Äventyrsspelet

Spelledarens bok

Innehållsförteckning

Kapitel 1: Inledning 3
Skapa din egen labyrint 3
Led spelet 3
Kapitel 2: Labyrinter 4
Utmaningsgrad 4
Ljus 4
Slumpmässiga labyrinter 4
Vandrande monster 6
Kapitel 3: Monster 7
Välj ut monster 7
Monster i strid 7
Monsterbeskrivningar 8
Kapitel 4: Skatter 40
Beskrivningar av speciella skatter 42
Kapitel 5: Äventyrande 46
Erfarenhetspoäng 46
Botemedel 46

Kapitel 1: Inledning

Som spelledare har du två viktiga uppgifter—skapa en utmanande labyrint och att leda äventyret i den.

Skapa din egen labyrint

Du kan skapa din egen labyrint precis så som du själv vill ha den. Detta är oftast minst lika roligt som att leda själva äventyret.

Fyll den slumpmässigt

Slumptabellerna i de följande kapitlen kan hjälpa dig att snabbt fylla din labyrint.

Ta bara ett rutat papper, rita in några rum, förbind dem med gångar, fyll på med dörrar och lönndörrar och andra utsmyckningar.

Slå nu tärning för varje rum för att bestämma vad som finns där, hur många monster det är, hur många livspoäng de har och vilka skatter. Fundera lite runt varje rum du skapar på detta vis. Vad gör monstren där? Känner de till skatten eller är den gömd även för dem? Känner de till något om labyrinten i övrigt?

Hitta på speciella rum

Förutom slumpmässigt skapade rum, kan du uppfinna speciella rum med speciella egenskaper och/eller utsmyckningar. Ett bra sätt kan vara att först placera ut några sådana speciella rum på kartan och sedan fylla på resten slumpmässigt.

Sådana specialare kan till exempel vara:

- Ett stort monster som är svårt skadat.
- Onda äventyrare. Använd metoden att skapa rollfigurer.
- En staty som plötsligt börjar skrika och locka till sig vandrande monster.
- Kluriga gåtor eller tankenötter som måste lösas för att komma vidare.
- Ett rum som är täckt med ett magiskt mörker. Varken facklor, *ljus* eller magiska vapen kan lysa upp det. De rollfigurer som inte kan se i mörker måste räkna alla sina motståndare som om de var osynliga.

Skapa dina egna äventyr

Du kan skapa dina egna äventyr eller uppdrag där rollfigurerna måste lyckas med något speciellt (befria någon, hämta något, etc.).

Hur man spelar utan förberedelser

Ibland hinner man inte göra klart kartan i förväg. Ta då den blanka kartan och rita en trappa ner till något av rummen. Varje gång rollfigurerna kommer in i ett rum, slå slumpmässigt eller bestäm själv var det finns dörrar. Slå på slumptabellerna för rummens innehåll allteftersom spelarna utforskar dem.

För egna anteckningar också, så du vet vad du bestämt.

Färdas bortom labyrinten

Äventyren måste inte begränsa sig till en mörk labyrint. Världen är full av spännande platser—hemsökta skogar, myllrande städer, övergivna kyrkogårdar och annat. Endast din egen fantasi sätter gränserna.

Led spelet

Spelledaren kallas ibland för speldomare. Likt en domare:

- måste spelledaren kunna reglerna.
- måste spelledaren hålla uppsikt över vad spelarna gör.
- är det spelledaren som har avgörandet när man inte kan komma överens om hur en regel skall tolkas.
- är spelledaren rättvis.
- är spelledaren inte ute efter att vinna eller sätta dit någon.

Hitta på ibland

Ibland vill en spelare att hans rollfigur skall göra något som det saknas regler för. Då är det spelledarens sak att hitta på en bra regel för den situationen.

Kanske Bellas spelare blir irriterad över att hennes kortsvärd bara gör halv skada mot de skelett de strider mot. I sin frustration låter hon Bella ta upp ett lårben från ett av de besegrade skeletten och strida med det istället. Nu måste spelledaren berätta hur mycket skada detta vapen gör, eftersom ”lårben” inte finns med på vapen-tabellen. Han kanske tycker att t4 är lagom mycket.

Hur som helst är det upp till spelledaren att hitta på en regel som för spelet vidare och upp till spelarna att följa hans beslut.

Håll det balanserat

Det är spelledarens uppgift att skapa äventyr som utmanar och intresserar spelarna. Det bör innehålla risker, men dessa skall kunna övervinnas så att spelarnas rollfigurer lever vidare och blir rikare och mäktigare. Försök inte ”besegra” spelarna.

Det viktigaste att komma ihåg är att spelledaren är en underhållare. Om dina spelare har roligt gör du rätt. Lycka till.

Kapitel 2: Labyrinter

Även om äventyr i Dunder&Drakar kan leda rollfigurerna till slott som svävar bland molnen, undervattensruiner, ensliga bergstoppar eller bortglömda öar, så är den vanligaste platsen för äventyr en underjordisk labyrint fylld av monster, fällor och skatter.

I detta kapitel får spelledaren hjälp att skapa sina egna labyrinter och fylla dem med faror och skatter.

Utmaningsgrad

Vissa labyrinter är farligare än andra—och har större belöningar! Utmaningen i en labyrint kallas dess utmaningsgrad. En 1:a gradens labyrint är lagom svår (och har lagom skatter) för en grupp av fyra 1:a gradens rollfigurer. En andra gradens labyrint passar en grupp av fyra 2:a gradens rollfigurer, osv.

Tabellerna för att generera monster och skatter är uppdelade i grader. Om du vill skapa en 1:a gradens labyrint använder du tabellerna märkta ”1:a graden”. Om du vill skapa en labyrint av 4:e graden använder du tabellerna märkta ”4:e graden”.

Även fällor blir farligare med ökande utmaningsgrad. Skadan från fällan är alltid 1t6 per utmaningsgrad och eventuella räddningsslags svårighetsgrad är 15 + utmaningsgraden. En fälla i en 2:a gradens labyrint gör alltså 2t6 skada och SG för ett eventuellt räddningsslag är 17.

Tänk på att en fälla kan göra flera sorters skada. En giftpil i en 5:e gradens labyrint gör 5t6 skada av pilen och dessutom 5t6 giftskada om man inte klarar ett Fasthetsräddningsslag mot SG 20.

Ljus

Förutom dvärgar, behöver alla rollfigurer någon slags belysning med sig ner i en mörk labyrint. Facklor, formeln *ljus*, och vissa magiska vapen avger ljus så att rollfigurerna kan se något. En människa kan se saker inom 6 meter från en sådan ljuskälla. Alver har bättre syn och kan se saker inom 12 meter från en sådan ljuskälla. Dvärgar kan ju, som sagt, se saker 18 meter bort även utan belysning.

De flesta monster i labyrinterna kan se i mörker precis som dvärgar. De kan se äventyrargruppens ljuskällor på långt håll där de vandrar fram i mörka korridorer, så det kan ibland vara svårt att smyga sig på monster obemärkt.

Slumpmässiga labyrinter

Spelledaren kan använda dessa tabeller för att skapa hela labyrinter eller bara för att fylla ut tomrummen efter att han har de viktiga platser han vill ha i labyrinten.

Om spelledaren inte haft tid att förbereda sig, kan tabellerna också användas till att fylla labyrinten efter hand som rollfigurerna rör sig genom den.

Slumptabell för dörrar

t%	Dörr
01–30	**Olåst.** Man kan öppna dörren utan problem.
31–60	**Kärvar.** En rollfigur kan öppna en kärvande dörr med ett test av Styrka på 18 eller bättre.
61–90	**Låst.** En rackare kan få upp låset med ett test av Öppna lås på 25 eller bättre. Den kan också tvingas upp med ett test av Styrka på 21 eller bättre.
91–00	**Fälla.** Dörren är försedd med en fälla. En rackare kan hitta fällan med ett test av Leta på 20 eller bättre och kan desarmera den med ett test av Förstöra anordning på 20 eller bättre. (Kom ihåg att fällan utlöses om resultatet blir 15 eller lägre.) Slå på Slumptabellen för fällor för att se vad det är för fälla. Slå också igen på den här tabellen för att se om dörren är olåst, kärvande eller låst (eller kanske har en fälla till).

Slumptabell för rum

t%	Vad som finns i rummet
01–20	**Monster.** Slå på Slumptabellen för monster.
21–50	**Monster med skatt.** Slå på Slumptabellen för monster och Slumptabellen för skatter.
51–60	**Monster med skatt och fälla.** Slå på Slumptabellen för monster , Slumptabellen för fällor och Slumptabellen för skatter.
61–70	**Skatt med fälla.** Slå på Slumptabellen för fällor och Slumptabellen för skatter.
71–75	**Gömd skatt.** Slå på Slumptabellen för skatter. Den är gömd på något finurligt sätt och det krävs ett test av Leta på 15 eller bättre för att itta den.
76–00	**Tomt.** Det kan dock finnas skräp, bråte, lik, blodspår, fotavtryck, etc.

Slumptabell för fällor

t%	Fälla
01–20	**Pilfälla.** En pil skjuts iväg. Spelledaren slår ett attackslag med en t20 mot rollfigurens pansarklass. Om pilen träffar orsakar den 1t6 poäng skada.
21–40	**Eldfälla.** Eldsflammor slår ut och bränner rollfiguren. De orsakar 1t6 poäng eldskada. Om rollfiguren kan få 16 eller bättre på sitt Reflexräddningsslag, klarar han sig undan med halva skadan.
41–60	**Sömnfälla.** En förtrollning drabbar rollfiguren. Han måste slå 16 eller bättre på sitt Viljeräddningsslag för att inte somna och sova djupt i 10 minuter. (Om en trollkonstnär eller präst använder *upptäcka magi*, kan han lägga märke till att det är något magiskt med dörren, kistan, golvet eller vad det nu är som fällan sitter på.)
61–80	**Stinkfälla.** En moln av illaluktande gas sveper in rollfiguren. Han måste slå 16 eller bättre på sitt Fasthetsräddningsslag för att inte bli illamående och svag under resten av äventyret. En försvagad rollfigur drabbas av en nackdel av –2 på alla attackslag, skadeslag och test av Styrka.
81–00	**Giftpil.** En pil skjuts iväg. Spelledaren slår ett träffslag med en t20 mot rollfigurens pansarklass. Om pilen träffar orsakar den 1t6 poäng skada. Rollfiguren blir dessutom förgiftad. Om han klarar att slå 16 eller bättre på sitt Fasthetsräddningsslag, klarar han sig utan skada. I annat fall drabbas han av 1t6 poäng giftskada.

Slumptabell för monster, 1:a graden

t%	Monster
01–02	1t3 alvsoldater.
03–06	1t3 dvärgsoldater
07–10	1 gast
11–14	1t3 gnomer
15–18	1 groll
19–20	1t3 halvlingar
21–26	1t4+1 hemskeråttor
27–32	1t3 huggormar
33–40	1t3 illvättar
41–50	1t4+2 kobolder
51–58	1t3 orcher
59–66	1t4+1 skelett
67–70	1t3 striglar
71–80	1t4+1 vättar
81–86	1t3 zombier
87–90	1 ödleman
91–00	Slå på Slumptabell för monster, 2:a graden.

Slumptabell för monster, 2:a graden

t%	Monster
01–01	1t4+1 alvsoldater
02–03	1t4+1 dvärgsoldater
04–07	1t3–1 gastar
08–09	1t4+1 gnomer
10–13	1t4–1 groller
14–17	1 gryle
18	1t4+1 halvlingar
19–24	1 hemskefladdermus
25–28	1 hemskegrävling
29–34	1t6+1 hemskeråttor
35–38	1 hemskevessla
39–40	1 hippogrip
41–46	1t4+1 huggormar
47–52	1t4+1 illvättar
53–58	2t4+1 kobolder
59–64	1t4+1 orcher
65–70	1t6+1 skelett
71–74	1t4+1 striglar
75–80	1t6+1 vättar
81–86	1t4+1 zombier
87–90	1t4–1 ödlemän
91–00	Slå på Slumptabell för monster, 3:e graden.

Slumptabell för monster, 3:e graden

t%	Monster
01–01	2t4 alvsoldater
02–03	1 djävulshund
04–05	1 dubbelgångare
06	2t4 dvärgsoldater
07	1 enhörning
08–13	1t3 gastar
14–15	1 svartgast
16–17	1 gelékub
18–19	1 gengångare
20	2t4 gnomer
21–26	1t3 groller
27–32	1t3–1 grylar
33	2t4 halvlingar
34–39	1t3–1 hemskefladdermöss
40–41	1 hemskegorilla
42–47	1t3–1 hemskegrävlingar
48–49	1 hemskevarg
50–51	1t3–1 hemskevesslor
52–53	1t3–1 hippogriper
54	2t4 huggormar
55–56	2t4 illvättar
57–58	1 kentaur
59–60	1 kokatris
61–66	2t4 orcher
67–68	1 pegas
69–74	1 rese
75–76	1 rostmonster
77–78	1 skugga
79–80	2t4 striglar
81–82	1 varulv
83–84	2t4 zombier
85–90	1t3 ödlemän
91–00	Slå på Slumptabell för monster, 4:e graden.

Slumptabell för monster, 4:e graden

t%	Monster
01–04	1t3–1 djävulshundar
05–06	1 vit drake (ung)
07–08	1t3–1 dubbelgångare
09–12	1t3+1 gastar
13–16	1t3–1 svartgastar
17–18	1t3–1 gelékuber
19–22	1t3–1 gengångare
23–26	1t3+1 groller
27–28	1 grotesk
29–30	1 grottkrypare
31–34	1t3 grylar
35–38	1t3 hemskefladdermöss
39–40	1t3–1 hemskegorillor
41–44	1t3 hemskegrävlingar
45–46	1 hemskejärv
47–50	1t3–1 hemskevargar
51–52	1t3 hemskevesslor
53–54	1 hemskevildsvin
55–56	1t3 hippogriper
57–58	1t3–1 kentaurer
59–62	1t3–1 kokatriser
63–66	1 minotaur
67–70	1 otyg
71–72	1t3–1 pegaser
73–76	1t3–1 resar
77–78	1t3–1 rostmonster
79–82	1t3–1 skuggor
83–84	1 ugglebjörn
85–86	1t3–1 varulvar
87–88	1 villobest
89–90	1t3+1 ödlemän
91–00	Slå på Slumptabell för monster, 5:e graden.

Slumptabell för monster, 5:e graden

t%	Monster
01-02	1 basilisk
03-04	1t3 djävulshundar
05-06	1 grön drake (ung)
07-08	1 svart drake (ung)
09-10	1t3 dubbelgångare
11-14	1t3 svartgastar
15-16	1t3 gelékuber
17-20	1t3 gengångare
21-22	1t3–1 grotesker
23-24	1t3–1 grottkrypare
25-28	1t3+1 grylar
29-32	1t3+1 hemskefladdermöss
33-34	1t3 hemskegorillor
35-36	1t3+1 hemskegrävlingar
37-38	1t3–1 hemskejärvar
39-40	1 hemskelejon

41-44	1t3 hemskevargar
45-46	1t3+1 hemskevesslor
47-48	1t3–1 hemskevildsvin
49-50	1t3+1 hippogriper
51-52	1t3 kentaurer
53-56	1t3 kokatriser
57-58	1 mantikora
59-62	1t3–1 minotaurer
63-66	1 mumie
67-70	1t3–1 otyg
71-72	1t3 pegaser
73-76	1t3 resar
77-78	1t3 rostmonster
79-80	1t3 skuggor
81-82	1 troll
83-84	1t3–1 ugglebjörnar
85-86	1t3 varulvar
87-88	1t3–1 villobestar
89-90	1 vålnad
91-00	Slå på Slumptabell för monster, 6:e graden.

Slumptabell för monster, 6:e graden

t%	Monster
01-02	1t3–1 basilisker
03-04	1t3+1 djävulshundar
05-06	1 blå drake (ung)
07-08	1t3+1 dubbelgångare
09-12	1t3+1 svartgastar
13-14	1t3+1 gelékuber
15-18	1t3+1 gengångare
19-22	1t3 grotesker
23-26	1t3 grottkrypare
27-28	1t3+1 hemskegorillor
29-30	1t3 hemskejärvar
31-32	1t3–1 hemskelejon
33-34	1t3+1 hemskevargar
35-36	1t3 hemskevildsvin
37-38	1t3+1 kentaurer
39-42	1t3+1 kokatriser
43-44	1 krakelkompost
45-46	1 lindorm
47-50	1t3–1 mantikoror
51-52	1t3 minotaurer
53-56	1t3–1 mumier
57-60	1t3 otyg
61-62	1t3+1 pegaser
63-66	1t3+1 resar
67-68	1t3+1 rostmonster
69-72	1t3+1 skuggor
73-76	1t3–1 troll
77-80	1t3 ugglebjörnar
81-84	1t3+1 varulvar
85-86	1t3 villobestar
87-90	1t3–1 vålnader
91-00	Spelledarens special

Slumptabell för skatter, 1:a graden

t%	Skatt
01–50	**Silverpengar (1t6×50 sp).**
51–80	**Guldpengar (1t6×20 gp).**
81–90	**Speciell skatt.** Slå på Slumptabellen för speciella skatter.
91–00	**Guldpengar (1t6×20 gp) + speciell skatt.** Slå på Slumptabellen för speciella skatter.

Slumptabell för skatter, 2:a graden

t%	Skatt
01–50	**Silverpengar (1t6×100 sp).**
51–80	**Guldpengar (1t6×50 gp).**
81–90	**Speciell skatt.** Slå på Slumptabellen för speciella skatter.
91–00	**Guldpengar (1t6×50 gp) + speciell skatt.** Slå på Slumptabellen för speciella skatter.

Slumptabell för skatter, 3:e graden

t%	Skatt
01–40	**Silverpengar (2t6×100 sp).**
41–80	**Guldpengar (1t6×100 gp).**
81–90	**Speciell skatt.** Slå på Slumptabellen för speciella skatter.
91–00	**Guldpengar (1t6×100 gp) + speciell skatt.** Slå på Slumptabellen för speciella skatter.

Slumptabell för skatter, 4:e graden

t%	Skatt
01–30	**Silverpengar (3t6×100 sp).**
31–70	**Guldpengar (2t6×100 gp).**
71–85	**Speciell skatt.** Slå på Slumptabellen för speciella skatter.
86–00	**Guldpengar (2t6×100 gp) + speciell skatt.** Slå på Slumptabellen för speciella skatter.

Slumptabell för skatter, 5:e graden

t%	Skatt
01–20	**Silverpengar (4t6×100 sp).**
21–60	**Guldpengar (3t6×100 gp).**
61–80	**Speciell skatt.** Slå på Slumptabellen för speciella skatter.
81–00	**Guldpengar (1t6×20 gp) + speciell skatt.** Slå på Slumptabellen för speciella skatter.

Slumptabell för skatter, 6:e graden

t%	Skatt
01–10	**Silverpengar (5t6×100 sp).**
11–50	**Guldpengar (4t6×100 gp).**
51–70	**Speciell skatt.** Slå på Slumptabellen för speciella skatter.
71–00	**Guldpengar (4t6×100 gp) + speciell skatt.** Slå på Slumptabellen för speciella skatter.

Vandrande monster

Ibland vill man bara att det skall dyka upp monster lite slumpmässigt (som kanske blivit nyfikna på allt oväsen rollfigurerna för).

Tärningsslag för vandrande monster: Spelledaren kan slå en t10 om rollfigurerna för en massa oväsen, tillbringar väldigt lång tid på en och samma plats eller bara när de lämnar ett rum eller en kammare.

Om tärningsslaget visar ”1”, dyker ett eller flera vandrande monster upp. Spelledaren slår på slumptabellen för monster (rätt grad beroende på labyrintens utmaningsgrad) för att avgöra vilket monster det är. Monstret kan komma från vilket håll som helst – spelledaren bestämmer själv, beroende på hur omgivningen ser ut.

Kapitel 3: Monster

Spelarna kanske tror att det bara är att samla ihop skatter nere i labyrinterna, men det finns några som kan få dem på andra tankar: monster!

Som spelledare väljer du ut vilka monster rollfigurerna kommer att möta på äventyret. Om skatten skall vaktas av några mesiga vättar eller av en fruktansvärd röd drake. Tänk bara på att ge spelarna en sportslig chans. Om de attackeras av en röd drake utan förvarning på sitt första äventyr, kanske de inte vill spela igen.

Det finns monster av många sorter och storlekar i spelet. Från blodtörstiga humanoider som vättar och orcher, fjälliga bestar som drakar, vandöda fasor som skelett och zombier, till bisarra organismer som gelékuber och rostmonster.

De flesta av dessa varelser är vanligtvis aggressiva. De har ingen tanke på att ge ifrån sig sina skatter utan strid. Eller att ens låta rollfigurerna komma undan levande!

Välj ut monster

När du väljer ut monster till ett äventyr kan du slå fram dem med tärningar, välja fritt som du behagar eller en blandning av bägge.

Om du är ovan vid spelet, eller har ont om tid, kan det vara lämpligt att välja monster slumpmässigt. Slå bara på de slumptabeller som presenterades i förra kapitlet.

När du har varit spelledare i några äventyr kan det vara dags att börja välja ut monster själv. Läs noga igenom monsterbeskrivningen och välj ut monster som du tror passar äventyret och blir spännande och kul för både dig och dina spelare.

Hur du än gör, välj monster som är en utmaning för rollfigurerna, men inte omöjliga. Om du väljer ut monster som alltid sopar golvet med rollfigurerna, kommer spelarna att tröttna snabbt. Oroa dig dock inte om du inte får det perfekt balanserat från början. Det kan ta lite tid att få ordning på det. Du lär dig allteftersom ni spelar.

Monster i strid

Monster strider efter samma regler som rollfigurerna, men eftersom inte alla varelser är upprättstående med två armar och två ben kan det behövas en del extra reler för dem.

Låg styrka: Vissa monster har livspoäng eller skada angivet som en tärning med en nackdel. Oberoende av vilken nackdel som ges ett tärningslag för livspoäng eller skada, kan resultatet aldrig bli lägre än 1.

Till exempel, en kobold gör 1t6–1 när han träffar med sitt spjut. Även om spelledaren slår 1 på tärningen för skada, gör koboldens attack 1 poäng skada.

Skadereducering: Mot en del monster har vissa typer av vapen dålig verkan. Det ä inte lätt att göra någon stor skada på ett levande skelett med en pil, medan en stridsklubba fungerar alldeles utmärkt. Dessa monster har en angiven skadereducering bland sina särdrag. Ett skelett har ”5/krossvapen”, vilket betyder att alla vapen utom krossvapen får en nackdel av –5 på skadan mot skelett. Till skillnad mot en nackdel för låg styrka, kan denna nackdel ge ett resultat av 0 på skada (men givetvis inte lägre än så).

Flera attacker: Många monster strider med naturliga vapen och flera av dem har mer än ett enda vapen. En ugglebjörn har till exempel både klor och bett och har därmed tre separata vapen att attackera med när den gör en ”Full attack”.

Om ett monster skall kunna göra en full attack, får det inte förflytta sig mer än 1 meter i samma drag. Om det vill göra något mer än så i draget får monstret nöja sig med den attack som står angiven efter ”Attack” i beskrivningen.

Monster som inte har flera attacker har heller ingen uppgift om ”Full attack”.

Immuniteter: En del monster är helt eller delvis immuna mot vissa typer av attacker. En djävulshund är till exempel helt immun mot eld. Ingen eld, magisk eller normal, kan ge den någon som helst skada.

Utrymme; De flesta monster upptar endast en ruta (1 meter). Monster av Stor storlek, eller större, kan dock ta mer utrymme än så. Till exempel en ugglebjörn upptar 2 meter. Det innebär att den täcker fyra rutor (2 × 2 meter) på spelbrädet. Det spelar ingen roll vilken av dessa rutor man attackerar, monstret anses finnas i allihop hela tiden. På samma vis kan monstret räkna sin attack från vilken av dessa rutor den vill.

Ett monster som är Pyttelitet, som en strigel, upptar endast en halvmeter. Det betyder att fyra striglar får plats i en ruta. En attack anses dock fortfarande bara riktad mot en av dem.

Räckvidd: De flesta närstridsattacker når bara 1 meter. Det betyder att man bara kan strid i närstrid mot fiender som befinner sig i rutan intill sin egen. Vissa monster har dock närstridsattacker som når längre än 1 meter. Till exempel en rese har så långa armar att den kan nå fiender 2 meter bort med sin hemskeklubba.

Monsterbeskrivningar

Alv

Alvsoldat
Medelstor Humanoid

Livstärningar:	1t8 (4 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15, beröring 11
Grundattackfördel:	+1
Attack:	Långsvärd +2 närstrid (1t8+1) eller långbåge +3 avstånd (1t8)
Specialattacker:	—
Särdrag:	Immuniteter, nattsyn
Räddningsslag:	Fast +2, Ref +1, Vilja –1
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +1, Lyssna +2, Leta +3, Upptäcka +2
Utmaningsgrad:	½
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis god

Alver är omkring halvannan meter långa och väger runt 50 kg. De lever mest på frukt och grönt, samt spannmålsprodukter, även om de ibland jagar för att skaffa kött. Alver föredrar färggladа kläder, fast vanligtvis täckta av en grågrön kappa som gör att de smälter in väl med skogen.

Alver talar Alviska, och de flesta behärskar även Allmänspråket och Skogsspråket.

De flesta alver man stöter på utanför deras hem är vanliga soldater. Informationen ovan är för en soldat iförd nitat läder och lätt sköld.

Strid

Alver är försiktiga soldater och tar sig gärna tid först att lära känna sina fiender och platsen de skall strida på om det är möjligt. De drar gärna nytta av omgivningarna för bakhåll, krypskytte och kamouflage. De föredrar att ge eld ur skydd och retirera innan fienden hittar dem. De upprepar denna manöver tills alla deras fiender är döda.

De föredrar långbågar, kortbågar, värjor och långsvärd. I närstrid är alver snabba och dödliga, och använder komplicerade manövrer som är vackra att se. Deras trollkonstnärer använder gärna *sömn* som formel i strid, eftersom den inte kan påverka alver.

Immuniteter (Ex): Alver är immuna mot *sömn* och liknande effekter, och erhåller en rasfördel av +2 på räddningsslag mot förhäxningar. (Inte inräknat i de räddningsslagsfördelar som ges ovan.)

Nattsyn (Ex): En alv ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Färdigheter: Alver har en inräknad rasfördel av +2 på tester av Leta, Lyssna och Upptäcka. En alv som passerar inom 2 meter från en lönndörr eller dold dörr får Leta precis som om han letat aktivt efter dörren.

Basilisk

Medelstor magisk best

Livstärningar:	6t10+12 (45 lp)
Initiativ:	–1
Fart:	6 meter
Pansarklass:	16, beröring 9
Grundattackfördel:	+6
Attack:	Bett +8 närstrid (1t8+3)
Specialattacker:	Förstenande blick
Särdrag:	Mörkersyn 18m, nattsyn
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +4, Vilja +3
Grundegenskaper:	Sty 15, Hän 8, Fys 15, Int 2, Vis 12, Uts 11
Färdigheter:	Gömma sig +0, Lyssna +7, Upptäcka +7
Knep:	Strid i blindo
Utmaningsgrad:	5
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

En basilisk är ett reptilartat monster som kan förstena motståndare med blotta blicken. En basilisk har oftast en mattbrun kropp med gulaktig mage. Vissa exemplar är försedda med ett kort, krökt horn precis ovanför nosen. En vuxen basilisk blir knappt 2 meter lång, plus en svans som kan vara 1½ – 2 meter. Dessa varelser väger runt 150 kg.

Strid

Basilisker förlitar sig främst på sin blickattack, och biter bara om fienderna kommer för nära. Trots att den har åtta ben, är den en ganska trög varelse med låg ämnesomsättning som inte slösar energi i onödan. Inkräktare som flyr från en basilisk, kan räkna med att inte bli förföljda med någon större entusiasm. Basilisker brukar tillbringa det mesta av sin tid med att ligga och vänta på byte, vilket oftast består av mindre däggdjur, fåglar, ödlor och liknande varelser.

Förstenande blick (Öv): Offret blir permanent förstenad, räckvidd 9 meter, Fasthetsräddningsslag (SG 13) för att undgå att bli förstenad.

Mörkersyn (Ex): Basilisker kan se i mörker upp till 18 meter.

Nattsyn (Ex): En basilisk ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Färdigheter: Basiliskens matta färgsättning och dess förmåga att ligga blickstilla i långa perioder ger den en rasfördel av +4 på tester av Gömma sig i naturliga omgivningar.

Djävulshund

Medelstor Utomvärlding

Livstärningar:	4t8+4 (22 lp)
Initiativ:	+5
Fart:	12 meter
Pansarklass:	16, beröring 11
Grundattackfördel:	+4
Attack:	Bett +5 närstrid (1t8+1 plus 1t6 eld)
Specialattacker:	Andedräktsvapen, eldbett
Särdrag:	Mörkersyn 18m, immun mot eld, väderkorn, sårbarhet mot kyla
Räddningsslag:	Fast +5, Ref +5, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 13, Fys 13, Int 6, Vis 10, Uts 6
Färdigheter:	Gömma sig +13, Hoppa +12, Lyssna +7, Smyga +13, Upptäcka +7, Vildmarkskännedom +7
Knep:	Springa, Spåra
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid ond

En typisk djävulshund är knappt halvannan meter i mankhöjd och väger omkring 60 kg.

Djävulshundar talar inte alls, men de förstår Infernaliska.

Strid

Djävulshundar är duktiga jägare. Deras favorittaktik är att tyst omringa bytet, anfalla med en eller två hundar och driva bytet mot de övriga med sin flammande andedräkt. Om bytet inte flyr, anfaller resten av flocken. Djävulshundar jagar obarmhärtigt efter flyende byte.

Andedräktsvapen (Öv): Kon, 3 meter lång, måste vänta 2t4 rundor innan nästa användning, skada 2t6 eld, Reflex (SG 13) halverar.

Eldbett (Öv): En djävulshund orsakar 1t6 poäng extra eldskada varje gång den träffar med bettet, precis som om bettet vore ett flammande vapen.

Mörkersyn (Ex): Djävulshundar kan se i mörker upp till 18 meter.

Immun mot eld (Ex): Djävulshundar är helt immuna mot eld och skadas inte ens av magisk eld.

Väderkorn (Ex): En djävulshund kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om djävulshunden). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Sårbarhet mot kyla (Ex): Eftersom den är en eldvarelse, är den särskilt sårbar mot kyla och erhåller 50% extra skada från köldattacker, antingen attacken ger ett räddningsslag eller inte, och oberoende av om det eventuella räddningsslaget lyckas eller inte.

Färdigheter: Djävulshundar har en inräknad rasfördel av +5 på tester av Gömma sig och Smyga. De erhåller även en rasfördel av +8 på tester av Vildmarkskännedom när de spårar på vittring.

Drakar, sanna

De kända varianterna av sanna drakar (i motsats till de varelser som bara är av draktyp) indelas i två huvudgrupper: kromatiska och metalliska. De kromatiska drakarna är blå, gröna, röda, svarta och vita; de är alla onda och grymma. De metalliska drakarna är brons, guld, koppar, mässing och silver; de är alla goda, med ädla drag, och högt aktade av de visa. Endast de kromatiska drakarna finns beskrivna här.

Alla sanna drakar erhåller fler förmågor och mer kraft allteftersom de åldras. (Andra varelser av draktyp fungerar inte så.) De varierar i storlek från någon meter när de kläcks till 40-50 meter när de uppnår sin högsta ålder. Den exakta storleken hos en sann drake beror på både ålder och variant.

Drakars ämnesomsättning fungerar mycket effektivare än andra monsters och de kan även livnära sig på oorganiskt material. Vissa drakar föredrar till och med sådan föda.

Fast mål och ideal skiljer sig stort mellan de olika varianterna, delar de alla samma last — girighet. De älskar att samla på sig rikedom, högar av ädla mynt och ädelstenar, juveler och magiska ting i stort antal. De som samlat på sig stora skatter är ovilliga att lämna dem obevakade alltför länge. De lämnar bara lyan för att patrullera området eller skaffa mat. För drakar finns det inget som heter lagom när det gäller skatter. Det är skönt att se på och de speglar sig gärna i dess glans. Drakar är förtjusta i att använda sina skatthögar som säng och forma dem till att passa deras långa kroppar. En gammal drake som sovit på sina skatter i hundratals år, kan ha massor av mynt och ädelstenar inbäddade i skinnet.

Alla drakar talar Drakspråket.

Strid

En drake attackerar med sina vassa klor och sitt kraftfulla bett, men kan också ha andedräktsvapen och andra specialattacker, beroende på ålder och variant. Den föredrar att strida till vings, där den kan hålla sig utom räckhåll tills den har försvagat fienden med avstånds-attacker. Äldre, listigare drakar är bra på att bedöma motståndet och inrikta sig på att slå ut de farligaste fienderna först (eller undvika dem medan den gör slut på enklare mål).

Drakarna som presenteras nedan är alla av ålders-kategori 3, Unga (16–25 år), men det finns totalt 12 ålderskategorier och drakar i den äldsta kategorin har levat i över 1200 år.

Andedräktsvapen (Öv): Användningen av ett andedräktsvapen räknas som en attack. När en drake har använt sitt andedräktsvapen måste det gå 1t4 hela rundor innan den kan använda det igen. En våg av energi från drakens andedräkt anses börja i någon av de rutor draken upptar och sträcker sig i den riktning draken önskar. Varelser som fångas i dess område kan försöka halvera skadan med ett lyckat reflexräddningsslag. SG för detta anges för varje drake.

Svart drake
Medelstor Drake

Livstärningar:	10t12+20 (85)
Initiativ:	+0
Fart:	18 meter, flyga 45 meter, simma 18 meter
Pansarklass:	19, beröring 10
Grundattackfördel:	+10
Attack:	Bett +13 närstrid (1t8+2)
Full attack:	Bett +13 närstrid (1t8+2) och 2 klor +10 närstrid (1t6+1)
Specialattacker:	Andedräktsvapen
Särdrag:	Blindkänsla 18 m, mörkersyn 36 m, immun mot syra, sömn och förlamning, nattsyn, vattenandning, överflygning
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +7, Vilja +7
Grundegenskaper:	Sty 15, Hän 10, Fys 15, Int 10, Vis 11, Uts 10
Färdigheter:	Gömma sig +13, Leta +13, Lyssna +15, Simma +15, Smyga +13, Upptäcka +15
Utmaningsgrad:	5
Skatter:	Tre gånger standard
Livsåskådning:	Alltid ond

Svarta drakar kallas ibland dödskalledrakar på grund av sina skelettliknande ansikten. Detta intryck förstärks av den gradvisa försämringen av huden runt hornfästet och ansiktsbenen. Denna försämring tilltar med åren och skadar inte draken på något vis. Den här draken är ung och stor som en åsna.

Svarta drakar är speciellt förtjusta i mynt. Äldre svarta drakar fångar ibland humanoider och frågar ut dem om var de gömmer sina silver-, guld- och platinapengar innan de dödar dem.

Strid

Svarta drakar föredrar att överraska sina fiender och utnyttjar gärna omgivningarna som skydd. När de strider i skogiga marker eller i sumpmarker, försöker de att hålla sig till vattnet eller på marken eftersom träden och lövverket hindrar deras flygning. Om de ligger under, försöker svarta drakar flyga (så att de inte lämnar några spår) bort en bit, och gömma sig i en djup damm eller ett kärr.

Andedräktsvapen (Öv): En svart drake har en typ av andedräktsvapen, en 18 meter lång ström av syra. Den gör 6t4 poäng syraskada och räddningsslagets SG är 17.

Blindkänsla (Ex): Svarta drakar kan fastställa varelsers exakta position om de är inom 18 meter.

Immuniteter (Ex): Svarta drakar är immuna mot syra, *sömn* och förlamning.

Skarp syn (Ex): En svart drake ser fyra gånger så bra som en människa i svag belysning och dubbelt så bra i normal belysning. Den har också mörkersyn upp till 36 meter.

Vattenandning (Ex): En svart drake kan andas i vatten och kan utan hinder använda andedräktsvapen och andra förmågor under vattnet.

Överflygning (knep): När draken flyger och attackerar med en enkel attack (bett) kan den utföra denna normala handling mitt under sin förflyttning, så att den kan förflytta sig, attackera och förflytta sig vidare. Den totala sträcka den kan förflytta sig ökar dock inte av detta knep.

Blå drake
Medelstor Drake

Livstärningar:	12t12+24 (102)
Initiativ:	+4
Fart:	12 meter, flyga 45 meter, gräva 6 meter
Pansarklass:	21, beröring 10
Grundattackfördel:	+12
Attack:	Bett +16 närstrid (1t8+3)
Full attack:	Bett +16 närstrid (1t8+3) och 2 klor +13 närstrid (1t6+1)
Specialattacker:	Andedräktsvapen
Särdrag:	Blindkänsla 18 m, skapa/förstöra vatten, mörkersyn 36 m, immun mot elektricitet, sömn och förlamning, nattsyn, överflygning
Räddningsslag:	Fast +10, Ref +8, Vilja +9
Grundegenskaper:	Sty 17, Hän 10, Fys 15, Int 12, Vis 13, Uts 12
Färdigheter:	Bluffa +16, Formelkännedom +16, Gömma sig +15, Insikt +16, Leta +16, Lyssna +18, Upptäcka +18
Utmaningsgrad:	6
Skatter:	Tre gånger standard
Livsåskådning:	Alltid ond

En blå drakes fjäll varierar i färg från skimrande himmelsblå till en djup blåviolett, men är alltid blankpolerade av den kringblåsande ökensanden. Storleken på fjällen förändras inte mycket när draken växer, men de blir tjockare och hårdare. Dess hud brukar surra och spraka svagt av statisk elektricitet. Denna effekt ökar i intensitet när draken är uppretad eller i färd med att attackera och blir till en stickande lukt av ozon och bränd sand. Deras skimrande färgsättning gör dem lätta att upptäcka i ödsliga ökenlandskap. Dock borrar de ofta ner sig i sanden så att bara en del av huvudet syns.

Blå drakar älskar att segelflyga i den varma ökenluften och påträffas oftast flygande på dagen när det är som varmast. En del har en färgsättning som smälter ihop med ökenskyn och utnyttjar detta som kamouflage.

Blå drakars lyor är oftast i stora underjordiska grottsystem där de har gott om plats för sina skatter. De lägger beslag på allt som ser värdefullt ut, men tycker bäst om ädelstenar—speciellt safirer.

Den här draken är ung och stor som en mulåsna.

Strid

Normalt brukar blå drakar anfalla från luften eller ligga gömda i sanden tills deras motståndare kommer inom räckhåll. Blå drakar flyr bara från en strid om de är riktigt svårt skadade eftersom de anser att det är fegt att retirera.

Andedräktsvapen (Öv): En blå drake har en typ av andedräktsvapen, en 18 meter lång ström av elektricitet. Den gör 6t8 poäng elektrisk skada och räddningsslagets SG är 18.

Blindkänsla (Ex): Blå drakar kan fastställa varelsers exakta position om de är inom 18 meter.

Skapa/Förstöra vatten (Fo): En blå drake kan använda denna formelliknande förmåga tre gånger per dygn. Den

fungerar precis som formeln *skapa vatten*, fast draken kan välja att förstöra en motsvarande mängd vatten istället för att skapa det. Detta förstör obevakade vätskor som innehåller vatten automatiskt. Magiska föremål (såsom elixir) och föremål i någons ägo måste klara ett Viljeräddningsslag (SG 17) för att inte förstöras. Förmågan räknas som en första gradens formel.

Immuniteter (Ex): Blå drakar är immuna mot elektricitet, *sömn* och förlamning.

Skarp syn (Ex): En blå drake ser fyra gånger så bra som en människa i svag belysning och dubbelt så bra i normal belysning. Den har också mörkersyn upp till 36 meter.

Överflygning (knep): När draken flyger och attackerar med en enkel attack (bett) kan den utföra denna normala handling mitt under sin förflyttning, så att den kan förflytta sig, attackera och förflytta sig vidare. Den totala sträcka den kan förflytta sig ökar dock inte av detta knep.

Grön drake
Medelstor Drake

Livstärningar:	11t12+22 (93 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	12 meter, flyga 45 meter, simma 12 meter
Pansarklass:	20, beröring 10
Grundattackfördel:	+11
Attack:	Bett +15 närstrid (1t8+3)
Full attack:	Bett +15 närstrid (1t8+3) och 2 klor +12 närstrid (1t6+1)
Specialattacker:	Andedräktsvapen
Särdrag:	Blindkänsla 18 m, mörkersyn 36 m, immun mot syra, sömn och förlamning, nattsyn, vattenandning, överflygning
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +7, Vilja +8
Grundegenskaper:	Sty 17, Hän 10, Fys 15, Int 12, Vis 13, Uts 12
Färdigheter:	Bluffa +15, Diplomati +15, Gömma sig +14, Leta +15, Lyssna +17, Smyga +14, Upptäcka +17
Utmaningsgrad:	5
Skatter:	Tre gånger standard
Livsåskådning:	Alltid ond

Som nyfödd är en grön drakes fjäll tunna och små med en mörkgrön färg som nästan ser svart ut. Allteftersom draken åldras blir dess fjäll större och ljusare och får en skogsgrön, smaragdgrön eller olivgrön nyans.

Denna drake är ung, är stor som en åsna och har mörkgröna fjäll.

Strid

Gröna drakar tar strid för nästan ingenting och hoppar på varelser av alla storlekar. Om målet verkar underligt eller kraftfullt, smyger draken gärna efter varelsen först för att vänta på ett bra tillfälle att anfalla och att avgöra den bästa taktiken. Om målet verkar svagt, gör draken sin närvaro känd direkt—den roas av den fruktan detta injagar. Ibland väljer den att styra en humanoid varelse genom färdigheten Kuva. Gröna drakar är speciellt förtjusta i att fråga ut äventyrare för att lära sig mer om deras samhälle och förmågor, vad som är på gång i omgivningen och om det finns skatter i närheten.

Andedräktsvapen (Öv): En grön drake har en typ av andedräktsvapen, en 18 meter lång kon av frätande gas (syra). Den gör 6t6 poäng syraskada och räddningsslagets SG är 17.

Blindkänsla (Ex): Gröna drakar kan fastställa varelsers exakta position om de är inom 18 meter.

Immuniteter (Ex): Gröna drakar är immuna mot syra, *sömn* och förlamning.

Skarp syn (Ex): En grön drake ser fyra gånger så bra som en människa i svag belysning och dubbelt så bra i normal belysning. Den har också mörkersyn upp till 36 meter.

Vattenandning (Ex): En grön drake kan andas i vatten och kan utan hinder använda andedräktsvapen och andra förmågor under vattnet.

Överflygning (knep): När draken flyger och attackerar med en enkel attack (bett) kan den utföra denna normala handling mitt under sin förflyttning, så att den kan förflytta sig, attackera och förflytta sig vidare. Den totala sträcka den kan förflytta sig ökar dock inte av detta knep.

Röd drake
Stor Drake

Livstärningar:	13t12+39 (123 lp)
Initiativ:	+4
Fart:	12m, flyga 45 meter
Pansarklass:	21, beröring 9
Grundattackfördel:	+13
Attack:	Bett +20 närstrid (2t6+7)
Full attack:	Bett +20 närstrid (2t6+7) och 2 klor +10 närstrid (1t8+3)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m (2 m med bettet)
Specialattacker:	Andedräktsvapen, drakmagi
Särdrag:	Blindkänsla 18 m, mörkersyn 36 m, immun mot eld, sömn och förlamning, nattsyn, sårbarhet mot kyla, överflygning
Räddningsslag:	Fast +11, Ref +8, Vilja +9
Grundegenskaper:	Sty 25, Hän 10, Fys 17, Int 12, Vis 13, Uts 12
Färdigheter:	Bluffa +17, Insikt +17, Kuva +17, Leta +17, Lyssna +19, Upptäcka +19, Värdera +17
Utmaningsgrad:	7
Skatter:	Tre gånger standard
Livsåskådning:	Alltid ond

Den här draken är ung och stor som en häst. Dess fjäll har blivit djupröda och den nykläckta drakens blanka fjäll har ersatts av en matt yta. Allteftersom draken åldras kommer dess fjäll att bli större, tjockare och starkare. Dess nacksköld och vingar har gråblå eller purpurgrå kanter vilka blir allt mörkare med åren. Pupillerna hos en röd drake bleknar med åren, de äldsta röda drakarna har ögon som liknar klot av smält lava.

Strid

Eftersom röda drakar är mycket självsäkra, stannar de sällan upp för att bedöma en motståndares styrka. När de ser ett mål bestämmer de sig genast för om de skall attackera med någon av de strategier som den har tänkt ut i förväg. En röd drake landar gärna för att attackera små och svaga varelser med sina klor och sitt bett, eftersom att

utplåna dem med andedräktsvapnet skulle kunna förstöra skatter som de bär med sig.

Andedräktsvapen (Öv): En röd drake har en typ av andedräktsvapen, en 24 meter lång kon av eld. Den gör 6t10 poäng eldskada och räddningsslagets SG är 19.

Blindkänsla (Ex): Röda drakar kan fastställa varelsers exakta position om de är inom 18 meter.

Drakmagi: En röd drake känner till ett antal trollformler som den kan kasta varje dygn utan att behöva preparera dem i förväg. Den har samma antal trollformler som en första gradens trollkonstnär.

Immuniteter (Ex): Röda drakar är immuna mot eld, *sömn* och förlamning.

Skarp syn (Ex): En röd drake ser fyra gånger så bra som en människa i svag belysning och dubbelt så bra i normal belysning. Den har också mörkersyn upp till 36 meter.

Sårbarhet mot kyla (Ex): Eftersom den är en eldvarelse, är den särskilt sårbar mot kyla och erhåller 50% extra skada från köldattacker, antingen attacken ger ett räddningsslag eller inte, och oberoende av om det eventuella räddningsslaget lyckas eller inte.

Överflygning (knep): När draken flyger och attackerar med en enkel attack (bett) kan den utföra denna normala handling mitt under sin förflyttning, så att den kan förflytta sig, attackera och förflytta sig vidare. Den totala sträcka den kan förflytta sig ökar dock inte av detta knep.

Vit drake
Medelstor Drake

Livstärningar:	9t12+18 (76 lp)
Initiativ:	+4
Fart:	18 meter, gräva 9 meter, flyga 60 meter, simma 18 meter
Pansarklass:	18, beröring 10
Grundattackfördel:	+9
Attack:	Bett +12 närstrid (2t6+2)
Full attack:	Bett +12 närstrid (2t6+2) och 2 klor +6 närstrid (1t6+1)
Specialattacker:	Andedräktsvapen
Särdrag:	Blindkänsla 18 m, mörkersyn 36 m, isfärd, immun mot kyla, sömn och förlamning, nattsyn, sårbarhet mot eld, överflygning
Räddningsslag:	Fast +8, Ref +6, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 15, Hän 10, Fys 15, Int 6, Vis 11, Uts 6
Färdigheter:	Kuva +12, Lyssna +12, Leta +12, Upptäcka +12
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	Tre gånger standard
Livsåskådning:	Alltid ond

Den här draken är ung och stor som en åsna. Dess fjäll har förlorat något av den lyster de hade när den var nykläckt, men de glänser fortfarande i solskenet. Allteftersom draken åldras kommer denna glans att försvinna helt och på riktigt gamla vita drakar syn en del blekblå och ljusgrå fjäll bland de vita.

Strid

Vita drakar föredrar överraskande anfall där de plötsligt dyker ner från hög höjd eller hoppar fram från under snö och is. De inleder med sitt andedräktsvapen och försöker sedan snabbt slå ut fienderna en och en.

Andedräktsvapen (Öv): En vit drake har en typ av andedräktsvapen, en 18 meter lång kon av kyla. Den gör 3t6 poäng köldskada och räddningsslagets SG är 16.

Blindkänsla (Ex): Vita drakar kan fastställa varelsers exakta position om de är inom 18 meter.

Isfärd (Ex): Draken kan klättra och färdas på isklädda ytor precis som en spindel och till och med hänga upp och ner i taket om det är täckt med is. Denna förmåga är alltid i gång.

Immuniteter (Ex): Vita drakar är immuna mot kyla, *sömn* och förlamning.

Skarp syn (Ex): En vit drake ser fyra gånger så bra som en människa i svag belysning och dubbelt så bra i normal belysning. Den har också mörkersyn upp till 36 meter.

Sårbarhet mot eld (Ex): Eftersom den är en köldvarelse, är den särskilt sårbar mot eld och erhåller 50% extra skada från eldattacker, antingen attacken ger ett räddningsslag eller inte, och oberoende av om det eventuella räddningsslaget lyckas eller inte.

Överflygning (knep): När draken flyger och attackerar med en enkel attack (bett) kan den utföra denna normala handling mitt under sin förflyttning, så att den kan förflytta sig, attackera och förflytta sig vidare. Den totala sträcka den kan förflytta sig ökar dock inte av detta knep.

Dubbelgångare

Medelstor Monstrositet

Livstärningar:	4t8+4 (22 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15, beröring 11
Grundattackfördel:	+4
Attack:	Smäll +5 närstrid (1t6+1)
Specialattacker:	Upptäcka tankar
Särdrag:	Byta form, immunitet mot sömn och förhäxningar
Räddningsslag:	Fast +4, Ref +5, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 12, Hän 13, Fys 12, Int 13, Vis 14, Uts 13
Färdigheter:	Bluffa +10, Diplomati +3, Förklädnad +9 (+11 skådespelande), Insikt +6, Kuva +3, Lyssna +6, Upptäcka +6
Knep:	Ducka
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Dubbel standard
Livsåskådning:	Vanligtvis neutral

Dubbelgångare är underliga varelser som kan anta formen hos dem de möter. I sin naturliga form ser varelsen mer eller mindre humanoid ut, fast gänglig och vek, med spinkiga armar och ben och halvfärdiga drag. Dess hud är blek och hårlös. Dess stora, utstående ögon är gula med vertikala pupiller likt en katt. En dubbelgångares utseende är bedrägligt även i dess naturliga form. En dubbelgångare är robust, med en naturlig smidighet som inte passar dess veka utseende.

Dubbelgångare drar maximal nytta av sin naturliga förklädnadsförmåga för att skapa bakhåll och fällor och

för att infiltrera andra grupper. Fastän de vanligtvis inte är uttalat onda, tänker de endast på sig själva och betraktar andra varelser som leksaker som man kan manipulera och lura.

I sin naturliga form är en dubbelgångare runt 190 cm lång och väger omkring 70 kg.

Strid

När den är i sin naturliga form, attackerar dubbelgångaren med sina kraftfulla knytnävar. När den antagit formen av en soldat eller annan beväpnad person, attackerar den med det vapen som passar. I de fallen använder den sin förmåga till att upptäcka tankar, för att kunna bruka samma taktik som den person de efterliknar.

Upptäcka tankar (Öv): En dubbelgångare kan hela tiden upptäcka tankar precis som med formeln (Viljerädningsslag, SG 13, upphäver). Den kan undertrycka eller återuppta denna förmåga som en fri handling.

Byta form (Öv): En dubbelgångare kan anta formen hos en Liten eller Medelstor humanoid. I humanoid form förlorar dubbelgångaren sin naturliga attack. En dubbelgångare kan förbli i en humanoid form tills den väljer att byta form på nytt. Ett formbyte kan inte skingras, men en dubbelgångare återfår sin naturliga form när den dör.

Immuniteter (Ex): Dubbelgångare är immuna mot *sömn* och förhäxningar.

Färdigheter: En dubbelgångare har en inräknad rasfördel av +4 på tester av Bluffa och Förklädnad. När den använder sin förmåga att byta form, erhåller dubbelgångaren dessutom en omständighetsfördel av +10 på tester av Förklädnad. Om den kan läsa motståndarens tankar erhåller den dessutom en omständighetsfördel av +4 på tester av Bluffa och Förklädnad.

Dvärg

Dvärgsoldat
Medelstor Humanoid

Livstärningar:	1t8+2 (6 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	6 meter
Pansarklass:	16, beröring 10
Grundattackfördel:	+1
Attack:	Dvärgayxa +3 närstrid (1t10+1) eller kortbåge +1 avstånd (1t6)
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18 meter, immuniteter, rasfiender, stabilitet, stenkänsla
Räddningsslag:	Fast +4, Ref +0, Vilja –1
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 11, Fys 14, Int 10, Vis 9, Uts 6
Färdigheter:	Värdera +2, Hantverk(grovsmide) +2, Hantverk(mureri) +2, Lyssna +2, Upptäcka +2
Utmaningsgrad:	½
Skatter:	Standard mynt, dubbla varor, standard föremål
Livsåskådning:	Vanligtvis god

Dvärgar fördrar kläder i jordfärger och klär sig helst i enkla och funktionella plagg. Deras hy kan vara mycket mörk, men är alltid i någon brun färgton. Håret kan vara svart, grått eller brunt. Dvärgar är runt 120 cm långa, men väger ändå lika mycket som en fullvuxen människa.

Dvärgar talar Dvärgiska. De flesta som reser utanför dvärgmarker (som handelsmän, legosoldater eller äventyrare) kan även Allmänspråket, medan krigare i dvärgstäderna ofta lär sig Vättespråket för att lättare kunna förhöra och spionera på dessa onda varelser.

De flesta dvärgar man stöter på utanför deras hem är vanliga soldater. Informationen ovan är för en soldat iförd fjällpansar och tung sköld.

Strid

Dvärgar är experter på strid, drar nytta av omgivningarna och genomför välplanerade attacker. De använder sällan magi i strider, eftersom de har få trollkonstnärer (men dvärgpräster kastar sig in i strid lika tappert som sina krigarbröder). Om de har tid att förbereda ett försvar, bygger de gärna rasfällor eller liknande anordningar av sten. Förutom dvärgayxor och kastade hammare, använder dvärgar också krigshammare, hackor, kortbågar, armborst och stridsklubbor.

Mörkersyn (Ex): Dvärgar kan se i mörker upp till 18 meter.

Immuniteter (Ex): +2 fördel på räddningsslag mot gift. +2 fördel på räddningsslag mot formler och formelliknande effekter. (Inte inräknat i de räddningsslagsfördelar som ges ovan.)

Rasfiender (Ex): +1 fördel på attackslag mot orcher och vättefolk (vättar, illvättar och grylar). +4 duckafördel på PK mot fiender av typen jätte (såsom resar, troll och bergsjättar).

Stenkänsla (Ex): Deras känsla för sten ger dvärgar en rasfördel av +2 på tester av Leta för att upptäcka ovanliga stenarbeten, såsom glidande väggar, fällor av sten, nykonstruktioner (även om de byggts för att matcha den gamla omgivningen), osäkra stenytor, rasbenägna stentak, etc. Något som inte är sten, men som maskerats för att likna sten, räknas också som ovanliga stenarbeten. En dvärg som passerar inom 3 meter från ett sådant stenarbete kan testa Leta precis som om han faktiskt letade aktivt, och en dvärg kan använda sin färdighet på Leta för att finna fällor av sten på samma sätt som en rackare hittar fällor. En dvärg kan dessutom bedöma djupet under markytan han befinner sig lika enkelt som en människa kan bedöma vilken riktning som är uppåt. Dvärgar har ett sjätte sinne när det gäller stenarbeten, en medfödd förmåga som de får massor av tillfälle att utöva och finslipa i sina underjordiska boningar.

Färdigheter: Dvärgar erhåller en rasfördel av +2 på tester av Värdera som avser sten- eller metallföremål och en rasfördel av +2 på tester av Hantverk som avser sten eller metall.

Enhörning

Stor magisk best

Livstärningar:	4t10+20 (42 lp)
Initiativ:	+3
Fart:	18 meter
Pansarklass:	18, beröring 12
Grundattackfördel:	+4
Attack:	Horn +11 närstrid (1t8+8)
Full attack:	Horn +11 närstrid (1t8+8) och 2 hovar +3 närstrid (1t4+2)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m, immuniteter, nattsyn, ondskebarriär, väderkorn, formelliknande förmågor
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +7, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 20, Hän 17, Fys 21, Int 10, Vis 21, Uts 24
Färdigheter:	Hoppa +21, Lyssna +11, Smyga +9, Upptäcka +11, Vildmarkskännedom +8
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid god

En enhöring har djuphavsblå, lila, bruna eller gyllene ögon. Hannarna stoltserar med ett stort, vitt skägg.

En typisk fullvuxen enhörning blir 2,5 meter lång, 1,5 meter i mankhöjd och väger runt 600 kg. Honorna är något mindre och slankare än hannarna.

De är skogarnas magi förkroppsligad och de flesta skogsvarelser vördar och lyder dem. De tolererar inte onda varelser som skövlar och förstör deras skogar. Däremot beskyddar och hjälper de gärna goda varelser som färdas genom deras skogar.

Enhörningar talar skogsspåket och allmänspråket.

Strid

Enhörningar anfaller vanligtvis bara för att försvara sig själva eller sin skog. De kan storma fram och spetsa fiender på sitt sylvassa horn likt en lans eller slå dem med sin kraftiga hovar. Hornet är ett +3 magiskt vapen, men dess kraft bleknar snabbt bort om det avlägsnas från enhörningens huvud.

Mörkersyn (Ex): Enörningar kan se i mörker upp till 18 meter.

Immuniteter (Ex): Enhörningar är immuna mot gift och förtrollningar (*bön, förbrylla, förhäxa person, hejda person, onda ögat, sinnesslöande beröring, sömn, välsignelse*).

Nattsyn (Ex): En enhörning ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Ondskebarriär (Öv): Denna ständigt aktiva förmåga efterliknar exakt effekten hos formeln med samma namn. Enhörningen kan inte själv undertrycka förmågan.

Väderkorn (Ex): En enhörning kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om den). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Formelliknande förmågor (Fo): En enhörning kan när den vill *upptäcka ondska*.

En gång per dygn kan en enhörning teleportera sig (förflytta sig magiskt) inom sin skog. Den försvinner från en plats och dyker omedelbart upp på en annan. Den kan dock inte teleportera sig utanför skogens gränser eller tillbaka till skogen utifrån. Det tar ett helt drag för enhörningen att utföra denna förflyttning. Den kan föra med sig en varelse av Medelstor eller mindre storlek.

En enhörning kan *läka lätta skador* tre gånger per dygn och *läka måttliga skador* en gång per dygn (kastargrad 5 i bägge fallen) genom att vidröra den skadade varelsen med sitt horn.

Färdigheter: Enhörningar har en inräknad rasfördel av +4 på tester av Smyga. Enhörningar erhåller en kompetensfördel av +3 på tester av Vildmarkskännedom inom sin egen skogs gränser.

Gast

	Gast **Medelstor Vandöd**	**Svartgast** **Medelstor Vandöd**
Livstärningar:	2t12 (13 lp)	4t12+3 (29 lp)
Initiativ:	+2	+3
Fart:	9 meter	9 meter
Pansarklass:	14, beröring 12	17, beröring 12
Grundattackfördel:	+1	+2
Attack:	Bett +2 närstrid (1t6+1 plus förlamning)	Bett +5 närstrid (1t8+3 plus förlamning)
Full attack:	Bett +2 närstrid (1t6+1 plus förlamning) och 2 klor +0 närstrid (1t3 plus förlamning)	Bett +5 närstrid (1t8+3 plus förlamning) och 2 klor +3 närstrid (1t4+1 plus förlamning)
Specialattacker:	Gastfeber, förlamning	Gastfeber, förlamning, stank
Särdrag:	Mörkersyn 18 meter, vandöd (neg 8)	Mörkersyn 18 meter, vandöd (neg 12)
Räddningsslag:	Fast +0, Ref +2, Vilja +5	Fast +1, Ref +4, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 15, Fys –, Int 13, Vis 14, Uts 12	Sty 17, Hän 17, Fys –, Int 13, Vis 14, Uts 16
Färdigheter:	Balansera +6, Klättra +5, Gömma sig +6, Hoppa +5, Smyga +6, Upptäcka +7	Balansera +7, Klättra +9, Gömma sig +8, Hoppa +9, Smyga +8, Upptäcka +8
Utmaningsgrad:	1	3
Skatter:	Inga	Standard
Livsåskådning:	Alltid ond	Alltid ond

Gastar och svartgastar talar samma språk som de gjorde i livet (vanligtvis Allmänspråket).

Strid

Gast

Gastar försöker alltid anfalla med överraskning. De dyker upp bakom gravstenar eller upp ur grunda gravar.

Gastfeber (Öv): Sjukdom—bett, Fasthet SG 12, inkubationstid 1 dygn, skada 1t3 Fys och 1t3 Hän. En insjuknad humanoid som dör av gastfeber, återuppstår som en gast nästa gång midnatt inträffar. En humanoid som blir en gast på detta vis behåller inga av de förmågor han hade i livet. Den står inte under någon annan gasts kontroll, men den hungrar efter levande kött och beter som på alla sätt som en normal gast. En humanoid med 4 eller fler LT blir en svartgast istället.

Förlamning (Ex): Den som blir träffad av en gasts bett eller kloattack måste lyckas med ett Fasthetsräddningsslag (SG 12) för att inte bli förlamad i 1t4+1 rundor. Alver är helt immuna mot denna sorts förlamning.

Mörkersyn (Ex): Gastar kan se i mörker upp till 18 meter.

Vandöd (Ex): Som vandöda är gastar helt immuna mot gift, *sömn*, förlamning, sjukdom, dödseffekter samt alla sinnespåverkande effekter. De kan heller inte påverkas av tjuvhugg, egenskapstappning, livstappning, egenskapsskada mot kroppsliga grundegenskaper (Styrka, Händighet, Fysik), utmattning samt effekter som ger Fasthetsräddningsslag. De behöver inte andas, äta eller sova. Deras negativitet är 8.

Svartgast

Svartgastar liknar sina mindre släktingar, men är betydligt dödligare och listigare.

Gastfeber (Öv): Sjukdom—bett, Fasthet SG 15, inkubationstid 1 dygn, skada 1t3 Fys och 1t3 Hän. Den som dör av gastfeber drabbas såsom beskrivs ovan.

Förlamning (Ex): Den som blir träffad av en svartgasts bett eller kloattack måste lyckas med ett Fasthetsräddningsslag (SG 15) för att inte bli förlamad i 1t4+1 rundor. Till och med alver kan förlamas av en svartgast.

Stank (Ex): Stanken av död och förruttnelse som omger dessa varelser är överväldigande. Levande varelser inom 3 meter måste lyckas med ett Fasthetsräddningsslag (SG 15) för att inte bli äcklade och oförmögna till andra handlingar än förflyttningar i 1t6+4 minuter. En varelse som klarar det här räddningsslaget kan inte påverkas av stanken från samma svartgast under de närmaste 24 timmarna. En *försena gift* avslägsnar effekten från en påverkad varelse. Varelser som är immuna mot gifter påverkas aldrig och varelser som tål gifter bättre än vanligt får sin normala fördel mot gift även på detta räddningsslag.

Mörkersyn (Ex): Svartgastar kan se i mörker upp till 18 meter.

Vandöd (Ex): Som vandöda är svartgastar helt immuna mot gift, *sömn*, förlamning, sjukdom, dödseffekter samt alla sinnespåverkande effekter. De kan heller inte påverkas av tjuvhugg, egenskapstappning, livstappning, egenskapsskada mot kroppsliga grundegenskaper (Styrka, Händighet, Fysik), utmattning samt effekter som ger Fasthetsräddningsslag. De behöver inte andas, äta eller sova. Deras negativitet är 12.

Gelékub

Jättestort slem

Livstärningar:	4t10+32 (54 lp)
Initiativ:	–5
Fart:	4 meter
Pansarklass:	3, beröring 3
Grundattackfördel:	+3
Attack:	Smäll +1 närstrid (1t6 plus 1t6 syra)
Utrymme/Räckvidd:	3 m/2 m
Specialattacker:	Syra, uppsluka, förlamning
Särdrag:	Blindsyn 18 meter, immuniteter, genomskinlig
Räddningsslag:	Fast +9, Ref –4, Vilja –4
Grundegenskaper:	Sty 10, Hän 1, Fys 26, Int –, Vis 1, Uts 1
Färdigheter:	—
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	1/10 av mynt, 50% varor (endast metall och sten), 50% föremål (endast metall och sten)
Livsåskådning:	Alltid neutral

Gelékuber är nästan helt genomskinliga, formlösa varelser som bara lever för att äta. De bebor underjordiska områden över hela världen där de genomsöker grottor, ruiner och fånghålor i sin jakt på organiskt material—dött eller levande. De rör sig långsamt genom gångarna och uppslukar allt de träffar på, lik, varelser och skräp. Oorganiskt material stannar oftast kvar inne i dess kropp och syns ganska tydligt.

En typisk gelékub är 3 meter utmed varje sida och väger drygt 7 ton.

Strid

Gelékuber attackerar allt de stöter på. De anfaller genom att slå sin kroppshydda mot fienden. De kan piska till med sina tjocka slemtrådar, men försöker oftast att uppsluka fiender i sin kropp, där de i lugn och ro kan upplösa dem med sin starka syra.

Syra (Ex): En gelékubs syra skadar inte metall eller sten.

Uppsluka (Ex): Även om den rör sig långsamt, kan en gelékub helt enkelt köra över varelser av Stor eller mindre storlek som en attack. Den kan inte attackera med sin smäll i samma runda som den försöker uppsluka. Gelékuben förflyttar sig bara in över motståndarna och påverkar lika många som den kan täcka med sin kropp. Motståndarna har normalt rätt till gratisattacker mot gelékuben i det här läget, men om de väljer att utföra dem, erhåller de i gengäld inget räddningsslag mot attacken. De som väljer att låta bli sina gratisattacker kan undgå att bli uppslukade genom ett lyckat Reflexräddningsslag (SG 13). Om de lyckas har de bara knuffats bakåt eller åt sidan (deras val) när kuben rörde sig framåt. Uppslukade varelser är utsatta för kubens förlamning och syra varje runda. De är fastlåsta inom dess kropp och måste lyckas med ett test av Utbrytarkonst (SG 21) eller test av Styrka (SG 18) för att komma loss.

Förlamning (Ex): En gelékub utsöndrar ett förlamande slem. Ett offer som blir träffad av gelékubens smäll eller blir uppslukad, måste klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 20) för att inte bli förlamad i 3t6 rundor. Kuben kan automatiskt uppsluka en förlamad motståndare.

Blindsyn (Ex): Gelékubens hela kropp är ett primitivt känselorgan som kan lokalisera byte genom lukter och vibrationer på 18 meters håll.

Immuniteter (Ex): En gelékub påverkas inte av elektricitet, gift, *sömn*, förlamning, omvandlingar, bedövning, fataliteter och omringning. Eftersom den saknar Intelligens, är den också immun mot alla sinnespåverkande effekter.

Genomskinlig (Ex): Gelékuber är svåra att upptäcka, även under ideala förhållanden, och det krävs att man lyckas med Upptäcka (SG 15) för att se den. Varelser som inte upptäcker kuben och går rakt in i den, blir automatiskt uppslukade.

Gengångare

Medelstor Vandöd

Livstärningar:	4t12 (26 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15, beröring 11
Grundattackfördel:	+2
Attack:	Smäll +3 närstrid (1t4+1 plus livstappning)
Specialattacker:	Skapa avkomma, livstappning
Särdrag:	Mörkersyn 18m, vandöd (neg 8)
Räddningsslag:	Fast +1, Ref +2, Vilja +5
Grundegenskaper:	Sty 12, Hän 12, Con —, Int 11, Vis 13, Uts 15
Färdigheter:	Gömma sig +8, Lyssna +7, Smyga +16, Upptäcka +7
Knep:	Strid i blindo
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid ond

En gengångares utseende är en underlig, förvriden avspegling av den form den hade i livet. En gengångare är ungefär lika stor som en människa.

Gengångare talar Allmänspråket.

Strid

Gengångare attackerar med sina hårda nävar.

Skapa avkomma (Öv): Varje humanoid som dödas av en gengångare blir själv till en gengångare inom 1t4 rundor. Avkommor står under kontroll av den gengångare som skapade dem och deras slaveri varar till dess död. De behåller inga av de förmågor de hade i livet.

Livstappning (Öv): Levande varelser som blir träffade av gengångarens smäll, drabbas av 2 negativa grader och gengångaren erhåller själv 10 tillfälliga livspoäng. Dessa negativa grader ger offret en nackdel av –2 på alla attackslag, räddningsslag och tester av färdigheter eller grundegenskaper. Offret räknas som två grader lägre än normalt och formelkastare blir av med sina två högsta formler (preparerade formler för präster och oanvända formelutrymmen för trollkonstnärer).

Efter 24 timmar försvinner de negativa graderna av sig själva, men offret måste klara ett Fasthetsräddningslag (SG 14) för var och en för att den inte ska ta med sig en riktig erfarenhetsgrad permanent.

Mörkersyn (Ex): Gengångare kan se i mörker upp till 18 meter.

Vandöd (Ex): Som vandöda är gengångare helt immuna mot gift, *sömn*, förlamning, bedövning, sjukdom, dödseffekter samt alla sinnespåverkande effekter. De kan heller inte påverkas av fataliteter, bedövande skada, egenskapstappning, livstappning, egenskapsskada mot kroppsliga grundegenskaper (Styrka, Händighet, Fysik), utmattning samt effekter som ger Fasthetsräddningsslag. De behöver inte andas, äta eller sova. Deras negativitet är 8.

Färdigheter: Gengångare har en inräknad rasfördel av +8 på tester av Smyga.

Gnom

Gnomsoldat
Liten Humanoid

Livstärningar:	1t8+2 (6 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	6 meter
Pansarklass:	16, beröring 11
Grundattackfördel:	+1
Attack:	Långsvärd +2 närstrid (1t6) eller lätt armborst +3 avstånd (1t6)
Specialattacker:	—
Särdrag:	Immuniteter, nattsyn, rasfiender, tala med djur
Räddningsslag:	Fast +4, Ref +0, Vilja –1
Grundegenskaper:	Sty 11, Hän 11, Fys 14, Int 10, Vis 9, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +3, Hantverk (Alkemi) +2, Lyssna +1, Upptäcka +1
Utmaningsgrad:	½
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis god

En gnom är 90–110 cm hög och väger 20–25 kg. Deras hud varierar i färg från gyllenbrun till valnötsbrun. Deras hår är ljust och deras ögon har någon blå nyans. Männen föredrar korta, vältrimmande skägg. Gnomer klär sig vanligtvis i läder eller jordfärger, fast de dekorerar gärna kläderna med broderier eller fina ädelstenar. Gnomer blir vuxna vid 40 års ålder och lever oftast runt 350 år, fast vissa kan bli så gamla som 500 år.

Gnomer talar sitt eget språk, Gnomiska. De flesta gnomer som färdas utanför gnomernas länder (som handelsmän, hantverkare eller äventyrare) talar även Allmänspråket, medan soldater bland gnomerna oftast lär sig Vättespråk.

De flesta gnomer man stöter på utanför deras hem är vanliga soldater. Informationen ovan är för en soldat iförd ringbrynja och en lätt sköld.

Strid

Gnomer föredrar vilseledning och lurendrejeri framför direkta konfrontationer.

Oftast brukar de förvirra och förnedra sina fiender (om de inte är vättefolk eller kobolder) hellre än att döda dem.

Gnomer utnyttjar illusionsmagi och välplanerade bakhåll och fällor so ofta de kan.

Immuniteter (Ex): Gnomer har en rasfördel av +2 på räddningsslag mot illusioner (*spökljud*, *tyst illusion*, *tystnad*). (Inte inräknat i de räddningsslagsfördelar som ges ovan.)

Nattsyn (Ex): En gnomer ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Rasfiender: +1 rasfördel på attackslag mot kobolder och vättefolk (vättar, illvättar och grylar). +4 duckafördel på PK mot fiender av typen jätte (resar, troll och bergsjättar).

Tala med djur (Fo): En gång per dygn kan en gnom tala med ett jordgrävande däggdjur under 1 minut.

Färdigheter: Gnomer har en inräknad rasfördel av +2 på tester av Lyssna och Hantverk (Alkemi).

Groll

Medelstor Humanoid

Livstärningar:	2t8+2 (11 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15, beröring 10
Grundattackfördel:	+1
Attack:	Stridsyxa +3 närstrid (1t8+2) eller kortbåge +1 avstånd (1t6)
Full attack:	Stridsyxa +3 närstrid (1t8+2) eller kortbåge +1 avstånd (1t6)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m
Räddningsslag:	Fast +4, Ref +0, Vilja +0
Grundegenskaper:	Sty 15, Hän 10, Fys 13, Int 8, Vis 11, Uts 8
Färdigheter:	Lyssna +2, Upptäcka +3
Knep:	Kraftslag
Omgivning:	Varma slätter
Utmaningsgrad:	1
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

Groller är hyenahövdade, onda humanoider som drar runt i löst sammanhållna stammar. De flesta groller har smutsgul eller rödbrun päls. En groll är en nattlevande köttätare, som föredrar intelligenta varelser som byte, eftersom de skriker mer. En groll är omkring 2,2 meter lång och väger runt 150 kg.

Groller talar Grollspråket.

Strid

Groller föredrar att attackera i numerärt överläge, utnyttja sitt antal och sin fysiska styrka för att övermanna och fälla sina motståndare. De uppvisar sällan någon disciplin när de strider, såvida de inte styrs av en stark ledare; men med en sådan kan de formera sig och strid som en enhet. De bygger sällan fällor, men tycker om bakhåll och försöker gärna attackera så att de kan omringa fienden. Eftersom de använder en sköld är deras justering på Gömma sig normalt –2, vilket gör att de är noga med att skaffa sig omständighetsfördelar när de skall genomföra ett bakhåll (mörker, skyl eller annan fördelaktig terräng).

Mörkersyn (Ex): Groller kan se i mörker upp till 18 meter.

Grotesk

Medelstor Monstrositet

Livstärningar:	4t8+19 (37 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	12 meter, flyga 18 meter
Pansarklass:	16, beröring 12
Grundattackfördel:	+4
Attack:	Klo +6 närstrid (1t4+2)
Full attack:	2 klor +6 närstrid (1t4+2) och bett +4 närstrid (1t6+1) och spetsa +4 (1t6+1)
Specialattacker:	—
Särdrag:	Skadereducering 10/magi, mörkersyn 18 meter, blickstill
Räddningsslag:	Fast +5, Ref +6, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty 15, Hän 14, Fys 18, Int 6, Vis 11, Uts 7
Färdigheter:	Gömma sig +7*, Lyssna +4, Upptäcka +4
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

Grotesker uppträder ofta som bevingade stenstatyer, för de kan sitta blickstilla under långa stunder, och de använder gärna denna förklädnad till att överraska sina fiender. De har inget behov av mat, vatten eller luft, men äter gärna sina fallna fiender eftersom de njuter av den smärta de tillfogar dem.

Grotesker talar Allmänspråket och Jordspråket.

Strid

Grotesker sitter antingen helt still och anfaller plötsligt eller dyker snabbt ner mot sina byten. Deras vassa horn i pannan spetsar fienden, medan deras bett och klor sliter fienden i stycken.

Skadereducering (Öv): Varje gång en grotesk blir träffad av ett icke-magiskt vapen, reduceras skadan som tillfogas med 10 poäng. Endast magiska vapen kan tillfoga den full skada. En grotesks naturliga vapen betraktas som magiska vapen när det gäller att övervinna andras skadereducering.

Mörkersyn (Ex): Grotesker kan se i mörker upp till 18 meter.

Blickstill (Ex): En grotesk kan vara så helt stilla att man är övertygad om att den är en staty. En iakttagare måste lyckas med ett test av Upptäcka (SG 20) för att inse att grotesken i själva verket är levande.

Färdigheter: Grotesker har en inräknad rasfördel av +2 på tester av Gömma sig, Lyssna och Upptäcka. Fördelen på tester av Gömma sig ökar till +8 när grotesken gömmer sig bland sten.

Grottkrypare

Stort Vidunder

Livstärningar:	3t8+6 (19 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	9 meter, klättra 4 meter
Pansarklass:	17, beröring 11
Grundattackfördel:	+2
Attack:	Tentakel +3 närstrid (förlamning)
Full attack:	8 tentakler +3 närstrid (förlamning) och bett +2 närstrid (1t4+1)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Förlamning
Särdrag:	Mörkersyn 18m, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +3, Ref +3, Vilja +5
Grundegenskaper:	Sty 14, Hän 15, Fys 14, Int 1, Vis 15, Uts 6
Färdigheter:	Klättra +12, Lyssna +6, Upptäcka +6
Knep:	Stridsreflexer, Spåra
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

Grottkrypare är en drygt 2 meter lång, insektsliknande varelse med många ben. Runt dess vassa gap växer ut åtta tentakler.

Strid

Grottkrypare använder sina tentakler för att förlama bytet, så att den kan äta upp det i lugn och ro.

Grottkrypares attacker är alltid osamordnade, varje individ strider för sig själv.

Förlamning (Ex): Den som blir träffad av en grottkrypares tentakelattack måste lyckas med ett Fasthetsräddningsslag (SG 13) för att inte bli förlamad i 2t4 rundor.

Mörkersyn (Ex): Grottkrypare kan se i mörker upp till 18 meter.

Väderkorn (Ex): En grottkrypare kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om grottkryparen). Inom 1 meter kan grottkryparen fastställa varelsens exakta position.

Färdigheter: Grottkrypare har en inräknad rasfördel av +8 på tester av Klättra och kan alltid ta 10 på testet även när de är stressade eller hotade.

Gryle

Medelstor Humanoid

Livstärningar:	3t8+3 (16 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	17, beröring 11
Grundattackfördel:	+2
Attack:	Morgonstjärna +5 närstrid (1t8+2) eller kastspjut +3 avstånd (1t6+2)
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +2, Ref +4, Vilja +1
Grundegenskaper:	Sty 15, Hän 12, Fys 13, Int 10, Vis 10, Uts 9
Färdigheter:	Gömma sig +4, Klättra +3, Lyssna +4, Smyga +6, Upptäcka +4
Utmaningsgrad:	2
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

Grylar ser ut som stora håriga vättar. Trots sin storlek är de duktiga på att smyga och överraskar gärna sina fiender.

Grylar talar Vättespråk och Allmänspråk.

Strid

Grylar föredrar att attackera fiender ur bakhåll när det är möjligt. När de jagar, skickar de vanligtvis ut spejare i förväg, som, om de får syn på byte, återvänder för att rapportera och hämta förstärkning.

Grylars attacker är samordnade och deras taktik är sund om än långt från genial.

Mörkersyn (Ex): Grylar kan se i mörker upp till 18 meter.

Väderkorn (Ex): En gryle kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om grylen). Inom 1 meter kan grylen fastställa varelsens exakta position.

Färdigheter: Grylar har inräknat en rasfördel av +4 på tester av Smyga.

Gråbäke

Stor magisk best

Livstärningar:	10t10+70 (125 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	9 meter
Pansarklass:	19, beröring 9
Grundattackfördel:	+10
Attack:	Bett +15 närstrid (2t6+6)
Full attack:	Bett +15 närstrid (2t6+6), 2 klor +10 närstrid (1t6+3)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m
Specialattacker:	Förbättrat grepp, slita 2t6+9
Särdrag:	Mörkersyn 18m, nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +14, Ref +7, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty 23, Hän 10, Fys 24, Int 3, Vis 12, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +2, Upptäcka +10, Vildmarkskännedom +3
Knep:	Klyvning, Kraftslag, Spåra
Utmaningsgrad:	8
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Vanligtvis neutral

Ett gråbäke tornar upp sig drygt 2½ meter, sin hukande kroppsställning till trots, och är nästan 1½ meter bred. Det väger runt två ton.

Gråbäken åtfinns aldrig i grupper. Dessa könlösa varelser producerar själva en avkomma och bär omkring på den ett tag i en pung, likt en känguru, men därefter lämnas ungen att klara sig själv.

Ett unikt särdrag hos gråbäken är deras tendens att binda sig till, beskydda och sörja för en annan varelse (eller grupp av varelser) som bor i deras omgivning. Antingen de accepteras eller inte, försöker gråbäket alltid hålla sig i närheten, vakta över sin skyddsling och varje dag donera ett mål kött. Det kommer aldrig att medvetet skada en adopterad varelse och retirerar om det blir attackerat av den.

Strid

Ett gråbäke slåss för att döda, antingen den gör det för att fälla byte eller för att skydd sig själv eller de den har tagit under sitt beskydd. När den jagar, väljer den ibland att gömma sig och invänta att bytet kommer nära.

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste gråbäket träffa med sitt bett. Det kan sedan hålla fast motståndaren med käkarna och göra 1t4+6 poäng skada per runda. Det krävs ett test av Utbrytarkonst (SG 30) eller ett test av Styrka (SG 27) för att komma loss.

Slita (Ex): Ett gråbäke som träffar med sin bettattack, griper tag i motståndarens kropp och sliter sönder den. Denna attack ger automatiskt 2t6+9 poäng skada.

Mörkersyn (Ex): Gråbäken kan se i mörker upp till 18 meter.

Nattsyn (Ex): Ett gråbäke ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): Ett gråbäke kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om gråbäket). Inom 1 meter kan gråbäket fastställa varelsens exakta position.

Färdigheter: Gråbäken har en inräknad rasfördel av +4 på tester av Upptäcka på grund av sina sex ögon.

Halvling

Halvlingsoldat
Liten Humanoid

Livstärningar:	1t8+1 (5 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	6 meter
Pansarklass:	16, beröring 12
Grundattackfördel:	+1
Attack:	Långsvärd +3 närstrid (1t6) eller lätt armborst +3 avstånd (1t6)
Specialattacker:	—
Särdrag:	Immuniteter
Räddningsslag:	Fast +4, Ref +2, Vilja +0
Grundegenskaper:	Sty 11, Hän 13, Fys 12, Int 10, Vis 9, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +4, Hoppa –4, Klättra +2, Lyssna +3, Smyga +1
Utmaningsgrad:	½
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis neutral

Halvlingar är knappt meterhöga och väger drygt 15 kg. De har bruna eller svarta ögon. Männen har ofta långa polisonger, men skägg är sällsynta och mustascher närmast obefintliga. Halvlingar föredrar enkla, bekväma och praktiska kläder. Till skillnad mot många andra raser, föredrar de verklig komfort framför ett sken av välstånd. Halvlingar blir vuxna i tjugoårsåldern och lever oftast till mitten av sitt andra århundrade. Halvlingar talar Halvlingspråket och Allmänspråket.

De flesta halvlingar man stöter på utanför deras hem är vanlig soldater. Informationen ovan är för en soldat iförd nitat läder och lätt sköld.

Strid

Halvlingar föredrar att strida defensivt, valigtvis gömmer de sig och anfaller på avstånd när en fiende närmar sig. Deras taktik liknar i mångt alvernas, men de lägger mer tonvikt på skydd och skyl och mindre på rörlighet.

Immuniteter (Ex): +2 fördel på räddningsslag mot fruktan.

Färdigheter: Halvlingar har en inräknad rasfördel av +2 på tester av Hoppa, Klättra, Lyssna och Smyga.

Hemskedjur

Hemskedjur är större, tuffare och elakare varianter av vanliga djur. De har vanligtvis blodtörstiga, förhistoriska eller, till och med, demoniska drag.

Hemskebjörn
Stort Djur

Livstärningar:	12t8+51 (105 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	12 meter
Pansarklass:	17, beröring 10
Grundattackfördel:	+9
Attack:	Klo +19 närstrid (2t4+10)
Full attack:	2 klor +19 närstrid (2t4+10) och bett +13 närstrid (2t8+5)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Förbättrat grepp
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +12, Ref +9, Vilja +9
Grundegenskaper:	Sty 31, Hän 13, Fys 19, Int 2, Vis 12, Uts 10
Färdigheter:	Lyssna +10, Simma +13, Upptäcka +10
Knep:	Springa, Uthållighet
Utmaningsgrad:	7
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

En allätande hemskebjörn stör oftast inte varelser som inte stör den, men den försvarar ilsket sitt nedlagda byte eller annan mat. Den tvekar inte att slita sönder allt som den misstänker kan innehålla någon ätbart.

En normal hemskebjörn är 3½ meter lång och väger 4000 kg.

Strid

En hemskebjörn attackerar gärna sina fiender med klorna för att slita dem i bitar.

Förbättrat grepp (Ex): För att använda denna förmåga, måste hemskebjörnen träffa med en kloattack. Den kan sedan hålla fast motståndaren med ramarna och göra 1t4+10 skada per runda. Det krävs ett test av Utbrytarkonst (SG 33) eller ett test av Styrka (SG 30) för att komma loss.

Nattsyn (Ex): En hemskebjörn ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): En hemskebjörn kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om den). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Hemskefladdermus
Stort Djur

Livstärningar:	4t8+12 (30 lp)
Initiativ:	+6
Fart:	6 meter, flyga 12 meter
Pansarklass:	20 (–1 Storlek, +6 Hän, +5 hårdhud), beröring 15, handfallen 14
Grundattackfördel:	+3
Attack:	Bett +5 närstrid (1t8+4)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Blindkänsla 12 m
Räddningsslag:	Fast +7, Ref +10, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 17, Hän 22, Fys 17, Int 2, Vis 14, Uts 6
Färdigheter:	Gömma sig +4, Lyssna +12, Smyga +11, Upptäcka +8
Utmaningsgrad:	2
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

En hemskefladdermus har en vingbredd på över 4 meter och väger cirka 100 kg.

Strid

Hemskefladdermöss sveper ner mot intet ont anande byten från ovan.

Blindkänsla (Ex): En hemskefladdermus kan använda ekon och hörseln till att fastställa varelsers exakta position om de är inom 12 meter.

Färdigheter: Hemskefladdermöss har en inräknad rasfördel av +4 på tester av Lyssna och Upptäcka. Den förlorar dessa fördelar om den inte kan använda sin blindkänsla.

Hemskegorilla
Stort Djur

Livstärningar:	5t8+13 (35 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	9 meter, klättra 4 meter
Pansarklass:	15, beröring 11
Grundattackfördel:	+3
Attack:	Klo +8 närstrid (1t6+6)
Full attack:	2 klor +8 närstrid (1t6+6) och bett +3 närstrid (1t8+3)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m
Specialattacker:	Slita 2t6+9
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +6, Ref +6, Vilja +5
Grundegenskaper:	Sty 22, Hän 15, Fys 14, Int 2, Vis 12, Uts 7
Färdigheter:	Klättra +14, Lyssna +5, Smyga +4, Upptäcka +6
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

En hemskegorilla är nästan 3 meter lång och väger mellan 400 och 600 kg.

Strid

Hemskegorillor anfaller alla som kommer in i deras revir, även andra hemskegorillor.

Slita (Ex): Om en hemskegorilla träffar med båda sina klor, griper den fast motståndarens kropp och sliter sönder den. Denna attack ger automatiskt 2t6+9 poäng skada.

Nattsyn (Ex): En hemskegorilla ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): En hemskegorilla kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om den). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Färdigheter: En hemskegorilla har en inräknad rasfördel av +8 på tester av Klättra och kan alltid ta 10 på testet även när den är stressad eller hotad.

Hemskegrävling
Medelstort Djur

Livstärningar:	3t8+15 (28 lp)
Initiativ:	+3
Fart:	9 meter, gräva 3 meter
Pansarklass:	16, beröring 13
Grundattackfördel:	+2
Attack:	Klo +4 närstrid (1t4+2)
Full attack:	2 klor +4 närstrid (1t4+2) och bett –1 närstrid (1t6+1)
Specialattacker:	Raseri
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +7, Ref +6, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty 14, Hän 17, Fys 19, Int 2, Vis 12, Uts 10
Färdigheter:	Lyssna +6, Upptäcka +6
Knep:	Spåra
Utmaningsgrad:	2
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

Dessa blodtörstiga vilddjur tolererar inga inkräktare. De kan inte gräva sig igenom massiv sten, men alla material som är mjukare än så tar de sig fram igenom. En hemskegrävling efterlämnar oftast en fullt användbar tunnel med en dryg meters diameter, såvida inte materialet den gräver genom är mycket löst.

En hemskegrävling är från halvannan till två meter lång och kan väga upp till 250 kg.

Strid

Hemskegrävlingar anfaller med sina skarpa klor och vassa tänder.

Raseri (Ex): En hemskegrävling som blir skadad uppfylls utav ett besinningslöst raseri i nästa drag, vilket får den att anfalla vilt tills antingen den eller dess motståndare är död. Den erhåller +4 Styrka, +4 Fysik och –2 PK. Varelsen kan inte själv avbryta raseriet.

Nattsyn (Ex): En hemskegrävling ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): En hemskegrävling kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om den). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Hemskehaj
Jättestort Djur

Livstärningar:	18t10+66 (147 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	Simma 18 meter
Pansarklass:	17, beröring 10
Grundattackfördel:	+13
Attack:	Bett +18 närstrid (2t8+9)
Utrymme/Räckvidd:	3 m/2 m
Specialattacker:	Förbättrat grepp, svälja hel
Särdrag:	Känsligt väderkorn
Räddningsslag:	Fast +14, Ref +13, Vilja +12
Grundegenskaper:	Sty 23, Hän 15, Fys 17, Int 1, Vis 12, Uts 10
Färdigheter:	Lyssna +12, Simma +14, Upptäcka +11
Utmaningsgrad:	9
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

Hemskehajar attackerar allt de tycker verkar ätbart, även större varelser.

Denna monstruösa fisk kan bli drygt 8 meter lång och väga drygt 10 ton.

Strid

Hemskehajar biter med sina kraftiga käftar, och sväljer mindre varelser i en enda tugga.

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste hemskehajen träffa med sitt bett. Det kan sedan hålla fast motståndaren med käkarna och göra 1t6+6 poäng skada per runda. Den kan istället svälja bytet i nästa runda. Det krävs ett test av Utbrytarkonst (SG 37) eller ett test av Styrka (SG 34) för att komma loss.

Svälja hel (Ex): En hemskehaj kan svälja en greppad fiende som är mindre än den själv. Nere i hajens mage, drabbas motståndaren automatiskt av 2t6+6 poäng krossskada plus 1t8+4 poäng syraskada per runda. En svald varelse kan skära sig ut med ett lätt hugg- eller stickvapen genom att orsaka 25 poäng skada på hajens matsmältningskanal (PK 13). Så fort en varelse lyckats skära sig ut, kommer hajens muskler att stänga till hålet, så att en annan varelse som blir svald måste skära sig en egen väg ut. Skada på matsmältningskanalen räknas givetvis av från hajens totala livspoäng, så det är tänkbart att den dör av operationen om den var svårt skadad innan.

En hemskehajs magsäck kan rymma 2 varelser av Stor storlek, 8 av Medelstor eller Liten storlek, 32 av Pytteliten storlek, 128 av Nätt storlek eller 512 av Futtig storlek.

Känsligt väderkorn (Ex): En hemskehaj kan upptäcka varelser inom 50 meter med väderkornet (100 meter om varelsen är i lovart, 25 meter om den är i lä om den). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Den kan också känna lukten av blod i vattnet en hel kilometer bort.

Färdigheter: En hemskehaj erhåller en rasfördel av +8 på ett test av Simma som görs för att utföra något speciellt eller att undvika en fara. Den kan alltid ta 10 på tester av Simma, även om den är stressad eller hotad medan den simmar.

Den kan springa medan den simmar, förutsatt att den simmar utmed en rät linje.

Hemskejärv
Stort Djur

Livstärningar:	5t8+23 (45 lp)
Initiativ:	+3
Fart:	9 meter, klättra 3 meter
Pansarklass:	16, beröring 12
Grundattackfördel:	+3
Attack:	Klo +8 närstrid (1t6+6)
Full attack:	2 klor +8 närstrid (1t6+6) och bett +3 närstrid (1t8+3)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Raseri
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +8, Ref +7, Vilja +5
Grundegenskaper:	Sty 22, Hän 17, Fys 19, Int 2, Vis 12, Uts 10
Färdigheter:	Klättra +14, Lyssna +7, Upptäcka +7
Knep:	Spåra
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

Hemskejärvar blir omkring 3½ meter långa och väger upp till 1 ton.

Strid

Hemskejärvar anfaller motståndare urskillningslöst och fruktar inga andra varelser.

Raseri (Ex): En hemskejärv som blir skadad uppfylls utav ett besinningslöst raseri i nästa drag, vilket får den att anfalla vilt tills antingen den eller dess motståndare är död. Den erhåller +4 Styrka, +4 Fysik och –2 PK. Varelsen kan inte själv avbryta raseriet.

Nattsyn (Ex): En hemskejärv ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): En hemskejärv kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om den). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Färdigheter: En hemskejärv har en inräknad rasfördel av +8 på tester av Klättra och kan alltid ta 10 på testet även när den är stressad eller hotad.

Hemskelejon
Stort Djur

Livstärningar:	8t8+24 (60 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	12 meter
Pansarklass:	15, beröring 11
Grundattackfördel:	+6
Attack:	Klo +13 närstrid (1t6+7)
Full attack:	2 klor +13 närstrid (1t6+7) och bett +7 närstrid (1t8+3)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Förbättrat grepp, språng, riva 1t6+3
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +8, Vilja +7
Grundegenskaper:	Sty 25, Hän 15, Fys 17, Int 2, Vis 12, Uts 10
Färdigheter:	Gömma sig +2, Lyssna +7, Smyga +5, Upptäcka +7
Knep:	Springa
Utmaningsgrad:	5
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

Hemskelejon är tålmodiga jägare, precis som sina mindre släktingar, men föredrar större byten.

Hemskelejon blir upp till 4½ meter långa och väger upp emot 1800 kg.

Strid

Ett hemskelejon anfaller genom att springa mot bytet, hoppa mot det och attackera med klo och bett medan det river med baktassarna. Det kan ofta hoppa på varelser som är större än det själv.

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste hemskelejonet träffa med sitt bett. Det kan sedan hålla fast motståndaren med käkarna och göra 1t4+7 poäng skada per runda. Det kan dessutom riva med baktassarna. Det krävs ett test av Utbrytarkonst (SG 27) eller ett test av Styrka (SG 24) för att komma loss.

Språng (Ex): När ett hemskelejon stormar kan det utföra en full attack i slutet av förflyttningen, vilket även kan omfatta två baktassar som river.

Riva (Ex): Kan bara användas när lejonet har greppat motståndaren med bettet. Vardera baktassen kan riva. Attackfördel +12 närstrid, skada 1t6+3.

Nattsyn (Ex): Ett hemskelejon ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): Ett hemskelejon kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om det). Inom 1 meter kan det fastställa varelsens exakta position.

Färdigheter: Hemskelejon har en rasfördel av +4 på tester av Gömma sig och Smyga. I områden med högt gräs eller tät undervegetation ökar deras rasfördel på Gömma sig till +8.

Hemskeråtta
Litet Djur

Livstärningar:	1t8+1 (5 lp)
Initiativ:	+3
Fart:	12 meter, klättra 6 meter
Pansarklass:	15, beröring 14
Grundattackfördel:	+0
Attack:	Bett +4 närstrid (1t4 plus sjukdom)
Specialattacker:	Sjukdom
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +3, Ref +5, Vilja +3
Grundegenskaper:	Sty 10, Hän 17, Fys 12, Int 1, Vis 12, Uts 4
Färdigheter:	Gömma sig +8, Klättra +11, Lyssna +4, Simma +11, Smyga +4, Upptäcka +4
Utmaningsgrad:	1/3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

Hemskeråttor är främst asätare, men attackerar för att försvara sina nästen och revir.

En hemskeråtta kan bli dryga metern och väga över 25 kg.

Strid

Pack av hemskeråttor attackerar utan fruktan, biter och sliter med sina vassa tänder.

Sjukdom (Ex): Smutsfeber—bett, Fasthet SG 11, inkubationstid 1t3 dygn, skada 1t3 Hän och 1t3 Fys.

Nattsyn (Ex): En hemskeråtta ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): En hemskeråtta kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om den). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Färdigheter: Hemskeråttor har en inräknad rasfördel av +8 på tester av Simma. En hemskeråtta har en inräknad rasfördel av +8 på tester av Klättra och kan alltid ta 10 på testet även när den är stressad eller hotad.

Hemskeråttor använder sin Händighetsjustering för tester av Klättra och Simma.

Hemsketiger
Stort Djur

Livstärningar:	16t8+48 (120 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	12 meter
Pansarklass:	17, beröring 11
Grundattackfördel:	+12
Attack:	Klo +20 närstrid (2t4+8)
Full attack:	2 klor +20 närstrid (2t4+8) och bett +14 närstrid (2t8+4)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Förbättrat grepp, språng, riva 2t4+4
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +13, Ref +12, Vilja +11
Grundegenskaper:	Sty 27, Hän 15, Fys 17, Int 2, Vis 12, Uts 10
Färdigheter:	Gömma sig +7, Hoppa +14, Lyssna +7, Simma +10, Smyga +11, Upptäcka +7
Knep:	Springa
Utmaningsgrad:	8
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

Hemsketigrar överfaller i stort sett allt som rör sig. De förföljer tålmodigt en möjlig måltid, och slår till när varelsen inte är på sin vakt.

Hemsketigrar blir upp till 3½ meter långa och väger upp emot tre ton.

Strid

En hemsketiger anfaller genom att springa mot bytet, hoppa mot det och attackera med klo och bett medan den river med baktassarna.

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste hemsketigern träffa med sitt bett. Den kan sedan hålla fast motståndaren med käkarna och göra 1t4+8 poäng skada per runda. Det kan dessutom riva med baktassarna. Det krävs ett test av Utbrytarkonst (SG 34) eller ett test av Styrka (SG 31) för att komma loss. Den kan sedan starta brottning som en fri handling utan att orsaka en gratisattack. Ingen inledande beröringsattack behövs. Om den vinner testet av Brottning, får den ett grepp och kan riva med baktassarna.

Språng (Ex): När en hemsketiger stormar kan den utföra en full attack i slutet av förflyttningen, vilket även kan omfatta två baktassar som river.

Riva (Ex): Kan bara användas när tigern har greppat motståndaren med bettet. Vardera baktassen kan riva. Attackfördel +18 närstrid, skada 2t4+4.

Nattsyn (Ex): En hemsketiger ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): En hemsketiger kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om den). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Färdigheter: Hemsketigrar har en inräknad rasfördel av +4 på tester av Gömma sig och Smyga. I områden med högt gräs eller tät undervegetation ökar deras rasfördel på Gömma sig till +8.

Hemskevarg
Stort Djur

Livstärningar:	6t8+18 (45 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	15 meter
Pansarklass:	14, beröring 11
Grundattackfördel:	+4
Attack:	Bett +11 närstrid (1t8+10)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Fällning
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +8, Ref +7, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 25, Hän 15, Fys 17, Int 2, Vis 12, Uts 10
Färdigheter:	Gömma sig +0, Lyssna +7, Smyga +4, Upptäcka +7, Vildmarkskännedom +2
Knep:	Springa, Spåra
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

Hemskevargar jagar i flock och dödar allt som de kan fånga.

Hemskevargar är fläckigt grå eller svarta, drygt 2½ meter långa och väger runt 400kg.

Strid

Hemskevargar föredrar att attackera i flock och omringa sin fiende om det går.

Fällning (Ex): En hemskevarg som träffar med sitt bett kan fälla sin motståndare. Man måste klara ett test av Styrka eller Händighet – man väljer själv vilken egenskap man vill testa – (SG 21) för att inte falla till marken och förlora sitt nästa drag för att man måste kravla sig upp på fötter igen.

Nattsyn (Ex): En hemskevarg ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): En hemskevarg kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om den). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Färdigheter: En hemskevarg har en inräknad rasfördel av +2 på tester av Gömma sig, Lyssna och Upptäcka. Den erhåller en rasfördel av +4 på testet av Vildmarkskännedom när den spårar efter vittringen.

Hemskevessla
Medelstort Djur

Livstärningar:	3t8 (13 lp)
Initiativ:	+4
Fart:	12 meter
Pansarklass:	16, beröring 14
Grundattackfördel:	+2
Attack:	Bett +6 närstrid (1t6+3)
Specialattacker:	Sätta sig fast, blodsugare
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +3, Ref +7, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty 14, Hän 19, Fys 10, Int 2, Vis 12, Uts 11
Färdigheter:	Gömma sig +8, Lyssna +3, Smyga +8, Upptäcka +5
Utmaningsgrad:	2
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

Hemskevesslor kan bli upp till 3 meter långa och väga 350 kg.

Strid

Hemskevesslor smyger sig efter sitt byte i mörkret och anfaller sedan plötsligt med bett och klor.

Sätta sig fast (Ex): En hemskevessla som träffar med bettet håller sig fast i motståndarens kropp med sina kraftiga käkar. En fastsatt hemskevessla tappar sin Hänfördel på PK och sjunker därmed till PK 12. En fastsatt vessla kan attackeras med vapen. För att dra loss en fastsatt vessla, måste man lyckas med ett test av Styrka (SG 12).

Blodsugare (Ex): En hemskevessla suger blod motsvarande 1t4 poäng Fys varje runda som vesslan börjar sitt drag fastsatt på sitt offer.

Nattsyn (Ex): En hemskevessla ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): En hemskevessla kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om den). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Hemskevildsvin
Stort Djur

Livstärningar:	7t8+21 (52 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	12 meter
Pansarklass:	15, beröring 9
Grundattackfördel:	+5
Attack:	Spetsa +12 närstrid (1t8+12)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Vildsint
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +8, Ref +5, Vilja +8
Grundegenskaper:	Sty 27, Hän 10, Fys 17, Int 2, Vis 13, Uts 8
Färdigheter:	Lyssna +8, Upptäcka +8
Knep:	Uthållighet
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

Hemskevildsvin är allätare och spenderar det mesta av sin tid med att böka runt, precis som en normal gris. De attackerar dock vildsint allt och alla som närmar sig.

Hemskevildsvin kan bli upp till 3½ meter långa och väga 1000 kg.

Strid

Ett hemskevildsvin stormar gärna fram mot sin motståndare och försöker sprätta upp honom med sina grymma betar.

Vildsint (Ex): Ett hemskevildsvin är så hårdnackat att det fortsätter att strida utan nackdelar ända till det når –10 livspoäng.

Nattsyn (Ex): Ett hemskevildsvin ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): Ett hemskevildsvin kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om det). Inom 1 meter kan det fastställa varelsens exakta position.

Hippogrip

Stor magisk best

Livstärningar:	3t10+9 (25 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	15 meter, flyga 30 meter
Pansarklass:	15, beröring 11
Grundattackfördel:	+3
Attack:	Klo +6 närstrid (1t4+4)
Full attack:	2 klor +6 närstrid (1t4+4) och bett +1 närstrid (1t8+2)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m, nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +6, Ref +5, Vilja +2
Grundegenskaper:	Sty 18, Hän 15, Fys 16, Int 2, Vis 13, Uts 8
Färdigheter:	Lyssna +4, Upptäcka +8
Knep:	Ducka, Vingspetsvändning
Utmaningsgrad:	2
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

Hippogriper, även ibland kallade hippogriffer, är aggressiva, flygande bestar som ser ut som en korsning mellan hästar och jättelika örnar. De är glupska allätare som lika gärna äter människor som något annat. En typisk hippogrip är drygt 2½ meter lång, har en vingbredd på 6 meter och väger 500 kg.

Strid

Hippogriper dyker gärna ner mot sitt byte och attackerar med sina kloförsedda framben. Om de inte kan dyka, attackerar de med klor och bett. Om de är flera attackerar de alltid samordnat, dyker ner gång på gång för att driva bort eller döda inkräktare. Hippogriper slåss till döden för att försvara sina bon och sina små. Nyfödda hippogriper går att träna upp till riddjur och ger ett bra pris i många civiliserade trakter.

Mörkersyn (Ex): Hippogriper kan se i mörker upp till 18 meter.

Nattsyn (Ex): En hippogrip ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): En hippogrip kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om hippogripen). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Vingspetsvändning (knep): En hippogrip kan tvärvända en gång per drag till en kostnad av 3 meter flygfart.

Färdigheter: Hippogriper har en inräknad rasfördel av +4 på tester av Upptäcka.

Träna en hippogrip

En hippogrip behöver tränas innan den kan bära en ryttare i strid.

Det tar sex veckor att träna en hippogrip och kräver att man lyckas med ett test av Hantera djur (SG 25). För att rida på en hippogrip behöver man en exotisk sadel. En hippogrip kan strida medan den bär en ryttare, men ryttaren kan inte attackera samtidigt såvida han inte klarar ett test av Rida (SG 10).

Hippogripägg är värda 2000 gp styck på öppna marknaden, medan ungar är värda 3000 gp styck. Professionella tränare tar 1000 gp för att föda upp eller träna en hippogrip.

Bärförmåga: En hipporgrip kan bära upp till 450 kg, men dess fart minskar till 10 meter (20 meter flygande) om lasten överskrider 150 kg.

Huggorm

Litet djur

Livstärningar:	1t8 (4 lp)
Initiativ:	+3
Fart:	6 meter, klättra 6 meter, simma 6 meter
Pansarklass:	17, beröring 14
Grundattackfördel:	+0
Attack:	Bett +4 närstrid (1t2–2 plus gift)
Specialattacker:	Gift
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +2, Ref +5, Vilja +1
Grundegenskaper:	Sty 6, Hän 17, Fys 11, Int 1, Vis 12, Uts 2
Färdigheter:	Balansera +11, Gömma sig +11, Klättra +11, Lyssna +7, Simma +6, Upptäcka +7
Utmaningsgrad:	½
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

Dessa små varelser varierar rejält i storlek. De är sällan speciellt agressiva, men far ofta ut med ett bett innan de försöker fly.

Strid

Huggormar förlitar sig på sitt giftiga bett för att döda byte och försvara sig själva.

Gift (Ex): En huggorm har ett giftigt bett som ger 1t6 Fys i både första- och andraskada. RS SG är 10.

Nattsyn (Ex): En huggorm ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): En huggorm kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är

i lovart, 5 meter om den är i lä om huggormen). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Färdigheter: Huggormar har en inräknad rasfördel av +4 på tester av Gömma sig, Lyssna och Upptäcka och en inräknad rasfördel av +8 på tester av Balansera och Klättra. En huggorm kan alltid ta 10 på tester av Klättra, även om den är stressad eller hotad medan den klättrar. Huggormar använder Styrkejustering eller Händighetsjustering för tester av Klättra, beroende på vilken som ger dem den högsta fördelen. En huggorm erhåller en rasfördel av +8 på ett test av Simma som görs för att utföra något speciellt eller att undvika en fara. Den kan alltid ta 10 på tester av Simma, även om den är stressad eller hotad medan den simmar. Den kan springa medan den simmar, förutsatt att den simmar utmed en rät linje.

Illvätte

Illvättesoldat
Medelstor Humanoid

Livstärningar:	1t8+2 (6 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15, beröring 11
Grundattackfördel:	+1
Attack:	Långsvärd +2 närstrid (1t8+1) eller kastspjut +2 avstånd (1t6+1)
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18 m
Räddningsslag:	Fast +4, Ref +1, Vilja –1
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 13, Fys 14, Int 10, Vis 9, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +3, Lyssna +2, Smyga +3, Upptäcka +2
Utmaningsgrad:	½
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

Illvättar är vättarnas större släktingar. Illvättars hårfärg varierar från mörkt rödbrun till mörkt grått. De har mörkorange eller rödorange hud. Stora män har blå eller röda näsor. Illvättars ögon är gulaktiga eller mörkbruna, medan deras tänder är gula. Deras kläder brukar vara i klara färger, oftast blodrött med svartlackat läder. Deras beväpning är välhållen och i gott skick.

Illvättar talar Vättespråk och Allmänspråk.

De flesta illvättar man stöter på utanför deras hem är vanliga soldater. Informationen ovan är för en soldat iförd nitat läder och lätt sköld.

Strid

Dessa varelser har god känsla för strategi och taktik och fullt kapabla att utföra sofistikerade planer. Under ledning av en skicklig strateg eller taktiker, kan deras disciplin vara en avgörande faktor. Illvättar hatar alver och anfaller alltid dessa först, innan de tar sig an andra fiender.

Mörkersyn (Ex): Illvättar kan se i mörker upp till 18 meter.

Färdigheter: Illvättar har en inräknad rasfördel av +4 på tester av Smyga.

Jätte, bergsjätte

Stor Jätte

Livstärningar:	12t8+48 (102 lp)
Initiativ:	–1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	20, beröring 8
Grundattackfördel:	+9
Attack:	Hemskeklubba +16 närstrid (2t8+10) eller smäll +15 närstrid (1t4+7) eller stenblock +8 avstånd (2t6+7)
Full attack:	Hemskeklubba +16/+11 närstrid (2t8+10) eller 2 smällar +15 närstrid (1t4+7) eller stenblock +8 avstånd (2t6+7)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m
Specialattacker:	Stenkastning
Särdrag:	Nattsyn, stenfångning
Räddningsslag:	Fast +12, Ref +3, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty 25, Hän 8, Fys 19, Int 6, Vis 10, Uts 7
Färdigheter:	Hoppa +7, Klättra +7, Lyssna +3, Upptäcka +6
Knep:	Klyvning, Kraftslag
Utmaningsgrad:	7
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

Huden på bergsjättar varierar från ljus solbränna till mörkt rödbrun. Deras hår är brunt eller svart, med ögon i samma färg. Bergsjättar är klädda i flera lager av enkelt beredda skinn där pälsen fortfarande sitter kvar. Det är sällan de lagar eller tvättar dessa plagg, utan klär bara på sig fler allteftersom de gamla slits ut.

Vuxna bergsjättar är drygt 3 meter långa och väger drygt 500 kg. Bergjättar kan bli upp emot 200 år gamla.

Alla bergsjättar talar Jättespråket.

Strid

Bergsjättar föredrar att slåss från höga höjder, varifrån de kan överösa fienden med stenar och klippblock utan risk för sig själva.

Bergsjättar älskar att springa omkull mindre varelser när de först kommer in i strid. Därefter står de oftast stilla och svingar sina väldiga hemskeklubbor mot alla som kommer i närheten.

Stenkastning (Ex): Vuxna bergsjättar är duktiga på att kasta stenar och erhåller en rasfördel av +1 på attackslagen när de kastar sten. En bergsjätte kan hysta iväg en bumling på 20–25 kg (Litet förmål) upp till 180 meter.

Nattsyn (Ex): En bergsjätte ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Stenfångning (Ex): En bergsjätte kan fånga in en sten som är Liten, Medelstor eller Stor (eller en annan projektil av likande form).

En gång per runda, kan en bergsjätte som just blir träffad av en slungad sten, slå ett Reflexräddningsslag för att fånga den istället som en fri (instinktiv) handling. SG är 15 för att fånga en Liten sten, 20 för en Medelstor och 25 för en Stor. (Om projektilen ger en magisk fördel på attackslagen, ökar SG i samma mängd.) Bergsjätten måste

vara beredd på och medveten om attacken för att kunna fånga stenen.

Kentaur

Stor monstrositet

Livstärningar:	4t8+8 (26 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	15 meter
Pansarklass:	14, beröring 11
Grundattackfördel:	+4
Attack:	Långsvärd +7 närstrid (2t6+6) eller sammansatt långbåge (+4 Sty-fördel) +5 avstånd (2t6+4)
Full attack:	Långsvärd +7 närstrid (2t6+6) och 2 hovar +3 närstrid (1t6+2); eller sammansatt långbåge (+4 Sty-fördel) +5 avstånd (2t6+4)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m
Räddningsslag:	Fast +3, Ref +6, Vilja +5
Grundegenskaper:	Sty 18, Hän 14, Fys 15, Int 8, Vis 13, Uts 11
Färdigheter:	Lyssna +3, Smyga +4, Upptäcka +3, Vildmarkskännedom +2
Knep:	Ducka
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis god

En kentaur är stor som en tung häst, fast mycket högre och lite tyngre. En kentaur är drygt 2 meter hög och väger runt ett ton.

Kentaurer talar Skogsspråk och Alviska.

Strid

En kentaur som använder en lans i strid gör dubbel vapenskada när han stormar, precis som en ryttare gör.

Mörkersyn (Ex): Kentaurer kan se i mörker upp till 18 meter.

Kimera

Stor magisk best

Livstärningar:	9t10+27 (76 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter, flyga 15 meter
Pansarklass:	19, beröring 10
Grundattackfördel:	+9
Attack:	Bett +12 närstrid (2t6+4)
Full attack:	Bett +12 närstrid (2t6+4) och bett +12 närstrid (1t8+4) och spetsa +12 närstrid (1t8+4) och 2 klor +10 närstrid (1t6+2)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Andedräktsvapen
Särdrag:	Mörkersyn 18m, nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +7, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 19, Hän 13, Fys 17, Int 4, Vis 13, Uts 10
Färdigheter:	Gömma sig +1, Lyssna +9, Upptäcka +9
Knep:	Hovra
Utmaningsgrad:	7
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

En kimera är omkring halvannan meter i mankhöjd, nästan 3 meter lång och väger runt två ton. En kimeras drakhuvud kan vara svart, blått, grönt, rött eller vitt.

Kimeror talar Drakspråk, men bryr sig sällan om att göra det, förutom när de försöker ställa sig in hos mäktigare varelser.

Strid

En kimera föredrar att överraska sitt byte. Den sveper ofta ner från hög höjd eller ligger gömd tills den plötsligt stormar fram. Drakhuvudet kan använda sin andedräkt istället för att bita. Flera kimeror anfaller gärna samordnat.

Andedräktsvapen (Öv): En kimeras andedräktsvapen beror på färgen på dess drakhuvud, såsom anges i tabellen nedan. Oberoende av färg, kan andedräktsvapnet användas igen först efter 1t4 rundor, gör 3t8 poäng skada och ger ett Reflexräddningsslag (SG 17) för halverad skada.

För att avgöra en kimeras huvudfärg och andedräktsvapen slumpmässigt, slå 1t10 och jämför med tabellen nedan.

1t10	Huvudfärg	Andedräktsvapen
1–2	Svart	12 meters ström av syra
3–4	Blå	12 meters ström av elektricitet
5–6	Grön	6 meters kon av frätande gas (syra)
7–8	Röd	6 meters kon av eld
9–10	Vit	6 meters kon av kyla

Mörkersyn (Ex): Kimeror kan se i mörker upp till 18 meter.

Nattsyn (Ex): En kimera ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): En kimera kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om kimeran). Inom 1 meter kan kimeran fastställa varelsens exakta position.

Hovra (knep): Kimeran kan stå helt stilla i luften när den flyger och därmed utföra en full attack hängande i luften. Om den gör detta nära markytan (inom 5 meter) och marken under består av löst material (sand, snö, lös jord, tjockt med damm eller aska), river detta upp så mycket skräp i luften inom 20 meter att sikten minskar till 6 meter och allt bortom 2 meter anses ha skyl. Formelkastande inom skräpmolnet kräver ett test av Koncentration (SG 14+formelgrad).

Färdigheter: En kimeras tre huvuden ger den en inräknad rasfördel av +2 på tester av Lyssna och Upptäcka. I områden med buskar och högt gräs erhåller kimeror en rasfördel av +4 på tester av Gömma sig.

Bärförmåga: En kimera kan bära upp till 520 kg, men dess fart minskar till 6 meter (10 meter flygande) om lasten är 175 kg eller mer.

Kobold

Koboldsoldat
Liten Humanoid

Livstärningar:	1t8 (4 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15, beröring 12
Grundattackfördel:	+1
Attack:	Spjut +1 närstrid (1t6–1) eller slunga +3 avstånd (1t3)
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m, ljuskänslighet
Räddningsslag:	Fast +2, Ref +1, Vilja –1
Grundegenskaper:	Sty 9, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +6, Hantverk (fällmakande) +2, Leta +2, Lyssna +2, Smyga +2, Yrke (gruvarbetare) +2, Upptäcka +2
Utmaningsgrad:	¼
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

Kobolder är kortväxta, reptilartade humanoider med fega och sadistiska drag.

En kobolds fjälliga hud varierar från mörkt rostbrun till en urblekt svart färg. Den har glödande röda ögon. Dess svans saknar gripförmåga. Kobolder bär trasiga och slitna kläder, oftast i rött och orange. En kobold är 60–80 cm hög och väger 15–20 kg.

Kobolder talar Drakspråket, men med röster som låter som gläfsande hundar.

De flesta kobolder man stöter på utanför deras hem är vanliga soldater. Informationen ovan är för en soldat iförd läderpansar.

Strid

Kobolder föredrar att attackera i numerärt överläge – åtminstone två mot en – eller att använda list. Om inget av detta står till buds (eller deras antal reduceras till ogynnsamma odds), tar de oftast till flykten. Dock anfaller de alltid gnomer omedelbart om de åtminstone är lika många.

De inleder gärna striden med en svärm av slungstenar och går helst inte i närkamp förrän de är säkra på att deras fiende är rejält försvagad. När de har möjlighet, ligger kobolder gärna i bakhåll och har riggat upp fällor i förväg.

Mörkersyn (Ex): Kobolder kan se i mörker upp till 18 meter.

Ljuskänslighet (Ex): Kobolder blir bländade och drabbas av en nackdel av –1 på attackslag och tester av Upptäcka och Leta i klart solljus eller när de är inom effekten av formeln *dagsljus*.

Färdigheter: Kobolder har en inräknad rasfördel av +2 på tester av Hantverk (fällmakande), Yrke (gruvarbetare) och Leta.

Kokatris

Liten magisk best

Livstärningar:	5t10 (27 lp)
Initiativ:	+3
Fart:	6 meter, flyga 18 meter
Pansarklass:	14, beröring 14
Grundattackfördel:	+5
Attack:	Bett +9 närstrid (1t4–2 plus förstening)
Specialattacker:	Förstening
Särdrag:	Mörkersyn 18m, nattsyn
Räddningsslag:	Fast +4, Ref +7, Vilja +2
Grundegenskaper:	Sty 6, Hän 17, Fys 11, Int 2, Vis 13, Uts 9
Färdigheter:	Lyssna +7, Upptäcka +7
Knep:	Ducka
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

En kokatrishanne har kam och haklapp, precis som en tupp. Honor, som är betydligt sällsyntare, skiljer sig åt i att de inte har kam och haklapp. En kokatris väger runt 12 kg.

Strid

En kokatris anfaller ilsket allt som den bedömer vara ett hot mot den själv eller dess lya. Grupper av kokatriser gör sitt bästa övermanna och förvirra sina fiender, och flyger ibland rakt in i ansiktet på motståndare (räkna som handlingen Bistå annan).

Förstening (Övf): Varelser som blir skadade av kokatrisens bett, måste klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 12) för att inte omedelbart bli förvandlade till sten. Kokatriser är själva immuna mot andra kokatrisers förstenande effekt, men påverkas normalt av förstening från andra källor.

Mörkersyn (Ex): Kokatriser kan se i mörker upp till 18 meter.

Nattsyn (Ex): En kokatris ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Krakelkompost

Stor Växt

Livstärningar:	8t8+24 (60 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	6 meter, simma 6 meter
Pansarklass:	20, beröring 9
Grundattackfördel:	+6
Attack:	Smäll +11 närstrid (2t6+5)
Full attack:	2 smällar +11 närstrid (2t6+5)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m
Specialattacker:	Förbättrat grepp, pressa samman 2t6+7
Särdrag:	Mörkersyn 18 m, immuniteter, nattsyn, eldmotstånd 10
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +2, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty 21, Hän 10, Fys 17, Int 7, Vis 10, Uts 9
Färdigheter:	Gömma sig +3, Lyssna +8, Smyga +7
Knep:	Kraftslag
Utmaningsgrad:	6
Skatter:	10% mynt; 50% varor; 50% föremål
Livsåskådning:	Vanligtvis neutral

Krakelkomposter, även kallade krakel kort och gott, ser ut att vara stora högar av ruttnande vegetation, men är i själva verket intelligenta, köttätande växter.

Ett krakels hjärna och sinnesorgan är placerade högt upp på kroppen.

Ett krakel är knappt 2 meter högt, men är nästan 2½ meter runt om ”midjan”. Det väger nästan två ton.

Strid

En krakelkompost slår och klämmer sina motståndare med två stora, armlikande lemmar.

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste kraklet träffa samma mål med båda smällarna. Det kan sedan hålla fast motståndaren med lemmarna och pressa samman honom. Det krävs ett test av Utbrytarkonst (SG 25) eller ett test av Styrka (SG 22) för att komma loss.

Pressa samman (Ex): Ett krakel gör 2t6+7 poäng skada per runda på motståndare som det håller fast i sitt grepp.

Mörkersyn (Ex): Krakel kan se i mörker upp till 18 meter.

Immuniteter (Ex): En krakelkompost får ingen skada av elektricitet. Istället erhåller den 1t4 tillfälliga poäng Fysik av varje elektricitetsattack. Den förlorar sedan 1 av dessa poäng per timma. Eftersom den är en växt är den immun mot sinnepåverkande effekter, samt gift, *sömn*, förlamning, omvandling, bedövning och tjuvhugg. Den behöver äta och andas, men inte sova.

Nattsyn (Ex): Ett krakel ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Eldmotstånd (Ex): Ett krakel är fuktigt och slemmigt och står emot eld bra. Skadan från varje eldattack mot det minskas med 10 poäng. Om resultatet skulle bli 0 eller mindre, får den ingen skada alls av eldattacken.

Färdigheter: Krakel har en inräknad rasfördel av +4 på tester av Gömma sig, Lyssna och Smyga. De erhåller en rasfördel av +12 på tester av Gömma sig i sumpmarker och skogar.

Lindorm

Stor Drake

Livstärningar:	7t12+14 (59 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	6 meter, flyga 18 meter
Pansarklass:	18, beröring 10
Grundattackfördel:	+7
Attack:	Bett +10 närstrid (2t8+4)
Full attack:	Gadd +10 närstrid (1t6+4 plus gift) och bett +8 närstrid (2t8+4) och 2 vingar +8 närstrid (1t8+2) och 2 klor +8 närstrid (2t6+4)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Gift, förbättrat grepp
Särdrag:	Mörkersyn 18m, immun mot sömn och förlamning, nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +7, Ref +6, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 19, Hän 12, Fys 15, Int 6, Vis 12, Uts 9
Färdigheter:	Gömma sig +7, Lyssna +13, Smyga +11, Upptäcka +16
Knep:	Överflygning
Utmaningsgrad:	6
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis neutral

En lindorm, en avlägsen släkting till sanna drakar, är en stor flygödla med en dödlig giftgadd längst ut på svansen.

En lindorms kropp är drygt 4 meter lång och mörkbrun till grå. Halva dess längd utgörs av svansen. Dess vingbredd är omkring 6 meter. En fullvuxen lindorm väger omkring ett ton.

Lindormar talar Drakspråket, men bryr sig oftast inte om något uttryckfullare än en högljudd väsning eller ett hotfullt morrande.

Strid

Lindormar har betydligt mer aggressivitet än intelligens. De anfaller allt i närheten som inte är uppenbart mycket starkare än de själva. En lindorm dyker gärna ner från luften, greppar en motståndare i sina klor och stinger den till döds. En lindorm kan bara attackera med klorna när den utför en överflygning.

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste lindormen träffa samma mål med båda klorna. Den kan sedan hålla fast motståndaren med klorna och göra 1t4+4 skada per runda och dessutom stinga motståndaren med gadden. Det krävs ett test av Utbrytarkonst (SG 33) eller ett test av Styrka (SG 30) för att komma loss.

Gift (Ex): Sår från lindormens gadd är förgiftade. Man måste omedelbart klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 17) för att inte förlora 2t6 Fys. 1 minut senare måste man klara ett nytt likadant räddningsslag för att inte förlora ytterliagre 2t6 Fys.

Mörkersyn (Ex): Lindormar kan se i mörker upp till 18 meter.

Immuniteter (Ex): En lindorm är immun mot *sömn* och förlamning.

Nattsyn (Ex): En lindorm ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): En lindorm kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om lindormen). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Överflygning (knep): När lindormen flyger och attackerar med en enkel attack (gadd eller bett) kan den utföra denna handling mitt under sin förflyttning, så att den kan förflytta sig, attackera och förflytta sig vidare. Den totala sträcka den kan förflytta sig ökar dock inte av detta knep.

Färdigheter: Lindormar har en inräknad rasfördel av +3 på tester av Upptäcka.

Mantikora

Stor magisk best

Livstärningar:	6t10+24 (57 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	9 meter, flyga 15 meter
Pansarklass:	17, beröring 11
Grundattackfördel:	+6
Attack:	Klo +10 närstrid (2t4+5) eller 6 spikar +8 avstånd (1t8+2)
Full attack:	2 klor +10 närstrid (2t4+5) och bett +8 närstrid (1t8+2); eller 6 spikar +8 avstånd (1t8+2)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Spikar
Särdrag:	Mörkersyn 18 m, nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +7, Vilja +3
Grundegenskaper:	Sty 20, Hän 15, Fys 19, Int 7, Vis 12, Uts 9
Färdigheter:	Lyssna +5, Upptäcka +9, Vildmarkskännedom +1
Knep:	Spåra, Överflygning
Utmaningsgrad:	5
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

En typisk mantikora är ungefär 3 meter lång och väger runt ett halvt ton. Mantikoror talar Allmänspråket.

Strid

En mantikora inleder oftast sina anfall med en svärm av spikar och går sedan in i närstrid. Utomhus använder den gärna sina kraftiga vingar till att hålla sig flygande under striden.

Spikar (Ex): Med en snärt av svansen kan mantikoran avlossa en svärm av (6 st) vassa spikar som en normal handling (slå ett attackslag för varje spik). Denna avståndsattack har en räckvidd av 54 meter och har ingen nackdel för avstånd. Alla mål måste vara inom 9 meter från varandra. Spikarna växer snabbt ut igen, men en mantikora kan bara avlossa 24 spikar under ett och samma dygn.

Mörkersyn (Ex): Mantikoror kan se i mörker upp till 18 meter.

Nattsyn (Ex): En mantikora ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): En mantikora kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om mantikoran). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Överflygning (knep): När mantikoran flyger och attackerar med en enkel attack (klo) kan den utföra denna handling mitt under sin förflyttning, så att den kan förflytta sig, attackera och förflytta sig vidare. Den totala sträcka den kan förflytta sig ökar dock inte av detta knep.

Färdigheter: Mantikoror har en inräknad rasfördel av +4 på tester av Upptäcka.

Minotaur

Stor monstrositet

Livstärningar:	6t8+12 (39 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	9 meter
Pansarklass:	14, beröring 9
Grundattackfördel:	+6
Attack:	Bredyxa +9 närstrid (3t6+6) eller spetsa +9 närstrid (1t8+4)
Full attack:	Bredyxa +9/+4 närstrid (3t6+6) och spetsa +4 närstrid (1t8+2)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m
Specialattacker:	Kraftfull stormning 4t6+6
Särdrag:	Mörkersyn 18 m, medfödd slughet, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +6, Ref +5, Vilja +5
Grundegenskaper:	Sty 19, Hän 10, Fys 15, Int 7, Vis 10, Uts 8
Färdigheter:	Kuva +2, Lyssna +7, Leta +2, Upptäcka +7
Knep:	Kraftslag, Spåra
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

En minotaur är över två meter lång och väger runt 350 kg. Den har en muskulös människokropp och en tjurs huvud.

Minotaurer talar jättespråk.

Strid

Minotaurer föredrar närstrid, där deras väldiga Styrka kommer väl till pass.

Kraftfull stormning (Ex): En minotaur inleder ofta striden med att storma mot en motståndare, med sänkt huvud för att göra maximal skada med sina mäktiga horn. Förutom de normala för- och nackdelarna med en stormning, gör denna att minotaurens hornattack (spetsa) gör 4t6+6 i skada istället för den normala 1t8+4.

Mörkersyn (Ex): Minotaurer kan se i mörker upp till 18 meter.

Medfödd slughet (Ex): Trots att minotaurer inte är speciellt intelligenta, äger de en medfödd slughet och logisk förmåga. Detta förhindrar att de någonsin går vilse och tillåter dem att spåra sina fiender (därav knepet Spåra). Dessutom kan de inte tjuvhuggas av rackare i stridens första runda.

Väderkorn (Ex): En minotaur kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är

i lovart, 5 meter om den är i lä om minotauren). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Färdigheter: Minotaurer har en inräknad rasfördel av +4 på tester av Leta, Lyssna och Upptäcka.

Mumie

Medelstor Vandöd

Livstärningar:	8t12+3 (55 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	6 meter
Pansarklass:	20, beröring 10
Grundattackfördel:	+4
Attack:	Smäll +11 närstrid (1t6+10 plus mumieröta)
Specialattacker:	Förtvivlan, mumieröta
Särdrag:	Skadereducering 5/—, mörkersyn 18 meter, vandöd (neg 16), sårbarhet mot eld
Räddningsslag:	Fast +4, Ref +2, Vilja +8
Grundegenskaper:	Sty 24, Hän 10, Fys —, Int 6, Vis 14, Uts 15
Färdigheter:	Gömma sig +7, Lyssna +8, Smyga +7, Upptäcka +8
Knep:	Vaksam, Rejäl fasthet, Tålighet
Omgivning:	Alla
Utmaningsgrad:	5
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

Mumier är bevarade kroppar som getts liv av krafter från de mörka ökengudar som helst bör förbli glömda.

De flesta mumier är 150 till 180 cm långa och väger omkring 60 kg.

Mumier kan tala Allmänspråket, men bryr sig sällan om att göra det.

Strid

Förtvivlan (Öv): Vid blotta åsynen av en mumie måste betraktaren klara ett Viljeräddningsslag (SG 16) för att inte bli förlamad av skräck i 1t4 rundor. Antingen han lyckas eller inte, kan den varelsen inte påverkas av förtvivlan från samma mumie förrän ett dygn förlupit.

Mumieröta (Öv): Detta är en övernaturlig sjukdom som börjar angripa offret efter ett dygn. Offret måste klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 16) för att inte förlora 1t6 Fys. Om han misslyckas har han insjuknat och måste klara ett nytt räddningsslag varje dygn för att inte förlora ytterligare 1t6 Fys tills han blir botad.

Till skillnad mot normala sjukdomar fortsätter mumieröta tills offret når Fysik 0 (och dör) eller botas på det vis som beskrivs nedan.

Mumieröta är egentligen en kraftfull förbannelse, inte en naturlig sjukdom. En rollfigur som försöker kasta en besvärjelse (läkning) på en varelse som drabbats av mumieröta, måste klara ett test av kastargraden (SG 20), annars har formeln ingen effekt på sjuklingen.

För att bli av med mumieröta, måste förbannelsen först brytas genom *häva förbannelse* (kräver ett test av kastargraden (SG 20) för att lyckas), varefter mumieröta beter sig som en normal sjukdom, dvs läkeformler fungerar normalt och den kan botas som vilken annan sjukdom som helst.

En insjuknad varelse som dör av mumieröta, vittrar snabbt bort till sand och damm som blåses bort av första bästa vindpust.

Skadereducering 5/—: Mumier saknar blodflöde och bekymras inte av brutna ben. Varje gång en mumie blir träffad av ett vapen, reduceras skadan som tillfogas med 5 poäng.

Mörkersyn (Ex): Mumier kan se i mörker upp till 18 meter.

Sårbarhet mot eld (Ex): En mumie är särskilt sårbar mot eld och erhåller 50% extra skada från eldattacker, antingen attacken ger ett räddningsslag eller inte, och oberoende av om det eventuella räddningsslaget lyckas eller inte.

Vandöd (Ex): Som vandöda är mumier helt immuna mot gift, *sömn*, förlamning, sjukdom, dödseffekter samt alla sinnespåverkande effekter. De kan heller inte påverkas av tjuvhugg, egenskapstappning, livstappning, egenskapsskada mot kroppsliga grundegenskaper (Styrka, Händighet, Fysik), utmattning samt effekter som ger Fasthetsräddningsslag. De behöver inte andas, äta eller sova.

Deras negativitet är 16.

Orch

Orchsoldat
Medelstor Humanoid

Livstärningar:	1t8+1 (5 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	9 meter
Pansarklass:	13, beröring 10
Grundattackfördel:	+1
Attack:	Huggare +4 närstrid (2t4+4) eller kastspjut +1 avstånd (1t6+3)
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18 m, ljuskänslighet
Räddningsslag:	Fast +3, Ref +0, Vilja –2
Grundegenskaper:	Sty 17, Hän 11, Fys 12, Int 8, Vis 7, Uts 6
Färdigheter:	Lyssna +1, Upptäcka +1
Utmaningsgrad:	½
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

En orchs hår är vanligvis svart. Den har vargliknande öron och röda ögon. Orcher föredrar livliga färger som andra skulle anse rent obehagliga, såsom blodrött, senapsgult, gulgrönt och mörkt purpur. Deras utrustning är smutsig och illa omskött. En vuxen orch är knappt två meter lång och väger lite över 100 kg. Kvinnorna är något mindre.

Språket som en orch talar varierar lite från stam till stam, men är alltid förståeligt av någon som talar Orchiska. Vissa orcher behärskar även Vättespråk och Jättespråk.

De flesta orcher man stöter på utanför deras hem är vanliga soldater. Informationen ovan är för en soldat iförd nitat läder.

Strid

Orcher är tränade på alla enkla vapen, men föredrar de som orsakar största möjliga skada på minsta möjliga tid. Många orcher som blir soldater lär sig hantera huggare eller bredyxa. De tycker om att anfalla ur bakhåll och lyder bara krigets regler (såsom att hålla en vapenvila) så länge som det passar dem.

Mörkersyn (Ex): Orcher kan se i mörker upp till 18 meter.

Ljuskänslighet (Ex): Orcher blir bländade och drabbas av en nackdel av –1 på attackslag och tester av Upptäcka och Leta i klart solljus eller när de är inom effekten av formeln *dagsljus*.

Otyg

Stort Vidunder

Livstärningar:	6t8+9 (36 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	6 meter
Pansarklass:	17, beröring 9
Grundattackfördel:	+4
Attack:	Tentakel +4 närstrid (1t6)
Full attack:	2 tentakler +4 närstrid (1t6) och bett –2 närstrid (1t4)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m (3 m med tentakler)
Specialattacker:	Pressa samman 1t6, smutsfeber, förbättrat grepp
Särdrag:	Mörkersyn 18 m, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +3, Ref +2, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 11, Hän 10, Fys 13, Int 5, Vis 12, Uts 6
Färdigheter:	Gömma sig –1, Lyssna +6, Upptäcka +6
Knep:	Tålighet
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis neutral

Ett normalt otyg har en kropp som är 2½ meter tjock och väger omkring 250 kg.

Otyg talar Allmänspråket.

Strid

Ett otyg attackerar levande varelser om det är hungrigt eller känner sig hotat. I annat fall håller det gärna sig gömt. Otyg hugger och klämmer motståndare med sina långa, vassa tentakler och släpar sedan fram dem till munnen för att tugga på dem.

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste otyget träffa med en tentakel. Det kan sedan hålla fast motståndaren med lemmarna och pressa samman honom. Det krävs ett test av Utbrytarkonst (SG 18) eller ett test av Styrka (SG 15) för att komma loss.

Pressa samman (Ex): Ett otyg gör 1t6 poäng skada per runda på motståndare som det håller fast i sitt grepp.

Smutsfeber (Ex): Detta är en sjukdom som börjar angripa offret efter 1t3 dygn. Offret måste klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 14) för att inte förlora 1t3 Hän och 1t3 Fys. Om han misslyckas har han insjuknat och måste klara ett nytt räddningsslag varje dygn för att inte förlora ytterligare 1t3 Hän och 1t3 Fys tills han klarar två räddningsslag i sträck.

Mörkersyn (Ex): Otyg kan se i mörker upp till 18 meter.

Väderkorn (Ex): Ett otyg kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om otyget). Inom 1 meter kan det fastställa varelsens exakta position.

Färdigheter: Ett otyg erhåller en rasfördel av +8 på tester av Gömma sig när den är i sin lya, på grund av att dess hudfärg smälter väl ihop med omgivningen.

Pegas

Stor magisk best

Livstärningar:	4t10+12 (34 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	18 meter, flyga 36 meter
Pansarklass:	14, beröring 11
Grundattackfördel:	+4
Attack:	Hov +7 närstrid (1t6+4)
Full attack:	2 hovar +7 närstrid (1t6+4) och bett +2 närstrid (1t3+2)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18 m, nattsyn, väderkorn, formelliknande förmågor
Räddningsslag:	Fast +7, Ref +6, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty 18, Hän 15, Fys 16, Int 10, Vis 13, Uts 13
Färdigheter:	Diplomati +3, Insikt +9, Lyssna +9, Upptäcka +8
Knep:	Överflygning
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Vanligtvis god

En pegas är en magnifik, bevingad häst som ibland ingriper på det godas sida. De är mycket uppskattade som riddjur, men är vilda och skygga varelser som inte låter sig tämjas så lätt.

En normal pegas har en mankhöjd på knappt 2 meter, väger över 700 kg och har en vingbredd på 6 meter.

Pegaser kan inte tala, men de förstår Allmänspråket.

Strid

Mörkersyn (Ex): Pegaser kan se i mörker upp till 18 meter.

Nattsyn (Ex): En pegas ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): En pegas kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om pegasen). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Formelliknande förmågor (Fo): När den vill—*upptäcka godhet* och *upptäcka ondska* inom 18 meters radie.

Överflygning (knep): När pegasen flyger och attackerar med en enkel attack (hov) kan den utföra denna handling mitt under sin förflyttning, så att den kan förflytta sig, attackera och förflytta sig vidare. Den totala sträcka den kan förflytta sig ökar dock inte av detta knep.

Färdigheter: Pegaser har en inräknad rasfördel av +4 på tester av Lyssna och Upptäcka.

Träna en pegas

Fastän de är intelligenta, behöver en pegas tränas innan den kan bära en ryttare i strid. För att kunna tränas, måste pegasen åtminstone ha en vänlig attityd gentmot tränaren (detta kan ju till exempel åstadkommas genom ett framgångsrikt test av Diplomati). Det tar sex veckor att träna en pegas och kräver att man lyckas med ett test av Hantera djur (SG 25). För att rida på en pegas behöver man en exotisk sadel. En pegas kan strida medan den bär en ryttare, men ryttaren kan inte attackera samtidigt såvida han inte klarar ett test av Rida (SG 10).

Pegasägg är värda 2000 gp styck på öppna marknaden, medan ungar är värda 3000 gp styck. Pegaser växer med samma fart som hästar. Professionella tränare tar 1000 gp för att föda upp eller träna en pegas, som sedan tjänar en icke-ond herre (eller dam) fullständigt troget hela livet.

Bärförmåga: En pegas kan bära 450 kg, men dess fart minskar till 12 meter (24 meter flygande) än lasten är 150 kg eller mer.

Rese

Stor Jätte

Livstärningar:	4t8+11 (29 lp)
Initiativ:	–1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	16, beröring 8
Grundattackfördel:	+3
Attack:	Hemskeklubba +8 närstrid (2t8+7) eller kastspjut +1 avstånd (1t8+5)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18 m, nattsyn
Räddningsslag:	Fast +6, Ref +0, Vilja +1
Grundegenskaper:	Sty 21, Hän 8, Fys 15, Int 6, Vis 10, Uts 7
Färdigheter:	Klättra +5, Lyssna +2, Upptäcka +2
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

Vuxna resar blir närmare 3 meter långa och väger drygt 300 kg. Deras hudfärg varierar från blekgul till smutsbrun. Deras kläder består av dåligt beredda hudar och skinn, vilket bidrar till deras motbjudande odör.

Resar talar Jättespråk, och de individer som har Intelligens 10 eller mer talar även Allmänspråket.

Strid

Resar föredrar numrärt överläge eller bakhåll framför en ärlig strid. De är smarta nog att använda avståndsvapen först för att mjuka upp motståndet innan de ger sig in i närstrid, men grupper av resar strider som oorganiserade individer.

Mörkersyn (Ex): Resar kan se i mörker upp till 18 meter.

Nattsyn (Ex): En rese ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Rostmonster

Medelstort Vidunder

Livstärningar:	5t8+5 (27 lp)
Initiativ:	+3
Fart:	12 meter
Pansarklass:	18, beröring 13
Grundattackfördel:	+3
Attack:	Antennberöring +3 närstrid (rost)
Full attack:	Antennberöring +3 närstrid (rost) och bett –2 närstrid (1t3)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Rost
Särdrag:	Mörkersyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +2, Ref +4, Vilja +5
Grundegenskaper:	Sty 10, Hän 17, Fys 13, Int 2, Vis 13, Uts 8
Färdigheter:	Lyssna +7, Upptäcka +7
Knep:	Spåra
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

Dessa insektsliknande varelser har en gulbrun undersida och en roströd rygg. Ett rostmonsters antenner kan, med sin blotta beröring, få metaller att rosta sönder ögonblickligen.

Ett normalt rostmonster är 1½ meter långt, 1 meter högt och väger runt 100 kg.

Strid

Ett rostmonster kan få upp vittringen på metaller upp till 30 meter bort. Så fort det fått vittring, rusar det mot metallen och försöker träffa den med sina antenner. Varelsen är obeveklig och förföljer rollfigurer långa sträckor så länge de har intakta metallföremål, men stannar oftast upp för att äta en nyrostad måltid.

Varelsen attackerar det största metallföremålet det hittar, först pansar, sedan sköldar och mindre föremål. Det föredrar järnhaltiga material (järn och stål) framför ädla metaller (platina, guld och silver), men äter även dem om det får tillfälle.

Rost (Ex): Ett rostmonster som lyckas med en beröringsattack med sina antenner, får den berörda metallen att korrodera, falla sönder och bli oanvändbar ögonblickligen. Trots varelsens namn, gäller detta alla slags metaller och inte bara järn. En enda beröring kan förstöra upp till 27 kubikmeter (3×3×3 meter) metall på ett ögonblick. Magiskt pansar och magiska vapen, samt andra magiska föremål gjorda av metall, måste klara ett Reflexräddningsslag (SG 17) för att inte förstöras. Räddningsslagets SG är baserat på Fysik och räknar in en rasfördel +4.

Ett metallvapen som gör skada på ett rostmonster korroderar omedelbart. Vapen av trä, sten eller andra icke-metalliska material påverkas förstås inte.

Mörkersyn (Ex): Rostmonster kan se i mörker upp till 18 meter.

Väderkorn (Ex): Ett rostmonster kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om rostmonstret). Inom 1 meter kan det fastställa varelsens exakta position.

Skelett

Medelstor Vandöd

Livstärningar:	1t12 (6 lp)
Initiativ:	+5
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15, beröring 11
Grundattackfördel:	+0
Attack:	Kroksvärd +1 närstrid (1t6+1)
Specialattacker: —	—
Särdrag:	Skadereducering 5/krossvapen, mörkersyn 18 meter, immun mot kyla, vandöd (neg 2)
Räddningsslag:	Fast +0, Ref +1, Vilja +2
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 13, Fys —, Int —, Vis 10, Uts 1
Utmaningsgrad:	1/3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid ond

Skelett är de dödas animerade ben. Hjärndöda robotar som lyder sina onda herrars befallningar.

Ett skelett är sällan klädd i mer än de ruttnande klädesplagg som det bar när kroppen dog.

Strid

Ett skelett gör endast vad det blir tillsagt att göra. Det kan inte dra egna slutsatser och agerar aldrig på egen hand. På grund av denna begränsning, måste dess instruktioner alltid vara väldigt enkla. Ett skelett strider tills det blivit förstört.

Skadereducering 5/krossvapen: Skelett saknar hud, muskler, blodomlopp och inre organ. Varje gång ett skelett blir träffat av ett stick- eller huggvapen, reduceras skadan som tillfogas med 5 poäng. Endast krossvapen kan tillfoga det full skada.

Mörkersyn (Ex): Skelett kan se i mörker upp till 18 meter.

Immun mot kyla (Ex): Skelett påverkas inte av köld.

Vandöd (Ex): Som vandöda är skelett helt immuna mot gift, *sömn*, förlamning, sjukdom, dödseffekter samt alla sinnespåverkande effekter. De kan heller inte påverkas av tjuvhugg, egenskapstappning, livstappning, egenskapsskada mot kroppsliga grundegenskaper (Styrka, Händighet, Fysik), utmattning samt effekter som ger Fasthetsräddningsslag. De behöver inte andas, äta eller sova. Deras negativitet är 2.

Skugga

Medelstor vandöd

Livstärningar:	3t12 (19 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	Flyga 12 meter
Pansarklass:	13, beröring 13
Grundattackfördel:	+1
Attack:	Okroppslig beröring +3 närstrid (1t6 Sty)
Specialattacker:	Skapa avkomma, styrkeskada
Särdrag:	Mörkersyn 18 meter, vandöd (neg 10), okroppslig
Räddningsslag:	Fast +1, Ref +3, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty —, Hän 14, Fys —, Int 6, Vis 12, Uts 13
Färdigheter:	Gömma sig +8, Lyssna +7, Leta +4, Upptäcka +7
Knep:	Ducka
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid ond

En skugga kan vara svår att se på mörka platser, men den syns tydligt i stark belysning.

En skugga är 1½ till 2 meter hög och helt viktlös. Skuggor kan inte tala.

Strid

Skuggor lurar på mörka platser, där de väntar på att byte skall passera.

Styrkeskada (Öv): En skuggas beröring ger en levande motståndare 1t6 poäng skada i Styrkan. En varelse som reduceras till Styrka 0 av en skugga, dör. Detta är en effekt av negativ livskraft.

Skapa avkomma (Öv): Varje humanoid som reduceras till Styrka 0 av en skugga blir själv till en skugga under sin dråpares kontroll efter 1t4 rundor.

Mörkersyn (Ex): Skuggor kan se i mörker upp till 18 meter.

Vandöd (Ex): Som vandöda är skuggor helt immuna mot gift, *sömn*, förlamning, sjukdom, dödseffekter samt alla sinnespåverkande effekter. De kan heller inte påverkas av tjuvhugg, egenskapstappning, livstappning, egenskapsskada mot kroppsliga grundegenskaper (Styrka, Händighet, Fysik), utmattning samt effekter som ger Fasthetsräddningsslag. De behöver inte andas, äta eller sova. Deras negativitet är 10.

Okroppslig (Ex): Eftersom en skugga inte har någon kropp kan den passera genom dörrar och väggar som inte är tjockare än 1 meter. Dess beröring stoppas inte av pansar, sköldar eller hårdhud, så dessa typer av fördelar på PK räknas inte mot dess attack, såvida de inte uppkommer av något slags kraftfält.

Färdigheter: Skuggor har en inräknad rasfördel av +2 på tester av Lyssna och Upptäcka och en inräknad rasfördel av +4 på tester av Leta. En skugga erhåller en rasfördel av +4 på tester av Gömma sig på svagt upplysta platser. På klart upplysta platser drabbas den av en nackdel av –4 på tester av Gömma sig.

Strigel

Pytteliten Magisk best

Livstärningar:	1t10 (5 lp)
Initiativ:	+4
Fart:	3 meter, flyga 12 meter
Pansarklass:	16, beröring 16
Grundattackfördel:	+1
Attack:	Beröring +7 närstrid (sätta sig fast)
Utrymme/Räckvidd:	½m/0m
Specialattacker:	Sätta sig fast, blodsugare
Särdrag:	Mörkersyn 18m, nattsyn
Räddningsslag:	Fast +2, Ref +6, Vilja +1
Grundegenskaper:	Sty 3, Hän 19, Fys 10, Int 1, Vis 12, Uts 6
Färdigheter:	Gömma sig +14, Lyssna +4, Upptäcka +4
Utmaningsgrad:	½
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

En strigel varierar i färgsättning från roströd till rödbrun, men alltid med en smutsgul undersida. Dess vassa, utsticksnabel är rosa vid spetsen, men bleknar till grå vid roten.

En strigels kropp är bara en kvarts meter lång, men dess vingbredd är en dryg halvmeter. Det väger runt ett halvt kilo.

Strid

En strigel attackerar genom att landa på målet, hitta en oskyddad punkt och sticka in sin sugsnabel i offrets kropp. Detta är en beröringsattack och kan bara användas mot varelser av Liten eller större storlek.

Sätta sig fast (Ex): Om en strigel träffar med sin beröringsattack, använder den sina små klor till att sätta sig fast i offrets kropp. Strigeln tappar sin Hän-fördel på PK och sjunker till PK 12, men håller sig envist fast.

En fastsatt strigel kan attackeras med ett vapen. För att dra loss en fastsatt strigel, måste man lyckas med ett test av Styrka (SG 10).

Blodsugare (Ex): En strigel suger blod, vilket ger 1t4 poäng skada i Fysik varje runda som strigeln börjar sitt drag fastsatt på sitt offer. Så fort den har gjort 4 poäng Fysikskada, tar den sig loss och flyger bort för att smälta maten. Om dess offer dör innan den tillfredställt sin aptit, tar den sig loss och söker ett nytt offer.

Mörkersyn (Ex): Striglar kan se i mörker upp till 18 meter.

Nattsyn (Ex): En strigel ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Troll

Stor Jätte

Livstärningar:	6t8+36 (63 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	9 meter
Pansarklass:	16, beröring 11
Grundattackfördel:	+4
Attack:	Klo +9 närstrid (1t6+6)
Full attack:	2 klor +9 närstrid (1t6+6) och bett +4 närstrid (1t6+3)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m
Specialattacker:	Slita 2t6+9
Särdrag:	Mörkersyn 18m, nattsyn, självläkning 5, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +11, Ref +4, Vilja +3
Grundegenskaper:	Sty 23, Hän 14, Fys 23, Int 6, Vis 9, Uts 6
Färdigheter:	Lyssna +5, Upptäcka +6
Knep:	Spåra
Utmaningsgrad:	5
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

Troll går upprätt men starkt hukande och med armarna dinglande fritt. Deras gång är lufsande och när de springer släpar armarna ofta utmed marken. Trots dessa tecken på klumpighet är troll faktiskt väldigt rörliga och spänstiga.

Ett normalt vuxet troll är nästan 3 meter långt och väger 250 kg. Kvinnorna är något större än männen. Ett trolls läderartade hud är mossgrön, fläckig grågrön eller smutsgrå. Dess hår är vanligtvis svartgrönt eller stålgrått.

Troll talar jättespråk.

Strid

Troll fruktar inte döden: de kastar sig in i strid utan minsta tvekan, och slår vilt mot den som står närmast. Till och med när de ställs inför eld, försöker de komma runt elden för att anfalla.

Slita (Ex): Om ett troll träffar med båda sina klor, håller det fast i motståndarens kropp och sliter sönder den. Denna attack ger automatiskt 2t6+9 poäng skada.

Mörkersyn (Ex): Troll kan se i mörker upp till 18 meter.

Nattsyn (Ex): Ett troll ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Självläkning (Ex): Eld och syra ger normal skada på ett troll. Alla andra typer av attacker ger endast tillfällig skada som trollet läker med 5 poäng i början av varje drag. Om ett troll förlorar en lem eller annan kroppsdel, växer den förlorade delen ut på 3t6 minuter. Varelsen kan också sätta tillbaka den avhuggna delen bara genom att hålla den mot den plats den satt på.

Väderkorn (Ex): Ett troll kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om trollet). Inom 1 meter kan det fastställa varelsens exakta position.

Ugglebjörn

Stor magisk best

Livstärningar:	5t10+25 (52 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15, beröring 10
Grundattackfördel:	+5
Attack:	Klo +9 närstrid (1t6+5)
Full attack:	2 klor +9 närstrid (1t6+5) och bett +4 närstrid (1t8+2)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Förbättrat grepp
Särdrag:	Väderkorn
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +5, Vilja +2
Grundegenskaper:	Sty 21, Hän 12, Fys 21, Int 2, Vis 12, Uts 10
Färdigheter:	Lyssna +8, Upptäcka +8
Knep:	Spåra
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

En ugglebjörns päls varierar i färg från brunsvart till gulbrun. Dess näbb är oftast en matt, benvit färg. En fullvuxen hanne kan bli 2½ meter hög och väga över 700 kg. Äventyrare som har stött på dessa varelser berättar ofta om det djuriska vansinne som de skymtat i dess rödsprängda ögon.

Strid

Ugglebjörn attackerar allt byte—alla varelser större än en mus—vid blotta åsynen, och strider alltid till sista andetaget. De går lös på motståndaren med klor och bett och försöker få grepp om bytet för att slita det i stycken.

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste ugglebjörnen träffa med en klo. Den kan sedan hålla fast motståndaren med klon och göra 1t4+5 skada per runda. Det krävs ett test av Utbrytarkonst (SG 24) eller ett test av Styrka (SG 21) för att komma loss.

Väderkorn (Ex): En ugglebjörn kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om ugglebjörnen). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Umbraklump

Stort Vidunder

Livstärningar:	8t8+35 (71 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	6 meter, gräva 6 meter
Pansarklass:	18, beröring 10
Grundattackfördel:	+6
Attack:	Klo +11 närstrid (2t4+6)
Full attack:	2 klor +11 närstrid (2t4+6) och bett +9 närstrid (2t8+3)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m
Specialattacker:	Förvirrande blick
Särdrag:	Mörkersyn 18 m, Vibrakänsla 18 m
Räddningsslag:	Fast +8, Ref +3, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 23, Hän 13, Fys 19, Int 11, Vis 11, Uts 13
Färdigheter:	Klättra +12, Hoppa +5, Lyssna +11
Utmaningsgrad:	7
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

Dessa groteska, underjordiska vidunder är omkring 2½ meter långa och väger upp till ett halvt ton. De har fyra ögon, kraftiga mandiblar och grova, rakbladsvassa klor som kan skära genom massiv sten. En umbraklump kan ta sig genom solitt berg med en fart av 1 meter (den lämnar bara en farbar tunnel efter sig om den själv vill).

Umbraklumpar talar Jordiska.

Strid

Umbraklumpar attackerar gärna med sina enorma klor som med lätthet kan sprätta den hårdaste rustning. De är dock intelligenta och kan gärna ta till list om de stöter på övermäktigt motstånd.

Förvirrande blick (Öv): Denna ständigt aktiva förmåga får den som inte klarar ett Viljeräddningsslag (SG 15) att bli totalt förvirrad. Han står stilla och babblar osammanhängande i 8 rundor.

Mörkersyn (Ex): Umbraklumpar kan se i mörker upp till 18 meter.

Vibrakänsla (Ex): Umbraklumpar är känsliga för vibrationer i marken och kan lokalisera alla varelser som befinner sig i kontakt med marken.

Varulv

Medelstor Humanoid

	Mänsklig form	Vargform	Hybridform
Livstärningar:	1t8+1 plus 2t8+6 (20 lp)	1t8+1 plus 2t8+6 (20 lp)	1t8+1 plus 2t8+6 (20 lp)
Initiativ:	+4	+6	+6
Fart:	9 meter	15 meter	9 meter
Pansarklass:	17, beröring 10	16, beröring 12	16, beröring 12
Grundattackfördel:	+2	+2	+2
Attack:	Långsvärd +3 närstrid (1t8) eller lätt armborst +2 avstånd (1t8)	Bett +5 närstrid (1t6+3)	Klo +4 närstrid (1t4+2)
Full attack:	Långsvärd +3 närstrid (1t8) eller lätt armborst +2 avstånd (1t8)	Bett +5 närstrid (1t6+3)	2 klor +4 närstrid (1t4+2) och bett +0 närstrid (1t6+1)
Specialattacker:	—	Lykantropi, fällning	Lykantropi
Särdrag:	Alternativ form, nattsyn, väderkorn, vargförståelse	Alternativ form, skade-reducering 10/silver, nattsyn, väderkorn, vargförståelse	Alternativ form, skade-reducering 10/silver, nattsyn, väderkorn, vargförståelse
Räddningsslag:	Fast +6, Ref +3, Vilja +2	Fast +8, Ref +5, Vilja +2	Fast +8, Ref +5, Vilja +2
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 11, Fys 12, Int 10, Vis 11, Uts 8	Sty 15, Hän 15, Fys 16, Int 10, Vis 11, Uts 8	Sty 15, Hän 15, Fys 16, Int 10, Vis 11, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +1, Hantera djur +1, Lyssna +1, Smyga +2, Upptäcka +1, Vildmarkskännedom +2	Gömma sig +1, Hantera djur +6, Lyssna +1, Smyga +6, Upptäcka +1, Vildmarkskännedom +2	Gömma sig +1, Hantera djur +6, Lyssna +1, Smyga +6, Upptäcka +1, Vildmarkskännedom +2
Knep:	Spåra	(samma som mänsklig form)	(samma som mänsklig form)
Utmaningsgrad:	3	3	3
Skatter:	Standard	Standard	Standard
Livsåskådning:	Alltid ond	Alltid ond	Alltid ond

Varulvar i mänsklig form har inga speciella kännetecken, även om legenderna talar om sammanväxta ögonbryn.

Varulven som presenteras här är baserad på en människosoldat med följande grundegenskaper: Sty 13, Hän 11, Fys 12, Int 10, Vis 9, Uts 8.

Strid

I vargform kan en varulv fälla motståndare precis som en hemskevarg kan. En varulv i hybridform låter oftast bli vapenattacker, men kan använda vapen och bitas som andraattack.

Lykantropi (Öv): En humanoid som blir träffad av bettet från en varulv i vargform eller hybridform, måste lyckas med ett Fasthetsräddningsslag (SG 15) för att inte smittas och själv bli varulv vid nästa fullmåne.

Fällning (Ex): En varulv i vargform som träffar med sitt bett kan fälla sin motståndare. Man måste klara ett test av Styrka eller Händighet – man väljer själv vilken egenskap man vill testa – (SG 12) för att inte falla till marken och förlora sitt nästa drag för att man måste kravla sig upp på fötter igen.

Alternativ form (Öv): En varulv kan anta en upprätt-stående hybridform eller ren vargform.

Skadereducering 10/Silver: Varje gång en varulv blir träffad av ett vapen som inte är av silver, reduceras skadan som tillfogas med 10 poäng. Endast silvervapen kan tillfoga den full skada.

Nattsyn (Ex): En varulv ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Väderkorn (Ex): En varulv kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om varulven). Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Vargförståelse (Ex): En varulv kan kommunicera med vargar och hemskevargar, och erhåller en rasfördel av +4 på Utstrålningsbaserade tester mot dem.

Färdigheter: En varulv i hybridform eller vargform erhåller en rasfördel av +4 på tester av Vildmarks-kännedom när den spårar efter vittringen.

Villobest

Stor magisk best

Livstärningar:	6t10+18 (51 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	12 meter
Pansarklass:	16, beröring 11
Grundattackfördel:	+6
Attack:	Tentakel +9 närstrid (1t6+4)
Full attack:	2 tentakler +9 närstrid (1t6+4) och bett +4 närstrid (1t8+2)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m (2 m med tentakler)
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18 m, villobild, nattsyn, motstånd mot målformler
Räddningsslag:	Fast +8, Ref +7, Vilja +3
Grundegenskaper:	Sty 18, Hän 15, Fys 16, Int 5, Vis 12, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +10, Lyssna +5, Smyga +7, Upptäcka +5
Knep:	Ducka
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	10% mynt; 50% varor; 50% föremål
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

Denna blodtörstiga best ser ut som en svart panter med två långa tentakler som växer ut från skuldrorna. Tentaklerna slutar med skarpa kanter som sliter sönder fiender.

Strid

En villobest attackerar med sina långa, rakbaldsvassa tentakler och biter de motståndare som försöker komma nära den.

Mörkersyn (Ex): Villobestar kan se i mörker upp till 18 meter.

Villobild (Övf): En villobest tycks befinna sig en halvmeter bort från sin verkliga position. Varelsens motståndare drabbas därför av 50% misschans även om attackslaget visar att attacken träffar precis där han siktat. Slå t% för varje attack som verkar träffa. Ett resultat på 01–50 betyder att besten inte befann sig där den tycktes vara och attacken missade.

Nattsyn (Ex): En villobest ser dubbelt så bra som en människa i svag belysning.

Motstånd mot målformler (Övf): En villobest har en motståndsfördel av +2 på räddningsslagen mot formler som är målriktade och som inte använder en beröringsattack på avstånd för att träffa sitt mål. Eftersom besten inte befinner sig exakt där formelkastaren tror att den är, blir det svårare att rikta in formeln korrekt mot målet och därmed lättare att klara räddningsslaget mot den.

Färdigheter: En villobest har en inräknad rasfördel av +8 på tester av Gömma sig, tack vare sin villoförmåga.

Vålnad

Medelstor vandöd

Livstärningar:	5t12 (32 lp)
Initiativ:	+7
Fart:	Flyga 18 meter (god)
Pansarklass:	15, beröring 15
Grundattackfördel:	+2
Attack:	Okroppslig beröring +5 närstrid (1t4 plus 1t6 Fysiktappning)
Specialattacker:	Fysiktappning, skapa avkomma
Särdrag:	Mörkersyn 18 m, vandöd (neg 14), okroppslig, onaturlig aura, kraftlös i dagsljus
Räddningsslag:	Fast +1, Ref +4, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty —, Hän 16, Fys —, Int 14, Vis 14, Uts 15
Färdigheter:	Diplomati +6, Gömma sig +11, Kuva +10, Lyssna +12, Leta +10, Insikt +8, Upptäcka +12, Vildmarkskännedom +2 (+4 på att följa spår)
Knep:	Strid i blindo, Stridsreflexer
Utmaningsgrad:	5
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid ond

Vålnader är okroppsliga varelser födda ur ondska och mörker. I vissa fall kan siluetten av en vålnad förefalla klädd i rustning eller försedd med vapen. Detta utseende påverkar dock inte varelsens PK eller stridsförmåga, utan avspeglar bara det utseende den hade i livet.

En vålnad är stor som en människa och efter som den är okroppslig är den helt viktlös.

Vålnader talar Allmänspråket och Infernaliska.

Strid

En vålnad har följande specialförmågor:

Fysiktappning (Övf): Levande varelser som träffas av vålnadens okroppsliga beröringsattack måste klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 14) för att inte förlora 1t6 poäng Fysik permanent. För varje sådan attack som lyckas erhåller vålnaden 5 tillfälliga livspoäng.

Skapa avkomma (Övf): Varje humanoid som dödas av en vålnad blir till en vålnad inom 1t4 rundor. Dess kropp förblir intakt och stilla, men dess ande slits loss från kroppen och förvandlas. Avkomman står under kontroll av den vålnad som skapade den och dess slaveri varar tills vålnaden förintas. Den behåller inga av de förmågor den hade i livet.

Mörkersyn (Ex): Vålnader kan se i mörker upp till 18 meter.

Kraftlös i dagsljus (Ex): Vålnader blir fullständigt kraftlösa i naturligt solljus (däremot inte i ljus från formeln *dagsljus*) och flyr från det.

Vandöd (Ex): Som vandöda är vålnader helt immuna mot gift, *sömn*, förlamning, sjukdom, dödseffekter samt alla sinnespåverkande effekter. De kan heller inte påverkas av tjuvhugg, egenskapstappning, livstappning, egenskapsskada mot kroppsliga grundegenskaper (Styrka, Händighet, Fysik), utmattning samt effekter som ger Fasthetsräddningsslag. De behöver inte andas, äta eller sova. Deras negativitet är 14.

Okroppslig (Ex): Eftersom en vålnad inte har någon kropp kan den passera genom dörrar och väggar som inte är tjockare än 1 meter. Dess beröring stoppas inte av pansar, sköldar eller hårdhud, så dessa typer av fördelar på PK räknas inte mot dess attack, såvida de inte uppkommer av något slags kraftfält.

Onaturlig aura (Övf): Alla djur, både vilda och tama, kan känna en vålnads onaturliga närvaro upp till 9 meter bort. De kommer aldrig att närma sig mer än så, och blir panikslagna om de tvingas närmare. De förblir panikslagna så länge som de förblir inom det avståndet.

Vätte

Vättesoldat
Liten Humanoid

Livstärningar:	1t8+1 (5 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15, beröring 12
Grundattackfördel:	+1
Attack:	Morgonstjärna +2 närstrid (1t6) eller kastspjut +3 avstånd (1t4)
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m
Räddningsslag:	Fast +3, Ref +1, Vilja –1
Grundegenskaper:	Sty 11, Hän 13, Fys 12, Int 10, Vis 9, Uts 6
Färdigheter:	Gömma sig +5, Lyssna +2, Rida +4, Smyga +5, Upptäcka +2
Utmaningsgrad:	1/3
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis ond

En vätte är 90–110 cm hög och väger 20–25 kg. Dess ögon är vanligtvis matta och glasartade och varierar i färg från röd till blekgul. En vättes hudfärg varierar från blekgul över orange till mörkröd. Vanligtvis har alla medlemmar i en stam samma hudfärg. Vättar bär kläder av mörkt läder och föredrar entoniga, smutsiga färger.

Vättar talar Vättespråket. De med Intelligens 12 eller mer talar även Allmänspråket.

De flesta vättar man stöter på utanför deras hem är vanliga soldater. Informationen ovan är för en soldat iförd läderpansar och en lätt sköld.

Strid

Åratal av trakasserier från större och starkare varelser har lärt vättar att utnyttja de få fördelar de har: antal och ondskefull påhittighet. Begreppet ärlig strid saknar helt mening i deras samhälle. De föredrar bakhåll, överlägset antal, fula trick och alla andra övertag de kan få till.

Vättar har dålig uppfattning och strategi och är fega till naturen. De tenderar att fly så snart striden går dem emot. Med rätt ledning och övervakning kan de dock utföra även hyfsat komplexa planer och deras stora antal kan ge dem ett dödligt övertag.

Mörkersyn (Ex): Vättar kan se i mörker upp till 18 meter.

Färdigheter: Vättar har en inräknad rasfördel av +4 på tester av Rida och Smyga.

Zombie

Medelstor Vandöd

Livstärningar:	2t12+3 (16 lp)
Initiativ:	–1
Fart:	9 meter (kan inte springa)
Pansarklass:	11, beröring 9
Grundattackfördel:	+1
Attack:	Smäll +2 närstrid (1t6+1)
Specialattacker:	—
Särdrag:	Endast reducerade drag, skadereducering 5/huggvapen, mörkersyn 18 m, vandöd (neg 4)
Räddningsslag:	Fast +0, Ref –1, Vilja +3
Grundegenskaper:	Sty 12, Hän 8, Fys —, Int —, Vis 10, Uts 1
Färdigheter:	—
Utmaningsgrad:	½
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid ond

Zombier är lik som animerats av mörk och ondskefull magi.

Strid

Eftersom den helt saknar intelligens, måste instruktionerna som ges till en zombie vara mycket enkla.

Endast reducerade drag (Ex): Zombier reagerar långsamt och kan bara utföra reducerade drag varje runda. De kan bara förflytta eller attackera i samma runda. Däremot kn de utföra en förkortad form av stormning som bara tillåter dem att förflytta sig med enkel fart (men i övrigt som en normal stormning).

Skadereducering 5/huggvapen: Zombier saknar blodflöde och bekymras inte av brutna ben. Varje gång en zombie blir träffad av ett stick- eller krossvapen, reduceras skadan som tillfogas med 5 poäng. Endast huggvapen kan tillfoga den full skada.

Mörkersyn (Ex): Zombier kan se i mörker upp till 18 meter.

Vandöd (Ex): Som vandöda är zombier helt immuna mot gift, *sömn*, förlamning, bedövning, sjukdom, dödseffekter samt alla sinnespåverkande effekter. De kan heller inte påverkas av tjuvhugg, egenskapstappning, livstappning, egenskapsskada mot kroppsliga grundegenskaper (Styrka, Händighet, Fysik), utmattning samt effekter som ger Fasthetsräddningsslag. De behöver inte andas, äta eller sova. Deras negativitet är 4.

Ödlefolk

Medelstor Humanoid

Livstärningar:	2t8+2 (11 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	9 meter
Pansarklass:	17, beröring 10
Grundattackfördel:	+1
Attack:	Klubba +2 närstrid (1t6+1) eller kastspjut +1 avstånd (1t6+1)
Specialattacker:	—
Särdrag:	Hålla andan
Räddningsslag:	Fast +1, Ref +3, Vilja +0
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 10, Fys 13, Int 9, Vis 10, Uts 10
Färdigheter:	Balans +4, Hoppa +5, Simma +2
Utmaningsgrad:	1
Skatter:	50% mynt; 50% varor; 50% föremål
Livsåskådning:	Vanligtvis neutral

En ödleman är vanligtvis runt 2 meter lång med gröna, grå eller bruna fjäll. Dess svans används för balansen och är drygt meterlång. En ödleman väger 100–120 kg.

Ödlefolk talar Drakspråket.

Strid

Ödlefolk strider som oorganiserade individer. De föredrar frontalangrepp och massanfall, och passar gärna på att driva ner sina fiender i vatten, där de ju har en avsevärd fördel. Om de är underlägsna i antal eller om deras territorium invaderas, placerar de ut snaror, planerar bakhåll och utför räder för att skära av fiendens försörjning. Avancerade stammar har mer sofistikerad taktik och har bättre fällor och bakhåll.

Hålla andan: Ödlefolk kan hålla andan i det antal rundor som motsvarar fyra gånger deras Fysik utan att komma upp till ytan och hämta luft.

Färdigheter: På grund av sin svans har ödlefolk en inräknad rasfördel av +4 på tester av Hoppa, Simma och Balansera.

Kapitel 4: Skatter

När rollfigurerna hittar skatter, kan spelledaren slå fram på slumptabellerna nedan vad de hittar. Han kan givetvis slå fram skatterna i förväg eller helt enkelt välja ut vilka skatter han vill skall finnas.

En del skatter består enbart av mynt, smycken och ädla stenar, men ibland kan det även finnas alldagliga eller magiska föremål. Om föremålet har ett angivet pris, kan det även köpas för det priset hos en välsorterad handlare.

Slumptabell för skatter

Grad	t%	Mynt	t%	Varor	t%	Föremål
1:a	01–14	—	01–90	—	01–71	—
	15–29	1t6×1000 kp	91–95	1 ädelsten	72–95	1 alldagligt
	30–52	1t8×100 sp	96–00	1 smycke	96–00	1 magiskt
	53–00	2t8×10 gp				
2:a	01–13	—	01–81	—	01–49	—
	14–23	1t10×1000 kp	82–95	1t3 ädelstenar	50–85	1 alldagligt
	24–43	2t10×100 sp	96–00	1t3 smycken	86–00	1 magiskt
	44–00	4t10×10 gp				
3:e	01–11	—	01–77	—	01–49	—
	12–21	2t10×1000 kp	78–95	1t3 ädelstenar	50–79	1t3 alldagliga
	22–41	4t8×100 sp	96–00	1t3 smycken	80–00	1 magiskt
	42–00	1t4×100 gp				
4:e	01–11	—	01–70	—	01–42	—
	12–21	3t10×1000 kp	71–95	1t4 ädelstenar	43–62	1t4 alldagliga
	22–41	4t12×1000 sp	96–00	1t3 smycken	63–00	1 magiskt
	42–00	1t6×100 gp				
5:e	01–10	—	01–60	—	01–57	—
	11–19	1t4×10000 kp	61–95	1t4 ädelstenar	58–67	1t4 alldagliga
	20–38	1t6×1000 sp	96–00	1t4 smycken	68–00	1t3 magiska
	39–00	1t8×100 gp				
6:e	01–10	—	01–56	—	01–54	—
	11–18	1t6×10000 kp	57–92	1t4 ädelstenar	55–59	1t4 alldagliga
	19–37	1t8×1000 sp	93–00	1t4 smycken	60–00	1t3 magiska
	38–00	1t10×100 gp				

Slumptabell för smycken

t%	Värde	Exempel på smycke
01–10	50 gp	Silverfat, elfenbensstatyett, guldlänk
11–25	100 gp	Klädesplagg med guldbrodyr, mask av sammet klädd med citriner, silverbägare dekorerad med lapis lasuli
26–40	350 gp	Stor och vacker gobeläng, mässingskrus med jadeinläggningar
41–50	500 gp	Silverkam med månstenar, svärdsskida belagd med silver och dekorerad med gagater.
51–60	700 gp	Snidad harpa med elfenbensinläggningar och dekorerad med zirkoner, massiv guldstatyett
61–70	1000 gp	Guldkam snidad till en drake med granat som öga, karaffkork av guld och topas, ceremonidolk av vitguld försedd med rubin.
71–80	1400 gp	Ögonlapp utsmyckad med ett öga av safirer och månstenar, eldopal i ändan på en halskedja av guld, tavla med gammalt mästerverk
81–85	1800 gp	Broderad mantel av siden och sammet översållad av månstenar, safir i ändan på en halskedja av guld
86–90	2500 gp	Broderad och juvelbesatt handske, fotkedja med ädelstenar, speldosa av guld
91–95	3500 gp	Guldtiara med fyra akvamariner, pärlhalsband
96–99	5000 gp	Juvelbesatt guldkrona, ring av vitguld med safirer
00	7000 gp	Guldring med rubiner, guldbägare med smaragder

Slumptabell för ädelstenar

t%	Värde	Exempel på ädelsten
01–25	10 gp	Agat, hematit, lapis lasuli, turkos, pärla
25–50	50 gp	Citrin, månsten, onyx, bergkristall, rosenkvarts, zircon
51–70	100 gp	Bärnsten, ametist, beryll, korall, jade, gagat, granat, pärla, spinell, turmalin
71–90	500 gp	Alexandrit, akvamarin, svart pärla, spinell, topas
91–99	1000 gp	Smaragd, opal, safir, korund, stjärnsafir, rubin
00	5000 gp	Smaragd, diamant, jacint

Slumptabell för alldagliga föremål

t%	Typ av föremål
01–17	Alkemiska föremål (slå på Slumptabellen för alkemi)
18–34	Utrustning (slå på Slumptabellen för utrustning)
35–67	Pansar (slå på Slumptabellen för pansar)
68–90	Mästerligt närstridsvapen (slå på Slumptabellen för närstridsvapen)
91–00	Mästerligt avståndsvapen (slå på Slumptabellen för avståndsvapen)

Slumptabell för alkemi

t%	Utrustning
01–18	Syra, 2t4 flaskor (10 gp vardera)
19–36	Alkemisteld, 1t4 flaskor (20 gp vardera)
37–56	Motgift, 1t4 vialer (50 gp vardera)
57–74	Vigvatten, 1t4 flaskor (25 gp vardera)
75–92	Rökpinnar, 1t4 stycken (20 gp vardera)
93–00	Solkäppar, 2t4 stycken (2 gp vardera)

Slumptabell för utrustning

t%	Utrustning
01–06	Kedja, 3 meter (30 gp)
07–12	Kofot (2 gp)
13–22	Lykta, strålkastare (12 gp)
23–28	Rep, silke, 15 meter (10 gp)
29–34	Ryggsäck, tom (2 gp)
35–40	Stålspegel, liten (10 gp)
41–50	Förklädnadsutrustning (50 gp)
51–64	Förstoringsglas (100 gp)
65–72	Helig symbol, silver (25 gp)
73–82	Inbrottsverktyg (30 gp)
83–92	Klätterutrustning (80 gp)
93–00	Timglas (25 gp)

Slumptabell för pansar

t%	Pansar (t%: 01-10 = Litet, 11-00 = Medelstort)
01–14	Mästerligt nitat läder
15–21	Fjällpansar
22–30	Ringpansar
31–39	Bandpansar
40–61	Halvrustning
62–90	Rustning
91–96	Mästerlig lätt sköld
97–00	Mästerlig tung sköld

Slumptabell för närstridsvapen

t%	Vapen (t%: 01-10 = Litet, 11-00 = Medelstort)
01–06	Dolk
07–12	Lätt stridsklubba
13–18	Tung stridsklubba
19–24	Kortspjut
25–28	Spjut
29–30	Kastyxa
31–37	Kortsvärd
38–39	Stridsyxa
40–41	Lätt stridsslaga
42–56	Långsvärd
57–62	Värja
63–64	Krigshammare
65–74	Dvärgayxa
75–85	Bredyxa
86–88	Tung stridsslaga
89–98	Slagsvärd
99–00	Hillebard

Slumptabell för avståndsvapen

t%	Vapen (t%: 01-10 = Litet, 11-00 = Medelstort)
01–25	Långbåge
26–38	Kortbåge
39–47	20 pilar (till långbåge och kortbåge)
48–72	Armborst
73–85	10 lod (till armborst)
86–95	Slunga
96–00	10 kulor (till slunga)

Slumptabell för magiska föremål

t%	Magiskt föremål
01–04	Magiskt närstridsvapen (slå på Slumptabellen för närstridsvapen)
05	Magiskt avståndsvapen (slå på Slumptabellen för avståndsvapen)
06–09	Magiskt pansar (slå på Slumptabellen för pansar)
10–44	Elixir (slå på Slumptabellen för elixir)
45–69	Trolleripergament (slå på Slumptabellen för trolleripergament)
70–79	Teurgipergament (slå på Slumptabellen för teurgipergament)
80–89	Magispö (slå på Slumptabellen för magispön)
90–91	Ring (slå på Slumptabellen för ringar)
92–00	Sällsamt ting (slå på Slumptabellen för sällsamma ting)

Slumptabell för elixir

t%	Elixir och oljor (alla rollfigurer)	Pris
01–20	*Läka lätta skador* (elixir)	50 gp
21–25	*Uthärda elementen* (elixir)	50 gp
26–30	*Magikerpansar* (elixir)	50 gp
31–35	*Kraftvapen* (olja)	50 gp
36–39	*Ondskeskydd* (elixir)	50 gp
40–43	*Godhetsskydd* (elixir)	50 gp
44–47	*Avlägsna fruktan* (elixir)	50 gp
48–52	*Tjurstyrka* (elixir)	300 gp
53–62	*Läka måttliga skador* (elixir)	300 gp
63–67	*Mörkersyn* (elixir)	300 gp
68–72	*Försena gift* (elixir)	300 gp
73–77	*Osynlighet* (elixir eller olja)	300 gp
78–82	*Lägre återställning* (elixir)	300 gp
83–86	*Sväva* (elixir eller olja)	300 gp
87–90	*Skottsäker* (elixir)	300 gp
91–94	*Bota förlamning* (elixir)	300 gp
95–99	*Motstå energi (typ)* (elixir)	300 gp
00	*Läka svåra skador* (elixir)	750 gp

Slumptabell för trolleripergament

t%	Pergament (endast trollkonstnärer)	Pris
01	*Blända*	12 gp 5 sp
02	*Budskap*	12 gp 5 sp
03	*Froststråle*	12 gp 5 sp
04	*Förbrylla*	12 gp 5 sp
05	*Hokus Pokus*	12 gp 5 sp
06	*Ljus*	12 gp 5 sp
07	*Magikerhand*	12 gp 5 sp
08	*Motståndskraft*	12 gp 5 sp
09	*Spökljud*	12 gp 5 sp
10	*Syrastänk*	12 gp 5 sp
11	*Upptäcka magi*	12 gp 5 sp
12	*Utmattande beröring*	12 gp 5 sp
13	*Öppna/Stänga*	12 gp 5 sp
14–16	*Blockera dörr*	25 gp
17–18	*Elektriskt grepp*	25 gp
19–20	*Flammande fingrar*	25 gp
21–22	*Fullträff*	25 gp
23–26	*Förhäxa person*	25 gp
27–30	*Förstå språk*	25 gp
31–34	*Kraftvapen*	25 gp
35–38	*Magikerpansar*	25 gp
35–40	*Magikersköld*	25 gp
41–42	*Svaghet*	25 gp
43–44	*Sömn*	25 gp
45–48	*Tensers svävande skiva*	25 gp
45–51	*Trollpil*	25 gp
52–53	*Tyst illusion*	25 gp
54–55	*Brännboll*	150 gp
56–57	*Ljungeld*	150 gp
58–59	*Magikerlås*	175 gp
60–62	*Melfs syrapil*	150 gp
63–66	*Mörkersyn*	150 gp
67–70	*Osynlighet*	150 gp
71–74	*Se osynligt*	150 gp
75–76	*Sinnesslöande beröring*	150 gp

77–80	*Skottsäker*	150 gp
81–83	*Spindelnät*	150 gp
84–86	*Spökhand*	150 gp
87–89	*Sväva*	150 gp
90–93	*Tjurstyrka*	150 gp
94–97	*Upplåsa*	150 gp
98–00	*Upptäcka tankar*	150 gp

Slumptabell för teurgipergament

t%	Pergament (endast präster)	Pris
01	*Ljus*	12 gp 5 sp
02	*Läka små skador*	12 gp 5 sp
03	*Läsa magi*	12 gp 5 sp
04	*Motståndskraft*	12 gp 5 sp
05	*Rena mat och vatten*	12 gp 5 sp
06	*Tillfoga små skador*	12 gp 5 sp
07	*Upptäcka gift*	12 gp 5 sp
08	*Upptäcka magi*	12 gp 5 sp
09	*Vägledning*	12 gp 5 sp
10–12	*Avlägsna fruktan*	25 gp
13–15	*Förstå språk*	25 gp
16–18	*Godhetsskydd*	25 gp
19–21	*Injaga fruktan*	25 gp
22–29	*Läka lätta skador*	25 gp
30–32	*Onda ögat*	25 gp
33–35	*Ondskeskydd*	25 gp
36–38	*Tillfoga lätta skador*	25 gp
39	*Upptäcka godhet*	25 gp
41–43	*Upptäcka ondska*	25 gp
44–47	*Välsignelse*	25 gp
48–50	*Bota förlamning*	150 gp
51–54	*Försena gift*	150 gp
55–58	*Hejda person*	150 gp
59–61	*Inviga*	200 gp
62–67	*Läka måttliga skador*	150 gp
68–71	*Motstå energi*	150 gp
72	*Rikta vapen*	150 gp
74–76	*Skända*	200 gp
77–79	*Tillfoga måttliga skador*	150 gp
80–83	*Tjurstyrka*	150 gp
84–86	*Tystnad*	150 gp
87–90	*Återställning, lägre*	150 gp
91	*Bota sjukdom*	375 gp
92	*Bön*	375 gp
93	*Dagsljus*	375 gp
94	*Energiskydd*	375 gp
95	*Godhetsbarriär*	375 gp
96	*Kraftklädnad*	375 gp
97	*Läka svåra skador*	375 gp
98	*Ondskebarriär*	375 gp
99	*Reningens ljus*	375 gp
00	*Tillfoga svåra skador*	375 gp

Slumptabell för magispön

t%	Magispö	Pris
01–03	*Ljus* (präst och trollkonstnär)	375 gp
04–06	*Upptäcka magi* (präst och trollkonstnär)	375 gp
07–12	*Flammande fingrar* (trollkonstnär)	750 gp
13–18	*Förhäxa person* (trollkonstnär)	750 gp
19–24	*Läka lätta skador* (präst)	750 gp
25–30	*Trollpil (1:a)* (trollkonstnär)	750 gp
31–33	*Trollpil (3:e)* (trollkonstnär)	2250 gp
34	*Trollpil (5:e)* (trollkonstnär)	3750 gp
35–40	*Dagsljus* (präst)	4500 gp
41–46	*Försena gift* (präst)	4500 gp
47–52	*Hejda person* (präst)	4500 gp
53–58	*Läka måttliga skador* (präst)	4500 gp
59–64	*Melfs syrapil* (trollkonstnär)	4500 gp
65–70	*Osynlighet* (trollkonstnär)	4500 gp
71–76	*Spindelnät* (trollkonstnär)	4500 gp
77–82	*Sväva* (trollkonstnär)	4500 gp
83–88	*Tjurstyrka* (präst och trollkonstnär)	4500 gp
89–94	*Tystnad* (präst)	4500 gp
95–00	*Upplåsa* (trollkonstnär)	4500 gp

Slumptabell för ringar

t%	Ring (alla rollfigurer)	Pris
01–18	*Skyddsring +1*	2000 gp
19–28	*Fjäderlättsring*	2200 gp
29–36	*Mättnadsring*	2500 gp
37–44	*Klätterring*	2500 gp
45–52	*Hoppring*	2500 gp
53–60	*Simring*	2500 gp
61–70	*Motformelring*	4000 gp
71–75	*Mind shielding*	8000 gp
76–80	*Skyddsring +2*	8000 gp
81–85	*Kraftsköldsring*	8500 gp
86–90	*Murbräcksring*	8600 gp
91–93	*Djurvänsring*	10800 gp
94–96	*Energiskyddsring (lägre)*	12000 gp
97–98	*Kameleontring*	12700 gp
99–00	*Vattenlöparring*	15000 gp

Slumptabell för sällsamma ting

t%	Sällsamt ting	Pris
01–04	Pansararmringar +1	1000 gp
05–08	Motståndskappa +1	1000 gp
09–12	Skyddsbrosch	1500 gp
13–16	Synlighetspulver	1800 gp
17–20	Förklädnadshatt	1800 gp
21–24	Hårdhudsamulett +1	2000 gp
25–28	Stuvarsäck, typ I	2500 gp
29–32	Alvstövlar	2500 gp
33–36	Alvkappa	2500 gp
37–40	Dörrklocka	3000 gp
41–44	Klätterrep	3000 gp
45–48	Osynlighetspulver	3500 gp
49–52	Hälsoamulett +2	4000 gp
53–56	Pansararmringar +2	4000 gp
57–60	Utstrålningskappa +2	4000 gp
61–64	Motståndskappa +2	4000 gp
65–68	Styrkehandskar	4000 gp
69–72	Händighetshandskar +2	4000 gp
73–76	Intellektpannband +2	4000 gp
77–80	Visdomspärla +2	4000 gp
81–84	Stuvarsäck, typ II	5000 gp
85–88	Sjumilastövlar	5500 gp
89–92	Tusentingerock	7000 gp
93–96	Stuvarsäck, typ III	7400 gp
97–00	Friskhetspärla	7400 gp

Beskrivningar av speciella skatter

De speciella skatterna från tabellerna ovan är beskrivna här. För mer information om pansar och vapen, se Spelarens bok, Kapitel 9: Utrustning. För mer information om effekterna av elixir, pergament och magispön, se Spelarens bok, Kapitel 8: Formler.

Effekten från två identiska magiska föremål staplar inte med varandra. Så två hårdhudsamuletter ger dig bara +1 på pansarklassen, inte +2.

Magiska förmål som upptar samma plats på kroppen kan inte bäras samtidigt. Man har ju (normalt) två ringfingrar, så det går att använda två magiska ringar. Däremot har man bara ett par axlar, så det går inte att använda mer än en magisk kappa samtidigt.

Pansar; normalt, mästerligt eller magiskt

Normalt pansar kan helt enkelt vara ett kraftigare pansar än det rollfiguren redan har. Mästerligt pansar är som normalt pansar, förutom ett högre pris och en poäng lägre pansarnackdel. Magiskt pansar är som normalt pansar, förutom mycket högre pris, en poäng högre fördel på pansarklassen och en poäng lägre pansarnackdel. Man kan inte utan vidare se skillnad på ett mästerligt pansar och ett magiskt.

Mästerligt vapen

Ett mästerligt vapen är som ett normalt vapen, förutom ett högre pris och så välgjort att det ger en fördel av +1 på träffslagen. Man kan se direkt att ett vapen är av bättre kvalitet än normalt.

Magiskt vapen

Ett magiskt vapen är som ett normalt vapen, förutom ett mycket högre pris och en fördel av +1 på både träffslag och skadeslag. Det ser ut som ett mästerligt vapen, men med *upptäcka magi* går det att inse att det verkligen är magiskt.

Vissa magiska vapen utsänder ljus som en fackla. Slå t10 när vapnet hittas. Om slaget blir 1–3 lyser det när man håller det i handen.

Elixir

Ett elixir är en magisk dryck som förvaras i en liten glasflaska (kallad vial). När rollfigurerna hittar ett elixir, kan de vanligtvis förstå vad det är genom att ta ett litet smakprov.

Rollfiguren kan dricka ett elixir i sitt drag (och förflytta sig i samma drag), men inte om han befinner sig intill ett monster. Magin börjar verka direkt när elixiret druckits, men sedan är vialen tom och elixiret förbrukat.

Oljor fungerar på samma vis, men skall smörjas in istället för att drickas.

Ett elixir eller en olja har samma effekt som om motsvarande formel kastats på den som dricker det eller på den eller det man smörjer in (se Spelarens bok, Kapitel 8: Formler).

Pergament

Ett formelpergament är en magisk formel som placerats på ett stycke pergament. De är oftast hoprullade och hopbundna eller förvarade i rör av ben eller trä. En rollfigur måste kasta *läsa magi* på pergamentet innan han kan läsa det. Endast präster kan kasta teurgiformler och endast trollkonstnärer kan kasta trollformler. Spelarens bok, Kapitel 8: Formler beskriver vad varje formel gör.

En trollkonstnär eller präst kan kasta formeln från pergamentet precis enligt samma regler som han kastar en formel normalt. Efter att han har kastat formeln, försvinner skriften och pergamentet kan inte användas mer. Man behöver aldrig några materiella komponenter för att kasta formler från pergament.

Risker med höggradiga formler: Om en rollfigur försöker kasta en formel av en högre formelgrad än han normalt behärskar från ett pergament, finns det en risk att misslyckas. Slå en t20 och lägg till rollfigurens grad. Resultatet måste bli minst dubbla formelgraden (alltså 4 för en 2:a gradens formel och 6 för en 3:e gradens formel) för att han skall lyckas kasta den. I annat fall misslyckas han med formeln, men skriften försvinner ändå från pergamentet.

Magispön

Ett magispö är ett magiskt föremål som lagrar en speciell formel. Vissa formler kan bara kastas av präster, vissa bara av magiker och vissa kan kastas av både präster och magiker. Spelarens bok, Kapitel 8: Formler beskriver vad varje formel gör. Till skillnad från pergament är det ingen risk att misslyckas om man kastar en 2:a eller 3:e gradens formel från ett magispö. Man kan dessutom kasta formler från ett magispö fastän man befinner sig intill ett monster.

Varje magispö har ett antal laddningar och varje gång prästen eller magikern kastar en formel från spöt, stryker man en laddning. När alla laddningarna är slut är magispöt förbrukat och värdelöst. Slå en t10 och multiplicera med 5 för att se hur många laddningar ett magispö har när man hittar det.

Magiska ringar

Dessa ringar ger magiska krafter åt sin bärare. De flesta ringar har inte laddningar utan deras magi är obegränsad. Alla rollfigurer kan använda magiska ringar.

Flertalet ringar är tillverkade av ädla metaller, såsom silver, guld eller platina, men undantag finns.

En rollfigur kan bara bära två magiska ringar i taget. Om han sätter på sig en tredje magisk ring kommer den inte att fungera förrän han tar av sig någon av de andra.

En rings krafter fungerar antingen hela tiden eller aktiveras av ett kommanoord inskrivet i ringen.

Djurvänsring: Med ett kommando kan bäraren få ett djur att betrakta honom som en pålitlig vän och allierad. Djuret får ett Viljeräddningsslag (SG 11) får att undgå effekten.

Energiskyddsring: Denna ringar skyddar kontinuerligt bäraren mot en viss form av energi – eld, elektricitet, kyla, ljud eller syra (välj den exakta typen med tärning eller efter eget huvud). Varje gång bäraren står i begrepp att få skada av den typen av energi dras 10 poäng bort från skadan.

Fjäderlättsring: Denna ring aktiveras automatiskt om bäraren faller fritt mer än 1 meter. Ringens magi får honom att sakta singla ner med en konstant fart av 18 meter per runda och ta mark med en kraft som inte är mer än ett hopp ner från en normal stol.

Hoppring: Denna ring ger bäraren en fördel av +5 på alla tester av Hoppa.

Kameleontring: Denna ring får bäraren att anta samma färg som bakgrunden när han försöker gömma sig. Den ger en fördel av +10 på alla tester av Gömma sig.

Klätterring: Denna ring ger bäraren en fördel av +5 på alla tester av Klättra.

Kraftsköldsring: Denna ring ger bäraren förmågan att kalla fram eller skicka bort ett runt kraftfält av samma storlek som en tung sköld. Det kan användas precis som en tung sköld (och ger en fördel av +2 på PK), men naturligtvis inte ihop med en riktig sköld. Till skillnad från en normal sköld har den ingen pansarnackdel och ger ingen risk för trollerimiss. Det tar ingen tid alls att kalla fram eller skicka bort kraftfältet.

Motformelring: Denna ring kan laddas med vilken formel som helst (formeln kastas in i ringen, men måste inte kastas av bäraren). Den förblir där tills samma formel kasats mot bäraren. Då aktiveras magin automatiskt och de två identiska formlerna tar ut och förstör varandra. Därefter måste ringen laddas med en formel på nytt.

Murbräcksring: Denna ring tillverkas normalt med 50 laddningar. Slå en t10 och multiplicera med 5 för att se hur många laddningar den har när man hittar den. Med ett kommando kan bäraren skicka iväg en svagt synlig kraft i form av en stor bagges huvud. Om den används som en attack räknas den som en avståndsattack med en räckvidd av 15 meter. Den gör 1t6 skada om bäraren spenderar 1 laddning, 2t6 skada om bäraren spenderar 2 laddningar och 3t6 om han spenderar maximala 3 laddningar. Om målet är inom 9 meter och blir träffat, knuffas det bakåt 1 meter för varje laddning som spenderades. Om den används mot en låst dörr har den en Styrka av 25 om 1 laddning används, 27 om 2 används och 29 om 3 laddningar används.

Mättnadsring: Efter att ha burit ringen under en hel vecka behöver bäraren inte längre mat eller vatten utan ringens mai förser honom med alla födoämnen han behöver. Dessutom behöver han bara 2 timmars sömn för att må lika bra som en normal person som sovit 8 timmar.

Simring: Denna ring ger bäraren en fördel av +5 på alla tester av Simma.

Skyddsring: När denna magiska ring bärs på ett ringfinger avvärjer den attacker mot bäraren, vilket ger honom en fördel av +1 eller +2 på pansarklassen.

Tankeskyddsring: Denna ring gör bäraren helt immun mot *upptäcka tankar* och liknande magi.

Vattenlöparring: Denna ring ger bäraren förmåga att vandra över vattenytor lika lätt som på fast mark.

Sällsamma ting

Sällsamma ting kan vara många olika saker.

Alvkappa: Denna magiska kappa får rollfiguren att smälta samman med omgivningen. Den ger honom en fördel av +5 på tester av Gömma sig.

Alvstövlar: Dessa magiska stövlar dämpar rollfigurens fotsteg och ger honom en fördel av +5 på tester av Smyga.

Dörrklocka: Detta rör av metall sänder ut magiska vibrationer när man slår an det som får dörrar, fönster, lock, luckor, lådor, portar och liknande att öppnas. Alla sorters lås, bommar, haspar, tvärslår och liknande låsanordningar kan övervinnas. Till och med *blockera dörr* och *magikerlås* skingras av klockans magi. En nytillverkad klocka kan användas tio gånger innan den spricker och blir värdelös.

Friskhetspärla: Bäraren av denna blå sten med halskedja av silver blir helt immun mot alla sorters sjukdomar.

Förklädnadshatt: Bäraren av denna hatt kan med ett kommandoord förändra sitt utseende till att bli längre, kortare, tunnare, tjockare, ha mer eller mindre hårväxt/skäggväxt, byta kön eller ras (dock bara till humanoider av ungefär samma storlek). Hatten kan samtidigt förändras till någon annan slags huvuddekoration; hårspänne, pannband, keps, hjälm, etc.

Hårdhudsamulett: Detta magiska hängsmycke gör bärarens hud hårdare, vilket ger honom en fördel av +1 på pansarklassen.

Hälsoamulett: Denna gyllene skiva med halskedja av guld har ofta ett reliefmotiv av en björn eller någon annan tålig best. Dess magi höjer bärarens Fysik med +2, vilket ger honom +1 på sin Fysikjustering.

Händighetshandskar: Dessa mjuka handskar av finaste läder höjer bärarens Händighet med 2, vilket ger honom +1 på Händighetsjusteringen.

Intellektpannband: Denna tunna guldlänk har en liten klargul ädelsten som vilar på bärarens panna. Dess magi höjer bärarens Intelligens med +2, vilket ger honom +1 på sin Intelligensjustering. Denna förhöjda Intelligensjustering ger honom dock *inte* fler färdighetspoäng när han tar en ny grad. Då används den normala Intelligensjusteringen.

Klätterrep: Detta 18 meter långa silkesrep är starkt nog att bära flera ton. Det kan dessutom fås att slingra iväg uppåt, neråt eller åt sidan och själv knyta fast sig i ett lämpligt fäste. Naturligtvis kan man även med ett kommando få det att knyta loss sig igen.

Motståndskappa: Denna magiska kappa skyddar sin bärare så att han erhåller en fördel av +1 eller +2 på alla sina räddningsslag.

Osynlighetspulver: Den varelse (eller det föremål) som detta pulver strös över blir helt osynlig (precis som av formeln *osynlighet)*. Inte ens om han anfaller blir han synlig, utan osynligheten varar i 2t6 rundor.

Pansararmringar: Dessa armskydd av läder bärs på underarmen. De skapar ett osynligt kraftfält runt bäraren, vilket ger honom en fördel av +1 eller +2 på pansarklassen, men bara om han inte bär något annat pansar (sköld är tillåtet).

Sjumilastövlar: Dessa stövlar ökar bärarens fart med 3 meter. Dessutom erhåller han en fördel av +5 på alla tester av Hoppa.

Skyddsbrosch: Detta smycke av silver och guld kan användas för att fästa ihop en slängkappa i halsen. Förutom denna normala användning kan den även absorbera varje *trollpil* som skjuts mot bäraren. När broschen har absorberat 101 poäng skada smälter den ihop och blir oanvändbar.

Stuvarsäck: Denna magiska säck är betydligt större inuti än utanpå. Dess vikt förblir också densamma även om man fyller den med betydligt mer än så. En stuvarsäck ser alltid ut som en enkel tygsäck, 50 cm bred och en meter lång. Det finns dock tre olika typer som är olika stora inuti.

Säck	Säckens vikt	Maximal vikt på innehållet	Maximal volym på innehållet	Pris
Typ I	10 kg	125 kg	1000 liter	2500 gp
Typ II	15 kg	250 kg	2000 liter	5000 gp
Typ III	20 kg	500 kg	4000 liter	7400 gp

Styrkehandskar: Dessa handskar av metall höjer bärarens Styrka med 2, vilket ger honom +1 på Styrkejusteringen.

Handskarnas magi fungerar inte om bäraren redan har höjd Styrka av en *tjurstyrka*. Rollfigurens Styrka kan inte förbättras av både *tjurstyrka* och *styrkehandskar* samtidigt. Endast den bättre magin av de två (d.v.s. *tjurstyrka*) fungerar.

Synlighetspulver: När detta pulver strös ut över ett område (maximalt 3 meter radie) blir alla osynliga varelser och ting synliga, illusioner genomskådas och varelser inom området får en nackdel av –30 på tester av Gömma sig. Effekten varar i 5 minuter.

Tusentingerock: Denna enkla rock är försedd med en massa fastsydda lappar som kan dras loss av bäraren. När de lossas blir de till det föremål de föreställer. De kan inte sättas tillbaka efteråt. En sådan rock innehåller från början: 2 dolkar, 2 strålkastarlyktor (fyllda och tända), 2 stålspeglar, 2 tremeters stänger, 2 rullar med hamprep, 2 säckar, 1 penningpung med 100 gp, 1 silverask (tom) värd 500 gp, 1 järndörr (förbommad på ena sidan, placerad upprätt sätter den fast sig själv i väggarna runt om), 10 ädelstenar värda 100 gp styck, 1 stege (8 meter lång), 1 mula (med sadelväskor), 1 fallgrop (3×3×3 meter), 1 elixir (*läka svåra skador*), 1 roddbåt (3½ meter lång) och 1 fönster (1 meter högt, ½ meter brett och ½ meter djupt).

Utstrålningskappa: Denna eleganta kappa med silverbrodyrer höjer bärarens Utstrålning med 2, vilket ger honom +1 på Utstrålningsjusteringen.

Visdomspärla: Denna pärla med halskedja av silver höjer bärarens Visdom med 2, vilket ger honom +1 på Visdomsjusteringen.

Kapitel 5: Äventyrande

Förutom skatter, monster och fällor finns det en del annat som du måste servera dina spelare – erfarenhetspoäng för de äventyr de genomför och botemedel för de hemska åkommor de ådrar sig på dessa.

Erfarenhetspoäng

Alla rollfigurer börjar spelet på 1:a graden med 0 erfarenhetspoäng (EP). Allteftersom rollfiguren äventyrar kommer han att erhålla fler och fler EP.

Det som ger en rollfigur erfarenhet i spelet är att övervinna utmaningar. Den mängd erfarenhetspoäng en utmaning ger beror på tre saker; hur tuff utmaningen är (dess utmaningsgrad, UG), hur tuff rollfiguren är (hans figurgrad, FG) samt hur många rollfigurer som hjälptes åt med att övervinna utmaningen.

Du fastställer UG för en viss utmaning baserat på den risk som den utgör för rollfigurerna. För alla monster i spelet finns det en UG angiven. I allmänhet bör en grupp på fyra rollfigurer kunna övervinna en utmaning av en UG som motsvarar deras genomsnittliga figurgrad.

För att bestämma antalet erfarenhetspoäng som förtjänats av en viss utmaning, jämför du varje rollfigurs FG med utmaningens UG i tabellen nedan. Värdet som anges dividerar du sedan med antalet rollfigurer i gruppen och detta är det antal erfarenhetspoäng som denna utmaning gav rollfiguren.

	UG											
FG	**¼**	**⅓**	**½**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	75	100	150	300	750	1400	2350	3650	5500	8000	11450	—
2	56	75	112	225	600	1125	1875	2925	4400	6400	9150	12875
3	44	58	88	175	450	900	1500	2350	3525	5125	7325	10300
4	31	42	62	125	350	675	1200	1875	2825	4100	5850	8250
5	25	33	50	100	250	500	900	1500	2250	3275	4700	6600

Annan erfarenhet

Utöver erfarenhetspoäng enligt tabellen kan du även dela ut extra erfarenhetspoäng för att ha löst själva äventyret (räddat prinsessan, befriat enhörningen, etc). Du kan också ge enskilda spelare en liten extra bonus om de gjort något extra roligt eller stilfullt. Sådant uppmuntrar spelarna till att spela sina rollfigurer på ett underhållande vis.

Äventyret kanske ger gruppens medelgrad × 1000 att dela på, medan Bellas spelare får 50 poäng extra för den fullkomligt otroliga och underhållande bluff som hon försökte sig på när stadsvakten plötsligt dök upp.

Botemedel

När gruppen kommer tillbaka efter ett äventyr kan de ha råkat ut för hemskheter som de inte själva kan bota. Någon kan ha fått smutsfeber av en hemskeråttas bett, en annan har drabbats av mumieröta och en tredje är en dekorativ stenstaty efter att ha skådat en basilisk djupt i ögonen. Oftast kan sådant botas med magi, men om gruppen inte har den själva kan de kanske hitta någon överstepräst eller likande som kan kasta rätt formel mot en avgift.

Magisk tjänst	**Pris**
Kasta 0.e gradens formel	5 gp
Kasta 1:a gradens formel	10 gp
Kasta 2:a gradens formel	60 gp
Kasta 3:e gradens formel	150 gp
Kasta *återställning*	280 gp
Kasta *uppväcka döda*	450 gp
Kasta *avstena*	660 gp

Botande formler

Tre botande formler på listan ovan finns inte med i Spelarens bok utan beskrivs här. Om du vill kan du ju låta dem hitta en lämplig formel på ett pergament i förväg eller i det äventyr där de råkar ut för hemskheterna.

Avstena

Formelgrad: Trollkonstnär 6
Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Fasthet upphäver (harmlös)

Denna formel återställer en förstenad varelse med all utrustning till ett normalt liv. Varelsen måste klara ett fasthetsräddningsslag (SG 15) för att överleva förvandlingen. En enda förstenad varelse kan återställas.

Uppväcka döda

Formelgrad: Präst 5
Tidsåtgång: 1 minut
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Ögonblicklig

Denna formel återger livet till en avliden varelse. Varelsen förlorar en grad (eller 2 poäng Fysik, om han är grad 1) när han blir återuppväckt. En återuppväckt varelse saknar med endast 1 livspoäng. Varje grundegenskap som är skadad ner till 0, höjs till 1. Normalt gift och normala sjukdomar försvinner när varelsen återuppväcks, men inte magiska sjukdomar eller förbannelser. Även om formeln kan läka dödliga sår, måste kroppen vara komplett, annars kommer saknade kroppsdelar att saknas även efter uppvaknandet. Ingen av den avlidnes utrustning eller andra ägodelar påverkas av denna formel på något vis.

Återställning

Formelgrad: Präst 4
Tidsåtgång: 3 rundor
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Denna formel avlägsnar alla negativa grader som drabbat målet, och återger honom även en grad han tidigare förlorat på grund av livstappning. Alla skadade grundegenskaper blir också helt läkta.

Detta rollspel är publicerat enligt *Open Game License Version 1.0a*. Allt textmaterial det innehåller (utom denna licens) är *Open Game Content* och får användas i enligt med *Open Game License Version 1.0a*

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Prometheus Gaming System Copyright 2002, The Free Gaming Association.
OGL-Fantasy Lite: Basic Player's Guide: Copyright 2004 Spencer T. Cooley (S. T. Cooley Publishing) http://www.stcooleypublishing.com
Dunder & Drakar Copyright 2002-2005, Mikael Börjesson. http://mikael.borjesson.net/dnd