeholder alt fra diplomatiske beslutninger og deres følge, og helt frem til personlige breve mellem thegner med mere.

I tilfældet af at den nuværende dværgekonge skulle dø uden arving, eller en arving er for ung til at overtage, vil Det Hvide Råd overtage styringen af Dræsk, indtil en ny konge findes eller arvingen er gammel nok til at opfylde sine pligter som konge.

Medlemmerne af Det Hvide Råd tilhører ingen klan. Så snart de vælger at godtage en invitation til at blive medlem af rådet, skal de fralægge sig deres ansvar overfor klanen. Deres liv og alle beslutninger skal være neutrale for alle dværges lykke, og ikke få indflydelse af en bestemt klans synspunkter. Man er ansvarlig for alle klaner i Dræsk, og derfor er ens opgave at gøre godt for folket, ikke kun klanen.

At blive en del af Det Hvide Råd er ikke noget en dværg frit kan vælge, man bliver valgt til det. Det er rådet selv der finder og oplærer den udvalgte dværg. At blive valgt til Det Hvide Råd er en af de største ærer en dværg kan få. Det er et tegn på stor visdom, godhed og ære for folket og racen. Når man først er blevet valgt til at blive en del af Det Hvide Råd, er det for livet. De eneste måder at forlade rådet på er at blive landsforvist, eller ved at dø. Alle dværge, der er en del af Det Hvide Råd, er en del af en gammel og ærefuld tradition, som kun medlemmer af rådet kender til.

Skatkammeret

Indtil for nogle år siden var det blot en enkelt udvalgt skatkammermester, som stod for at administrere skatterne og statens indkomst. Dette blev dog ændret efter skatkammermesteren Glorian Glimrands forræderi.

Hun var den tidligere skattemester under Kong Jernrik Marmor, hvor hun varetog posten i 34 år. Glorian var god til at holde styr på økonomien i Jernmark og under hende udviklede Jernmark sig økonomisk.

Som årene gik og Jernmarks skatkammer blev større og større, blev Glorian mere sulten efter magt. Hun begyndte i al hemmelighed at anse sig selv som værende mere værdig end andre dværge. Hun så det som sin guddommelige pligt at afgøre krigen mellem Dræsk og Orksla en gang og for alle, og hun begyndte at rode med mystiske kræfter, studerede magi om sjæle og ånder, der i sidste ende skulle fremme hendes formål.

Udadtil fortsatte hun sit fænomenale arbejde, men bag facaden var hun med sine kræfter og "lånte" penge fra skatkammeret til at opruste en åndehær ved hjælp af magiske kontrakter som overtog sjælen fra folk når de døde. Med disse kontrakter skabte hun sig først et større følge af dværge, som hun havde lokket i fordærv og endte i hendes tjeneste, og planen var nu at marchere mod grænsen og udslette orkerne... men krigen nåede at blive afsluttet, før hun kunne nå det.

Ydmyget og rasende over at Dræsk havde valgt våbenstilstand frem for udslettelse, holdt Glorian fast i én del af sit mål. Nu handlede det ikke så meget om at vinde krigen, som det handlede om at indtage Orksla og udrydde truslen helt, for ikke at nævne at sætte sig på den dræske trone.

Senere skulle hendes kontrakter også blive underskrevet af mange folk fra andre racer. Til sidst vendte hun sit blik imod Tauks Hede. Her begyndte hun at rekruttere flere folk til sit følge så hun kunne være stærk nok til at invadere Orksla og Dræsk. Efter først at have vundet en sejr på Heden, kom hun tilbage hvor hun blev besejret. Hendes følge blev efter nederlaget spredt for alle vinde.

Efter denne hændelse svor Kong Jernrik Marmor at der aldrig mere skulle være en person der blev skatkammermester, men en gruppe. Derefter blev det bestemt at en dværg fra hver af de fire største klaner

skulle styre landets økonomi. Disse fire dværge blev samlet i et råd, nu blot kaldet Skatkammeret, som skulle tage beslutningerne omkring landsøkonomien.

Jernmaskerne

Denne eliteorden af dværge kan nemt kendes på deres masker af jern. De er kongehusets egen indsatsstyrke og personlige udsendinge. Hvis dværgekongen sender en Jernmaske (eller flere), er den gældende situation uden tvivl alvorlig og af direkte interesse for tronen. Måske skal et vigtigt artefakt transporteres eller måske skal en notorisk storforbryder til fare for landet indfanges. Hvis det er vigtigt nok, bliver Jernmaskerne sat på sagen. De ses dog sjældent af den almene befolkning, men historierne går stadig om Jernmasker der var med til at vende store, blodige slag og Jernmasker der ses i skyggerne en sen nat. Det eneste sted Jernmaskerne ofte ses i offentligheden er som kongens livvagter.

Jernmaskerne siges at have øjne og ører i hele Dræsk.

Byerne og forterne

I hver by er der bosat mindst én dværgeklan, hvilket er et fællesskab af dværge der følger en familie. Denne familie er typisk af adelig slægt. Er familien ikke af adelig slægt, når de bliver sat til at lede en by, så bliver de udnævnt til det af kongen. Theggen, som styrer en klan, er dværgenes form for borgmester. Hans ord vægter næsten lige så meget som en konges, og det er ham som bestemmer i en by. Theggen har et ældsteråd til rådighed, hvilket består af de fem ældste dværge i klanen. De rådgiver theggen med deres mange års erfaring og hjælper theggen med at bestemme.

En dværg vælger selv hvilken klan de vil tilhøre, hvis de ikke er blevet født ind i en. Dette er op til den enkelte dværg, som bestemmer hvad for en klan de skal tilhøre.

Den største klan i en by styrer byen. Dog kan dværgene i byen ændre dette hvis de ikke føler at det bliver varetaget godt nok. Dermed kan en ny klan blive valgt til at tage over og varetage opgaven bedre. Dette kan ske på det stormøde, som der bliver holdt i byen hver måned. Dette fungerer som et samlingspunkt samt møde for at snakke om problemer i byen. Tingene bliver diskuteret kort og præcist og når mødet er ovre går man over til at holde fest. Dværge elsker at spise og drikke, hvilket gør disse fester til et glædeligt syn.

Hovedstaden

Dværgenes hovedstad hedder Jernmark. Dette er dværgens største by og den er placeret i det indre af et bjerg. Der er kun adgang for andre racer i hovedstaden hvis de er ifølge med en dværg som fungerer som deres vejviser og som tager ansvaret for dem. Det vides ikke hvor mange dværge der bor i Jernmark, idet at befolkningen bor så tæt og at der bliver født mange dværgebørn som aldrig når at blive ført til protokols. Dette gør at man ikke har noget konkret tal på hvor mange dværge der bor i Jernmark, men man anslår der bor et sted mellem 70.000-120.000 dværge i hovedbyen.

Byens huse er hugget ind i bjerget og er næsten alle sammen blevet udhugget for mange år siden. I midten af bjerget er der et stort rum der fungerer som dværgenes markedsplads. Herfra fordeles alt hvad hjertet kan begære til dværgene. Fremtidige planer for byens udvidelse diskuteres og måles her. Der er udhugget

store søjler igennem hele bjerget som er med til at sikre at bjerget holdes oppe. Disse søjler er hugget med smukke symboler og mønstre som angiver de forskellige gader i byen.

Fra markedspladsen og 400 meter nordpå er søjlerne blevet udsmykket med banner som angiver vejen til tronsalen, hvor Kong Jernrik sidder og regerer. Til højre for tronsalen ligger skatkammeret og til venstre ligger en barak hvor Jernriks personlige garde holder til.

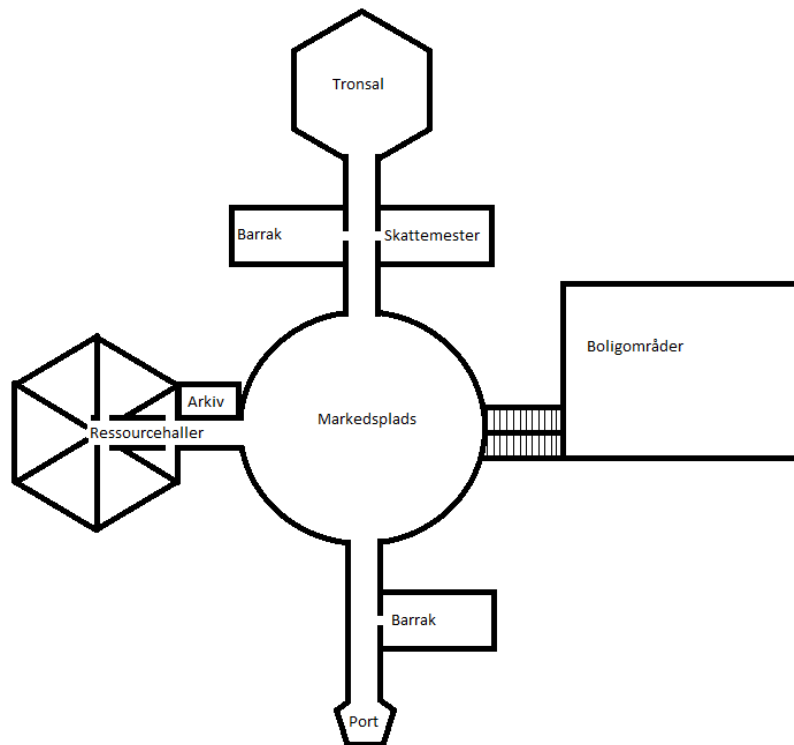
Ved siden af markedspladsen befinder ressourcehallerne sig. Disse kæmpehaller er hvor alt overflødig materiale, ressourcer med mere, bliver sendt hen. Herfra bliver de distribueret ud til andre racer gennem handel. Ved siden af hallerne er markeds mestrenes kamre, her bliver alt ekstern handel noteret og arkiveret.

Til højre fra markedspladsen er der trapper der leder op og ned til forskellige boligområder. Det er også disse trapper der fortsætter nedad, mod dværgenes store miner. Det er her det meste af dværgenes jern, kobber, sølv, guld og ædelsten udvindes fra. Ingen er helt sikre på hvor dybt dværgenes miner egentlig går, men det vides at der konstant bliver gravet dybere.

Under tronsalen findes dværgenes største og ældste bibliotek. Herinde findes hele dværgenes historie, mange af deres kunstværker, skøn- og faglitteratur, og alt hvad hjertet ellers kan begære af viden. Dette bibliotek kan tilgås af normale dværge hvorimod hovedbiblioteket kun er for Det Hvide Råd.

Til festtider kan markedspladsen ryddes og borde, bænke, alkohol og enorme festmåltider anrettes her. Det meste af Jernmarks befolkning kan være og feste her i samlet flok.

Der er fire dværgekompagnier i Jernmark, et ved tronsalen, et ved hovedporten, og et i hver ende af byen. Byen har tre niveauer. Figuren på næste side viser kun et af niveauerne, niveauet nedenunder er smedjen som er under konstant drift, nedenunder det niveau ligger der adskillige miner.



De mindre byer

De mindre byer i Dræsk ligger som regel enten på overfladen eller op ad mindre bjerge. Disse byer samler dværge fra forskellige klaner med hver deres professioner. Byerne er delt op i forskellige områder der er bedst tilpasset den enkelte klan, så de bedst muligt kan udføre deres profession. Selvom byerne er opdelt i forskellige områder, fungerer klanerne stadigvæk med hinanden hvilket skaber fungerende byer som er under udvikling.

Tauks Hede

Under Kong Blikspand Marmor-Skjolds tid var der store ressourceproblemer hos menneskerne. Tauks Hede, som var og stadig er dværgenes land, var fyldt med urørte ressourcer. Dette var ikke noget som dværgene tog brug af, og derfor trængte andre racer ind uden tilladelse. De endte med at bekæmpe hinanden om ressourcerne og hvem der skulle have fat i dem. Denne handling resulterede i, at dværgene fjernede alle der opholdt sig på Tauks Hede med militær magt. Mange mistede deres liv, hvilket næsten resulterede i en krig mellem alle racer. Dette medførte et stort had mod dværgene fra de andre racer, grundet dværgenes utrolige stædighed.

Familien Skjold førte mindre slag på grænserne ind til Tauks Hede for at holde alle ude og væk fra deres ressourcer. Kongen derimod forsøgte at få de andre racer til at lade være med at trænge ind og lade ham løse dette problem diplomatisk.

Efter Blikspand giftede sig med Loesli, forklarede han dværgene, at det kunne gavne dem at stå på god fod med de andre racer, specielt menneskerne og elverne. De kunne hjælpe dværgene med at holde

sortblodsvæsnerne ude af Tauks Hede, og som tak få adgang til de mange ressourcer området havde at byde på. Blikspand fik sammen med Det Hvide Råd og alle andre klaner udformet en traktat. Den skulle alle racer, som ville have adgang til Heden, underskrive. Traktaten nævnte bl.a. at Tauks Hede er dværgenes land, og de til enhver tid kunne smide folk ud af området hvis Det Hvide Råd, den siddende konge, eller en hertil udpeget person så det nødvendigt.

Enhver enhed stationeret på Tauks Hede skal have et dokument på sig, der beviser at de har opholdstilladelse på Tauks Hede. Dette dokument skal underskrives af en repræsentant for Dræsk for at være gyldigt. Kan den ikke fremvises på Heden når det påkræves vil diplomatiske handlinger skride i kraft.

Forter

Blikspand fik bygget tre vigtige forter i sin regeringstid, navnlig; Stål, Saktom og Granit, det var først Gorram der fik bygget Klin og Glimt.

Deres formål er at beskytte grænsen til Dræsk, og at kunnen kontrollere hvem der kommer ind og ud af landet.

Fort Stål

Fort Stål blev færdigbygget i år 7351.

Fort Stål er et stort fort der er blevet hugget ud af et lille bjerg, men der måtte dog bruges en masse stål for at forstærke fortet. Derfor fik fortet sit navn, og det er bl.a. også det stærkeste fort af alle. Det er bygget meget robust og kan modstå så godt som alle angreb.

Fort Glimt

Fort Glimt blev færdigbygget i år 7731.

Der var stor diskussion om dette fort skulle bygges fordi det ligger så tæt op ad Fort Stål, dog var dværgene ret hurtigt enige om at det vigtigste er at holde hovedstaden og byerne tæt ved beskyttet.

Fort Granit

Fort Granit blev færdigbygget i år 7377.

Fort Granit er et mindre fort. Dets hovedkvarter, hvor den ansvarlige leder for fortet sidder, er hugget ud af en kæmpe granitblok. Resten af fortet består af delvist stålforstærkede stenmure med træpalisader foran.

Fort Klint

Fort Klint blev færdigbygget i år 7731.

Fort Klint, har fået sit navn fordi det er det mindste fort af alle. Det er ikke særligt robust bygget, det blev rejst i midten af en kæmpe slette. Det består kun af træ, der er blevet stålforstærket på de vigtige punkter. Ude foran er der gravet voldgrave hvori der befinder sig træpæle skåret til som spyd. Hvis nogen falder ned i hullet er overlevelseschancen meget lille.

Fort Saktom

Fort Saktom blev færdigbygget i år 7401.

Fort Saktom, ligger op ad grænsen til Orksla og Hykla. Fortet er et kæmpe stenfort der er hugget ind i den ene halvdel af et lille bjerg. Dette fort bruges til at etablere sikre handelsruter mellem menneskerne og dværgene. Selv hvis nogen skulle belejre fortet ville menneskerne kunne se det og komme til hjælp, hvis de er rigtige allierede. Fortet har derfor ingen beskyttelse i form af krigsmaskiner – det er kun bemanded med dværgesoldater, og det kan derfor hurtigt indtages hvis ingen hjælp kommer.

Dværgeklaner

Klanerne der nævnes i dette afsnit, er de fire største klaner der er til stede i Dræsk. Dog skal der nævnes at der findes utalligt mange klaner, men at dette kun er de fire største der er. Hver klan har sin egen unikke måde at være styret på, med deres helt egne formål og hovedprofession. Mange klaner i Dræsk har forskellige hovedprofessioner, dog har alle klaner pligt til at stille krigere til værnepligt, i form af deres 10 års tjeneste i hæren.

Klan Marmor

Marmor-klanen er kongens klan. Den bliver repræsenteret af kongen selv og hans førstefødte søn. Ingen kan stemme en Marmor ned, den eneste udvej er at forlade klanen hvis det ikke passer en hvordan Marmor styrer klanen.

Marmor klanen har før i tiden sørget for at der er ro og orden i byen, men efterhånden er de fleste trådt ind i hæren. I Marmor-klanen er næsten alle dværge som hovedprofession krigere, og mange står for træningen af nye rekrutter. Klanen selv agerer hovedsageligt som Marmor's personlige garde. De går i gyldne rustninger og er som regel de bedste krigere blandt dværgenes rækker.

Klanen er den største klan af alle og består af ca. 8.000-13.000 dværge, der alle har dedikeret deres liv til at beskytte kongeslægten. For disse dværge er Marmor-slægten den eneste rigtige slægt på tronen, efter alt det gode de har gjort for Dræsk og dværgene.

Klan Reinheim

Reinheim-klanen er repræsenteret med tre adelsfolk. Den øverste er lederen af klanen, thegn Alias. Theggen sider på magten i klanen indtil døden, eller når andre stemmer theggen ned. De andre repræsentanter for klanen er thegnens søn og klanens ældste dværg. Tilsammen styrer de klanen og theggen tager sig af de vigtige beslutninger, sønnen sørger for det økonomiske og klanens ældste sørger for at dokumenterne på alle dværge er legitime og brugbare.

I klan Reinheim er alle dværge som hovedprofession krigere, dvs. at alle afvikler deres 10 år i hæren og derefter fortsætter med at være i hæren. Reinheim er kendt for deres mod og stædighed på slagmarken; selvom en overordnet giver ordre til tilbagetrækning, forsætter Reinheim-dværgene fordi de aldrig giver op. På trods af klan Reinheims dårlige disciplin, er de især kendetegnet på deres gode fester, hvor der drikkes godt til.

Klan Reinheim er den næststørste klan og består af ca. 3.500-5.000 dværge. Selvom man i klan Reinheim af hovedprofession er kriger, betyder dette ikke man også kan have andre professioner, såsom kok, smed, minearbejder osv.

Klan Baztan

Baztan-klanen styres af thegnen Gorram (opkaldt efter den tidligere konge) af Baztan. I denne klan sidder thegnen på magten indtil døden. Hans plads kan ikke stemmes ned af nogen, medmindre klanens eksistens står på spil. Thegnens søn agerer i denne klan som thegnens mundstykke ud til resten af klanen, det vil sige at hvis thegnen giver en ordre skal sønnen bringe den ud og sørge for at alle dværge i klanen følger den.

I klan Baztan er alle dværge som hovedprofession smede. De er ansvarlige for næsten al produktion af våben, rustninger, m.m. til hærens udrustning. Det er bl.a. her i klan Baztan at man har udarbejdet kongens rustning og hvor livgarden får lavet deres udstyr. Klanen laver også låse og andre småting, men har deres primære fokus på, at hæren har det rigtige udstyr og kan forsvare alle dværge. Klanen er den tredjestørste klan og består af ca. 3.500-4.300 dværge.

Klan Skjold

Klanen styres af thegn Brorum. Den dværg, der har flest handelsaftaler og omsætter mest i klanen, er den der har gjort sig fortjent til at være i thegn-positionen. Så længe økonomien kører rundt og der tjenes flere penge end der kan bruges, er klanen tilfreds. Der afholdes gerne en kæmpe fest årligt, på klanens regning, for alle dværge i hele Dræsk. Det er den største og mest larmende fest overhovedet, der bliver brugt mellem 500.000 til 1.300.000 ros hver gang klanen afholder denne fest.

I klanen er alle dværge som hovedprofession handelsfolk. De er ansvarlige for etableringen af handelsruter med andre racer. Klanen sørger for, at alt overflødig materiale, ressourcer, udstyr osv. kan blive forvandlet til mønter. Klanen er den fjerdestørste klan og består af ca. 3.400-3.900 dværge.

Hæren

Dværgene er kendt for deres tunge pansring, og det er efter sigende dybt besværligt at bryde igennem deres linjeformation i kamp. De er stædige, tunge, veltrænede, og erfarne krigere. En dværg alene uden en enhed er hurtigt nedkæmpet grundet deres tunge pansring som hæmmer deres bevægelser, men i større enheder er de meget farlige. Nogle påstår at det rundt regnet kræver 15 menneskekrigere for at nedkæmpe fem dværge, da de kan tage så mange slag.

Der er fire generaler, der tjener under kongen, som hver har deres ekspertise:

- Hr. General Thorgarn styrer den del af hæren der er nærkampsorienterede til fods
- Fru General Tazaris styrer den del af hæren der er fjernkampsorienteret

- Hr. General Hjolg styrer den del af hæren der er krigsmaskineorienteret med katapulter og deres berømte ballistaer
- Fru General Nyssiania er ansvarlig for den del af hæren der er kavaleri.

Hver dværg vælger i hvilken hærenhed de vil være så snart de fylder 18 år, efter deres første 2 år i hæren. De nye rekrutter bliver optrænet af løjtnanter.

Struktur og rangsystem

Dværgenes hærstyrke ligger på ca. 60.000 dværge.

Konge: Hersker over landet og er hærens ubestridte overhoved.

General: Tjener direkte under kongen. Hver general har omkring 15.000 dværge under deres kommando.

Kompagnileder: Der er op til fire kompagniledere under hver general. En kompagnileder har omkring 3.750 dværge under deres kommando.

Leder: Fungerer som kompagnilederens højre hånd.

Løjtnant: Enhedsledere der kan styre enheder på op til 20 Panser-

Panser: En færdiguddannet kriger der tjener i en enhed.

Rekrut: Dværg, der stadig er i starten af deres uddannelse til Panser.

En dværg er rekrut i ca. to år. Det første år lærer de alment våbenbrug og finder det våben og den kampstil der passer til dem. I det andet år anmoder rekrutterne om hvilken løjtnant de vil høre til, og optrænes så i et år i forskellige kampteknikker, der er relevante for dette kompagni. Ved færdiggørelsen af de to år bliver man forfremmet fra rekrut til Panser.

I tilfældet af at løjtnanten falder under slaget, ved kompagniet hvilket andet kompagni de skal tilslutte sig for ikke at være lederløse. Dette går meget hurtigt og rutineret, ingen har formået at kunne være lige så organiseret som dværgene i kamp.

Der er stationeret omkring 50.000 dværge på de fem forter, ca. 7000 går rundt spredt i landet og de sidste 3000 dværge er i byerne i form af vagter.



*Den dvæske hærs rangsystem.
Rangen konge og general er uopnåelig for spillere.
Kompagnileder er muligt efter aftale med en spilvejleder.*