

Drakar[®] och Demoner



MONSTERBOKEN

RIOTMINDS

Drakar[®] och Demoner

WIP

-

2020-07-03

MONSTERBOKEN

RIOTMINDS





S*vartfolk* är ett begrepp som har skapats av alver, dvärgar och människor för att beskriva den grupp av varelser som skyr dagens ljus och frodas i nattens mörker. Det har alltså inget att göra med svartfolks utseende. Svartfolk är generellt krigiska och barbariska varelser som lever i stora grupper och tillber onda och illvilliga gudar. De lever primitivt och vildsint och söker ständigt efter nya platser att erövra och nya fiender att beseгра.

Svartfolk talar ett gemensamt språk som kallas för bestmål av civiliserat folk. Även om svartfolket kan tala med varandra på detta språk så är dialekterna mellan till exempel orker och svartalfer så otroligt olika att de ändå har svårt att kommunicera.

Egenskaper

Det finns några egenskaper som är universella för all svartfolk. Dessa är detaljerade här nedanför. Däremot

så finns det många egenskaper som är unika för varje varelse. Dessa är detaljerade under varje varelse.

Mörkersyn

Alla svartfolk kan se som om det vore dag under en stjärnklar natthimmel.

Mörkets tjänare

Alla svartfolk trivs bäst när de är samlade under en stark ledare. Då är de som starkast och även som mest farliga. En stark ledare kan vara allt ifrån en större rese som bossar över en klan svartalfer till en ond och mäktig magiker som härskar över oändliga arméer av svartfolk. Alla svartfolk som tjänar under en stark ledare och som drivs på av ett enat och mörkt syfte får +1 på allt de företar sig.



Orker är de vanligaste varelser man kan stöta på i sagovärlden. Det finns lika många orker över hela världen som det finns människor, alver och dvärgar sammanlagt. Det finns väldigt många olika typer av orker men de flesta är ungefär lika långa som människor men mycket kraftigare, dummare och starkare.

Som många andra svartfolk så är orkerna ett konfliktsökande rövarfolk som lever i stora klaner. Klanerna tar sig namn som "Den stora vargens klan" eller "Den brutna skallens klan". Dessa klaner varierar oerhört i storlek och kan bestå av allt från några tiotal individer till flera hundra orker. De leds ofta av en stark ledare som styr klanen med järnhand. Vissa större klaner kan bli lejda av andra onda makter och uppgå i så kallade Krigsklaner. De består ibland av flera tusen orker som är tungt rustade och reser från slagfält till slagfält och från by till by för att plundra och röva. Krigsklaner är ofta flera stora klaner som har gått ihop för att tjäna en mörk magiker eller en lömsk furste. Varje klan bär en egen symbol och egna färger.

Rå styrka och möjligheten att vinna strider är centralt i orkernas samhälle. De orker som flyr av rädsla eller som låter sig besegras av en annan är ansedda som odugliga maskar av andra orker och blir ofta förvisade eller dödade. Hos orkerna så har man bara så mycket som man kan försvara och inte mer.

Habitat

Man kan hitta orker över hela världen förutom i städerna. Det är vanligt att större orkklaner har övertagit dvärgars fästen och borgar långt uppe i bergen.

Löpare

Orker är starka löpare och kan täcka stora distanser i tuff terräng och på kort tid även om de är tungt rustade och beväpnade. Orker kan inte färdas lika bra i solljus även om de inte blir direkt negativt påverkade av solen som tex skogstroll.

Dvärg-hatare

Orker har en lång fejd med dvärgarna och många blodiga krig har utkämpats mellan de två folken. Orker och dvärgar strider konstant om kontrollen av olika boningar och borgar. Således får alla orker +1 på alla slag när de slåss mot just dvärgar.

FAKTA ORK

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	5T6+2	20
FYS	5T6+1	18
SMI	3T6+1	11
PER	3T6+1	11
PSY	3T6+1	11
INT	2T6+1	8
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	20+18	38
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	+5	
Förflyttning: Land	12	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	52%	*
Strid obehärdad	56%	1T3
Strid närstrid	63%	*

* beväpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 47%, Jakt och fällor 52%, Rörlighet 48%, Spåra 55%, Tjuveri 40%, Vildmarksliv 74%

UTRUSTNING

Läddrustning eller ringbrynja, varierande vapen.



Resar är avlägsna släktingar med orker men är betydligt större och dummare. Vissa resar kan faktiskt bli lika stora som jättar. Det är därför inte ovanligt att man finner resar som ledare över klaner eller rövertåg av andra svartfolk. De använder då sin övermäktiga styrka och sina muskler för att skrämman slag i de andra och hota dem med döden ifall de inte följer hans kommando. De njuter av att få andra att göra grovjobbet och älskar att bli överöst i guld och skatter från erövrade platser och folk. Däremot så är inte resar smarta nog för att hålla fast i ledarrollen för någon större klan eller grupp av svartfolk eftersom att de helt saknar den delen av hjärnan som krävs för att organisera större grupper och flöden. De blir ofta arga när de inte förstår och skyller ifrån sig på någon annan stackars ork eller svartalf som får ta ann ledarjobbet som resen inte lyckats med.

Många svartfolk är argisinta men resens humör är något alldeles extra. Resar kan svänga på måfå mellan eufori och hett glödgående raseri. Det är ytterst små förändringar som får resen att skifta i humör. Det kan vara allt ifrån att vinden blåser irriterande till att någon står konstigt eller att en stubbe lutar åt fel håll som får resen att trilla över kanten ned i raseriets avgrund. Då kan det krävas hundra krigare för att stoppa resen som rusar fram som en orkan och ödelägger allt i sin väg tills den antingen har lugnats eller dödats.

Habitat

Resen påträffas där de flesta svartfolk påträffas men ofta är de färre till antalet. De lever i de djupa skogarna och i bergen men går att finna över hela världen förutom i städerna. De lever sällan ensamma utan följs oftast av en mindre grupp svartalfer eller orker.

Boss

Resar som leder en mindre grupp svartfolk under sig på mellan 1-10 individer kan få plus på slagen i strid. Men framförallt kan de beordra sina underhuggare att anfalla istället för att själv ge sig in i strid och utsätta sig för fara. Resen får +1 för varje svartfolk som följer den in i strid. Skulle resen vara ledare för en grupp på över 10 individer kommer de istället få -1 för varje svartfolk som följer den då den måste lägga för mycket tid på att försöka organisera sina underhuggares anfall.

FAKTA RESE

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	8T6+2	30
FYS	6T6	21
SMI	2T6+2	9
PER	3T6+1	11
PSY	2T6+2	9
INT	1T6+2	5
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	(30+21)x2	102
Storleksklass	2	
Naturligt Skydd	2	
Skadebonus	2T6+5	
Förflyttning: Land	18	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	37%	*
Strid obehäpnad	48%	1T3
Strid närstrid	65%	*

* behäpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 32%, Jakt och fällor 40%, Rörlighet 42%, Spåra 41%, Tjuveri 22%, Vildmarksliv 71%

UTRUSTNING

Höftskynke och päls, trästock eller klubba.



Svartalf^{er} kallas den mörka avkomma som gärna skövlar och rövar och som ofta lever i stora klaner enade under en stark ledare. Svartalf^{er} är mindre till växten men anses farliga på grund av sin oräddhet.

De flesta svartalf^{er} är cirka en meter höga, har grönaktig hud, smala lemmar, gula ögon och långa spetsiga öron.

Man brukar dela in svartalf^{er} i olika grupper såsom strövare, rövare och krigare. Strövare är sådana som i små grupper ger sig ut på olika strövtåg för att leva på det som gruppen kan röffa åt sig. De har ingen direkt fast boplatz utan drar fram från ställe till ställe. Det är inte ovanligt att strövare tämjer vargar som de rider på. Svartalf^{er} och vargar verkar ha en sällsynt förmåga att hålla ihop. Strövarna lever i grupper om cirka 10–20 individer, men sällan fler än 30.

Svartalfsrovare brukar oftast hålla till på en och samma plats, ibland runt en stor handelsled eller i skogsområden där det inte är för långt från olika människoboningar. Från sina permanenta boplatser gör de olika räder för att samla på sig rikedomar som de tar hem till sin boplatz. Rövare lever oftast i större klaner och samlas runt en stark ledare som kan hålla klanen i schakt. Storleken på en svartalfsklan varierar kraftigt men är sällan färre än femtio individer.

Svartalfskrigare är oftast större och starkare än strövare och rövare och det händer att de ansluter till olika typer av orkklaner. Svartalfskrigare söker sig till de stora krigen och slagfälten och lever uteslutande på solden de kan få från dessa krig.

Habitat

Man kan hitta svartalf^{er} i princip överallt utom i städerna. De lever gärna i de djupa skogarna eller i bergen med boplatser i olika hålor i jorden eller i övergivna ruiner.

Orädd

Svartalf^{er} saknar helt förmågan att känna rädsla vilket gör dem helt opåverkade av all skräck.

Vargryttare

Svartalf^{er} har en speciell relation till vargar och det är inte ovanligt att vargar ses tillsammans. Vargar används även som riddjur.

FAKTA SVARTALF

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	2T6+2	9
FYS	2T6	7
SMI	4T6	14
PER	3T6+1	11
PSY	3T6+1	11
INT	3T6	10
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	9+7	16
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	11	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	48%	*
Strid obehäpnad	46%	1T3
Strid närstrid	52%	*

* behäpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 52%, Jakt och fällor 48%, Riddjur 57%, Rörighet 63%, Spåra 52%, Tjuveri 55%, Vildmarksliv 75%

UTRUSTNING

Läddrustning eller ringbrynja, kortsvärd och kortbåge.



Vätten är en illvillig och mordisk liten varelse som anses vara en avart av Orken. De är mycket mindre än både Svarttalfer och Orker och dessutom mycket dummare. De plundrar och rövar vart de än reser och skonar ingen i sin väg. De sätter skräck i bybor från norr till söder trots deras ringa storlek. De jagar och anfaller i stora horder som far över ett samhälle som pesten och lämnar inget kvar. Inte en benknota eller silversked finns kvar när Vättarna är klara med en by. Hos Svartfolken och Orkerna kan en åtminstone hoppas på att förslavas med chans att fly senare. Hos Vättarna slutar du bara som mat i magen och smuts under naglarna.

Habitat

I regel kan man finna vättar i anknytning till andra svartfolk. De lever som boskap fastkedjade i burar eftersom att inte ens Orkeran och Svartalferna kan kontrollera deras vildsinta lust efter rått kött. När det är dags för jakt släpps de lös och fångas sedan in eller dödas av de andra svartfolken.

Orädd

Vätten är fullkomligt orädd och således immun mot alla former av skräck.

Daglöpare

Vättarna skyr inte solens ljus och kan resa lika snabbt under dagen som Orkerna kan på natten.

Habitat

Man kan hitta svartalfer i princip överallt utom i städerna. De lever gärna i de djupa skogarna eller i bergen med boplatser i olika hålor i jorden eller i övergivna ruiner.

Orädd

Svartalfer saknar helt förmågan att känna rädsla vilket gör dem helt opåverkade av all skräck.

Vargryttare

Svartalfer har en speciell relation till vargar och det är inte ovanligt att vargar ses tillsammans. Vargar används även som riddjur.

FAKTA VÄTTE

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	3T6+3	12
FYS	3T6	9
SMI	4T6	14
PER	3T6+1	11
PSY	3T6+1	11
INT	2T6+1	8
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	12+9	21
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	13	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	55%	*
Strid obehärdnad	56%	1T3
Strid närstrid	62%	*

* behärdnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 62%, Jakt och fållor 52%, Riddjur 67%, Rörighet 65%, Spåra 62%, Tjuveri 53%, Vildmarksliv 75%

UTRUSTNING

Läddrustning eller ringbrynja, kortsvärd och kortbåge.





Jättarna är enorma varelser som vandrar över sagovärlden med sjumilakliv. Somliga sätter skräck i byarna längst med vildmarkens gränsmarker medan andra är långt mer fredliga varelser som fridfullt insuper naturens frukter och skönheter.

Gemensamt för dem alla dock är deras storlek och styrka. Riddare över hela sagovärlden har alla tvingats jaga en för att vinna sin titel och det berättas många legender och sagor om de majestätiska jättarna.



Bergsjätten är den vanligaste av alla jättar man kan stöta på bland jättesläktet. Den är kortare än sin havssläkting och växer sig upp till 9 meter i längd vid fullvuxen ålder. Bergsjätten lever generellt ensam i de ensliga bergen långt bort från människor och civilisation. Som alla jättar så liknar bergsjätten en människa till utseendet men är mycket större.

Bergsjätten har gråaktig hud och långt svart hår. De manliga bergsjättarna har även ett stort skägg som ibland växer hela vägen ned till deras fötter. Det är vanligt att manliga bergsjättar flätar sitt långa skägg. De kvinnliga jättarna har också mycket grov kroppsbe håring. Till skillnad från de flesta jättar - som föredrar att gå nakna - så klär sig ofta bergsjättar i stora hudar och pälsar då de generellt lever i kallare klimat än sina släktingar. Det är inte ovanligt att det växer mossor och lav från bergsjättens hud för att just skydda från de kalla vindarna uppe i norr.

Bergsjätten är generellt en fredlig varelse som inte gillar att göra väsen för sig och håller sig i regel för sig själv i sin svåråtkomliga bergsboning. Jätten gillar att klättra i bergen och vandra längst de snöklädda passagerna långt upp i norr där den omger sig av sina fränder bergsgetterna vars sällskap jätten uppskattar. Bergsjättar håller sig generellt till en varierad diet av kött och bär. Den jagar med sina väldiga händer och brukar sällan något världsligt vapen som människor. Det beror generellt på att det inte finns vapen som är stora nog att få tag i och att jätten är alldeles för korkad för att tillverka sina egna vapen. I vissa fall kan bergsjätten svinga stora trädstammar som vapen som de har slitit upp ur marken. Även om bergsjätten föredrar att jaga nära sin egen boning så finns det berättelser om bergsjättar som har kommit till människogårdar och knyckt boskap från olycksamma bönder.

Rädda för magi

Bergsjättar är som sagt inte särskilt smarta. Deras begränsade intelligens gör dem mycket skygga och vidskepliga. Saker och ting som vi anser vara naturliga kan få en bergsjätte att fly i skräck. Blixtnedslag, eld, hagel, åska och magi är alla saker som kan skrämma en bergsjätte något oerhört. De har stor respekt för alla som kan frammana även den enklaste magi. Därför är det inte ovanligt att även fredliga bergsjättar ansluter sig till ondskefulla härskare och deras arméer eftersom att de helt enkelt är för rädda för att vägra en sån mäktig besvärjare.

Habitat

Bergsjätten lever generellt i kallare klimat norröver. De gör sina boningar i djupa grottor i de majestätiska urbergen och i skogarna däromkring.

Jättekast

Bergsjätten beväpnar sig ibland genom att kasta gigantiska stenblock på sina fiender. Dessa varierar i skada beroende på storlek. Allt ifrån 1T3 upp till 7T6 utan skadebonus. Dessa massiva stenblock blir kvar på konstiga ställen och smyckar den nordliga delen av sagovärlden. Människor kallar dem för jättekast.

Klättra

Bergsjätten är mycket duktig på att klättra i bergen där de har sin hemvist.

FAKTA BERGSJÄTTE

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	11T6+1	39
FYS	11T6	38
SMI	2T6+2	9
PER	3T6+1	11
PSY	2T6+1	8
INT	2T6	7
KAR	3T6	10
Kroppspoäng	(39+38)x4	308
Storleksklass	4	
Naturligt Skydd	2	
Skadebonus	4T6 + 5	
Förflyttning: Land	32	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	32%	*
Strid obehäpnad	38%	1T6
Strid närstrid	52%	*
Jättekast	44%	Egenskap

* beväpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 50%, Flora och fauna 32%, Rörlighet 27% (81%)*, Vildmarksliv 71%

* jätten har CLx3 i rörlighet när det gäller klättring i berg.



Havsjätten är den absolut största och mest sällsynta av alla jättar. Likt alla jättar så har den samma proportioner som en vanlig människa men är mycket, mycket större. En medelstor havsjätte hela tjugo meter lång. Havsjätten har grönaktig hy som med århundradena under vatten har börjat utveckla olika typer av svamp och växtlighet. Även havstulpaner smyckar stora delar av havsjättens hy. Andra smådjur som krabbor och mindre kräftdjur gör sig hemmastadda i jättens långa skägg och svallande hår.

Havsjätten lever långt ute till havs där den jagar efter den sällsynta jättebläckfisken med stora spjut gjorda av avbrutna skeppsmaster. När havsjätten inte kan få tag i jättebläckfisken så nöjer den sig med mindre byte som knölvalar eller andra "smådjur". Jätten är en duktig simmare och kan ta sig till de flesta platserna under ytan utan större problem.

Havsjätten kan inte andas under ytan. Istället är havsjätten kapabel till att hålla andan under långa perioder och spara på syret i sina stora lungor. En havsjätte kan spendera upp till en timme under ytan.

Havsjätten måste återvända till ytan för att sova. Det krävs mycket energi för att jaga och leva som en havsjätte och således behöver de mycket vila för att ladda om. När havsjätten väl ska sova så söker den sig till en stor klippgrupp ute i havet eller en ö. Då lägger den sig ned på mage för att smälta in med sin omgivning. Havsjättens rygg är nämligen så täckt av havstulpaner, sjögräs och andra svampar och växtligheter att de i stort sett blir helt och hållet kamouflerade och undviker på så sätt att dra till sig uppmärksamhet från förbipasserande fartyg.

Havsjätten är inte en aggressiv varelse även om de flesta äventyrare säkerligen har hört talas om otaliga skepp och besättningar som har förgåtts till deras vrede. Detta är däremot ett stort missförstånd. På samma sätt som människor störs av möss eller andra gnagare som inkräktar i deras hem så irriteras havsjätten av fartygen som kommer seglandes på deras hav. Det hela är över på bara några sekunder. Med det första slaget välter havsjätten fartyget och med det andra så bryts det i två delar och sjunker ned till en grumlig grav. Havsjätten kanske samlar på sig segel för att ha som kläder eller master som den kan ha till vapen men jätten går sedan snabbt vidare med sitt liv och slösar ingen mer energi eller tankekraft på varken fartyget eller dess besättning. Havsjätten hyser inget hat mot fartyget - det var bara i vägen som en spyfluga en tidig sommarmorgon.

Habitat

Man kan hitta havsjätten på i stort sett alla hav över hela världen. Det är ytterst sällan havsjätten söker sig till fastlandet. Det förutspås att det är ett tecken på världens undergång när havsjättarna utvandrar till fastlandet.

Undervattenssyn

Havsjätten kan se lika bra under vatten som en människa kan se ovan ytan.

Svallvågor

När en havsjätte slår sina väldiga armar i vattnet, river upp havsströmmarnas vrede och stampar mot havets botten med sina fötter så kan den frammana enorma vågor som kan orsaka väldigt stor skada. Det finns sägner som berättar om havsjättar som har ödelagt hela kuststäder och fästen med sina frammanade vågor.

FAKTA HAVSJÄTTE

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	17T6	59
FYS	15T6+2	55
SMI	2T6	7
PER	2T6+2	9
PSY	2T6	7
INT	1T6+2	6
KAR	2T6+1	8
Kroppspoäng	(59+55)x6	684
Storlekssklass	6	
Naturligt Skydd	3	
Skadebonus	6T6+5	
Förflyttning: Land	42	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	GL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	32%	*
Strid obehäpnad	38%	1T6
Strid närstrid	52%	*
Jättekast	44%	Egenskap
* beväpnad attacks skada beror på vilket vapen varelsen bär.		

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 41%, Rörlighet 40%, Simma 941%



Skogsjätten är den minsta av alla jättar - den blir sällan längre än sju meter - och den av sitt släkte som är minst lik en stor människa. Det finns många som faktiskt hävdar att skogsjätten är ett väldigt stort troll. Skogsjätten är täckt i tjock päls, har kraftiga händer och fötter, långt svallande hår, en väldigt stor näsa och två långa horn som växer från dess huvud. Det är inte ovanligt att det växer vackra löv och långa kvistar från skogsjättens hår.

Skogsjätten lever nära naturen och i absolut harmoni med den. Alverna kallar skogsjättar för skogsvaktare som ser till att träden växer, att sjöarna är rena och att djuren är glada och friska. Jätten är framförallt naturens stora beskyddare. Skulle skogen där jätten lever på något sätt hotas så blir den oerhört vred och farlig. Men generellt så är skogsjätten en fredlig varelse som inte beväpnar sig på något sätt eller utgör ett hot mot varken människor eller alver. Så länge de respekterar jättens skog. Skogsjättar är däremot naturlig misstänksamma mot dvärgar som skövlar och bränner många skogar över världen för att ge bränsle åt sina smedjor och ugnar.

En skogsjätte livnär sig primärt på en vegetarisk diet bestående av bär, frukt och nötter. De dricker gärna klart vatten eller mjölk som de själva har mjölkat från sina djurvänner. Skogsjätten omger sig gärna av stora hjordar av både getter, kor och/eller får som de vandrar med under trädens kronor. De njuter av att ta hand om djur och det är ett tidsfördriv som roar jätten.

Skogsjättar bosätter sig i vad många människor skulle beskriva som trolldskogar. Djupa och tätvuxna skogar som sträcker sig över flera mil. Platser som är omslutna av en känsla av magi och mystik som man inte finner i alla skogar. En skog där rötter växer sig djupt och biter tag i jorden. Där saker och ting består och har funnits i årtusenden. Jätten gör gärna sin boning högt upp där den kan se ut över sitt rike och ha bra koll på vad som försiggår i skogen. Den har många fåglar som budbärare. Ugglor och kråkor reser långt för att återvända med rapporter om vad som pågår både i jättens egen skog men också i andra skogar i andra länder.

Jätten talar samma språk som urträden men kan även kommunicera med alver och många djur.

Habitat

Skogsjätten lever uteslutande i de djupa skogarna. Deras tjocka päls gör att de generellt undviker allt för varma klimat. De lever ofta i jordhål eller i stora grottor som blickar ut över skogen.

Mörkersyn

Skogsjätten kan se som om det vore dag under en stjärnklar himmel.

Klättra

Jätten är en mycket duktig klättrare och brukar klättra i både berg och större träd som finns i deras skog för att samla mat.

Lifversav

Skogsjättens blod har regenererande och helande förmågor. Blodet är tjockt och segt som om det vore sav från ett träd. Om blodet kommer i kontakt med ett sår eller en skada så sluts såret och bäraren läker 1T10 KP genast och sedan 1T6 KP varje dag i en vecka.

FAKTA SKOGSJÄTTE

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	8T6+1	29
FYS	8T6	28
SMI	3T6	10
PER	3T6+1	11
PSY	2T6+2	9
INT	2T6+2	9
KAR	3T6+2	12
Kroppspoäng	(29+28)x3	171
Storlekssklass	3	
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	2T6+5	
Förflyttning: Land	20	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	GL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	30%	*
Strid obehärdad	45%	1T6
Strid närstrid	58%	*

* beväpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 55%, Flora och fauna 74%, Rörighet 58%, Språk (alviska) 50%, Spåra 57%, Tala med djur 70%, Vildmarksliv 91%



Titanen reser sig från forntida avgrunder och nattsvarta katakomber då kriget bränner landet och smittan tar gamla och unga till en tidig grav. Som en avatar av ond bråd död och förödelse anländer titanen till de mest olycksamma platser där stål, blod och bruten brödraskap är vardag. Titanen är stor som ett berg och varje steg orsakar mindre jordbävningar som sätter hela städer i gungning. Hans skugga reser sig över landskapet som ett sotmoln av skräck och hans metalliska och omänskligt rosslande andetag ekar likt tusen dundrande åskviggår.

Man säger att titanerna är åkallade av gudarna till sagovärlden för att råda bot på krig och förstörelse. De reser från stad till stad och från borg till borg för att skipa rättvisa mot mörkrets krafter. Man säger att titanen sätter hårt mot hår och bekämpar eld med eld. De utplånar ondskan och krossar de skövlande makter som far över sagovärlden. Ur titanernas totala fördödelse kan något nytt växa fram och livet kan få en ny chans att blomma.

Habitat

Titanerna har ingen fast boplatz och inga rutiner som påminner om ett vanligt liv. Man skulle kunna säga att en titan är mer maskin än människa och förtär således varken mat eller dryck och behöver ingen vila. Med tusen-milakliv reser de över jorden för att stoppa spridningen av krig och sjukdom i gudarnas tjänst. Däremot finns det vissa titaner som har förgåtts i strider med drakar och jättar men inte ännu mött döden eller återkallats av gudarna. Dessa övervuxna giganter kan man finna högt uppe i bergen, i de djupaste skogarnas hjärtan eller långt bort på havet. Där sitter de - berövade sin rörelseförmåga - likt tysta väktare i väntan på att bli ihågkomna av sina skapare eller att långsamt dö. Hur man dödar en titan vet ingen säkert - om de ens går att döda.

Jordbävning

Med varje kliv och slag som titanen utför orsakar den en mindre jordbävning på grund av sin massiva storlek. Sådana stötar kan sätta hela städer i gungning eller få hela arméer att tappa fotfästet.

Järnhjärta

En titans inre fysiologi är ett mysterium och ingen vet om titanen är en faktisk varelse eller en maskin. En titan kan aldrig dräpas med världsliga medel såsom vapenmakt utan endast interdimensionella magier eller krafter kan åsamka titanen dödlig skada. Med vanliga vapen kan titanen endast tas ur spel eller immobiliseras.

Bepansrad

Titanernas enda syfte är att strida och bär den bästa utrustningen för det ändamålet. De är klädda från topp till tå med de tjockaste och bästa plåtrustningarna ingen levande smed kan framställa. Under plåten bärs en ringbrynja vars ringar är lika stora som vagnshjul. Endast drakars eld eller demoners svarta magi sägs kunna rubba titanernas rustning.

FAKTA TITAN

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	23T6	80
FYS	19T6	66
SMI	1T6+2	5
PER	5T6+2	20
PSY	5T6+2	20
INT	1T6+2	5
KAR	1T6/2	1
Kroppspoäng	(80+66)x7	1022
Storleksklass	7	
Naturligt Skydd	20	
Skadebonus	7T6 + 5	
Förflyttning: Land	100	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	GL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	80%	10T6
Strid obehäpnad	60%	5T6
Strid närstrid	90%	1T100

* beväpnad attacks skada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 93%, Rörlighet 24%

UTRUSTNING

Tvåhandshammare





Man säger ibland att ett troll är som ett mellanting mellan svartfolk och jättar. De är inte riktigt lika stora eller kraftiga som sina jättekusiner men inte heller lika listiga och ilvilliga som sina svartfolksbröder. Hur man än väljer att klassa trollen så råder det inget tvivel om att de kommer i många former och att deras egenskaper är vida skilda från varandra. Somliga är i stort sett fredliga enstöringar medans andra är plundrande och blodtörstiga monster.



Bergstrollen är majestätiska, gåtfulla och i grunden fredliga. Höga som träd och starka som sten - bergstrollen är sannerligen imponerande varelser och man finner dem primärt i kallare och nordligare klimat där de trivs bäst. Bergen, grottorna, tundran och de höga kullarna är deras domäner. Bergstrollet känns igen på dess bakåtböjda, kraftiga horn - dess långa, böljande och ofta flätade mörka hår och dess trubbiga men enorma hörntänder som sticker fram ur en formidabel käft. Dessa ensamvargar klär sig oftast likt nordens primala folkslag i olika typer av symboliska smycken, pålsar, djurkranier och ull stoppade kläder för att hålla värmen. Men det absolut viktigaste och mest ikoniska som ett bergstroll bär är dess vandringsstav. Ofta stor som en mindre trädstam och utsmyckad med diverse ristade mönster, prismor och fjädrar eller blommor - staven bär historien om alla platser som trollet har besökt och de många äventyren som det har varit med om. Vandringsstaven är helig för bergstrollet och den används aldrig som ett vapen i strid då trollet är alldeles för rädd om den.

Bergstrollet är det mest intelligenta av alla trollfolk. Det är kunnigt i uråldriga språk - i både skriven och muntlig form - och det har stor empati för flora och fauna. Bergstrollet kan till och med känna sorg för andra folkslag som faller offer för tuffa tider.

Bergstrollet håller sig till en vegetarisk diet och är primärt en fredlig varelse som inte söker sig till konflikter. Skulle Bergstrollet däremot bli provocerat eller hotat så kommer det att visa sig vara en fruktansvärd fiende. I de flesta fall då ett bergstroll har blivit aggressivt så har människor oftast jagat det för dess stora horn som anses besitta schamanistisk naturmagi eller dess segflytande blod som sägs ha restorativa förmågor.

Habitat

Bergstroll är nomader och lever primärt i ensamhet långt bortom all civilisation. Man finner dem i kallare och tuffare klimat där de finner tomma grottor eller övergivna gläntor att sova i för natten. De är konstant på resande fot och stannar inte på samma plats längre än 24 timmar. Man vet inte mycket om Bergstrollets habitat eftersom att de är särskilt skygga varelser. De betraktas på håll - i det tysta - men skulle trollet få syn på sin betraktare så skyndar det sig långt därifrån med sjumilakliv.

Träddag

Bergstrollet kan var 4e SR greppa tag i ett närstående träd och slita loss det från marken och använda det som

ett vapen. Trädet kan antingen kastas (strid avstånd) eller svingas som en klubba (strid närstrid) med 3T6+SB i skada.

Trollskrift

Bergstrollet kan rista runor som bär på schamanistisk kraft. Runor kan användas för att skydda en plats eller för att förstärka eller förhäxa föremål. Bergstrollet använder sina långa och vassa fingernaglar för att rista in runorna. Pekfingret och långfingret används för själva ristandet. Oftast använder trollet runorna för att förtrolla sin vandringsstav eller för att skydda sin boning. I ovanliga fall kan bergstrollet ge bort en runa till en äventyrare som har betytt mycket för bergstrollet. Sagan om Sigurd Solfjäder berättar om en riddare vars svärd förtrollades av en sådan trollruna.

Det är upp till SL att bestämma vad för runa ett Bergstroll använder sig av och vilka förmågor runan har.

FAKTA BERGSJÄTTE

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	7T6+2	26
FYS	6T6+2	23
SMI	3T6+2	13
PER	3T6+1	11
PSY	3T6+2	12
INT	4T6+1	15
KAR	3T6	10
Kroppspoäng	(26+23)x2,5	123
Storleksklass	2,5	
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	2T6 + 5	
Förflyttning: Land	11	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	GL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	32%	*
Strid obehäpnad	44%	1T6
Strid närstrid	60%	*

* beväpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 51%, Flora och fauna 84%, Jakt och fållor 48%, Läsa och skriva uråldrig skrift 73%, Rörlighet 54%, Spåra 32%, Tala uråldrigt språk 71%, Tjuveri 21%, Trollskrift 75%, Vildmarksliv 80%

UTRUSTNING

Pålsar och djurhudar. Knivar av ben. 1T6 trollrunor (vilka förmågor dessa har är upp till SL).



Grottrollet är det största av alla troll och det har länge argumenterats bland lärt folk om inte grottroll egentligen är en jätte. Men trots spekulaton så är inte grottrollet någon jätte utan bara ett väldigt stort och kraftfullt troll. Trollets storlek och vikt gör att den ofta behöver luta sig på sina armar eller - i vissa extrema fall - helt och hållet vandra på alla fyra. Grottrollets hud är extremt tjock och dess rygg är tungt bepansrad av otaliga stenar som med tiden har fastnat efter många år av att sova på ryggen i världens alla djupa hålor och grottor.

Grottrollets historia är en sorglig en. Det finns oerhört få av dem ute i det vilda eftersom att många av dem sedan länge har fångats och förslavats av dvärgar och svartfolk. De flesta grottroll föds i fångenskap. Man finner många pinade grottroll i orkernas arméer eller i svartalfernas underjordiska nästen. Där används de primärt som fjättrade krigare som skickas ut i strid. Svartfolken fäster dolkar i deras hud som åsamkar trollden enorm smärta när de rör sig och på så vis driver dem till vansinne och raseri. Ett sådant grottroll kommer inte sluta slåss innan det har dräpts.

I dvärgarnas underjordiska borgar används de primärt som arbetare. De bär tunga mineraler genom dvärgarnas gruvor och hjälper de småväxta arkitekterna att konstruera sina magnifika salar.

Vilda grottroll är oerhört skygga varelser och gömmer sig i jordhålor och grottor långt borta från civilisationen. De lever i regel i ensamhet och söker inte konflikt på något sätt. Om ett grottroll skulle attackeras - till och med i sin egen boning - kommer det att ta till flykt. Det enda undantaget gäller de grottroll som har flytt från svartfolkens mörka fästen runt om i världen. Sådana grottroll känns igen på sina många sår och ärr och de är extremt aggressiva och farliga.

Habitat

Grottrollen lever generellt i de djupa skogarna och i bergen. Deras tjocka hud gör att de är väldigt känsliga för värme och undviker således varmare klimat såsom öknar och djungler. De bosätter sig i djupa hålor långt bort från människor.

Stenrygg

Grottrollets rygg är tungt bepansrad av många stenar som över tid har fastnat i trollets hårda hud. Således riskerar vapen som slår mot trollets rygg att gå sönder eller ta skada. Varje gång ett närstridsvapen träffar

trollets rygg slår SL 1T100 där det finns 5% risk att vapnet permanent går sönder. Även om vapnet inte går sönder finns det 30% risk att vapnet kommer att ta skada. Ett vapen som bara tar skada av anfallet får -1 på alla skadeslag tills det repareras.

Guld mage

Det ryktas om att det finns guld i grottrolls magar. Det sägs att många svartfolk och skogstrollskungar får sina förmågheter från att föda upp grottroll och ta guld från deras magar.

FAKTA GROTTROLL

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	8T6+2	30
FYS	8T6	28
SMI	3T6+1	11
PER	3T6+1	11
PSY	2T6	7
INT	1T6+2	5
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	(30+28)x3	174
Storleksklass	3	
Naturligt Skydd	4	
Skadebonus	3T6 + 5	
Förflyttning: Land	13	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	32%	*
Strid obehäpnad	66%	2T6
Strid närstrid	60%	*

* behäpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 50%, Flora och fauna* 84%, Rörlighet 54%, Tjuveri 11%, Vildmarksliv* 80%
* endast fria grottroll har dessa färdigheter.

UTRUSTNING

Päls och djurhudar.



Skogstrollet räknas många gånger till svartfolket och inte till sina andra trollsläktingar. Det är nämligen för att skogstrollen har ett ondskefullt sinne och en vilja att förstöra och bringa ödeläggelse vart det än reser. De är krigiska varelser som njuter av att se andra lida och att röva och plundra människobyar. De är riktiga mobbare till karaktären och gillar att omge sig av mindre starka svartfolk som de kan köra med.

Skogstrollet är något större än en ork men ändå mindre än en rese och dess styrka går att jämföras med den förste. De klär sig sällan i någon form av rustning som orker och svartalfer utan föredrar djurhudar och pälsar för att skylla sig. De vill visa så mycket hud som möjligt när de ger sig in i strid för att skrämma sina fiender men också för att trolllets ökända skräckstank ska bli så potent som möjligt. Skogstroll brukar ofta primitiva vapen som klubbor eller krumsvärd i strid. Det är inte ovanligt att skogstroll bär på döskallar och kvarlevor av sina tidigare offer för att skrämma slag i sina motståndare på slagfältet.

Skogstroll har en enorm förkärlek till guld och skatter. De älskar mynt och ädelstenar och har ofta samlat på sig gedigna mängder sådant djupt inne i sina lyor. Det finns många skogstroll som blir krönta till kungar av sina egna fränder just för att de har samlat på sig en alldeles extra förmögen skatt. Sådana konungar kan ha flera grottor eller borgar fyllda till överflöd med kistor och rikedomar. En kung utmärker sig oftast genom en armring gjord i guld.

Det är vanligt att skogstroll gärna håller sig nära sina boningar - speciellt när solen fortfarande lyser utomhus. Det är nämligen så att skogstroll är ytterst känsliga för solen strålar och direkt kontakt med dem kan förvandla trollen till sten. Om ett skogstroll måste ge sig ut när solens strålar lyser så täcker de sig i tjocka och varma tyger och hudar som kan skydda dem. Ett sådant troll får däremot halverad CL på allt de företar sig eftersom att den är så orolig för att bli förvandlad till sten.

Habitat

Skogstroll föredrar att leva i just de djupa skogarna eller bland bergen. Man kan finna att skogstroll ofta har tagit över gamla människobyar eller borgar som de har gjort till sitt eget hem. Ofta styrs en sådan plats av en trollkung som har mellan 20-100 individer under sig.

Skräckstank

Skogstroll luktar illa och ser obehagliga ut. Det är så illa att som befinner sig inom trolllets FYS meter måste lyckas med ett PSY slag x4 för att inte få minusmodifikationen -1T6x5 på allt de företar sig inom skräckstankens räckvidd.

FAKTA SKOGSTROLL

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	6T6	21
FYS	5T6+1	18
SMI	3T6	10
PER	2T6+1	8
PSY	3T6	10
INT	2T6+2	9
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(21+18)x1,5	50
Storleksklass	1,5	
Naturligt Skydd	2	
Skadebonus	+5	
Förflyttning: Land	22	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	43%	*
Strid obehäpnad	59%	1T3
Strid närstrid	63%	*

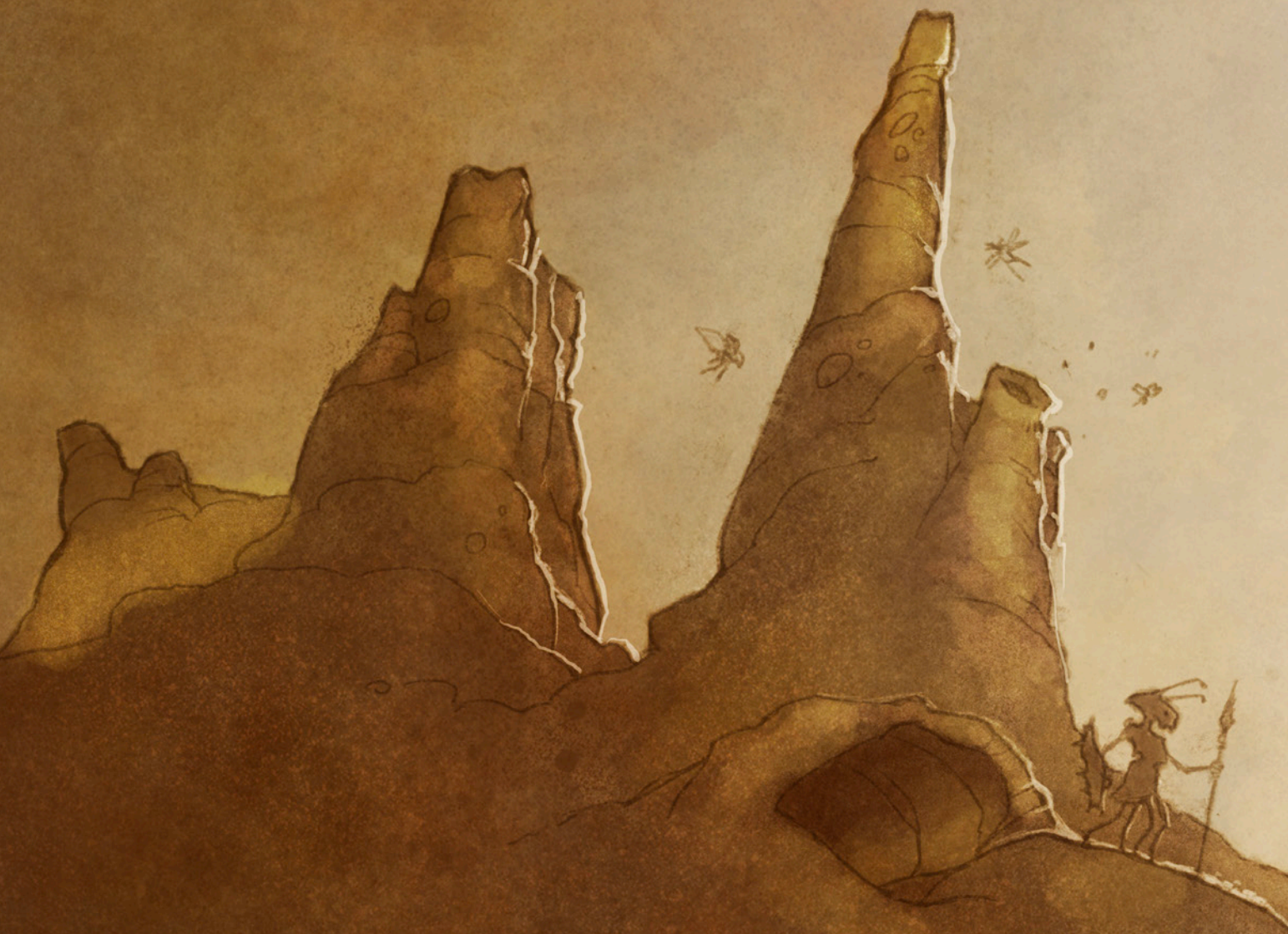
* behäpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 39%' Jakt och fällor 46%' Rörlighet 47%' Spåra 44%' Tjuveri 41%' Vildmarksliv 68%

UTRUSTNING

Päls eller läderrustning, träklubba, groteska smycken gjorda av kroppsdelar och benrester från sina fiender.



INSEKTOIDER

De varelser som lever under jord i stora samhällen under ledningen av en allsmäktig drottning kallas för insektoider. Insektoider är muterade och förstörade versioner av insekter som har ett stort medvetande och förmågan att strida och försvara sig. Deras samhälle är oerhört hierarkiskt och baserat på att alla insektoider finner sig i tydliga roller som bidrar till samhällets byggande. De vanligaste rollerna är: spejare, krigare, grävare, arbetare och ledare.

Insektoider använder sig av samma språk för att kommunicera med varandra. Språket består av klickande ljud som ekar i underjorden. Det innebär att deras språk och i förlängningen deras kommunikation inte fungerar lika bra utomhus där deras klickande ljud inte studsar lika väl.

Egenskaper

Det finns några egenskaper som är universella för all insektoider. Dessa är detaljerade här nedanför. Däremot så finns det många egenskaper som är unika för varje varelse. Dessa är detaljerade under varje varelse.

Svärm

Alla insektoider trivs bäst i grupp och växer sig starkare på så sätt. Således får insektoider +1 på alla slag för varje insektoid som befinner sig i samma situation.

Underjordisk

Alla insektoider trivs bäst under jord nära sin drottning. Därför är det onaturlig och försvagande för insektoider

att vistas under allt för långt tid ovan jord och borta från sin drottning. Alla insektoider som befinner sig ovan jord under längre tid än en dag får -1 på allt de företar sig för varje dag som går.



Baggfolk är tvåbenta skalbaggeliknande varelserna som förpestar jorden under våra fötter. De tillhör gruppen insektoider och är den arten av den typen som oftast stöter på äventyrare ute i det vilda då de gräver tunnlar djupt under jorden ända upp till ytan. Många vandrare och äventyrare stöter på dessa hål och kallar dem för bagghål. När man ser ett sådant hål vet man att man skall akta sig - för då är inte baggfolket långt borta.

Insektoider trivs bäst i grupp och har bildat ett helt samhälle under jorden som bygger på en tydlig rollfördelning och en tydlig hierarki. På grund av deras gedigna storlek - de kan växa sig uppåt två meter höga - och kraftiga bepansring så sysselsätter sig ofta baggfolket som krigare eller grävare. Deras ena klo är perfekt för att gräva i jorden och den andra klon är som gjord för att greppa tag i ett byte och krossa det till döds. Baggfolket saknar däremot någon vidare utvecklad intelligens och förlitar sig på ledar-insektoider som kan

koordinera deras arbete och anfall. Utan deras ledare är dock baggarna orädda ty de saknar förståndet för att förstå sig på sin egen dödlighet. Skulle de däremot se en ledar-insektoid ta till flykt så kommer de följa sin ledare.

Habitat

Som alla insektoider så kan man primärt finna baggfolket i underjorden där de lever och frodas med sina ledare - aldrig långt bort från sin drottning. Baggfolk är däremot en av de få insektoider som reser ovan ytan för att försvara insektoidernas håligheter och gångar.

Orädd

Baggfolk saknar helt förmågan att känna rädsla vilket gör dem till en fruktansvärd fiende som kämpar till sista bagge. Baggfolk är således helt opåverkade av all skräck.

Skulle däremot baggfolket vara i sällskap av en ledare som flyr kommer baggfolket också att fly.

FAKTA BAGGFOLK

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	5T6+1	18
FYS	5T6+2	20
SMI	3T6+1	11
PER	3T6	10
PSY	3T6	10
INT	1T6+2	5
KAR	1T6/3	0
Kroppspoäng	18+20	38
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	2	
Skadebonus	+3	
Förflyttning: Land	12	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Krossar klo	86%%	1T6

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 41%, Rörlighet 48%, Spåra 24%, Tjuveri 31%



18

Myrfolk är de mest intelligenta av all insektoider. De liknar jättelika myror (myrfolk kan bli upp till 1,7 m långa) som står upprätt likt humanoider på fyra bakben med två smala armar. Deras ansikte bär två stora gröna ögon, en näbb-lik mun och ett par imponerande antenner som dinglar av och ann. Till skillnad från baggfolk så har inte myrfolket någon vidare naturlig bepansring utan utrustar sig istället med harnesk i brons och silver som är utsmyckade med bärnsten. Deras trefingrade händer är inte särskilt effektiva som naturliga vapen vilket har lett till att myrfolk till skillnad från de andra insektoiderna faktiskt brukar både kroksabel och långa spjut i strid.

På grund av sin höga intelligens så fungerar ofta myrfolk som ledare i sitt samhälle. Med sina antenner kan de ge ifrån sig klickande ljud som andra insektoider kan uppfatta som kommandon. Det är däremot bara kvinnliga myrfolk som har den förmågan eftersom att de manliga antennerna är mycket kortare och således inte kapabla till att producera samma ljud. Manliga myrfolk tar istället ann rollen som spejare i många samhällen.

Habitat

Myrfolk lever i underjorden nära sin drottning. De lämnar sällan sitt hem för att utforska världen ovanför som de anser som mycket farlig. I underjorden lever myrfolk väldigt tätt inpå varandra och sover ofta i stora klungor. Om de lämnar sina hem så är det inte ovanligt att dessa klungor reser tillsammans.

Bevingad

Manliga myrfolk är bevingade och kan således flyga.

Drottning

Det är vanligt att drottningen i insektoiders samhälle är av myrfolket. Hon föds som mycket större än sina syskon och är bevingad trots att hon är en hona. Drottningen befinner sig i underjordens djupaste inre och är mycket tungt vaktad av sina undersåtar. Drottningen spenderar hela sitt liv med att föda fram flera insektoider och har förmågan att hava både baggfolk och spindelfolk trots sitt myrfolksursprung. Det är ytterst ovanligt att drottningen någonsin lämnar underjorden eller ens sin kungliga kammare. Om något ont skulle hända henne skulle det ha påverkan på hela underjorden och alla insektoider som en gång har fötts fram av henne skulle tappa förståndet och degradera till vanliga ointelligenta insekter.

Tränare

I insektoidernas samhälle finns det många insekter som lever tillsammans med baggfolk, myrfolk och spindelfolk men som inte har vuxit sig till samma storlek och inte besitter ett lika utvecklat intellekt. Dessa insekter fungerar mycket likt hur djur fungerar i människors samhälle. En övervuxen skarabé fungerar som sällskapsdjur medans en stor fjäril används som flygande kavalleri. Myrfolk är experter på att träna upp dessa insekter och använder sig av vissa större sådana i strid eller för att spåra sina fiender.

FAKTA MYRFOLK

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	3T6	10
FYS	2T6+2	9
SMI	4T6+2	16
PER	4T6	14
PSY	3T6+1	11
INT	3T6+2	12
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	10+9	19
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	0	
Förflyttning: Land	12	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	48%	*
Strid obehäpnad	46%	1T3
Strid närstrid	52%	*

* beväpnad attacks skada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 67%, Rörlighet 75%, Spåra 58%, Tjuveri 64%

UTRUSTNING

Läddrustning eller ringbrynja, kortsvärd och kortbåge.



Spindefolk liknar förvuxna spindlar som lever i underjorden bland sina andra insektoïdvänner. Spindelfolket går på sina sex bakben. De två frambenen fungerar som armar som slutar i fyrfingrade händer.

Spindelfolk är i regel inga krigare eller arbetare som de andra insektoïderna. De är mycket begåvade inom besvärjelsekonst och styr över kraftiga magier som de slungar mot sina fiender. I underjorden räknas de som de visaste efter drottningen och insektoïderna går ofta till spindelfolket för att få svar på profetior och legender. Även om myrfolket besitter ett mycket större intellekt så har spindelfolket närmare till det mystiska och det abstrakta.

Spindelfolket är däremot beroende av de andra insektoïderna eftersom att de är värdelösa jägare och samlare. Skulle spindelfolket leva ensamma så skulle de snart svälta ihjäl eftersom att de helt saknar rovdjursinstinkt eller drivet att samla föda. De håller sig under jorden och väver sin väv som de använder för att konstruera magier och legender - så kallad ödesväv. Spindelfolket läser i vävens mönster och på sätt förutspår de lycka eller domedag för sitt folk. De andra insektoïderna är så fascinerade av denna ödesväv att de gladeligen förser spindelfolket med mat och beskydd i utbyte mot sanningar och visdomar.

Habitat

Spindelfolk är de mest enstöriga av insektoïderna och de lämnar ytterst sällan underjorden för att utforska världen ovanför. Endast om ödesväven har bestämt att de ska ge sig av kommer spindelfolket att söka sig upp mot ljuset från bagghålen.

I underjorden bor spindelfolket högt över sina andra insektoïdvänner i stora spindelväv som de har byggt uppe i grottans tak.

Besvärjelsekonst

Spindelfolk är mycket begåvade inom magi och besvärjande. Således kan Spindelfolk bruka alla sorters magi som en spelldare önskar. Spindelfolk behöver däremot följa samma regler som en spelare för att använda sig av besvärjelser i och utanför strid. Det är upp till en spelldare att bestämma hur högt värde varje spindelman och kvinna har i Besvärjelsekonst och vilka magier den kan bruka.

Mörkersyn

Spindelfolk kan se som om det vore dag under en stjärnklar himmel.

Klättra

Precis som vanliga spindlar så är spindelfolk oerhört duktiga på att klättra. Med sina slemmiga fötter kan de bestiga helt vertikala väggar och murar utan att greppa fast i något. Spindelfolk kan även använda sin spindelväv för att klättra eller hänga sig fast under längre tid.

FAKTA SPINDELFOLK

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	2T6+2	9
FYS	2T6	7
SMI	4T6+2	16
PER	5T6+1	18
PSY	5T6+1	18
INT	3T6	10
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	9+7	16
Storlekssklass	1	
Naturligt Skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	15	
Kraftpoäng	69	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	29%	*
Strid obehäpnad	31%	1T3
Strid närstrid	35%	*

* behäpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Besvärjelsekonst 69%, Finna dolda ting 82%, Rörlighet 73%, Tjuveri 61%

BESVÄRJELSER

Antimagi, Blixtar, Hela och Dimma

UTRUSTNING

Stav som är vackert utsmyckad med kristaller eller mineraler.





Drakar är bland de mest fasansfulla och farliga varelser man kan möta i sagovärlden. En drake är en gigantisk ödlelik varelse med stora vingar, vassa klor och tänder.

Egenskaper

Det finns vissa egenskaper som delas av de flesta drakar. Dessa är detaljerade här nedanför. Det finns vissa draktyper som har unika egenskaper och förmågor som är beskrivna under respektive typ av drake.

Drakskatt

De flesta drakar ruvar på en stor skatt som är ovärderlig och består av tusentals mynt, ädelstenar och magiska artefakter. Oftast spenderar drakar hela sina liv med att ruva ovan en sådan skatt och både äventyrare och drakdräpare från när och fjärran kan spendera hela sina liv med att finna och erövra en sådan skatt. Drakskatter är mytomspunna och det finns flera legender och sagor som berättar om dem bland alla möjliga kulturer och folkslag över hela världen. Storleken på drakens skatt och dess status varierar från drake till drake och beror på dess ålder och makt.

Magi

En drake kan använda vilken magi den önskar, så länge spelledaren har försett draken med färdigheten besvärjelsekonst.

- Drakar får 5 KRA för varje 1 GL den har i färdigheten besvärjelsekonst.

Utandningsvapen

En drakes utandningsvapen kan bestå av allt från eld till syra och det är upp till dig som spelledare att själv bestämma vad som passar din drake. Kom dock ihåg att modifiera utandningsvapnets effekt efter typ. D.v.s. att syra kanske bör ha en skada-över-tid-effekt, medan is eller frost kanske har en hämmande effekt.

- Räckvidden är FYS/2 meter och alla som befinner sig inom utandningskvasten tar skada.
- En drake kan som mest ha 1T3+1 laddningar (undantag finns dock).
- Drakens kropp producerar en ny laddning per dag.

Drakspråk

Drakarna har ett mycket avancerat och ålderdomligt språk. Språket har stor påverkan på magi, vilket gör att andra varelser än drakar som lärt sig språket får lika många KRA som den har i färdigheten Tala drakspråket. Det är dock ytterst ovanligt att en drake väljer att lära ut språket till någon. Endast en mycket stor betalning eller tribut skulle kunna få en drake att lära ut språket. Det tar dubbelt så lång tid att lära sig drakspråket än det tar att lära sig ett vanligt språk. Det finns inget alfabet för språket utan var och en använder det skriftspråk

den känner till. Det sägs att alla drakar har ett hemligt namn och att den som lär sig uttala namnet på drakarnas egna språk kan kontrollera draken.



D**Rakar** har funnits sedan urbergen i det nordligaste norr först tog form. Dessa bevingade och majestätiska reptiler har förpestat vår himmel och utgjort ett hot mot äventyrare över hela världen så länge någon kan minnas. Eftersom att drakar har funnits så länge så vet ingen exakt var drakar kommer ifrån eller hur de kom att existera överhuvudtaget. Man har studerat drakars ägg - stenhårda och fjälliga ting - men lärda män och kvinnor har än inte kunnat säga varifrån drakar kommer. Vissa säger att de kommer från lavan som förhårdnar och blir till ägg djupt inne i urbergen medans andra säger att de faller från skyn med varje blixtnedslag. Det enda vi vet säkert om drakar är att de börjar som yngel i ägg.

Sedan en dag så sker miraklet. Det börjar som ett försiktigt pickande inifrån ägget. Sedan kommer en första spricka följt av en liten klo som skrapar äggets yta därinifrån. Den nyfödda draken måste själv kämpa sig ur den fjälliga borgen som varit dess hem i ett år. Modern hukar sig framför ägget och andas tungt mot det. Hennes andetag och lukt ger den nyfödde varelsen mod och kraft att fortsätta kämpa. Så till slut dimper den lilla draken ned på marken och är ute i det fria. Nu väntar flera månader av fara och provningar för den nyfödde. När draken föds är den blind och kan inte flyga. Med moderns hjälp måste lillen själv lära sig att gå och stå och till sist sprida sina vingar. Drakens utandningsvapen har inte heller utvecklats under de första månaderna utan börjar endast som små puffar av rök som uppstår när den nyfödde hostar. Det tar upp till ett år innan draken är helt färdigutvecklat och kan flyga och fungera på egen hand. I detta läge lämnar i regel modern sin kull på upp till tio yngel och ger sig ut i det fria. En nyfödd drake utgör inget större hot mot en äventyrare än vad en vanlig gårdshöna gör. Det verkliga hotet som står inför en äventyrare som möter en nyfödd drake är modern som aldrig är långt borta.

Habitat

Man kan finna nyfödda drakar i sina boningar över hela världen. Oftast på mycket otillgängliga platser såsom djupt inne i grottor eller högt uppe på berg. Nyfödda drakar lämnar aldrig sin boning förens de är gamla nog för att gå därifrån själva eller flyga.

Moders-rop

En nyfödd drake har inga medel för att försvara sig - förutom sin moders närvaro. Skulle en nyfödd drake på något sätt känna sig hotad så kommer den att ge ifrån sig ett gällt tjut som kallar på dess moder. Om en drakmoder hör sin avkommas rop så kommer hon genast att ge sig iväg och försvara sin nyfödda.

FAKTA NYFÖDD DRAKE

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	1T6	3
FYS	1T6+2	5
SMI	1T6+2	5
PER	1T6	3
PSY	1T6+1	4
INT	1T6+1	4
KAR	3T6	10
Kroppspoäng	3+5	16
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	3	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	GL	SKADA
Bett	10%	1T4
Klor	10%	1T4
Svans	5%	1T3
Utandningsvapen	0%	-

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 25%, Rörlighet 10%, Spåra 11%, Tjuveri 21%



U**Nga** drakar är de drakar som nyligen har lämnat sin moders bo och lärt sig att flyga och jaga fritt ute i den vida världen. De är i regel smalare och spänstigare än sina äldre släktingar och även mycket mer lekfulla. Det är vanligt att unga drakar jagar och flyger omkring för nöjes skull och inte bara för att finna föda. Deras utandningsvapen är nyligen utvecklade och de tycker det är mycket underhållande att se förödelsen av sin kraft. Således är det inte ovanligt att den unga draken på måfå låter eld spruta ur gapet vid oväntade tillfällen för att fördriva tiden.

Den unga draken är som sagt smalare än en äldre drake och bär även fortfarande många av sina fjädrar ovan sin fjälliga hud. Deras vingar är mycket större än deras kropp och svansen är mycket längre än den är tjock och används mer som en piska än som en slägg. Unga drakar reser mycket och söker sig till nya och spännande platser. De utforskar gärna sina gränser och därför är unga drakar ibland ansedda att vara de farligaste drakarna. De är oförutsägbara och söker sig gärna till konflikt och strid. De betar sig ofta kaxigt men den unga draken kan också bli lätt skrämdd då de är oerhört rädda om sina liv.

Det är inte ovanligt att unga drakar har börjat samla sin skatt som den kommer att spendera sin ålderdom på att vaka över. I regel är dessa skatter än relativt små men ännu värdefulla och eftertraktade av äventyrare. Däremot är det ytterst ovanligt att unga drakar har lyckats ödelägga några borgar eller slott.

Habitat

Den unga draken är mycket berest och kan finnas på många olika platser över hela världen och till och med ute till havs. Deras boningar är ofta primitiva såsom övergivna borgar eller djupa grottor.

Oberäknelig

Den unga draken är nyckfull och kan således få för sig att göra saker som inte är lätta att förutse. De attackerar utan att bli provocerade och jagar utan att de är hungriga.

Svansgrepp

Den unga drakens svans är mycket lång och - trots sitt spinkiga yttre - mycket kraftfull. En ung drake kan varje SR försöka greppa tag i en person eller ett objekt och hålla fast det. Ett offer som draken försöker greppa måste klara av ett SMI-slag för att undvika att bli tagen. Ett offer kan försöka bryta sig loss genom att slå ett lyckat STY-slag.

FAKTA UNG DRAKE

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	13T6	45
FYS	8T6	28
SMI	8T6+2	30
PER	4T6+1	15
PSY	4T6+2	16
INT	4T6+2	16
KAR	3T6+2	13
Kroppspoäng	(45+28)x4	292
Storlekssklass	4	
Naturligt Skydd	5	
Skadebonus	4T6+5	
Kraftpoäng	210	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Bett	59%	2T6
Klor	59%	1T6
Svans	43%	1T3
Utandningsvapen	65%	3T6

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Besvärjelsekonst 42%, Finna dolda ting 74%, Geografi 54%, Heraldik 54%, Rörlighet 91%, Spåra 44%, Tjuveri 61%

BESVÄRJELSER

Förtrolla varelse, Hela.



Uråldriga drakar är de mest fasansfulla och mäktiga bestar som befolkar sagovärlden. Med vingar som kan framkalla orkaner och tänder vassa som spjut regerar de över himmel och jord. Dessa bevingade ödlelika varelserna sätter skräck i både bönder och konungar från norr till söder och från väst till öst. Den uråldriga drakens mäktiga eldkvast kan utplåna hela städer och smälta borgars stenmurar på bara ögonblick. Dess fjällpansar är så kraftfullt att pilar knäcks mot det och svärd av ringa hantverk går i tusen bitar som vore de av trä.

Även om många drakar erövrar och fördärvar med sina vassa klor och sitt potenta utandningsvapen så är det vanligare att en uråldrig drake använder sig av list, lönnedom och kraftfull magi för att nå sina mål. Många uråldriga drakar har redan erövrat borgar och boningar och ruvar på oräkneliga förmögenheter som de skyddar till varje pris. De slumrar ovan sin skatt i generationer och vaknar endast under korta tider för att äta sig mätta nog att sova i några årtionden till. Det är inte ovanligt att uråldriga drakars fjäll med tiden smyckas av guld och ädelstenar som de har ruvat på som förstärker dess pansar. Drakskatter är så eftertraktade och mytomspunna att drakdräpare och äventyrare turas om att försöka hitta skatten och döda draken. Det är få som lyckas med ett sådant företag.

Habitat

Man kan finna uråldriga drakar i princip över hela världen även om det är vanligast att just uråldriga drakar tar sig till mer svåråtkomliga platser som höga berg eller glaciärer. Oftast finner man dem djupt i erövrade borgar eller slott där de ruvar på sin skatt. Det är sällan

uråldriga drakar reser långa sträckor då deras kropp är så otroligt tung för dess vingar att bära. Därför är det ytterst sällsynt att se uråldriga drakar ute till havs.

Silvertunga

En uråldrig drake är i regel trött på blint våld och föredrar att leka med sina offer innan den dödar dem. Uråldriga drakar besitter ett enormt intellekt och använder ofta sin silvertunga för att manipulera och övertyga varelser till att följa dess order och vilja. Därför är det inte ovanligt att uråldriga drakar har hela arméer av svartfolk som följer den.

FAKTA URÅLDRIG DRAKE

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	15T6+2	55
FYS	11T6	38
SMI	5T6+2	20
PER	5T6+2	19
PSY	5T6+2	20
INT	5T6+2	20
KAR	3T6+1	11
Kroppspoäng	(55+38)x5	465
Storleksklass	5	
Naturligt Skydd	8	
Skadebonus	5T6+5	
Kraftpoäng	????	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Bett	69%	3T6
Klor	69%	2T6
Svans	53%	2T3
Utandningsvapen	85%	5T6

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Besvärjelsekonst 75%, Finna dolda ting 84%, Förhandla 73%, Geografi 87%, Heraldik 87%, Historia 87%, Rörlighet 79%, Spåra, 84%, Tjuveri 41%

BESVÄRJELSER

Antimagi, Avbild, Dimma, Förtrolla varelse, Hela, Kyla och värme, Ljus och mörker.



18

Drakorm kallas den varelse som är nära besläktad med drakarna men som helt saknar vingar och andra av drakarnas ikoniska förmågor. Drakormen får sitt namn från sitt släktskap med just drakarna men även från sin långa och slingriga kropp som liknar en orm och som är perfekt för att smyga genom trånga gemak och strypa ovetande offer.

Drakormen är en stor reptil som har en formidabel käft av sylvassa tänder, en fladdrande tuppkam av långt hår och två järn starka framben och en uppsättning svärdsånga klor. Drakormen saknar visserligen många av sina släktingars förmågor men dess intresse för guld och skatter är inte mindre. De letar upp skatter vart de än kan finna dem och är speciellt förtjusta i silver. Vissa tror att det beror på att drakormen är helt färgblind och att silvret på något sätt framstår som extra blänkande och ädelt för dem.

Drakormen är inte lika intelligent som varken människor eller drakar men kan ändå tala drakspråk om än då aningens sämre än sina släktingar. De är inte lärda i någon form av magi eller besvärjelsekonst men de hyser en dröm om att en gång bli lika mäktig som sina bevingade syskon och samlar därför på många magiska drycker, artefakter och formler i sina boningar. Skulle någon däremot påpeka denna avundsjuka för en drakorm så blir de snabbt vrede. Drakormen är nämligen en oerhört fåfång och lättretad varelse som är mån om sitt yttre och hur den framstår. Många drakormar har lärt sig människor och alvers språk och kuvat många av dem för att vara dess tjänare för att ytterligare blåsa upp drakormens redan stora ego.

Habitat

Drakormar skapar sina boningar djupt inne i grottor eller trask där de kan gömma sig från omvärlden. Sådana boningar är ofta trånga och svårtillkomlika - men perfekta för en smal drakorm att slinga sig igenom. Drakormar bosätter sig gärna nära människor då de kan slå skräck i hela byar och bli närd av människornas offer som de lämnar till besten i hopp om att slippa dess vrede.

Drakhjärta

Det sägs att drakormars hjärta besitter regenererande krafter om det förtärs. Däremot så bär denna räddning med sig ett högt pris - ty det är sagt att den som äter en drakorms hjärta själv kommer att förvandlas till en drakorm.

Mörkersyn

En drakorm kan se som om det vore dag under en stjärnklar himmel.

FAKTA DRAKORM		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	7T6+1	25
FYS	5T6+1	18
SMI	5T6+2	20
PER	4T6+1	15
PSY	3T6+2	12
INT	3T6+2	12
KAR	3T6	10
Kroppspoäng	(25+18)x3	129
Storlekssklass	3	
Naturligt Skydd	3	
Skadebonus	3T6+5	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Bett	69%	3T6
Klor	59%	2T6
Svans	49%	1T6
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Finna dolda ting 70%, Förhandla 58%, Rörlighet 89%, Samma 95%, Spåra 52%, Tjuveri 85%		





DEMONER

Demonerna kommer från en skuggvärld och en annan dimension bortom vår egen. De är kaosets förkämpar och även om det finns oändligt många variationer på demoner så delar de alla ett och samma syfte: att sprida Kaos över alla världar de påträffar. Alla demoner uppnår detta syfte på olika sätt. Vissa demoner brukar magi och vapenmakt för att förstöra vår värld medans andra fördärvar genom att förpesta folks psyken och mardrömmar. Man brukar tala om den fysiska och den icke-fysiska demonen. En fysiska demon är i regel stor och kraftfull och brukar världsliga medel såsom eld och stål eller magi för att sprida sitt kaos. Den icke-fysiska demonen använder sig av list och lönnedom för att bringa obalans till vår värld. Den icke-fysiska demonen tränger in i varelsers sinnen och innersta rum och kan i många fall vara mycket farligare än den fysiska demonen.

Demoner anländer till vår värld på många olika sätt. Vissa anländer hit genom portaler och rewor medans andra frammanas av mörka magiker och blodsritualer.

Som spelledare uppmuntrar vi dig till att skapa dina egna demoner som är unika med speciella bakgrunder och legender. En sådan demon kan vara huvudfigur för en hel kampanj. Här nedan finns några typiska demoner som du kan använda dig av som en början eller som en bas för din egna demon.



Elddemonen är en fysisk demon som härskar över slavar och kommer från infernaliska världar långt bortom vår egen. Elddemonen kan anta många former men i sin fysiska form som vandrar över vår jord så liknar de rödhjade och förvridna människor som bär horn i pannan och har en gets ben och klövar. De klär sig ofta i läder, nitar och olika typer av kedjor och omges ständigt av en dödlig svavelrök som den bär med sig från sin hemvärld. De allra flesta elddemoner som antar en fysisk form är kvinnliga till utseendet.

Elddemonen anländer till vår värld för att bränna byar och skövla skogar. Vart de än färdas så förkolnas marken under deras fötter och himlen förmörkas medans luften blir sur och svår att andas.

Elddemoner är som sagt mäktiga furstinnor över slavar i sin hemvärld. När elddemonen ödelägger en by dödar de nämligen inte de som bor där utan fjättrar dem istället längst långa stänger av glödande hett järn som de stackars nyblivna slavarne tvingas bära med sig till nästa by som ska plundras. Således är det lätt att känna igen elddemonernas slavtag på långt håll. Slavarne leds sedan till väktardemonernas portaler och genom dem till oräkeliga världar där de får arbeta tills de antingen mister förståndet eller livet.

Elddemonen beväpnar sig med alla möjliga typer av eldmagier men också med brinnande eld stavar - stora facklor av järn som brinner med en evig och djävulsk eld.

Habitat

Demoners habitat är okänt. Bara de som har letts som slavar tillbaka till deras dimension vet med säkerhet. Ingen har återvänt eller överlevt för att berätta om det.

Besvärjare

Det är upp till spelledaren att själv utrusta sin demon och bestämma hur duktig den är på besvärjelsekonst och vilka magier den kan använda sig av. Oftast bör det handla om eldbaserad magi när det gäller elddemonen.

Imper

Elddemonen bär med sig så kallade imper från sin hemvärld som följer med demonen i strid. Imper är mindre demoner som ofta har långa näsor och stora fladdrande öron. Imper anfaller i stora grupper och följer elddemonens kommando. Imper kan inte direkt orsaka stor skada på egen hand men kan distrahera motståndaren tillräckligt länge för att elddemonen ska kunna förintä dem med sina magier.



Kaosdemonen är ansiktslös och bär jättelika fladdermusvingar på sin taggiga och bepansrade rygg. Den har två enorma horn som sticker ut från pannan och en lång tunga som osar av frätande blod.

Kaosdemonen har fått sitt namn från det faktum att de är Kaosets främsta förkämpar. Det är de som skickas ut genom väktardemonernas portaler när tiden är kommen för en värld att dö. Som en svart svärm som förmörkar solen stiger de till himlen och kommer över städer som gigantiska vågor av död och förintelse. De slaktar med vapenmakt. Svärd, spjut och yxor är alla vanliga vapen för en kaosdemon att bära. Ofta är de förhåxade med svart magi som gör dem ännu mer dödliga. Kaosdemonen är en soldat i det stora intets armé och ännu så har den armén inte beseegrats.

Precis som elddemonen så förändrar kaosdemonen landskapet varthän den än reser. Flora och fauna vissnar och dör där kaosdemonen går fram. Vatten blir svart och surt, träd vissnar och tappar sina löv, marken blir torr och boskapen törstar och dör. Det kan ta generationer för ett område som har förpestats av en kaosdemon att återfå sin forna grönska.

Habitat

Demoners habitat är okänt. Bara de som har letts som slavar tillbaka till deras dimension vet med säkerhet. Ingen har återvänt eller överlevt för att berätta om det.

Skräckinjagande

Alla som möter en kaosdemon i strid måste lyckas med ett PSY-slag för att ens förmå sig att attackera dem. De flesta släpper sina vapen och flyr för sina liv när de möter en kaosdemon.

Frätande blod

En kaosdemonens blod är frätande. Alla som får deras blod på sig och inte är skyddade av rustning tar 1T3 i skada varje 1T3 SR. Att attackera en kaosdemon kommer att skada en äventyrarens vapen. För varje attack som lyckas mot en kaosdemon så kommer vapnet som användes vid attacken att få -1 på all skada tills det repareras. Lyckade attacker som pareras räknas självfallet inte.



Skuggdemonen är en icke-fysisk demon som förpestar och förstör människors psyken. Demonen tränger sig in i deras sinnen och mardrömmar och driver dem långsamt till vansinne. Den kan tvinga folk att utföra hemska dåd som att skada sina närmaste eller sig själva. När skuggdemonen tränger in i deras sinnen är det som att de kämpar mot sitt eget psyke. Personen i fråga kan fortfarande tänka och känna glasklart men det är som om en mörk kraft inom dom - reflexer de inte kan kontrollera - tvingar dem till handling.

Skuggdemonen anländer inte till vår värld genom någon portal för att bekämpa något krig eller för att tjäna någon mästare. Den är endast här för sitt eget nöjes skull och letar ständigt efter en väg in i vår värld. En magikers trollformel som snedtänder eller en helig ramsa som rabblas fel kan utan uppsåt från besvärjaren frammana en skuggdemon. De störningar och disharmonier som då uppstår mellan dimensionerna tillåter skuggdemonen att omärkligen tränga igenom till vår värld.

Skuggdemonen lämnar inte ett offer om den inte drivs bort av otroligt potent helig magi. Den klöser sig fast i sitt offers psyke och reser inte vidare till nästa stackare innan offret är helt från vettet och har förskjutits från samhället eller tagit sitt eget liv.

Den icke-fysiska demonen kan inte dödas utan kan endast bannlysas för en tid. En sak är säker: den icke-fysiska demonen kommer alltid tillbaka för att hemsöka dig.

Habitat

Demoners habitat är okänt. Bara de som har letts som slavar tillbaka till deras dimension vet med säkerhet.

Besvärjare

Det är upp till spelledaren att själv utrusta sin demon och bestämma hur duktig den är på besvärjelsekonst och vilka magier den kan använda sig av. Skuggdemoner använder i regel vilseledande magier.

Dominera

En skuggdemon kan när den vill överta sinnet hos ett offer och kontrollera dem under 1T6 SR. Offret kan försöka göra motstånd. Slå ett slag på motståndstabellen där skuggdemonens PSY används som aktiv och offrets PSY står som motstånd. Skulle offret lyckas så motstår det dominansen men om offret skulle misslyckas överlätes kontrollen till skuggdemonen under de framslagna

stridsrundorna. När offret återvänder till medvetande får de -1 på allt de företar sig under 1T3 SR på grund av illamående och förvirring efter dominansen.





Väktardemonen är den demon som vakar över de förvridna portaler som transporterar kaosets förkämpar från en värld till en annan. När Kaoset har nått en värld är det första tecknet på detta i regel de stora väktarportalerna som uppenbarar sig på olika platser runtom i världen ur vilka legioner av demoner strömmar. Portalerna uppstår ofta på slumpmässiga platser på vår jord - ibland mitt i städer och vid andra tillfällen högt uppe i bergen och liknar stora revor i tid och rum.

En väktardemon är mycket stor och liknar helvetiska jättar med ståtliga horn bärandes en hög törnsköld och ett stridsspjut. Det sägs att deras styrka till och med kan mäta sig med Titanerna. Legender från forntiden berättar om deras väldiga sammandrabbningar då världen än var ung. Väktardemonerna bepansrar sig inte då deras hud redan är stark som drakfjäll. De klär sig endast i skynken gjorda av nitat läder och kedjor för att visa sin tilltro till Kaoset. Deras utstyrsel är utsmyckad av olika uråldriga och helvetiska symboler som ger kraft åt legionerna som strömmar ut från väktarnas portaler.

Väktardemonerna reser aldrig långt från sina portaler då deras primära uppgift är att se till att de inte försluts av äventyrare eller andra inkräktare. Om du skulle färdas genom en väktardemons portal vet ingen vad som väntar dig på andra sidan.

Habitat

Demoners habitat är okänt. Bara de som har letts som slavar tillbaka till deras dimension vet med säkerhet. Ingen har återvänt eller överlevt för att berätta om det.

Besvärjare

Det är upp till spelledaren att själv utrusta sin demon och bestämma hur duktig den är på besvärjelsekonst och vilka magier den kan använda sig av. Väktardemoner brukar generellt försvarande och beskyddande magier.

Teleportera

Väktardemonen har förmågan att kunna teleportera sig upp till 1km varje 1T6 SR. Det tar 1 SR för demonen att genomföra sin teleportering. Under den tiden kan demonens teleportering avbrytas om den skadas eller vidrörs av helig magi. Under tiden som demonen förbereder sin teleportering kan den inte attackera eller parera.

Fixera

Väktardemonen kan peka ut upp till 2 individer och tvinga dem att attackera väktardemonen under 1T6 SR. Demonen kan använda sig av denna egenskap en gång varje 1T6 SR. Individer som blir utsatta för denna egenskap kan göra motstånd för att undvika att bli påverkade av demonens fixering. Slå ett slag på motståndstabellen där väktardemonens PSY används som aktiv och offrets PSY står som motstånd.





VARELSER & VÄSEN

Från norr till söder och från öst till väst befolkas sagovärlden av massor av fantastiska varelser och väsen. De lever i de höga bergen och djupt i de förmultnade träsken. Somliga frammanas av magi medans andra föds som yngel ute till havs. Gemensamt för dem alla är sagans magi.

De monster som besitter ett högre tänkande intellekt och inte endast drivs av basiska instinkter som att fortplanta sig, äta och överleva räknas till varelser och väsen. De har i regel ett eget samhälle och en egen unik kultur. Självklart finns det undantag till den regeln och vissa varelser är mer intellektuella och medvetna än andra väsen.



Golem kallas det stora stenväsenet som frammanas av naturmagiker vid världens rand. Stora som troll och framställda helt och hållet av allt från mossiga stenbumlingar till småsten. Golems besitter i regel inget eget intellekt och ingen egen vilja. De styrs nämligen av de besvärjare som har frammanat dem och med sin väldiga styrka beskyddar de sina mästare utan invändning.

Eftersom att en golem helt och hållet saknar någon form av inre organ eller annan fysisk struktur som präglar andra varelser behöver de varken sova eller äta för att överleva. Däremot är de helt beroende av sin mästares magi för att kunna fungera och utan den rasar en golem ihop som ett korthus och blir bara till de livlösa stenar som de en gång frammanades från.

En golem har ingen fri vilja och är således inte nödvändigtvis aggressiv eller fredlig. Det beror helt enkelt på vad den beordras att göra av sin frammanare. Således är en golem mycket oberäknelig och en äventyrare som stöter på en golem kan aldrig veta om den vill ont eller gott.

Habitat

De naturmagiker som frammanar golem lever österut i varmare klimat nära glömda tempel eller i förfrusna länder långt norrut bland de vildsinta vulkanerna. De påträffas ofta som ensamma enstöringar som söker att finna en större förståelse för jorden, berget och vår världs inre plågor och visdomar. Varthän dessa naturmagiker vandrar så påträffas golem.

Frammanad

En golem är frammanad av en magiker och saknar autonomt liv. Således kan en golem aldrig dö utan kan bara sättas ur spel. När en golems KP blir 0 så är golemen tagen ur spel under 1T3 SR. Efter att stridsrundorna har gått ut måste magikern spendera 1SR med att frammana golemen igen. Skulle magikern avbrytas på något sätt måste han börja om att frammana sin golem. När magikern dör så dör också golemen permanent.

Stenhård

Golem består helt och hållet av sten. Därför är den immun mot alla former av stick eller skärsår. Således biter varken svärd eller pilar på dem. Golem kan bara ta skada av krossvapen såsom stridshammare eller klubbor.

FAKTA GOLEM		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	5T6+2	20
FYS	7T6+1	25
SMI	1T6+2	6
PER	2T6	7
PSY	1T6+2	6
INT	1T6	3
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	(20+25)x1,5	68
Storleksklass	1,5	
Naturligt Skydd	5	
Skadebonus	1T6 +5	
Förflyttning: Land	5	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Slag	43%	1T6
Spark	56%	1T3
Skalle	37%	1T3
* beväpnad attacks skada beror på vilket vapen varelsen bär.		
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Finna dolda ting 22%, Rörlighet 27%		



Grodfolket sägs härstamma från en forntida prins som en gång blev förhådd av en ondskefull och illvillig trollpacka som ansåg att prinsen var högmodig och torde straffas för att lära sig en läxa. Hädanefter påstår man att den forna prinsens blodslinje har fortsatt och förökats för att utmynna i nutidens grodfolk.

Grodfolk liknar midjehöga humanoida paddor som står på två ben och brukar armar och simhuds-beklädda fingrar likt människor. De bär gula, tefatsstora ögon med vilka de kan se oerhört långt i mörkret. Dessa ögon spelar även en avgörande roll i Grodfolkets språk vilket består av diverse blinkningar för att kommunicera vardagliga fraser. Deras grova stämband och gigantiska munnar (för att inte nämna avsaknaden av läppar) är för otympliga för att användas i någorlunda sofistikerad kommunikation. Vid parning kan de däremot frambringa ett gutturalt kväkande läte.

Habitat

Grodfolk lever för det mesta i tropiska eller fuktiga klimat såsom djungler eller träsk. Man finner dem oftast i primitiva stammar omkring 30 till 100 individer boendes i flott-liknande hyddor som flyter ovanpå vatten byggda av löv, sjögräs och bambu. 90% av Grodfolkets samhälle existerar under vattnets yta där de ynglar av sig, leker och frodas. Däremot så sker all jakt efter mat ovan vatten.

Om en stams population är på väg ned så anpassar Grodfolket sina kön för att uppnå optimala förutsättningar för tillökning. Det finns inte heller något koncept av en familj eller föräldraskap. Grodfolk ynglar av sig i mängd och deras yngel ingår direkt i den övergripande stammen och tillhör således inte några specifika föräldrar.

Yngel växer oerhört fort och inom några månader är de vad som i Grodfolks-sammanhang kallas för en drönare. En drönare är det lägsta av Grodfolk - små och rangliga varelser med dålig fysik och (jämfört med andra i sin stam) medelmåttig syn. Sådana drönare har däremot oerhört bra känsel och hörsel och används därför under sitt drönar-stadie för att jaga mat åt sig själv och resten av stammen. Efter ett år utvecklas drönaren till ett normalt Grodfolk och ingår då som en vanlig medlem i stammen.

Potent mörkersyn

Grodfolk kan se 1T100 meter i kompakt mörker. Därefter börjar synen avta gradvis över 10 ytterligare meter tills varelsen inte längre kan se.

Gifttunga

En gång per SR kan Grodfolk genomföra en tung-attack med 66% CL. Tungan når 3 meter och söker sig till bar hud. Om offret visar bar hud och attacken lyckas kommer den att träffa den bara huden. Då tungan kommer i kontakt med bar hud så erhåller offret 1T6 i skada under 1T3 SR då tungans potent gift långsamt söker sig igenom offrets blod. Skulle offret inte blotta någon bar hud så kommer tungan ändå att träffa en yta som bestäms av SL. Den träffade ytan bär tungans gift i 1T3 SR. Skulle den förgiftade ytan komma i kontakt med bar hud under sagda SR så kommer offret vars hud blir smittad att själv falla offer för attacken. Offret bär då giftet (1T6 skada) i lika många SR som giftet hade kvar på original-ytan.

FAKTA GRODFOLK

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	3T6+2	13
FYS	3T6+2	12
SMI	4T6+1	15
PER	6T6+2	23
PSY	1T6+2	6
INT	2T6+1	8
KAR	1T6+2	5
Kroppspoäng	13+12	25
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land/Vatten	10/10	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	60%	*
Strid obehäpnad	35%	1T3
Strid närstrid	44%	*

* behäpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 47%, Jakt och fällor 52%, Rörlighet 48%, Spåra 55%, Tjuveri 40%, Vildmarksliv 74%

UTRUSTNING

Primitiva bambuvapen som blåsrör, slangbellor, klubbor och spjut med stenspetsar.



Harpyan är en ruskig blandning mellan en rovfågel och en människokvinna. Dess kropp liknar en stor örn medans överkroppen och ansikte liknar en kvinnas. På sina händer bär den långa och sylvassa klor.

Harpyor är elaka och störiگا varelser som ibland kan bli farliga ifall de utsätts för direkt hot. I vanliga fall föredrar de att sitta tryggt uppe i trädkroppar och kackla åt förbipasserande vandrare. De sliter deras hår, skräpar ned, förstör och för ett allmänt otrevligt oväsen. Sannerligen irriterande varelser som förpestar skogarna från väst till öst.

Harpyor lever i stora flockar som ibland reser långt bara för att störa människor och särskilt alver som de älskar att reta gallfeber på. Som skator gillar harpyor allt som glimmar och blänker även om de inte har någon uppfattning om saker och tings faktiska värde. Det är mycket vanligt att harpyor dekorerar sina boningar med blänkande bestick som de hänger i snören från träden. De njuter inte bara av föremålens vackra yttre men också av ljudet som uppstår när besticken slår mot varandra i vinden. Om man vandrar i skogen och hör ett klingande ljud av silver eller tenn så kan man vara säker på Harpyor bor i närheten.

Det finns vissa Harpyor som växer sig dubbelt så stora som sina fränder och de kallas ofta för drottningar. Sådana harpyor är oftast mycket klipskare än de andra och är ibland duktig inom besvärjelsekonst.

Harpyor livnär sig på smådjur som de jagar i skogen. Kaniner, sparvar, kråkor, råttor och möss står på menyn för en vanlig harpya. Det händer att flera harpyor ibland går ihop och tar kol på lite större djur som rådjur men det är ganska ovanligt. Oftast nöjer sig harpyor med en lättare diet. De är mycket fega varelser som hellre flyr än fäktar. Harpyor vill inte gärna offra sina liv ens för att försvara sina boningar.

Habitat

Harpyor lever i flockar om 20–50 individer i de djupa skogarna. Det sägs att det finns en viss typ av harpya som lever i varmare klimat som är särskilt kunniga inom magi.

Rädd

Harpyor är fega varelser som är rädda om sitt skinn. Om en grupp harpyor möter en grupp motståndare som är många fler än dem så kommer harpyorna att fly utan att ens försöka slåss.

Besvärjelsekonst

Vissa harpyor är begåvade inom magi och besvärjande. Dessa harpyor bruka ett begränsat antal magier. En harpya behöver följa samma regler som en spelare för att använda sig av besvärjelser i och utanför strid. Det är upp till en spelledare att bestämma hur högt värde varje harpya har i Besvärjelsekonst och vilka magier den kan bruka.

Skri

Harpyor kan släppa lös ett blodisande skri som förvirrar och desorienterar deras fiender. Alla som är i närheten för att höra skriet måste klara ett PSY-slag för att undvika att bli desorienterade under 1T3 SR. En desorienterad individ kan inte agera i strid.

FAKTA HARPYA

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	Tärning	Typvärde
FYS	2T6+2	9
SMI	2T6+2	9
PER	5T6	17
PSY	3T6+2	13
INT	2T6	7
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	2T6	7
Storleksklass	9+9	18
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	–	
Förflyttning: Land	10	
Kraftpoäng*	54	

* endast harpya-drottningar har kraftpoäng.

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Klor	62%	1T6
Bett	38%	2T6

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Besvärjelsekonst* 54%, Finna dolda ting 67%, Jakt och fällor 61%, Rörlighet 78%, Spåra 56%, Tjuveri 68%, Vildmarksliv 49%

BESVÄRJELSER

Blixtar, Genomskinlig, Hela



Karkjonens ursprung är höljt i dunkel. Kommer den från en annan planet? En främmande dimension? Det enda vi kan veta med säkerhet är att den bevingade och högintelligenta varelse som kallas för Karkjon är en främling i vår värld. Karkjonerna har en människoliknande kropp täckt av päls som bär upp ett mäktigt panterhuvud framför två fladdermusliknande vingar. De klär sig ofta i väldigt lite kläder då deras tjocka päls håller dem gott varma. De klär sig i tunna skynken och tyger för att bli accepterade som intelligenta varelser och inte misstas för vilda djur av människor och dvärgar.

Karkjonerna är som sagt mycket intelligenta varelser och är således skolade i magins lära. De flesta Karkjoner är mäktiga trollkarlar som kan frambringa mystiska och förtrollande besvärjelser med lätthet som till och med alver kan tycka är komplicerade och krångliga. Trots sin stora förmåga så är Karkjonerna ett fredligt folk som helst undviker konflikt om det är möjligt. De är ett nomadiskt folk som reser från land till land utan att bosätta sig under permanenta former. De handlar i rökelse, kryddor, färg och magiska formler och drycker för att livnära ett följe som sällan blir större än 6 individer. Det är inte helt ovanligt att Karkjoner reser och lever ensamma eller i två till tre kärlekspär. Däremot så betyder inte deras fredliga leverne att de inte kan försvara sig från de som skulle vilja skada dem. Många rövare och banditer tror att Karkjonernas vingar besitter magiska förmågor och således blir de jagade för dem. En trängd Karkjon kan orsaka oerhörd förödelse med sina magier och formler.

Habitat

Man kan generellt finna Karkjoner överallt i världen även om de föredrar varmare och tropiska klimat. Således är det ovanligt - men inte omöjligt - att finna Karkjoner i de nordligare och ruffare klimat. Många Karkjoner som lever ensamma bosätter sig i städer och reser från marknad till marknad med sina varor och sina magier för att tjäna guld och silver.

Lärd

Utöver att vara mycket begåvad i magi och förtrollning så är de flesta Karkjoner även väldigt allmänt lärda i språk, historia, religion och geografi och finner mycket njutning i läsande och vetenskapliga samt kulturella samtal.

Besvärjelsekonst

Varje Karkjon är mycket begåvad inom magi och besvärjande. Således kan Karkjoner bruka alla sorters

magi som en spelldare önskar. En Karkjon behöver däremot följa samma regler som en spelare för att använda sig av besvärjelser i och utanför strid. Det är upp till en spelldare att bestämma hur högt värde varje Karkjon har i Besvärjelsekonst och vilka magier den kan bruka. Det är även tillåtet att en Karkjon har en familjaris.

Mörkersyn

Karkjonen kan se som om det vore dag under en stjärnklar himmel.

FAKTA KARKJON

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	5T6+1	18
FYS	4T6+2	16
SMI	5T6+2	20
PER	4T6+2	16
PSY	6T6+2	23
INT	4T6+1	15
KAR	3T6+2	12
Kroppspoäng	(18+16)x1	34
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	+3	
Förflyttning: Land/Luft	12/50	
Krftpoäng	93	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	56%	*
Strid obehäpnad	66%	1T3
Strid närstrid	36%	*
* behäpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.		

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Besvärjelsekonst 93%, Finna dolda ting 80%, Flora och fauna 71%, Förhandla 56%, Heraldik 59%, Historia 65%, Kulturer 59%, Rörlighet 88%, Spåra 48%, Värdesätta 73%

BESVÄRJELSER

Antimagi, Avbild, Blixtar, Eldkast, Förtrolla föremål, Förtrolla varelse, Förändra föremål, Genomskinlig, Hela, Läderhud.

UTRUSTNING

Höftskynke, formelsamling, rökelse, kryddor eller färger.



Kentauren är till hälften människa och till hälften häst. Den har en hästs kropp men där huvudet skulle sitta finns istället en människas överkropp, armar och huvud. Kentaurer har oftast mycket skägg och långt svallande hår och de bepansrar alla delar på sin kropp med framförallt läder men ibland även med ringbrynjor och fjällpansar. Kentaureorna är mycket duktiga bågskyttar men bär även närstridsvapen med sig in i strid såsom sablar och långspjut.

Även om kentaureorna inte är direkt släkt med dem så sägs det att denna varelse står väldigt nära alvernas släkte. De påträffas ofta i sällskap med nymfer, älver eller svanmörer. I vissa fall så har kentaurer och alver förälskat sig i varandra och gett upphov till en avstickare bland kentaureorna som har en alvs överkropp istället för en människas. Dessa kallas för Dryader och är i regel kvinnliga.

Kentaurer är inte särskilt aggressiva eller krigiska men om man skulle beträda deras revir utan tillåtelse så blir de vreda och farliga varelser som kan åsamka stor skada med sina vapen och hovar. Generellt är kentaureorna jägare som jagar stora varelser i grupp som Hippogriffer och ulvar.

Habitat

Kentaureorna lever i stora hjordar på mellan femtio till hundra individer som drar runt på de öppna slätterna och stäpperna i varmare klimat.

Det sägs att det lever kentaurer i de nordliga polarklimaten som har en myskoxes kropp istället för en hästs. Dessa frostkentaurer bär ofta mycket hår även på sin människokropp och sägs vara mycket aggressiva. Huruvida detta stämmer är inte säkert eftersom att ingen levande människa faktiskt har sett en frostkentaur även om många påstår att de har det.

Uthållig

Kentaurer är mycket uthålliga och kan täcka otroligt långa distanser utan att bli det minsta trötta.

Hippogriff-hatare

Kentaurer och hippogriffer är bittra fiender sedan årtusenden tillbaka. Det sägs att de en gång för längesen levde tillsammans i harmoni men att en fejd uppstod när den mörka magikern Zekania kom till dem. Zekania lovade dem rikedomar om de anslöt sig till hennes armé och hjälpte henne att störta en älvkung som levde i närområdet. Hippogrifferna anslöt sig direkt

men kentaureorna vägrade att döda alver. Kentaureorna red med stor hast för att varna älvkungen men när de anlände hade Zekania och hippogrifferna redan slaktat varenda alv som levde där. Sedan dess har kentaureorna hatat hippogriffer.

Alla kentaurer får +2 på alla slag mot hippogriffer. Kentaurer behöver aldrig en anledning för att gå i strid mot hippogriffer.

FAKTA KENTAUR

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	6T6+1	22
FYS	6T6+1	22
SMI	4T6	14
PER	3T6+1	11
PSY	3T6+2	13
INT	4T6	14
KAR	3T6+1	11
Kroppspoäng	(22+22)x1,5	66
Storleksklass	1,5	
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	1T6 + 5	
Förflyttning: Land	23	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	52%	*
Strid obehäpnad	41%	1T6
Strid närstrid	62%	*
Hovar	56%	1T6

* beväpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 53%, Flora och fauna 64%, Jakt och fällor 61%, Rörtighet 85%, Spåra 51%, Tjuveri 41%, Vildmarksliv 76%

UTRUSTNING

Varierande rustning, svärd eller stickvapen och pilbågar.



18

Medusan är ett mycket farligt och ovanligt väsen. Medusan liknar en lång människokvinna med stora vingar och ormar till hår. Hennes ögon är kända över hela världen för att kunna förstelna den som möter hennes blick. Man tror att det kanske bara finns tre eller fyra medusor och att de alla är systrar med samma mamma men med olika fäder. Således vet man inte exakt hur en medusa ska se ut eller vad hon har för egenskaper. Det sägs att det finns en medusa vars far var en mantikora medans det finns en annan som hade en drakorm till pappa. Synonymt för alla medusor är den förstelnde blicken och ormarna i håret som hon får från sin mamma.

Medusan är en mystisk varelse och ingen vet exakt hur hennes liv ser ut eftersom att ytterst få har någonsin mött en medusa och överlevt. Den enda som sägs faktiskt ha dödat en medusa är hjälten Perseus som högg av hennes huvud och använde det sedan som en magisk sköld. Så det enda vi faktiskt vet om medusan är hämtat från de legender som berättas om hjälten Perseus möte med medusan.

Medusan är en mycket kraftfull besvärjare som brukar en uppsjö av magier och förhåxningar för att ta kål på sina fiender. Men hjälten Perseus berättar för oss i sina legender att den medusa han mötte - den femte systemen - ständigt försökte fångsla honom och möta hans blick. Nästan som om medusan inte nöjde sig med att bara döda Perseus med sina besvärjelser.

Habitat

Medusan påträffas primärt i varmare och tropiska klimat. Ingen vet exakt vart alla medusor bor även om det sägs att den andra systemen lever ute på en enslig ö i de varma haven söderut där hon har förstelnat en hel by under det stora vaktornet av vit marmor som hon bor i.

Förstelna

Den som strider mot en medusa måste slå PSYx2 på 1T100 för att undvika att möta hennes blick. Den som möter medusans blick förvandlas genast till sten och dör. Det är omöjligt att återuppväcka en rollperson som har förstelnats av medusans blick.

Faderskap

Alla medusor har olika fäder och således olika egenskaper. En medusa som har en mantikora till far har till exempel en skorpions svans och samma gift effekt på dess gadd som en mantikora.

Besvärjelsekonst

Varje medusa är mycket begåvad inom magi och besvärjande. Således kan medusan bruka alla sorters magi som en spelldare önskar. En medusa behöver däremot följa samma regler som en spelare för att använda sig av besvärjelser i och utanför strid. Det är upp till en spelldare att bestämma hur högt värde varje medusa har i Besvärjelsekonst och vilka magier den kan bruka. En medusa använder sig endast av besvärjelser för att anfälla sina fiender.

FAKTA MEDUSA

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	5T6+1	18
FYS	4T6+2	16
SMI	3T6+2	12
PER	5T6+2	20
PSY	8T6	28
INT	3T6+1	11
KAR	2T6+1	8
Kroppspoäng		100**
Storleksklass		1
Naturligt Skydd		1
Skadebonus		+5
Förflyttning: Land		10

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	32%	*
Strid obehäpnad	38%	1T3
Strid närstrid	44%	*

* beväpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

** medusans KP är förstärkt av mäktig magi.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Besvärjelsekonst 97%, Finna dolda ting 92%
Rörlighet 58%, Tjuveri 49%, Färdighet nedärvd från fadern
(Det är upp till SL att bestämma vilken varelse som är fader till medusan och hur mycket CL hon har i färdigheten.)

BESVÄRJELSER

Blixtar, Dödshand, Eldkast, Stenkast.



Minotauren är en vild varelse som ser ut som en människa men med en väldig tjurs huvud, svans och hovar. De är ett krigiskt och barbariskt folk som rövar och plundrar över hela världen. De smyckar sig ofta i väldigt lite kläder för att påvisa sin imponerande muskulatur. Det händer däremot att minotaurer klär sig i halsband eller huvudbonader som är skapade från deras fienders benknötar och skallar. Vissa minotaurer använder även färgglad lera för att krigsmåla sig och skrämma sina fiender. De tillber mörka naturgudar och äter sina döda fiender för att absorbera deras styrka.

Minotaurens största svaghet är deras undermåliga intelligens. Det sägs att deras hjärnor inte är större än ett litet äpple. De är vidskepliga och fruktar helt naturliga saker såsom eld och åska. En välkänd sägen berättar om en söderhavskonung som lyckades fånga en minotaur i en labyrint. Enligt sägnen är minotauren än idag fast i labyrinten eftersom att den är för dum för att ta sig ut.

Det sägs att för länge sedan levde den mörke magikern Rorte Rangvald i en ond borg norr om polarisen. Magikern sökte att etablera sig som en ondskefull furste som en dag skulle erövra den kända världen. Men han var listig ty han ville inte rekrytera svartfolk och jättar i sin tjänst som många andra hade gjort innan honom. De hade alla misslyckats i sin kamp för världsherravälde. Så istället skapade magikern en ny ras - en ohelig blandning mellan en stark människa och en aggressiv tjur. Det var på så vis som minotaureorna kom att bli till. Men Rorte fumlade så illa med sin trollformel att minotaureorna blev helt oregerliga och vilda. De övertog snart magikern som hade skapat dem och utvandrade från hans svarta borg ut i det vilda där de lever än idag.

Habitat

Man kan finna minotaurer i stort sett över hela världen. De minotaurer som lever i kallare klimat har längre och tjockare kroppshår medans de som lever söderut där det är varmare har tunnare och mindre kroppshår. De lever ofta i små och primitiva samhällen på omkring 30 individer. De kvinnliga minotaureorna är mycket längre än de manliga och är ofta ledare över minotaurstammar.

Tjur rus

En minotaur kan anfalla sin motståndare genom att stängas med sina väldiga horn som de bär ovan sitt tjurhuvud. Minotauren väljer ut ett mål, sänker sitt huvud och rusar emot det med full kraft. Medans

minotauren rusar mot sitt offer kan de inte se ifall offret skulle undvika attacken med färdigheten Rörlighet. Ett offer som träffas av minotaurens horn tar 1T10 i skada och om hornen skulle tränga igenom eventuellt skydd (såsom rustning) erhåller offret 1T3 i blödande skador.

Anti-magi

När minotaureorna skapades gick något fel med trollformeln och de blev så vildsinta och oregerliga att de inte ens gick att tåmjäs med hjälp av magi. Rorte, som skapade minotaureorna, råkade nämligen lägga en permanent antimagi som gör dem immuna mot alla besvärjelser och magiska föremål.

FAKTA MINOTAUR

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	7T6+2	26
FYS	5T6+2	20
SMI	3T6	10
PER	3T6	10
PSY	1T6+2	5
INT	1T6+2	5
KAR	1T6+2	6
Kroppspoäng	(26+20)x1,5	69
Storleksklass	1,5	
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	+5	
Förflyttning: Land	12	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	GL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	48%	*
Strid obehäpnad	38%	1T3
Strid närstrid	68%	*
Tjur rus	55%	Egenskap

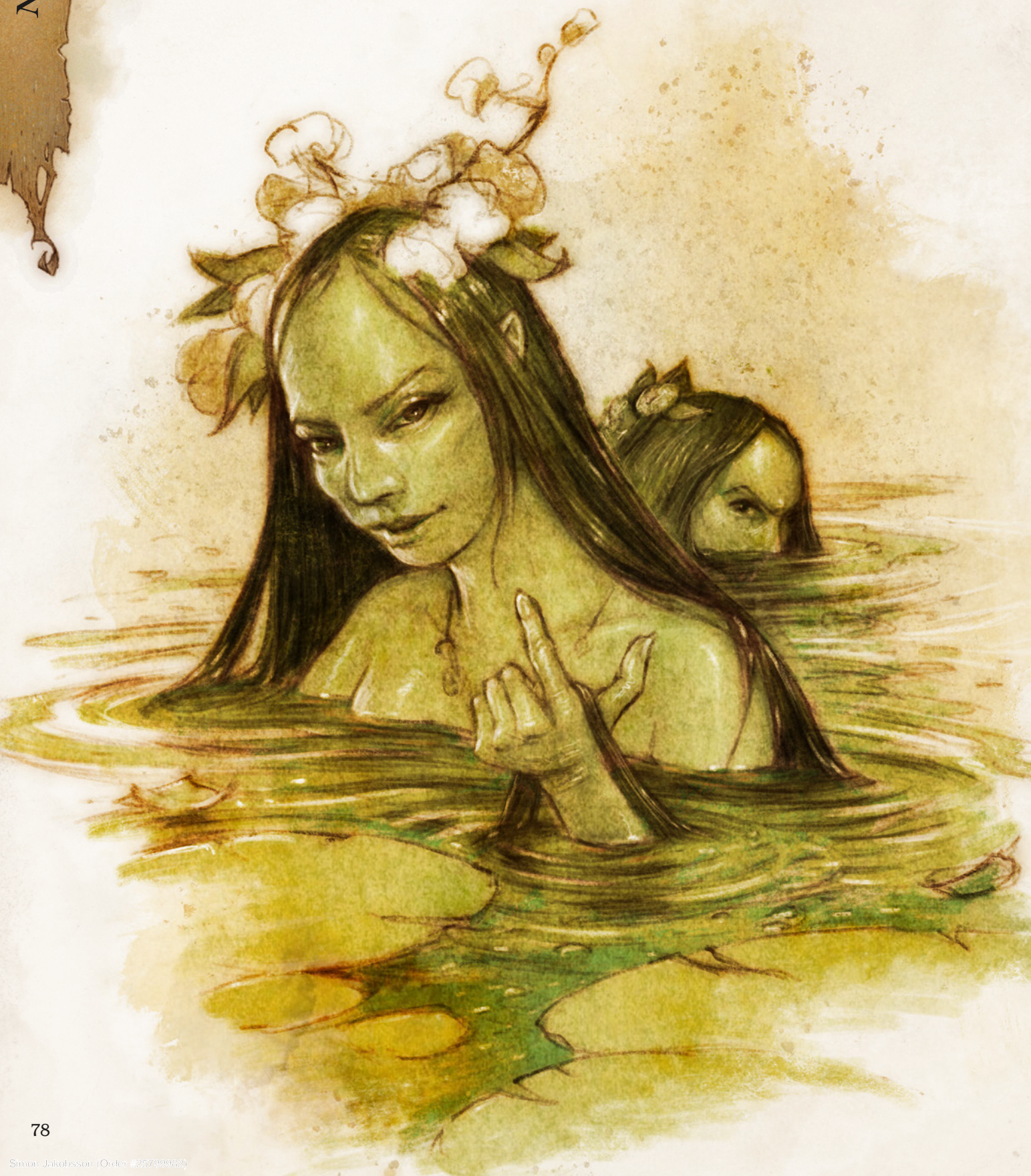
* behäpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 49%, Jakt och fällor 42%, Rörlighet 52%, Spåra 59%, Tjuveri 40%, Vildmarksliv 82%

UTRUSTNING

Läderrustning eller ringbrynja, varierande vapen (gärna en Tvåhandsyx), smycke av benrester.



Nymfen är en obehaglig och ruskig varelse som lever i mörka sjöar eller i kärr och sankmarker. Inte obehaglig på grund av sitt yttre - den liknar en vacker människokvinna med grönaktig hud och mörka bruna ögon - nej det är dess mörka sinne som är synnerligen obehagligt.

Nymfen använder sin magiska sång och sitt vackra yttre för att förhåxa vandrare och äventyrare. De lurar dem ned till sina undervattensboningar där de fortplantar sig med sitt förhåxade offer. På så sätt överlever nymfen och fortsätter att frodas över hela sagovärlden. Ett utnyttjat offer vaknar sedan upp på en plats långt borta från nymfens boning och känner sig illamående och förvirrad.

Som sagt lever primärt nymfen i sjöar runt om i sagovärlden - gärna nära näckrosor och sothönor. Nymfen lämnar inte frivilligt sitt revir och om hon spenderar för mycket tid borta från sitt hem så finns det en risk att hon dör av sorg. Nymfen är nämligen ett mycket känsligt och fragilt väsen som inte slås särskilt väl och inte gärna söker sig till konflikt. De vill helst bli lämnade ifred i sina sjöar där de leker och sjunger. Om nymfen vill kan hon göra sig helt osynlig för förbipasserande för att undvika bråk och trubbel. Nymfen ogillar i regel att någon tar sig in på deras revir om det inte skulle handla om en mycket vacker person som de kan fortplanta sig med. I vissa fall har nymfer fortplantat sig med kentaurer och gett upphov till dryaderna - magiskt begåvade kvinnliga kentaurer. Vissa nymfer är själva begåvade inom magi och kan bruka några få besvärjelser.

Habitat

Nymfen lever exklusivt i sjöar, sankmarker och kärr. Den föredrar medelvarma klimat och de djupa skogarna även om det finns nymfer som lever i varmare klimat. I så fall handlar det ofta om en grupp nymfer som bosätter sig i djungler.

Nymfer lever sällan ensamma men ofta inte i större grupper än 3-5 individer. Det finns nymfer som lever ensamma men de är mycket sorgsna varelser.

Sång

Nymfens sång är förhåxande och varelsen använder den för att locka till sig vandrare och äventyrare. Alla som hör nymfens sång måste slå ett PSY-slag för att undvika att bli kontrollerade av sången. Varje SR kan offret måste göra motstånd. Slå ett slag på motståndstabellen där nymfens PSY används som aktiv och offrets PSY står som motstånd. Skulle offret misslyckas så vandrar det vidare

mot nymfen. Det tar 1T6 SR för ett offer att nå nymfen. När offret är framme vid nymfen så blir det medvetslöst och nymfen försöker att fortplanta sig med offret. Offret vaknar upp ett dygn senare på en plats långt borta från nymfen och känner sig illamående och förvirrad.

Kamouflage

Nymfen har förmågan att dölja sig för intelligenta varelser som tar sig in på deras revir. Det är näst intill omöjligt att upptäcka en nymf som är gömd.

Besvärjelsekonst

Vissa nymfer är begåvade inom magi och besvärjande. Dessa nymfer brukar ett begränsat antal magier. En nymf behöver följa samma regler som en spelare för att använda sig av besvärjelser i och utanför strid. Det är upp till en spelledare att bestämma hur högt värde varje nymf har i Besvärjelsekonst och vilka magier den kan bruka.

FAKTA NYMF		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	3T6+2	13
FYS	3T6+1	11
SMI	5T6	17
PER	5T6+2	20
PSY	4T6+2	16
INT	3T6+1	11
KAR	3T6+1	30
Kroppspoäng	(13+11)x1	24
Storlekssklass	1	
Naturligt Skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land/Vatten	10/18	
Kraftpoäng*	72	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
STRIDSFÄRDIGHETER	GL	SKADA
Strid obehäpnad	44%	1T3
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Besvärjelsekonst* 72%, Finna dolda ting 94%, Rörlighet 85%, Simma 88%, Spåra 53%, Tjuveri 67%		
BESVÄRJELSER		
Dimma, genomskinlig, hela, spårlös.		



Reptilfolket är människoliknande varelser med en ödlas huvud, kraftiga händer med klor och en stark svans som de gärna lindar om sina offer och stryper dem med. Reptilfolket är mycket lömska varelser som hänger i träden med sina fötter och svansar för att sedan överfalla äventyrare och vandrare som kämpar sig genom de djupa djunglerna i söderns varma länder. De älskar allt som glittrar och glimmar och klär sig gärna i smycken som de har stulit från sina kalla offer. Reptilfolket bär ett tjockt och grönt fjällpansar som skyddar dem från det mesta. Reptilfolket beväpnar sig med spjut, klubbor, blåsrör och slungor.

Reptilfolket är krigiska och barbariska. De lever i primitiva samhällen djupt i djungeln där det gäller att äta eller ätas - bokstavligen. Reptilfolket är nämligen kannibaler som äter de svaga bland sitt eget folk. De reptiler som visar sig svaga under ett rövartåg eller ett anfall blir snabbt mat för resten av stammen. De är ökända över hela världen för sina barbariska seder och traditioner och hatas framförallt av alverna som har spenderat generationer med att försöka trampa ut deras ras helt och hållet. Men likt kackerlackorna så återkommer alltid reptilfolket. Det sägs att när världen står inför den yttersta dagen så ska reptilfolket överleva trots orkaner, meteoror och svallvågor.

Reptilfolket gillar spel och sport och de har en utbredd kultur av att satsa värdesaker på i stort sett allt. Vem kommer döda flest fiender på nästa rövartåg? Vem kan klå vem i brottning? Allt detta och mer spelar reptilfolket om och satsar diverse glimmande värdesaker på. En reptil som har spelat bort alla sina ägodelar kan bara satsa en sista sak för att vinna tillbaka allt, sitt liv. En reptil som förlorat även detta sista vad äts upp eller märks med ett ärr i pannan för att ätas upp vid ett senare tillfälle. Märkta reptiler överger snart sin stam för att rädda sitt eget skinn. Påträffas en reptil märkt på detta sätt utanför sin stam så får en annan reptil äta upp dem utan att straffas.

Habitat

Reptilfolket lever exklusivt i de tropiska djunglerna där de bosätter sig i stammar på upp till 500 individer. De lever i enkla hyddor av bambu och torkad lera.

Man kan ibland påträffa reptilfolk i stora städer där de håller sig gömda eftersom deras folk är hatat världen över. Detta är ofta reptiler som har spelat bort sitt liv och flytt från sin stam.

Mörkersyn

Reptilfolk kan se som om det vore dag under en stjärnklar himmel

Rörlig

Retptilfolk är mycket atletiska och kan ta sig fram i de flesta miljöer. De är goda löpare, klättrare och simmare. De kan till och med använda sin svans för att hänga från trädstammar utan problem.

FAKTA REPTILFOLK

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	4T6+1	15
FYS	4T6	14
SMI	5T6+1	18
PER	3T6+2	12
PSY	2T6	7
INT	2T6+1	8
KAR	2T6+1	8
Kroppspoäng	(15+14)x1	29
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	2	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land/Vatten	11/8	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	38%	*
Strid obehäpnad	44%	1T3
Strid närstrid	56%	*
Bett	38%	1T3
Svans	44%	1T6

* behäpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 54%, Flora och fauna 62%, Simma 95%, Spel 65%, Tjuveri 86%, Rörlighet 95%, Spåra 42%

UTRUSTNING

Klubba och spjut, eller blåsrör och slunga. Silversmycke 65% chans, guldsmycke (45% chans).



18

Satyren är en livsnjutande och musikalisk varelse som har en människas kropp men en gets ben. Satyren bär även ett par horn som sticker fram från dess panna. De är inte vana vid strid och bepansrar sig således inte. Däremot så jagar satyrer med långa kastspjut som de också kan slåss med om de skulle hotas till livet. Men det är väldigt sällan som satyrer skulle gå i strid på något sätt. De flyr hellre skuttandes över laven med en pipa tobak i munnen och en flaska vin i varje hand - samt en munter melodi på läpparna. Satyren lever länge - uppåt hundrafemtio år.

Satyren är i regel en manlig varelse som älskar att förföra galanta damer av alla folkslag även om de dras mest till de fagra alverna. Satyren fortplantar sig endast med andra folkslag. De ger ifrån sig en kraftig doft som attraherar det motsatta könet. Det finns också en hel del satyrer som lever i samkönade relationer - sådana relationer varar i regel längre och handlar om kärlek som sträcker sig bortom fortplantning.

Som sagt så är satyren en livsnjutande varelse som älskar god mat, god dryck, musik och dans. Satyrer livnär sig ofta på att odla viner som de säljer på marknaden i den lokala byn eller i den närbelägna staden. De säljer även god ost och honung då de ofta omger sig av getter och bin som är deras goda vänner. Men framförallt älskar satyren musik. De är goda musikanter och spelar en mängd olika instrument och sägs vara sagovärldens främsta sångfågel. Satyrens favoritinstrument är panflöjten och de bär alltid med sig en sådan samt en flaska gott vin i sin väska som den låter hänga över axeln när helst den lämnar hemmet.

Habitat

Satyrer lever i regel ensamma i hemtrevliga hyddor djupt inne i skogarna. De dras till områden där det lever människor eller alver som de kan förföra och bjuda in till sin boning. Ibland händer det att alver bosätter sig nära halvlängdsfolk eftersom att de båda delar en djup kärlek för mat, dryck och musik. Det är sällan som de förälskar sig i varandra även om det har hänt ett fåtal gånger.

Sång

Satyrer är mycket duktiga sångare och kan förföra andra varelser med sin magiska stämma. Satyren har 78% GL på färdigheten och skulle han lyckas med sin sång så kan han höja sin KAR med 1T10 + 5 under 2T6 minuter.

Munter

Satyrer är mycket glada och muntra varelser. Alla som är i en satyrs sällskap får +1T6 i PSY så länge de är tillsammans med satyren.

FAKTA SATYR

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	4T6+1	15
FYS	3T6+2	12
SMI	4T6+1	15
PER	3T6+2	12
PSY	3T6+1	11
INT	3T6	10
KAR	5T6+2	20
Kroppspoäng	15+12	27
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	12	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	38%	*
Strid obehärdnad	44%	1T3
Strid närstrid	55%	*

* beväpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 61%, Flora och fauna 62%, Hantverk (matlagning) 75%, Jakt och fällor 58%, Rörlighet 71%, Spåra 57%, Tjuveri 54%, Underhålla 89%

UTRUSTNING

Långspjut eller kastspjut, flaska vin, 1T4-1 instrument.



Sjörjungfrun är ett sällsynt väsen som har en människokvinnas överkropp och en fiskstjärt. De räknas som en avlägsen släkting till alvfolken. Sjörjungfrun kan andas både luft och vatten men trivs bäst i havet som är deras hemvist.

Det sägs att sjörjungfrur en gång för länge sedan var människor - mäktiga sjöfarare som levde till havs. Sägner säger att de förgicks under en våldsam storm och försvann under de gråa vågorna som höll på att dränka både kapten och besättning. Men då uppenbarade sig havsguden Neptunos och skänkte till de olycksamma sjöfararna fenor och gälar som räddade dem. Som tack till den nådige guden så svor kaptenen att hon och hennes besättning skulle tjäna Neptunos som hans eget folk. Sedan dess har sjörjungfrur och deras döttrar varit havets beskyddare och förkämpar. Men det är så klart bara en av många sägner om sjörjungfruns ursprung.

Till skillnad från sina släktingar nereiderna - ett havsfolk med delfinstjärtar - så är alla sjörjungfrur kvinnor. De fortplantar sig i regel med skeppsbrutna sjömän och alvfolk som de har räddat från drunkning. Till skillnad från vad många tror är nämligen sjörjungfrun inget illvilligt väsen som dränker sjöfarare. Även om legenden om Neptunos kanske är osann så är det helt rätt att sjörjungfrur beskyddar alla hav och deras invånare - inklusive människor och alver som seglar ovan ytan.

Sjörjungfrur livnär sig generellt på att jaga efter fisk som finns i mångfald i de område där de lever. De är mycket måna om att se till att det finns balans mellan arterna i havet. Således undviker de att jaga efter valar eller delfiner eftersom att det finns betydligt färre av dem än andra mindre fiskar. Sjörjungfrur använder sig av treuddar eller långa spjut för att jaga. På avstånd använder de sig av kastspjut. Sjörjungfrur klär sig generellt inte i någon bepansring eller annan utstyrsel. Det förekommer däremot att de smyckar sig i sjöväxter eller i armband, halsband och armringar av guld, silver eller brons som de har samlat på sig från skeppsvrak på havets botten.

Sjörjungfrur talar sitt alldeles egna språk men många av dem har lärt sig att tala med både alver och människor.

Habitat

Sjörjungfrur lever i stammar på omkring tio till femton individer över alla världens hav. Vissa stammar håller sig långt nere på havets botten nära sjunkna ruiner och fartyg medans andra håller till i varma laguner där de sköter om sina ungar och leker. På land är sjörjungfrun

inte smidigare än en säl och håller således för det mesta till i vattnet. Det händer däremot att vissa hoppar upp på klippor ute i vattnet för att sola sig eller för att speja.

Havets beskyddare

Sjörjungfrur har vigt sina liv åt att beskydda haven och dess invånare. Om det skulle ske en strid i havet så finns det 66% chans på 1T100 att sjörjungfru i närheten märker detta och skyndar sig för att undersöka vad som står på.

Återuppliva

En sjörjungfru kan genom konstgjord andning återuppliva en som har dött av drunkning upp till 1T10 minuter efter att det inträffat. En som återupplivas av en sjörjungfru återvänder till liv med 1T10 + 5 KP.

FAKTA SJÖJUNGFRU

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	4T6	14
FYS	3T6+2	12
SMI	3T6+2	13
PER	3T6+1	11
PSY	2T6+1	8
INT	2T6+1	8
KAR	2T6+1	8
Kroppspoäng	(14+12)x1	26
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Vatten	13	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	33%	*
Strid obehäpnad	44%	1T3
Strid närstrid	68%	*

* behäpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 52%, Första hjälpen 47%, Rörlighet 60%

UTRUSTNING

Treudd eller långspjut.



Svanmön är en mycket sällsynt släkting till älvmåket. Hon liknar en ung kvinna och lever nära vattendrag ute i vildmarken gärna nära vass eller annan skyddande växtlighet. De klär sig ofta i lätta och rymliga kläder och målar sig ofta med svart lera på kroppen för att smycka och kamouflera sig.

Det som gör svanmön unik från en vanlig människokvinna är hennes förmåga att förvandla och transformera sig. En svanmö kan nämligen när hon önskar förvandla sin människokropp till en stor vit och ståtlig svan. Efter transformationen så behåller hon alla sina egenskaper och kan således både prata och känna som en vanlig människa. Hennes kläder följer däremot inte med under förvandlingen och det är därför som hon bär så lösa och rymliga kläder. Svanmön bepansrar sig sällan med rustning eller annan otymplig utrustning.

Svanmön är ingen konfliktsökande varelse eftersom att hennes möjlighet att försvara sig är mycket begränsad. Hon brukar inga besvärjelser och använder sig inte av några närdstridvapen till vardags. Svanmön använder en slunga som laddas med stenar när hon behöver försvara sig. Men för det mesta så brukar hon förvandla sig till en svan och ta till flykt om hon hotas.

Alla svanmöer är kvinnor och fortplantar sig i regel uteslutande med alver och fagra människor. De förhäxar inte sina offer som sin släkting nymfen utan använder sin naturliga charm för att få sin partner på fall. Oftast är det äventyrare och vandrare som reser ute i vildmarken som blir fäder till svanmöernas döttrar eftersom att det sällan lämnar sitt hem vid det stilla vattendraget. Svanmön är till sin natur en enstöring som tar det säkra före det osäkra och undviker i stort sett all kontakt med den civiliserade världen. Det händer att de reser längre sträckor i svanform men de brukar i regel återvända till sitt hem.

Svanmöns största skräck att bli inburad och inlåst. Hon fruktar tränga utrymmen och går ogärna in i grottor och vistas helst utomhus i det fria.

Habitat

Svanmön påträffas nära sjöar och andra vattendrag i medelvarma eller kallare klimat. Man kan träffa på svanmöer som har rest längre sträckor söderut till varmare klimat med det är sällan de gör sin boplatz där.

Svanmön sover i en koja som de bygger nära vass eller träds skyddande skugga. De lever i regel ensamma men det händer att de befinner sig i grupp med nymfer.

Förvandling

Svanmön har förmågan att förvandla sig till en vacker svan. Förvandlingen tar 1SR för svanmön att genomföra och skulle hon bli störd under tiden så avbryts förvandlingen.

Cellskräck

Svanmön hatar tränga utrymmen och skulle hon befinna sig i ett område inomhus där det är lägre än 3 meter i tak och mindre än 4 meter mellan väggarna så får hon -1T6 på allt hon företar sig.

FAKTA SVANMÖ

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	3T6+2	12
FYS	2T6+2	9
SMI	3T6+2	13
PER	3T6+1	11
PSY	3T6+1	11
INT	3T6	10
KAR	3T6+2	13
Kroppspoäng	(12+9)x1	21
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land/Luft	7/20	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	44%	*
Strid obehärdnad	26%	1T3
Strid närstrid	28%	*

* beväpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 55%, Jakt och fällor 49%, Rörlighet 50%, Simma 100%, Tjuveri 65%

UTRUSTNING

Slunga



Urrträdet är ett enormt träd med armar, ben och ett ansikte. Deras bål är en lång och tjock trädstam och dess huvud liknar en stubbe som getts mänskliga drag bärandes ett långt skägg av lav och mossor. Urrträdet bär sju långa och knotiga fingrar på sina kraftiga händer och dess fötter liknar rötter på ett uppsplitat träd.

Urrträdet är skogens främsta väktare och beskyddare. De lever alltid i de djupa och uråldriga skogarna och sägs vara sagovärldens äldsta släkte. Legenden säger att urträden var grenar på världsträdet om en gång för länge sedan fick eget liv av gudarna för att kunna skydda sagovärldens skogar från allt ont. De är kända och fruktade för sin vrede mot de som skövlar skogarna men är även väldigt visa och godhjärtade mot de som vill skogen väl. Således är det ofta vänner med alverna och människorna som lever i harmoni med skogen. De hatar däremot svartfolk och är misstänksamma mot alla dvärgar som bär yxa.

Urrträdet är skogens herde och de omger sig ofta av många djur som de ser efter. Särskilt förtjusta är de i fåglar som ofta skapar sina bon i urträdens skägg. Vissa säger att skogsjättarna är urträdens barn medans de fortfarande hade förmågan att fortplanta sig. Ingen vet hur sådan fortplantning gick till men det vi vet är att urträden är på väg att dö ut eftersom att de har på ett eller annat sätt förlorat förmågan att föröka sig. Vissa tror att det beror på att det finns så pass få urträd att det nästan aldrig uppstår ett tillfälle där två urträd möts.

Urrträden är mycket starka och kraftfulla varelser som kan krossa både stål och sten med sina knutna nävar. Deras största svaghet är elden och yxorna som de skyr som pesten.

Urrträdet slumrar i generationer tills de väcks ur sin dvala när de behövs av skogen och naturen. Ofta beror det på att dvärgar eller svartfolk har bosatt sig i närområdet eller för att det pågår ett stort byggprojekt i närheten som skördar skogarna. De reser sig då ur mossan och laven likt uråldriga jättar som tiden och världen glömde och vandrar med sjumilakliv mot sina fiender. Det sägs att urträd är odödliga och kan inte dö av ålderdom.

Urrträdet livnär sig bara på att dricka från klara vattendrag och att absorbera regn och solljus. Ett urträd som hålls i fångenskap dör och förruttnar snart på grund av bristen på klart och starkt solljus.

Habitat

Urrträdet påträffas uteslutande i de djupa och förtrollande skogarna långt bort från civilisation.

Barkpansar

Urrträdet är klätt med väldigt stark bark som skyddar den från det mesta. Alla vapen som anfaller urträdet gör -1T3 i skada förutom yxor som gör dubbel skada. Krossvapen såsom hammare och klubbor biter inte på urträdet och gör bara 1T3 skada oavsett.

Trädspråket

Ett urträd talar sitt egna språk. Det låter som mullrande åska och kvistar som bryts när urträdet pratar. Ett urträd språkar inte ofta med folk och är således mycket pratsam när det väl påträffar en kamrat att samtal med. Det tar väldigt långt tid att säga något på urträdens språk.

Urrträdet talar däremot även människor och alvers språk men med en gruvlig brytning som gör dem mycket svårförstådda.

FAKTA URTRÄD

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	11T6+2	40
FYS	14T6+1	50
SMI	2T6+1	8
PER	3T6+1	11
PSY	8T6	28
INT	8T6	28
KAR	4T6+1	15
Kroppspoäng	(40+50)x4	360
Storleksklass	4	
Naturligt Skydd	5	
Skadebonus	4T6+5	
Förflyttning: Land	20	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Slag	33%	2T6
Spark	68%	1T6

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 54%, Flora och fauna 100%, Jakt och fällor 49%, Rörlighet 50%, Språk (alviska) 78%, Språk (människa) 78%, Spåra 80%, Tjuveri 74%



Varulv betecknar den varelse som har drabbats av sjukdomen lykantropi och förvandlas till en väldig ulv som springer på två ben varje fullmåne (i regel 3 gånger varje månad). Oftast drabbas människor av lykantropi eftersom att de är särskilt känslig för sjukdomen medans alver och vargfolk är helt immuna. Dvärgar och halvlängdsfolk är mer resistent mot smittan men kan ändå drabbas.

Det är svårt att känna igen varulven i sin mänskliga form eftersom att de sällan bär några avslöjande kännetecken. Det man kan se ibland är att deras naglar i regel är längre och vassare och att de bär mycket hår på kroppen. När varulven utsätts för den fullmånens ljus så förvandlas de till sin bestialiska form. Förvandlingen tar 2 SR och kan inte avbrytas på något sätt. Det går att motverka förvandlingen genom att äta ett halvt kilo stormhatt natten innan fullmånen. Detta är däremot oftast förenat med stora plågor.

När varulven har förvandlats till sin vargform så tappar den helt kontrollen över sig själv. En varulv skulle kunna döda sin älskade eller skada sin familj utan att själv ha någon kontroll över det. När en spelare förvandlas till en varulv överläter hen kontrollen över sin karaktär till spelledaren under den natten. När solen går upp igen så vaknar varulven upp på en plats som hen inte vet hur hen kom till. Varulven mins däremot delar av vad den gjorde natten innan som om det hela var en dålig dröm. Varulvar plågas ofta av detta och får mycket stor ångest över det som den har gjort. Det är sällan goda gärningar som har utträttats.

En varulv som har förvandlats till sin vargform beter sig som en vild best. Den suktar efter blod och rått kött och dödar allt i sin väg. Det är en mycket aggressiv best som är fruktad världen över. Varulven är mycket kraftfull och kan ta död på hela byar om den släpps lös i det vilda. Det är inte ovanligt att de som är varulvar kedjar fast sig själva eller burar in sig när månen är full för att undvika att skada andra.

Habitat

Varulven kan påträffas över hela världen men ofta lever de ensamma liv långt bort från civilisation eftersom att de är rädda för att åsamka vanligt, hederligt folk skada. Det är inte ovanligt att förnåma varulvar omger sig av en eller flera tjänare som kan hjälpa dem att fjättra sig själva för att undgå att löpa amok.

Mörkersyn

Varulven kan se som om det vore dag under en stjärnklar himmel.

Silver

Varulven tål inte silver. Vanliga vapen framställda av stål eller järn gör halv skada mot varulven medans vapen gjorda av silver gör dubbel skada. Magi gör normal skada. Varulven hatar silver och undviker det som pesten.

Lykantropi

Smittan som plågar varulven kallas för lykantropi. Smittan förs vidare via varulvens bett och alla som erhåller så mycket som 1 skadepoäng som tränger igenom eventuellt försvar riskerar att smittas. Tabellen nedan visar risken som varje folkslag har att smittas.

RISK ATT SMITTAS	
FOLKSLAG	1T100
Människa	78%
Alv	Immun.
Vargfolk	Immun.
Halvlängdsfolk	20%
Anka	33%
Dvärg	50%

FAKTA VARULV (TRANSFORMERAD)		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	7T6+2	26
FYS	7T6	24
SMI	6T6	21
PER	4T6+2	16
PSY	3T6	10
INT	1T6+2	6
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(26+24) x1,5	75
Storleksklass	1,5	
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	+5	
Förflyttning: Land	17	

STRID, VAPEN OCH SKYDD		
STRIDSFÄRDIGHETER	GL	SKADA
Bett	44%	1T6
Klor	68%	2T6

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Varulven har samma färdigheter som sin mänskliga skepnad. Färdigheter som baseras på STY, FYS, SMI och PER ökar med 1,5 medans färdigheter som baseras på INT och KAR halveras.



Älvan är den avkomma från älverna som är bevingad, barbarisk och mindre intelligent. Älverna är något kortare än en medelhög alv och mindre sköna till utseendet. De bär större och spetsigare öron än sina släktingar - vissa har till och med lätta tofsar av hår på toppen av sina öron. Älvans hud är grönaktig i varierande nyanser som drar från grågrön till mörkgrön. Deras hud är även lätt genomskinlig så att en betraktare på nära håll kan ana muskler och senor där under. Älverna har generellt långt mörkt hår som de gärna flätar och smyckar med bär och löv.

Älverna är generellt jägare och lever i små samhällen på omkring 20 individer. De bosätter sig i små hyddor högt uppe i träden som för det ovana ögat liknar fågelbon. Deras tunna vingar låter dem färdas mellan träden och sina boningar utan broar eller stegar vilket gör att deras byar generellt är mycket väl skyddade från främlingar eller inkräktare som inte kan klättra så högt i de snåriga och svårbestigna jätteträden som älverna föredrar att bosätta sig i.

Älvor är ett krigiskt folk som ständigt är i konflikt med närliggande älv-stammar eller människobyar. De ser sig själva som berättigade till att bo i skogarna och alla andra som inkräktare som måste stoppas innan de förpestar naturens under med eld och stål. Dessa bevingade människojägare skyr inga medel för att stoppa "markfolket" - som älverna kallar alla icke-älvor - från att expandera sina städer och byar. Älverna rustar sig i bark, bärnsten och koppar och föredrar båge och pil eller spjut framför svärd och sköld. Det är vanligt att älvor målar sig i ansiktet och på kroppen med färgglad sav från jätteträden för att skrämma sina motståndare.

Det finns också andra typer av älvor - så kallade knytt. Dessa är mycket mindre än vanliga älvor - inte större än gråsparvar - och lever tillsammans med de stora älverna. Knyttan och älverna talar inte samma språk men känner sig naturligt besläktade och besjälade med varandra och lever således i harmoni. Knyttan deltar inte i älvernas stridande men samlar ofta bär och andra förnödenheter såsom virke till älv-byarna.

Habitat

Älvor lever uteslutande i de djupa skogarna där jätteträden växer tätt.

Älvstof

Alla älvor utsöndrar naturligt små glödande sporer som bär på helande förmåga. Många människor jagar älvor

och fångslar dem för att utnyttja deras stoft i bryggandet av läkande drycker eller andra mediciner. Älvstof i små mängder ger gott mod och trygghet till den som andas in det medans stora mängder kan hela även de dödligaste sår.

Älv stig

Älvor har förmågan att markera platser i världen som hemliga och skydda dem från omvärlden genom uråldrig magi. Sådana platser kan endast nås om man bär på ett objekt som är välsignat av älverna - en så kallad älv stig. En stig kan vara allt från en slät sten till en karta som markerar den skyddade platsen.

Mörkersyn

Älvor kan - precis som sina alviska släktingar - se som om det vore dag under en stjärnklar himmel.





B*estar* är de monster som i regel besitter ett lägre intellekt än andra väsen och varelser. De är inte mindre fantastiska och farliga men liknar mer djur än tänkande varelser. Bestar drivs för det mesta av basiska instinkter som att fortplanta sig, äta och överleva.



Basilisken - ohelig blandning mellan en ödla och en tupp - är en mytomspunnen varelse som är lika fruktad som den är ovanlig. Inte större än en medelstor hund - basilisken smyger upp på sina offer och förvirrar den med sitt oheliga kackel för att sedan fästa sin ödesdigra blick i offret och förvandla dem till sten.

Man kan oftast känna igen en basilisks hemvist ty den är kantad av varelsens många olycksamma offer. Som skräckinjakande statyer står de frysta i tiden och ropar på en hjälp som aldrig skall komma. Basilisken brukar iakttä sina offer under lång tid och förfölja dem på sin resa för att sedan slå till när offret minst anar det. I själva verket är basilisken en väldigt skygg och försiktig varelse som inte går till attack om den inte har oddsen på sin sida. Skulle däremot någon inkräkta på basiliskens revir så kommer den att bli mycket aggressiv och försöka skrämma bort inkräktaren med sitt kackel innan den går till anfall.

Basilisken bär väldigt vassa klor på sina fötter men använder dem sällan i strid utan föredrar att vilseleda sina offer och förstena. I vissa lägen då basilisken blir trängd eller möter en fiende som är immun mot dess magiska blick händer det att besten anfaller med sina klor. Den kastar sig då upp i luften och viftar med sina klor mot motståndaren i hopp om att åsamka skada. Oftast är en sådan attack väldigt ineffektiv och är en sista desperat utväg för varelsen.

Habitat

Basilisken lever över hela världen men endast i tätvuxna skogar eller djungler där den kan gräva sitt gryt och gömma sig bakom sten och trädstammar. Eftersom att basilisken är en växelvarm varelse trivs den bäst i varma klimat. En basilisk lever alltid ensam och det finns inga rapporter om att flera basilisker skulle kommunicera med varandra eller bosätta sig ihop.

Förstena

Varje SR kan basilisken försöka förstena ett offer. För att kunna förstena sitt offer måste basilisken ha direkt ögonkontakt med sitt offer under endast en kort tid eftersom att varelsens magi är ytterst potent och snabbverkande. Motståndstabellen används för att se om offret lyckas stå emot försteningen. Använd basiliskens PSY som aktiv och värdet för offrets PSY som motstånd. Skulle offret misslyckas att göra motstånd så förvandlas offret till sten. Skulle sten statyetten som

offret förvandlas till förstöras så dör offret. Offret kan återkallas från sten med hjälp av ännu okänd magi.

Skräck-kackel

Basilisken kan släppa lös ett fruktansvärt kackel för att vilseleda sina fiender. Slå ett slag på motståndstabellen där basiliskens PSY används som aktiv och offrets PSY står som motstånd. Om offret misslyckas med att stå emot kacklet så måste offret spendera 1T4 SR med att vandra i en riktning som bestäms av SL.

Fakta basilisk

FAKTA BASILISK		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	2T6	7
FYS	2T6+1	8
SMI	6T6+1	22
PER	6T6+2	23
PSY	4T6+1	15
INT	1T6+2	5
KAR	1T6/3	0
Kroppspoäng	(7+8)x1	15
Storlekssklass	1	
Naturligt Skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	16	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
NATRULIGA VAPEN	CL	SKADA
Klor	33%	1T6
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Finna dolda ting 93%, Rörlighet 90%, Spåra 85%, Tjuveri 91%		
Förstena, Skräck-kackel		



Gripen har ett lejons kropp och svans men ett huvud och vingar som en jättelik örn och en rygg täckt av fjädrar. Dess klor är långa och vassa som dolkar och med sin otroligt starka näbb kan den bryta ben. När gripen jagar så springer den snabbt längst marken efter sitt byte och om det inte skulle räcka till så skjutsar den sig framåt med sina väldiga vingar. Gripen är en otroligt farlig jägare som kan förfölja sina byten högt upp i luften och nere på marken. Dess tydligaste svaghet är att den inte kan simma särskilt bra på grund av sina stora vingar som tynger ned den i vattnet.

Gripen är en allätare som livnär sig på det mesta utom kallblodiga varelser som reptiler. Primärt jagar gripen klövdjur och boskap men också mindre djur som vädurar eller grävlingar om den kan få tag i dem. Sådana små djur fungerar perfekt som mellanmål för en vuxen grip eller som ett underhållande tidsfördriv.

Om gripen blir trängd så kommer den inte tveka att slåss då det finns få motståndare som skulle kunna besegra en grip i kamp. Däremot är gripen väldigt rädd om sitt eget liv och kommer aldrig att slåss till sista blodsdroppe om den inte påträffas i sitt eget bo.

Gripen älskar guld och silver och har likt drakar och troll en tendens att samla på sig stora rikedomar i sina bon. Man tror att det är det glittrande som tilltalar gripen och inte själva värdet. Detta baseras på att man har funnit serveringar och bestick i tenn i gripens bo.

Det är väldigt ovanligt att man stöter på tama gripar även om det finns få fall där människor och alver har tämjat en grip som den rider på i strid. I sådana fall handlar det ofta om en grip som har fångats vid mycket ung ålder och fått mycket tid på sig att etablera ett speciellt band med sin ryttare. Det tar fyra till fem år att fullt träna en grip.

Habitat

Gripen bygger sitt bo på otillgängliga platser i högt belägna klipphyllor, svåråtkomliga bergstrakter eller i övergivna slottsruiner. Gripnästet liknar ett stort skatbo där man kan hitta många glimmande skatter och föremål. En honas bo är ofta större då hon där hyser en kull på 1-3 ungar. Däremot så är det ovanligt att fler än en unge överlever eftersom att gripens ungar ofta slåss med varandra och testar sin förmåga på varandra.

Bevingad

Gripen är bevingad och kan således flyga.

Grepp

En grip kan flyga ned och greppa en varelse. Lyckas gripen greppa kan den flyga iväg med en varelse (hur stor är upp till spelledaren att avgöra). Varelsen som utsätts för grepp-attacken bör få möjlighet att försöka undvika attacken.

Fakta grip

FAKTA GRIP		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	7T6	24
FYS	5T6+2	20
SMI	5T6	17
PER	6T6+1	22
PSY	3T6+1	11
INT	1T6+2	5
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(24+20)x1,5	66
Storleksklass	1,5	
Naturligt Skydd	2	
Skadebonus	1T6+5	
Förflyttning: Land/Flyga	26/35	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
NATRULIGA VAPEN	CL	SKADA
Bett	49%	2T6
Klor	55%	1T6
Grepp	48%	Egenskap
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Finna dolda ting 91%, Rörlighet 82%, Spåra 63%, Tjuveri 44%		



18

Hippogriffen är en vild best som har en hästs kropp men frambenen och huvudet från en stor rovfågel. Hästdelen är i regel vit eller grå medans hippogriffens fjädrar kan variera i alla möjliga färger även om de vanligaste färgerna är en blandning mellan gult och gyllene.

Hippogriffen är en stolt varelse som sällan låter sig bli tämjd av människor eller alver. Det tar många år att tämja en hippogriff och det krävs otroligt tålamod. Varelsen förväntar sig att bli behandlad som kunglighet och behöver bli uppvaktad under högtidliga former innan den låter sig bli riden. Varje gång man ska närma sig en hippogriff för att mata den eller rida den måste man genomföra en dans som felaktigt kallas för gripdans. Antagligen härstammar namnet från gamla tider då man fortfarande hade svårt att se skillnad på en grip och en hippogriff. Om hippogriffen accepterar dansen kommer den att buga med sitt huvud vilket är ett tecken på att man kan närma sig för att mata eller bestiga besten. Hippogriffen föredrar en blandad diet av hjortkött och möss.

Trots att en tämjd hippogriff sannerligen lever ett gott liv så föredrar den som alla andra bestar att leva fritt ute i det vilda. Hippogriffen brukar sällan resa stora sträckor utan föredrar att hålla sig nära sin boning. Den jagar på natten och sover på dagen eftersom att dess potentia mörkersyn gör att den faktiskt ser sämre på dagen än på natten. Till skillnad från många andra rovfåglar och dess släkting gripen så föredrar hippogriffen att bygga sina bon på marken - gärna under granar eller björkars kronor som skyddar från solen. De samlar sten och kvistar i en stor cirkel som den fyller med grön mossa - ingen annan sort duger. När hippogriffen sover så viker den sina vingar över sitt huvud för att skydda från ljuset som stör besten.

Habitat

Hippogriffen bosätter sig generellt i de djupa skogarna i medelvarma klimat. De gillar att bo nära gårdar eller mindre byar där det i regel finns gott om små djur och boskap som de kan jaga för föda. Hippogriffen föredrar täta skogar där solens strålar inte lätt tränger in.

Bevingad

Hippogriffen är bevingad och kan således flyga.

Överkänslig mörkersyn

En hippogriff har så stark mörkersyn att normalt

dagsljus faktiskt kan vara bländande för dem. De ser generellt som bäst vid skymning och vid gryning och det är också då hippogriffen är som mest aktiv.

Fakta hippogriff

FAKTA HIPPOGRIFF		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	6T5+1	22
FYS	6T5	21
SMI	4T6	14
PER	6T5	21
PSY	2T6+2	9
INT	1T6+2	5
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(22+21)x1,5	65
Storleksklass	1,5	
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	1T6+5	
Förflyttning: Land/Flyga	22/30	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
NATRULIGA VAPEN	CL	SKADA
Bett	49%	1T3
Klor	55%	1T6
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Finna dolda ting* 89%, Rörlighet 68%, Spåra 66%, Tjuveri 39%		
* när det är starkt solljus har hippogrifen -60% på finna dolda ting när det gäller syn.		



Hydran är en kallblodig och ondskefull best som lever i kärr och sankmarker. Hydran liknar en tjock drake utan vingar med ett flertal långhalsade huvuden. Varje huvud har i regel en uppsättning av cirka 100 sylvassa tänder.

För länge sedan trodde man att hydran var en korsning mellan en drake och en drakorm. Detta är självfallet totalt nonsens eftersom att hydran aldrig någonsin har burit fjädrar och deras intelligens är mycket undermålig. Hydran betar sig mycket mer som ett djur än som en tänkande varelse. Den anfaller det mesta som rör sig i närheten av den och den försvarar sig till sista blodsdroppe i alla lägen. Vissa tror att hydran inte förstår att den kan dö på grund av sina genererande huvuden.

Hydran bär som sagt många huvuden på sin kropp. Varje hydra har 1T6+1 huvuden. När en hydra förlorar ett huvud så växer minst ett huvud alltid ut. Huvudena som växer ut är ofta väldigt olika och har olika egenskaper. Huvudena agerar helt på egen hand och således koordinerar hydran aldrig sina attacker utan varje huvud har sitt eget mål och sin egen agenda. Hydran har ingen som helst kontroll över vilket huvud som ska växa ut eller hur många. Ibland kan det växa ut så många att hydran blir alldeles för tung för att kunna stå upp. I de flesta sagor och legender är det på så vis en hjälte dräper en hydra.

Habitat

Hydran lever exklusivt i kärr, träsk och sankmarker och de är - trots sin stora kropp - dugliga simmare. De bosätter sig i djupa jordhålor där det är mörkt och fuktigt och de föredrar att sova på kall jord eller sten.

Hydran är en allätare och livnär sig på i stort sett allt den kan hitta. Primärt består deras diet av reptilfolk, grödfolk och svartalfer som också lever i samma område. Hydran är mycket lat och föredrar att jaga nära sin boning.

Regenererande huvud

När man hugger av en hydras huvud växer ett nytt huvud ut. Var tionde KP skada som hydran tar gör att ett huvud huggs av. Slå 1T10 på tabellen nedan för att se vilken egenskap det nya huvudet har.

Frätande blod

En hydras blod är frätande. Alla som får deras blod på sig och inte är skyddade av rustning tar 1T3 i skada varje 1T3 SR. Att attackera en hydra kommer att skada en äventyrars vapen. För varje attack som lyckas mot

en hydra så kommer vapnet som användes vid attacken att få -1 på all skada tills det repareras. Lyckade attacker som pareras räknas självfallet inte.

1T10	Huvud
1	Inget nytt huvud växer ut.
2	Dubbelt huvud - slå två gånger till.
3	Storkäftad - hydrams bett får +1T3 i skada.
4	Spottar blod - se Frätande blod egenskapen. 56% GL.
5	Skräckandedräkt - 46% GL. Offer måste lyckas med PSY-slag för att undvika att behöva stå över 1T3 SR pga illamående.
6	Mörkersyn - huvudet har mörkersyn och får +10% GL på sin bett-attack.
7	Horn - huvudet har ett stort horn på sin nos som den kan använda för att stänga sin fiende med. 44% GL och 1T3 skada.
8	Dubbeltandad - huvudets käft har en dubbel uppsättning tänder. +1T6 i skada till bett-attacken.
9	Stryptunga - huvudet har en lång och stark tunga som den kan greppa tag kring ett offers hals med för att strypa det. Slå Rörlighet för att ta sig loss.
10	Tre huvuden - slå tre gånger till.

FAKTA HYDRA

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	13T6+2	47
FYS	9T6+1	32
SMI	3T6	10
PER	2T6+2	9
PSY	2T6	7
INT	1T6+2	5
KAR	1T6/2	1
Kroppspoäng	(47+32)x5	395
Storleksklass	5	
Naturligt Skydd	5	
Skadebonus	5T6+5	
Förflyttning: Land	12	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

NATURLIGA VAPEN	CL	SKADA
Bett	69%	1T6
Svans	38%	1T3

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 41%, Rörlighet 38%, Spåra 32%, Tjuveri 11%



Jätteamöban är en obehaglig och motbjudande slemklump som spenderar hela sitt liv med att söka upp levande organismer och äta upp dem. Amöban rör sig sakta mot sitt offer och omsluter dem med sin kroppsmassa. Det första som händer är att offret kvävs efter vilket amöban utsöndrar en frätande kroppsvätska som bryter ned offret som till sist absorberas av jätteamöban. Amöban har svårigheter att bryta ned ben och skelett och det kan ta flera veckor innan sådana delar helt och hållet absorberas av varelsen. Således kan man ofta se skallar och benbitar som studsar omkring inuti jätteamöbans elastiska kropp.

Det är inte ovanligt att jätteamöban faktiskt inte är så jättestor. Amöbans storlek beror nämligen på hur mycket den har fått att äta på senaste tid och med tanke på varelsens ineffektiva tillvägagångssätt för att fånga in föda så kommer inte målen så ofta till jätteamöban.

Habitat

Jätteamöban lever generellt i träsk och sankmarker där de har nära till vatten. Ibland kan man påträffa amöban i borgar eller städers kloaker.

Regenerering

Jätteamöbans kropp fungerar inte som vanliga varelser kroppar som är gjorda av kött och blod. När amöban tar skada slås 1T100 där den har 30% chans att helt ignorera skadan genom att dess slemmiga kropp helt enkelt återformas efter slaget.

Orädd

Jätteamöbans saknar ett spirituellt inre - det många skulle kalla en själ. Således kan den inte förstå koncept som liv eller död och är helt orädd och opåverkad av all skräck.

Absorbera

Jätteamöban saknar naturliga attacker och förmågan att

bära och bruka vapen. Istället attackerar den genom att långsamt försöka absorbera sina offer. När en amöba försöker absorbera ett offer så har den 46% GL. Skulle amöban lyckas med att påbörja sin absorbering så får offret en chans att slå sig fri med färdigheten Rörlighet. För varje SR som offret inte lyckas bryta sig loss tar de 1T3 i skada och får -1 på sitt nästa rörlighetsslag. För att jätteamöban ska kunna absorbera ett offer måste den vara 1m ifrån högst.

FAKTA JÄTTEAMÖBA

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	3T6	10
FYS	1T6+2	5
SMI	1T6	3
PER	3T6	10
PSY	1T6/3	0
INT	1T6/3	0
KAR	1T6/3	0
Kroppspoäng	10+5	15
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	3	
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Finna dolda ting 10%		



Jättebläckfisken är den största varelsen som någonsin påträffats i haven. Med en genomsnittlig diameter på 10 meter göt de inte saken lätt för havsjättarna som jagar dem. De liknar vanliga åttaarmade bläckfiskar, men är mycket, mycket större.

Jättebläckfisken är en dödlig djuphavsjägare som bosätter sig i djupa undervattensgrottor. Där ligger de på lur och inväntar sina offer som de vilseleder med att spruta bläck innan de greppar tag om dem med sina åtta tentakler. En jättebläckfisk föredrar att äta sitt byte levande. Vissa bläckfiskar gömmer sig i gamla skeppsvrak där de omger sig av skatter från svunna tider.

Jättebläckfisken jagar främst mycket stora djur och bestar. Det är inte ovanligt att de äter valar eller unga havsjättar för ett riktigt skrovsmål. Har bläckfisken otur så får den nöja sig med en skeppsbesättning eller diverse hajar och delfiner.

Jättebläckfisken är försiktig av sig. Den attackerar sällan ute i det öppna - istället föredrar den att strida nära rev eller grottor där den kan överrumpla sin fiende. Enda gången när en jättebläckfisk är oförsiktig är när den anfaller fartyg då den vet att besättningen är chanslös. I sådana fall njuter bläckfisken av att dramatiskt resa tentakel efter tentakel ovan ytan för att sedan omfamna fartyget och krama det till tusen bitar.

Habitat

Den typiska jättebläckfisken föredrar varmare och tropiska vatten med vackra rev och djupa undervattensgrottor. Den håller till inte allt för långt ifrån land och gärna i beresta vatten där de vet att de i värsta fall kan få tag i sjömän som föda.

Det sägs att det lever en extraordinärt stor jättebläckfisk i de iskalla polarhaven. Snöalverna i norr berättar om en hårig och gigantisk best som kan växa upp till fyrtio meter i diameter.

Grepp

Som primär attack försöker jättebläckfisken greppa tag om sina offer - paralysera dem och sedan äta dem levande. En jättebläckfisk som försöker greppa ett offer med en tentakel har 36% GL. Ett offer som hotas att bli greppat får en möjlighet att undvika greppet med färdigheten Rörlighet innan bläckfisken fjättrar det med sina sugkoppar.

När en jättebläckfisk har greppat tag om ett offer tar det 1T6 SR innan offret når bläckfiskens näbb. Varje SR kan offret försöka ta sig loss. Motståndstabellen används för att se om offret lyckas ta sig loss. Använd greppets

STY som aktiv och värdet för offrets STY som motstånd. Greppets STY 3T6+10. För varje SR som offret är greppat så ökar greppets STY på grund av bläckfiskens sugkoppar.

När offret når bläckfiskens näbb kommer den att börja äta offret. Ett offer som håller på att bli uppätet tar 2T6 (ingen SB) i skada per SR - rustning skyddar.

Det är upp till SL att bestämma vad som gäller för att bryta loss ett offer från greppet.

Kamouflage

En jättebläckfisk har möjligheten att förändra sin hud likt en kameleont och kamouflera sig från sina fiender. För att upptäcka en kamouflerad bläckfisk krävs det ett lyckat PER-slag -2.

Spruta bläck

En jättebläckfisk kan spruta bläck för att vilseleda sina fiender. När en bläckfisk sprutar bläck täcks ett område på 10 meter i diameter i tjockt bläck som är nästan omöjligt att se igenom. Alla som slåss inom ett bläckt område får -5 på slaget för att träffa. Bläckfisken själv kan se genom sitt bläck.

FAKTA JÄTTEBLÄCKFISK

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	11T6+2	41
FYS	10T6	35
SMI	3T6	10
PER	4T6	14
PSY	2T6	7
INT	2T6+2	9
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(41+35)x4	304
Tentakel	(KP/10)	30
Storleksklass	4	
Naturligt Skydd	3	
Skadebonus	4T6 + 5	
Förflyttning: Vatten	20	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

NATURLIGA VAPEN	GL	SKADA
Tentakelslag	38%	1T3
Grepp	26%	1T3

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 61%, Rörlighet 49%, Simma 100%,



Jättespindeln är en fasansfull best och en av de mest skräckinjagande varelserna som befolkas sagovärldens vildmark. Jättespindeln liknar en övervuxen och hårig demonspindel som kan bli upp till tre gånger så stor som en människa.

Det händer att mindre jättespindlar går ihop i grupper och skapar väldiga fångstnät som i det närmaste kan liknas vid väldiga labyrinter. Sådana grupper kan bestå av upp till tio unga individer. Dessa grupper och nät återfinns för det mesta i djupa och mörka skogar dit solens strålar inte når.

Den uråldrige jättespindeln är dock alldeles för egoistisk för att leva och jaga tillsammans med andra av sitt släkte. Den ogillar att dela med sig av sin föda - för att inte nämna njutningen spindeln får ut av jakten på intet ont anande offer. Jättespindeln förföljer sitt offer under långt tid för att sedan hugga till med sin paralyserande gadd. Varefter den kvickt sveper in offret i sin klibbiga väv.

Är jättespindeln under direkt hot - speciellt från flera anfallare - kommer den att försöka gå till attack med bådes sitt bett och sin gadd. Det är ytterst ovanligt att jättespindlar slåss till sista blodsdroppe utan de försöker istället fly tillbaka till sina svarta hålor om de riskerar att förlora en strid eller ta allvarlig skada. Jättespindlar hatar ljus - speciellt alviskt eller magiskt frambringat ljus - och flyr direkt inför det.

Habitat

Man kan finna jättespindlar i princip över hela världen även om de föredrar djupa hålor och trånga passage. Vissa spindlar lever däremot djupt inne i skogen - högt uppe i trädtopparna där de spinner stora nätverk av klibbig väv som de vandrar längst. Även jättespindlar som bosätter i sig i grottor eller hålor spinner mycket väv som de täcker väggar och golv i. På så sätt kan de fånga alla möjliga varelser och bestar som spindeln kan festa på.

Ägg

En hona lägger vart tionde år ett hundratal ägg i sitt bo. Äggen ser till en början ut som små bärnstenar men växer sig sedan till stora kokonger täckta i honans skyddande spindelväv. Under tiden då dessa yngel fortfarande befinner sig i sina ägg är modern mycket beskyddande. Skulle någon ta sönder ett av hennes ägg kommer hon skynda sig till platsen och attackera den skyldige med ett blint raseri. En hona som skyddar sina ägg kommer slåss till döden.

Gadd

Jättespindelns gadd innehåller ett paralyserande gift. Ett offer som sticks av gadden får -1T3x10 på allt de företar

sig under 1T6 SR. Sticks offret på nytt inom dessa 1T6 SR, får ytterligare -1T3x10 på allt under kommande 2T6 SR. Sticks offret en tredje gång medan giftet är aktivt måste det lyckas med ett FYS-slag modifierat med -5 för att undvika falla ihop medvetslös under 1T10 SR.

Spindelväv

Spindelns väv är mycket klibbig och svår att ta sig fram genom. Alla som rör sig genom väven får -3 på sin förflyttning för varje lager spindelväv som de försöker ta sig igenom.

Offer som spunnits in i spindelväv måste lyckas med tre STY-slag för att ta sig loss (en kniv eller annat vasst föremål i handen kan hjälpa offret avsevärt). Första STY-slaget med -16, det andra med -15 och det sista med -10. Ett offer kan försöka ta sig loss 6 gånger innan det måste vila i 10 SR. Ett FYS-slag avgör om offret orkar fortsätta ta sig loss. Varje utbrytningsförsök (6 STY-slag) får offret -5 på att lyckas med FYS-slaget.

Mörkersyn

Med sina många ögon kan jättespindeln se som om det vore dag under en stjärnklar himmel.

FAKTA JÄTTESPINDEL

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	9T6+1	32
FYS	7T6+2	27
SMI	8T6	28
PER	5T6+1	18
PSY	3T6	10
INT	1T6+2	6
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(32+27)x3	177
Storleksklass	3	
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	3T6 + 5	
Förflyttning: Land	20	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

NATURLIGA VAPEN	GL	SKADA
Bett	68%	1T6
Gadd	46%	Egenskap

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 79%, Rörighet 88%, Spåra 64%, Tjuveri 91%



Kimmeran är en bisarr best som har ett lejons huvud och framben men en gets bakben och en orms huvud och hals till svans. Ibland har även kimmeran en gets huvud som sticker fram ur ryggen. Kimmeran är en vildsint varelse som jagar med sitt väldiga gap, sina sylvassa klor och sitt giftiga ormbett. Ibland bär kimmerans lejonhuvud även en gets horn som den kan stängas med. Den är ett farligt och oberäkneligt rovdjur som sätter skräck i söderns folk och de nomader som lever på de vida grässlätterna i öst.

Kimmeran har - trots sina tre huvuden - bara en hjärna som sitter i getens huvud (eller i lejonets huvud om besten inte har ett gethuvud). Således är kimmeran inte särskilt intelligent men har förmågan att vara uppmärksam på sin omgivning även om den befinner sig mitt i stridens hetta.

En kimmera livnär sig på stora klövdjur men drar sig inte för att äta människor eller andra humanoider som den kan få tag i. Kimmeran måste äta väldiga mängder mat för att mätta alla tre magar som den har i sin kropp.

Kimmeran är oerhört rädd för alla sorters reptiler och drakar och undviker således alla varelser av den typen. Skulle kimmeran stöta på en sådan varelse så tar den genast till flykt. Det sägs att unga kimmeror till och med är rädda för sina egna svansar innan de lär sig att de kan kontrollera dem.

Habitat

Kimmeran lever exklusivt i varma och tropiska klimat. Den föredrar savanner eller slätter där den har gott om byte att jaga. Kimmeran undviker berg och träsk då den fruktar drakarna och reptilerna som gör sin hemvist där.

Det sägs att det finns ett krigiskt folk i det östligaste öst som har lärt sig att tämja och rida på kimmeror.

Trehövdad

Till skillnad från den månghövdade hydran så kan kimmeran koordinera alla sina huvuden under en attack. Detta beror på att kimmeran bara har en hjärna som kan bestämma över alla tre huvuden. Hjärnan ser och uppfattar allt från alla huvuden. Således kan kimmeran använda sitt ormbett under samma SR som den anfaller med sina klor.

Perceptiv

Kimmeror som bär ett gethuvud är mycket perceptiva och kan uppfatta det mesta som pågår i dess omgivning. Det krävs ett perfekt slag för att smygga förbi en Kimmera.

Mörkersyn

Kimmeran kan se som om det vore dag under en stjärnklar himmel.

Ormbett

Kimmerans ormbett innehåller ett paralyserande gift. Ett offer som blir bitet får -1T3x5 på allt de företar sig under 1T6 SR. Får offret nytt nytt bett inom dessa 1T6 SR, får ytterligare -1T3x5 på allt under kommande 2T6 SR. Sticks offret en tredje gång medan giftet är aktivt måste det lyckas med ett FYS-slag för att undvika falla ihop medvetslös under 1T10 SR.

FAKTA KIMMERE

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	8T6+2	30
FYS	8T6	28
SMI	4T6+2	16
PER	6T6+1	22
PSY	2T6+2	9
INT	1T6+2	5
KAR	2T6+2	9
Kroppspoäng	(30+28)x2	116
Storleksklass	2	
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	2T6 + 5	
Förflyttning: Land	15	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

NATURLIGA VAPEN	CL	SKADA
Bett	68%	1T6
Ormbett	38%	1T3
Klor	44%	1T6
Horn	38%	1T3

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 87%, Rörlighet 74%, Spåra 27%, Tjuveri 36%



Mantikoran är en stor och imponerande varelse som har ett lejons kropp och man, två stora fladdermusvingar, en skorpions svans och ett otäckt människoansikte. Mantikororna är oftast brunfläckig men det finns även grönaktiga mantikorer eller svarta. Den svarta mantikoran är oftast mycket större, farligare och smartare än de andra. Mantikoran är en mycket aggressiv varelse som beskyddar sitt revir med klor och giftgadd från inkräktande äventyrare. Mantikoran är stark men också listig och ibland så intelligent och psykisk att den kan använda sig av besvärjelser. Mantikorer talar sitt eget språk men vissa av dem har lärt sig att tala andra språk och kan kommunicera med människor och alver.

Habitat

Mantikoran lever primärt i ruiner eller övergivna borgar, slott och katakomber där den gillar att se sig själv som en kung eller härskare som drar runt i sina vackra salar och korridorer. Den blir mycket aggressiv om någon skulle beträda dess revir utan lov och vilar inte innan den skyldige har mött en gruvlig död.

Giftgadd

Gadden längst ut på mantikorans svans är fylld av gift vars styrka skiljer sig mycket från fall till fall. Lyckas mantikoran med sin svansattack och skadan går genom eventuellt skydd finns en chans/risk att giftet hinner in i offret. Ett tärningsslag på verkningstabellen (se nedan), modifierat med skadan som offret fick visar hur mycket gift som hinner in i offret. Giftets styrka och effekt är upp till dig som spelledare att avgöra. Gift kan både ge skada (1T3 - 3T6), paralysera (-5 - -100 på allt) eller ha både skadande och hämmande effekt.

Besvärjelsekonst

Vissa mantikorer är begåvade inom magi och besvärjande. Således kan en mantikora bruka vissa sorters magi som en spelledare bestämmer. En mantikora behöver däremot följa samma regler som en spelare för att använda sig av besvärjelser i och utanför strid. Det är upp till en spelledare att bestämma hur högt värde varje Mantikora har i Besvärjelsekonst och vilka magier den kan bruka.

Mörkersyn

En mantikora kan se som om det vore dag under en stjärnklar himmel.

Bevingad

Mantikoran har visserligen vingar men är alldeles för stor för att flyga som andra bevingade varelser. Mantikoran kan bara använda sina vingar för att glidflyga.

FAKTA MANTIKORA

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	8T6+1	29
FYS	6T6+2	23
SMI	5T6+1	18
PER	3T6+1	11
PSY	4T6	14
INT	3T6	10
KAR	3T6+1	11
Kroppspoäng	(29+23)x2	104
Storleksklass	2	
Naturligt Skydd	2	
Skadebonus	2T6 + 5	
Förflyttning: Land	24	
Kraftpoäng *	56	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Bett	38%	2T6
Klor	62%	1T6
Giftgadd	47%	1T6 + Gift.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Besvärjelsekonst * 56%, Finna dolda ting 58%, Jakt och fällor 60%, Rörlighet 72%, Spåra 47%, Tjuveri 75%

BESVÄRJELSER

Kyla och värme, Ljus och mörker, Spårlös, Sten-/jordväg.

* endast svarta mantikorer har besvärjelsekonst.

1T10+SKADA	GIFTETS VERKAN
1-3	Lindrig verkan: Endast en mycket liten del av giftets skada eller effekt har verkan på offret. Dela giftets skada eller effekt med 4.
4-6	Måttlig verkan: En del av giftets skada eller effekt har verkan på offret. Dela giftets skada eller effekt med 3.
7-9	Ansenlig verkan: En stor del av giftets skada eller effekt har verkan på offret. Dela giftets skada eller effekt med 2.
>9	Fullständig verkan: Hela giftets skada eller effekt har verkan på offret.



Pegasusen är en stor vit bevingad häst som är mycket skygg och sällsynt. Har man däremot lyckats tämja en pegasus så blir det långlivade kompanjoner som följer sin ryttare troget in i döden. Detta är däremot mycket ovanligt även om det sägs att många silveralver högt uppe i bergen rider på den majestätiska pegasus.

Den vilda pegasen undviker gärna konflikt och strid och håller sig för det mesta för sig själv. Pegasus lever nämligen inte i hjordar utan på egen hand högt uppe i skyn. Det sägs att det finns så få som 500 individer kvar i hela världen eftersom att de under långt tid har jagats av svartfolk för sitt magiska blod. Pegasus blod är mycket tjockt och silverfärgat och sägs bära på magisk och ibland helande kraft. Ingen vet men det sägs att den som dricker en pegasus blod ska få extra långt liv. Svartfolk i gamla dagar frodades genom att dricka en pegasus blod och växa sig starka. Därför är de hatade av alla pegaser över hela världen. Det är däremot ett hemskt brott att döda en pegasus och den som gör det är för evigt förbannad av gudarna.

Pegasus livnär sig på en varierad diet av gräs, växter, frukt och bär. Den sistnämnda är pegasens absoluta favorit och den som vill tämja en pegasus måste lämna en skål med bär utanför dess boning varje dag i ett år för att få den på fall. Efter att ett år av gåvor har passerat ska tämjaren presentera sig och sjunga en sång för pegasus som för den till tårar. Endast då kommer pegasus att ty sig till sin ryttare. Det sägs att även pegasus tårar har magisk kraft.

Habitat

Pegasus lever inte på någon typisk plats i världen utan kan påträffas lite här och var. Hos silveralverna lever det en del pegasus högt uppe bland bergen. Några andra lever hos de lärda i söder ute på arkipelagerna medans de sista påträffas i de djupa skogarna. Det som är synonymt för alla av pegasus sort är att de är ytterst ovanliga och skygga. De gör sin boning högt ovan mark ditt få kan ta sig. Gärna uppe i bergen eller i övergivna ruiner.

Magiskt blod

Pegasus blod är magiskt och den som dricker av det regenererar 1T10 + 5 KP direkt. Utöver de återfår personen 1T6 KP varje 1T6 dag. Den som dricker blodet får även förlängt liv. Att dricka pegasus blod är förenat med stor ondska och den som gör det blir fördömd av

gudarna och bör utsättas för olycka var tredje dag tills hen lyckas sona sina synder.

FAKTA PEGASUS

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	6T6+1	22
FYS	6T6+1	22
SMI	4T6	14
PER	3T6+2	12
PSY	3T6	10
INT	3T6+2	13
KAR	4T6+1	15
Kroppspoäng	(22+22)x1,5	66
Storleksklass	1,5	
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	+5	
Förflyttning: Land/Flyga	20/35	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

NATURLIGA VAPEN	CL	SKADA
Hovar	55%	1T6

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 61%, Rörlighet 58%

UTRUSTNING

Läddrustning eller ringbrynja, varierande vapen.



Rock är en gigantisk rovfågel som anfaller stora djur och består med sina väldiga klor eller genom att greppa tag i dem och släppa dem från en hög höjd. I de flesta fall behöver en rock inte mer än så för att bli av med en fiende. De är så stora att de till och med kan mäta sig med de vuxna drakarna - inte i makt men i storlek.

Rocken är otroligt sällsynt och det sägs att efter många års jakt på den så finns det kanske bara tio stycken kvar i hela sagovärlden. Dessutom är rocken väldigt skygg och håller sig långt borta från civilisation. Vi vet helt enkelt inte särskilt mycket om den förutom det man kan se med blotta ögat. I de få nedskrivna fallen då folk har sett rocken ute i det vilda så är den på flykt bort eller syns på väldigt, väldigt långt håll. Man vet inte varför forntidens folk jagade rocken men det sägs att det var på grund av deras stora fjädrar som man förr i tiden bar på grund av schamanistisk kraft.

En rock livnär sig på stora djur som elefanter eller många medelstora djur såsom älgar eller hjortar. Den jagar för det mesta på natten för att hålla sig dold från omgivningen. Den ser otroligt bra i mörkret och de har även ett väldigt bra luktsinne.

Rockens bo är beläget högt uppe i de otillgängliga bergen. De bosätter sig inuti stora grottor och håligheter där de kurar ihop sig för att skydda från kylan. Rocken blir mycket aggressiv och farlig om någon beträder dess boning utan lov och slåss då för sitt liv när den försvarar sitt hem. I andra fall så kommer rocken alltid att försöka ta till flykt.

Habitat

Rocken är som sagt mycket sällsynt och skygg men de gånger som människor har sett en rock så har det varit i kallare klimat nära de djupa skogarna och de höga bergen. Bergsklättrare har hittat stora grottor högt uppe bland de snöklädda topparna som man tror kan vara övergivna rock-bon.

Grepp

En rock kan flyga ned och greppa en varelse. Lyckas rocken greppa kan den flyga iväg med en varelse. Rocken kan bara greppa varelser som har en storleksklass som är mindre än den själv. Alltså storlekar x3 och mindre. Varelser som utsätts för grepp-attacken bör få möjlighet att försöka undvika attacken.

Mörkersyn

Rocken kan se som om det vore dag under en stjärnklar himmel.

Bevingad

En rock är bevingad och kan således flyga.

FAKTA ROCK

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	10T6	35
FYS	8T6+2	30
SMI	4T6	14
PER	7T6+1	25
PSY	3T6	10
INT	2T6	7
KAR	1T6+2	6
Kroppspoäng	(35+30)x4	260
Storleksklass	4	
Naturligt Skydd	3	
Skadebonus	4T6 + 5	
Förflyttning: Land/Flyga	20/45	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

NATURLIGA VAPEN	CL	SKADA
Bett	38%	2T6
Klor	44%	1T6

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 91%, Rörlighet 65%, Spåra 91%, Tjuveri 25%



Sjöormen är en aggressiv undervattensvarelse som liknar en stor orm med grå eller mörkblå fjäll och genomborrande, gula ögon. Sjöormen har också ett stort vasst horn i sin panna som den använder för att fånga byten och för att riva upp skroven på diverse mindre till medelstora båtar. Ormen har en väldigt kraftig kropp och ett oerhört starkt fjällpansar. Det finns väldigt sällsynta sjöormar som har vitt fjäll.

Sjöormen drivs av en ständig aggression och en väldigt törst efter blod. Den anfaller det mesta som rör sig och attackerar således även mindre båtar och ibland faktiskt drivande stockar utan besättning. Skulle besten få vittring på blod så blir den galen och söker upp källan till lukten genast och med väldig hast.

Det finns däremot en sak som skrämmar sjöormen och det är rytmiska ljud. Besten finner ljudet av slag i takt oerhört obehagligt och fasligt. De undviker alla rytmiska ljud som pesten vilket har lett till att många erfarna fiskare över hela sagovärlden har lärt sig att ro i takt och ständigt ha med sig något eller någon som skapar ett rytmiskt ljud som skrämmar bort sjöormen.

Sjöormen livnär sig primärt på större fiskar och ibland mindre valkalvar. De är mycket goda jägare och kan röra sig oerhört fort under vattnet. De anfaller sina offer genom att kasta sig upp i luften - över ytan - och sedan dyka nedåt mot sitt byte med sin väldiga käft. Trots att sjöormen är mycket stark och kraftig så är jakten på dem utbredd. De jagas ofta i grupp av flera snabba fartyg som lurar in dem i små laguner genom att skapa just rytmiska ljud bakom dem som de flyr ifrån blint. Sjöormen jagas just för sitt starka fjällpansar som många använder för att skapa extra starkt fjällpansar. Sådant fjällpansar har 6 i RV men i övrigt samma modifikationer samt krav. Fjällpansar gjort av sjöormens fjäll är ofta mycket dyrt och säljs bara av köpmän nära havet.

Habitat

Sjöormen går att finna i alla världens hav men också i många större sjöar och floder. Den påträffas däremot inte i de kalla polarhaven där den sedan länge har skrämts bort av jättebläckfiskens gigantiska kusin uppe i det nordligaste norr.

Blodlukt

Sjöormen har ett otroligt bra luktsinne och dras särskilt till lukten av blod. Sjöormen kan känna lukten av blod under vatten inom 1T100 meter.

Krama

Om sjöormen övervinner sitt offers STY på motståndstabellen så kan den greppa tag i hen och ibland även dra ned dem under vattnet och dränka dem. Motståndstabellen används också för att se om offret lyckas ta sig loss. Använd sjöormens STY som aktiv och värdet för offrets STY som motstånd. Om ett offer har varit kramad av sjöormen i 1T6 SR så börjar de långsamt kvävas och få slut på luft. Om offret dras under vattnet påskyndas processen till 1T3 SR istället. När stridsrundorna har gått ut så börjar offret att ta 1T3 i skada per SR.

FAKTA SJÖORM

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	8T6	28
FYS	7T6+1	25
SMI	5T6+1	18
PER	3T6+2	12
PSY	2T6+1	8
INT	1T6+2	6
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(28+25)x2	106
Storleksklass	2	
Naturligt Skydd	6	
Skadebonus	2T6+5	
Förflyttning: Vatten	28	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

NATURLIG VAPEN	GL	SKADA
Bett	66%	2T6
Horn	38%	1T6

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 51%, Rörlighet 88%, Spåra 79%



Ulven är en stor och svart vargliknande best med en gigantisk käft och två gula ögon som genomborrar nattens mörker. Den är mycket mer aggressiv än sin kusin vargen och anses vara mycket farligare. Ulven jagar i flockar och livnär sig primärt på större växtätare och boskap som älgar eller stora kronhjortar som lever i alvernans magiska skogar.

Ulven är en symbol för olycka och otur i många kulturer. De som spår i molnen och tebladen anser att ulven – eller garmen som den heter i vissa länder – är ett tecken på att döden står för dörren för den som läser. Ulvar är till sin natur en ond och illvillig varelse som drivs på av en vild lust efter blod och kött. Den jagar primärt efter mörkrets inbrott och räds varken öppna landskap eller djupa skogar. Det är inte ovanligt att ulven söker sig ned till människobyar för att äta boskap eller bryta sig in i hus för att sno barn som sover.

Det enda som riktigt skrämmar ulven är eld. Den flyr blint vid synen av lågor som reser sig mot skyn och den undviker till och med de läger där det brinner en eldstad.

Det är inte ovanligt att ulven ansluter sig till mörkrets makter. Man ser dem ofta i sällskap med svartfolk och ibland som en del av orkernas klaner och arméer där de primärt används som ursinniga och vilda riddjur.

Habitat

Man kan träffa på ulven i princip över hela sagovärlden men de trivs bäst i de djupa skogarna eller uppe i de vindsvepta bergen. Det är inte ovanligt att man kan träffa på ulven högt uppe i norr nära polarisen. En sådan ulv kallas för en fenrir och har vit, tjock päls och blodröda ögon.

Blodsmak

När ulven får smaka på blod så blir den extra aggressiv och våldsam. En ulv som har förtärt blod får +1T6 på all skada men -1T6 i PER och INT.

Mörkersyn

Ulven kan se som om det vore dag under en stjärnklar himmel.

FAKTA ULV		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	5T6+1	18
FYS	5T6+2	20
SMI	4T6+1	15
PER	4T6	14
PSY	1T6+2	5
INT	1T6+2	6
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(18+20)x1	38
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	1	
Skadebonus	+6	
Förflyttning: Vatten	15	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
NATURLIG VAPEN	GL	SKADA
Bett	55%	2T6
Horn	38%	1T6
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Finna dolda ting 66%, Rörlighet 71%, Spåra 64%		





De varelser som lever ett liv efter döden – hur simpelt det än må vara – kallas för de odöda. De är fasansfulla monster som kommer från den andra sidan för att gå igen och hemsöka de levande. Alla odöda omges av en obehaglig dimma som är synonym med ond bråd död för alla sagovärldens folk.





18

Spöket är själen av en död person som går igen. Spöket dröjer sig kvar i de levandes värld för att de har något ouppklarat att ta itu med som hindrar dem från att få ro. Svävandes ovanför marken uppenbarar de sig som genomskinliga skepnader. En isande kyla och en känsla av obehag omger dem. Ett spöke visar sig för det mesta om natten då den oroligt stryker omkring och letar efter vila och ro. De flesta spöken önskar inget annat än att få återvända till en stilla och lugn död som de har berövats.

Ofta hålls spöket kvar i de levandes värld på grund av något ouppklarat. Det kan handla om en orättvisa som de utsattes för innan de dog eller något de inte hann med att göra eller säga när de levde. Vissa spöken håller sig kvar för att försäkra sig om att deras nära och kära är trygga och lyckliga. Ofta var sådana spöken en familjs överhuvud eller ledare som togs från jordelivet allt för tidigt.

Spöket ser ut och beter sig precis som det gjorde när det dog. Således är alla spöken lika olika som människor och det finns många typer av spöken.

Spöken är ofta knutna till en plats eller ett föremål som har att göra med det som gör att de dröjer sig kvar på jorden. Spöket kan inte lämna denna plats även om den vill.

Ett spöke är ofta en vänlig varelse som är positivt inställd till äventyrare och resande. De försöker komma i kontakt med nykomlingar som kan hjälpa spöket att lösa problemet som gör att de inte kan finna ro.

Habitat

Spöken påträffas om natten nära civiliserade platser. Ibland hemsöker spöken slott och herrgårdar men även mindre förnåma platser som en grisfarmares lada eller en övergiven kyrka i ett ensligt tråsk.

Immateriell

Ett spöke är en transparent varelse och är immateriell. Således kan de inte skadas av vanliga vapen utan endast av heliga magier eller vapen som har förhåxats av helig magi. Ett spöke kan aldrig dödas utan bara drivas bort under kortare stunder. Spöken som använder sig av vapen brukar generellt vapen som de hade med sig i graven. Sådana vapen gör dubbel skada. Ett spöke kan inte greppa om fysiska vapen som finns i de dödliga värld.

Spökljus

Spöket omges av ett grönt sken som kallas för spökljus. Vissa säger att spökljuset är ett sken från den andra sidan. Skenet har ingen funktion utöver att det skrämmar alla som ser det. Alla spelare som ser in i spökljuset måste slå ett PSY slag för att undvika att få -2 på allt de företar sig.

Besvärjelsekonst

Många spöken är mycket begåvade inom magi och besvärjande. Således kan spöken bruka alla sorters magi som en spelledare önskar. Ett spöke behöver däremot följa samma regler som en spelare för att använda sig av besvärjelser i och utanför strid. Det är upp till en spelledare att bestämma hur högt värde varje spöke har i Besvärjelsekonst och vilka magier den kan bruka.

FAKTA SPÖKE

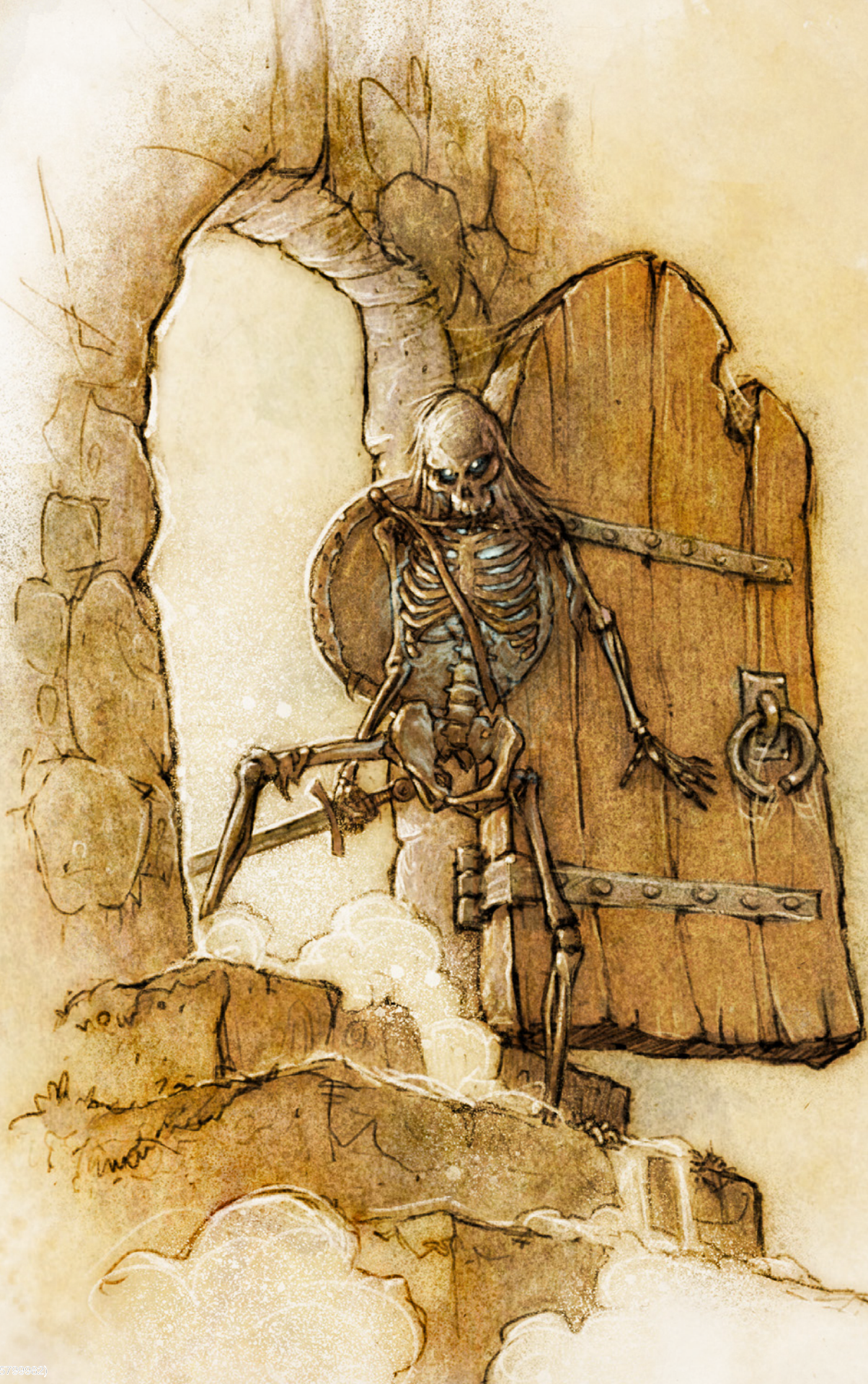
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
PER	4T6	14
PSY	3T6+1	11
INT	3T6+1	11
KAR	3T6+1	11
Storlekssklass	15	
Naturligt Skydd	3	
Skadebonus	4T6 + 5	
Förflyttning: Land/Flyga	20/45	

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Vilka färdigheter ett spöke har beror på vem spöket var i dess levande form - vilket är upp till spelledaren.

BESVÄRJELSER

Om och vilka besvärjelser ett spöke har beror på vem spöket var i dess levande form - vilket är upp till spelledaren.



Skelettet är en odöd varelse som utgörs för det mesta av ihopsatta benbitar och knotor som liknar något som de flesta skulle beskriva som ett vandrande människoskelett. Ibland finns det senor och slitna muskler som håller ihop benranglet men för det mesta är det nekromantisk magi som får skelettet att fungera.

Som de flesta odöda så behöver ett skelett varken äta eller sova för att fungera normalt. Det drivs framåt av en vilja att förstöra och döda. Skelett figurerar ofta som soldater och kanonmat i mörka magiker och nekromantikers arméer. De är utspridda över hela världen men ofta i områden där det finns kall och torr jord. För att skelettet ska bevaras i graven krävs det just sådan jord. Ett skelett som inte har begravts blir sällan animerat av nekromantiker eftersom att deras ben och delar ofta ligger utspridda och är svåra att sammanfoga till en färdig varelse.

Eftersom att skelett är väldigt bräckliga så bepansrar de sig ofta med rustning som de antingen har givits av sina mästare eller som de begravdes med. De bär generellt också runda sköldar och spjut som de kan försvara sig med.

Det finns många som hävdar att skelett är en av de absolut farligaste odöda varelser. De rör sig ofta i stora grupper - de är snabba och framförallt är de helt orädda. Ett skelett förstår sig inte på koncept som död eller dödlighet. Även om skelettet faktiskt kan dö om man förstör det så är de på andra sidan döden och har helt enkelt inte medvetanden som är stora nog för att greppa sådana mer abstrakta koncept. Det beror givetvis på vilka egenskaper som deras frammanare har gett dem men generellt så gynnar det nekromantiker och mörkermagiker att deras skelett är just orädda.

Habitat

Skelettet påträffas över hela världen där det finns kall och torr jord. Generellt så står de i en ond mästares tjänst som har animerat dem.

Orädd

Skelett är helt orädda och kan således inte påverkas av någon skräck. De slås till de stoppas eller förstörs.

Benrangel

Ett skelett består till större delen av ben och knotor. Således är skelettet immun mot alla stick-skador som åsamkas av till exempel pilar eller dolkar. De tar halv

skada av alla skär-skador som uppstår av till exempel svärdshugg. De tar full skada av krossvapen - klubbor och hammare.

Animerad

Likt en gölem så är skelettet animerat av en mästare som till exempel kan vara en magiker eller en nekromantiker. Det innebär att de inte har ett eget liv som en vanlig best utan att de lever tack vare den magi som deras mästare brukar. Skulle magin som håller dem vid liv brytas så faller de ihop till en hög av knotor och ben.

Fakta skelett

FAKTA SKELETT		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	4T6+1	15
FYS	2T6+2	9
SMI	2T6	7
PER	2T6+2	9
PSY	1T6	3
INT	1T6	3
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(15+9)x1	24
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	5	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	37%	*
Strid obehäpnad	29%	1T3
Strid närstrid	48%	*
* beväpnad attacks skada beror på vilket vapen varelsen bär.		
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Finna dolda ting 41%, Rörlighet 33%, Spåra 25%, Tjuveri 19%		
UTRUSTNING		
Ringbrynja eller plåtrustning, liten sköld, kortsvärd.		



Mumien är en död människa som har balsamerats och behandlats under ritualistiska former vid sin död. Ofta sker detta i sydliga länder i samhällen med en stark och utpräglad soldyrkan. Man skär ut den dödes inälvor och inre organ och fyller tomrummet som blir kvar med kryddor och kemikalier som hindrar den dödes kropp från att förruttna. Till sist lindas kroppen i linne och/eller bomullstyg som skyddar den döde och håller ihop den. Det sägs att denna avancerade behandling av den dödes kropp skapar en direkt kanal med världen bortom livets slöja och tillåter den döde att gå igen.

Mumier behandlas och sparas ofta inuti heliga tempel eller pyramider där de fungerar som fruktansvärda väktare som förhindrar att obehöriga äventyrare och utforskare tar sig in till det allra heligaste. De vilar i stora sarkofager där de kan ligga i århundraden - väntades på att templet ska störas av utbölningar. Sarkofagerna är ofta klädda med magiska och heliga runor som väcker mumien till liv när deras tid är kommen.

Mumien är outtröttlig och behöver aldrig stanna för att äta eller vila. Dess tyger skyddar den från solens mothjudande strålar vilket tillåter dem att vistas ute mitt på ljusa dagen till skillnad från många andra odöda som trivs bäst i mörkret. Däremot så är en mumie alltid bunden till sin sarkofag och sitt tempel och kan aldrig resa för långt bort från dem. Skulle mumien vandra för långt kommer de uråldriga besvärjelserna som håller dem samman att sluta fungera och de återgår till att bara vara en livlös kropp.

En mumie beväpnar sig ofta med sablar eller långa knivar som de använder för att attackera sina fiender. Däremot så har vissa mumier begåvats med besvärjelsekonst eller heliga magier. Sådana mumier tros ha varit präster eller trollkarlar när de levde och att de bär med sig sina förmågor in i efterlivet. Mumiens tyger fungerar som ett effektivt försvar men kan även vara deras största svaghet. Deras tyger är nämligen mycket lättantändliga och deras kroppar är inte särskilt resistent mot eld eftersom att de många kemikalierna som håller dem vid liv också är väldigt lättantändliga. Således är eld ett effektivt vapen mot mumien.

Habitat

Mumien lever exklusivt i varmare klimat såsom öknar eller djungler där de håller till inuti gamla tempel eller pyramider.

Besvärjelsekonst

Vissa mumier är begåvade inom magi och besvärjande. Dessa mumier brukar ett begränsat antal magier. En mumie

behöver följa samma regler som en spelare för att använda sig av besvärjelser i och utanför strid. Det är upp till en spelledare att bestämma hur högt värde varje mumie har i Besvärjelsekonst och vilka magier den kan bruka.

Mörkersyn

En mumie kan se som om det vore dag under en stjärnklar himmel

Sarkofag

Mumier vilar i magiska sarkofager ända tills de väcks till liv. Dessa sarkofager är klädda i magiska runor och skrifter som ger mumien dess kraft. Skulle en mumies sarkofag förstöras blir den otroligt försvagad och får -5 på allt de företar sig.

FAKTA MUMIE

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	5T6+1	18
FYS	4T6+2	16
SMI	3T6+2	12
PER	3T6	10
PSY	4T6+1	15
INT	2T6+2	9
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(18+16)x1	34
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	-	
Skadebonus	+1	
Förflyttning: Land	8	
Kraftpoäng	75	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	38%	*
Strid obehärdnad	44%	1T3
Strid närstrid	66%	*

* beväpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Besvärjelsekonst 75%*, Finna dolda ting 49%, Rörlighet 45%, Spåra 43%, Tjuveri 39%

* det är upp till spelledaren om mumien har besvärjelsekonst.

BESVÄRJELSER

Anti-magi, Dödshand, Förtrolla föremål, Hela, Stenkast

UTRUSTNING

Kroksabel



När du vandrar i träsk och sankmarker och mörkret faller över världen skall du akta dig för två saker - dimman och de fagra ljusen i det fjärran dunklet. Båda två är lyktgubbens tecken. Lyktgubben är en odöd varelse som går igen efter att ha dränkts i ett träsk eller kärr och nu söker efter hämnd på världen. De vilseleder resande att traska bort från den säkra stigen, långt ut i mörkret mot vattnet där lyktgubben kan dränka dem.

Lyktgubben uppenbarar sig som en väldigt lång man som vandrar genom träsket, svept i mörka och slitna kappor och bärandes på en lång stav. På stavens topp hänger en stor lykta som kastar ett gult och varmt sken över vattnet. Ljuset känns inbjudande på något sätt, som om du vill röra vid det. Men när du kommer närmare kan du märka att mannen där under de malätna kapporna är förruttnad och att likmaskar kravlar in och ut ur hans hud. Sen plötsligt släcks lyktan och du känner hur arm efter arm greppar tag om dig och sliter ned dig till den grumliga sjöbottnen.

Lyktgubben använder det varma och inbjudande skenet från sin lykta för att locka till sig vandrare. Lyktans sken försätter sina offer i en trans som är svår att bryta. Det är däremot inte bara under natten som lyktgubben uppenbarar sig. På dagen använder de sig av sin ruskiga likdimma som förvirrar dess offer och förvränger verkligheten för dem. Det sägs att lyktgubbens dimma är som mest farlig vid gryning och skymning.

Habitat

Man finner lyktgubben exklusivt i sankmarker, träsk och kärr där de stryker omkring och söker efter olycksamma vandrare.

Likdimma

En tjock och motbjudande dimma förföljer lyktgubben. Det luktar av död och ruttnande människokroppar i den dimman och alla som andas in den måste lyckas med ett PSY-slag för att undvika att kräkas under 1T3 SR.

Lykta

Ljuset från lyktgubbens lykta är magiskt och förförande. Alla som ser skenet från lyktan borta i fjärran dras till det. Motståndstabellen används för att se om ett offer kan stå emot lyktans inbjudande sken. Varje offer slår ett slag på motståndstabellen där offrets PSY är aktiv medans lyktgubbens PSY används som motstånd. Om offret lyckas blir den fri från lyktans förhållning och kan

varna sina kamrater. Om offret misslyckas vandrar de i tysthet mot skenet tills lyktgubben greppar tag om dem eller de stoppas av sina följeslagare.

Grepp

Lyktgubben kommer försöka dränka sitt offer som primär attack. Om lyktgubben lyckas med sin egenskap får offret en chans att ta sig loss med färdigheten Rörlighet. Slaget blir modifierat med -2 om offret är påverkad av lyktans sken. När offret väl är under ytan kommer de att ta en 1T6 i skada varje SR - rustning skyddar inte. Varje SR borde offret få en chans att slå sig loss. Slå ett slag på motståndstabellen där lyktgubbens STY används som aktiv och offrets STY står som motstånd.

FAKTA LYKTTGUBBE

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	4T6+2	16
FYS	4T6+1	15
SMI	3T6+2	13
PER	3T6+2	12
PSY	5T6+1	18
INT	3T6+1	11
KAR	1T6/2	1
Kroppspoäng	(16+15)x1	31
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	-	
Skadebonus	+1	
Förflyttning: Land	7	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	33%	*
Strid obehäpnad	46%	1T3
Strid närstrid	57%	*

* beväpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 52%, Rörlighet 53%, Spåra 49%, Tjuveri 61%

UTRUSTNING

Malätna och slitna kläder, lång trästav med en lykta fäst i toppen.



Gasten är en odöd varelse som har frammanats från den andra sidan för att gå igen i de levandes värld. Gasten är synonym med pest och lidande och sprider ofta död och sjukdom omkring sig. Till skillnad från andra liknande odöda såsom spöket så är gästen inte självgående utan kan endast frammanas genom blasfemiska riter och svart magi. I de ockulta och förbjudna texterna står det skrivet hur en kan frammana gästen och även hur de kan kontrolleras. Således är det inte helt ovanligt att en gäst tjänar en nekromantiker eller ond magiker.

Habitat

Gasten påträffas oftast nära magikern som har frammanad den. Generellt vistas de i glömda kryptor och mörka underjordiska katakomber där de oroligt vandrar omkring väntandes på kommandon från sin herre.

Smittbärare

Pest och pina är två saker man förknippar med en gäst. Vart de än vandrar bär de med sig förödande sjukdomar och smittor från de dödas värld som det helt saknas botemedel för på vår jord. Endast gudfruktig magi kan bota en som har smittats av gästens så kallade "gastkram."

För varje SR som en rollperson är inom armlängds avstånd från en gäst riskerar denna att smittas av gastkramen. Slå 1T6 per SR. Vid 1 och 6 så har personen drabbats. Varje fullmåne förminskas dennes kroppspoäng permanent med 1T4. När smittan läks avstannar degraderingen, men rollpersonens kroppspoäng är permanent förminskade.

Frammanad

Gasten är frammanad av en nekromantiker eller ondskefull magiker. Denna är kopplad till ett föremål som frammanaren bär med sig – även känt som ett kärl. Gasten kan endast dödas om kärlet som gästen är kopplat till förstörs.

FAKTA GAST

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	3T6+2	12
FYS	3T6	10
SMI	5T6+1	18
PER	5T6+2	20
PSY	3T6+1	11
INT	3T6	10
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(12+10)x1	22
Storlekssklass	1	
Naturligt Skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	15	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	GL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	30%	*
Strid obehäpnad	55%	1T6
Strid närstrid	40%	*

* behäpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Dyrka lås 76%, Finna dolda ting 86%, Rörighet 83%, Spåra 85%, Tjuveri 81%



I århundraden har byfolk över hela världen varnat sina barn för att inte vandra ensamma ut på myren eller heden efter mörkrets inbrott - ty där lurar likätaren. En odöd varelse som gnager på de dödas lik och festar på de levandes varma blod. Grågrön till huden med illgula ögon, urholkat ansikte och sylvassa tänder och klor smyger likätaren under dimmans tjocka täcke och söker efter sitt nästa byte. De attackerar bakifrån och kastar sig upp på sitt offers rygg för att strypa det eller begrava sin käft djupt i dess nacke. Likätaren släpar sedan sitt offer i håret tillbaka till sitt gryt där den festar på både kött och ben tills mörken har sugits ut varenda knota.

Det finns många olika sorters likätare över hela världen av olika storlekar och styrka men gemensamt för dem alla är deras illvilja och rovdjursinstinkt. En likätare har en gång - precis som de allra flesta odöda - varit en levande människa, alv, dvärg är halvlängdsfolk. Således finns det så många olika likätare som det finns folk och få av alla möjliga arter. Det sägs att en likätare är en kvarlevande förruttnad odöd som förlorade sitt liv på ett särskilt obehagligt sätt. Hängd, dränkt eller dräpt av en närstående. De dröjer sig kvar hos de levande för att utkräva sin hämnd på oss alla som svek dem.

Ett exempel på en unik typ av likätare är en myling. En myling blir till när ett barn, under ett år gammalt, dränkts eller blir bragd om livet av sina föräldrar. Oftast är det oönskade barn som har bringat skam till sina föräldrar då de kan vara frukten av utomäktenskapliga relationer eller våldsbrott.

Habitat

Man kan finna likätare i princip överallt men särskilt nära byar som ligger vid marskland eller hedar. Att hitta en likätare i en större stad är däremot ovanligt även om det finns likätare som gömmer sig i stadens avloppssystem.

Efter en jakt återvänder alltid likätaren till sitt gryt eller boning som den noگا har dekorerat med diverse kvarlevor från sina offer. En likätare reser aldrig långa sträckor om den inte drivs på flykt utan trivs bäst nära sin boning. Således kan man gissa att likätare i själva verket är mycket skygga och radda varelser som motvilligt drivs av en inre törst efter hämnd.

Likdimma

En grönaktig och tjock dimma förföljer gästen vart den än vandrar. Dimman kallas av byfolk för likdimma och är

ett tydligt tecken att man bör gå inomhus och låsa alla dörrar och fönster - ty då lurar likätaren runt hörnet.

Dyrka lås

Likätaren kan utan redskap öppna och ta sig förbi de flesta låsta dörrar. Endast med hjälp av sina långa naglar kan de lirka upp komplexa lås vilket ger dem färdigheten dyrka lås.

Gastgömma

Likätare är exceptionellt duktiga på att gömma saker. Oftast rör det sig om kroppar som de gräver ned under jorden för att spara till senare men det kan också handla om att likätaren faktiskt gömmer sig själv från häxjägare eller andra som söker efter likätaren.

FAKTA LIKÄTARE		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	4T6+2	14
FYS	3T6	10
SMI	3T6+1	10
PER	3T6+2	17
PSY	3T6+1	11
INT	1T6	3
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(12+10)x1	22
Storlekssklass	1	
Naturligt Skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	15	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
STRIDSFÄRDIGHETER	CL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	30%	*
Strid obehäpnad	55%	1T6
Strid närstrid	40%	*
* behäpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.		
FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Dyrka lås 80%, Finna dolda ting 56%, Rörlighet 62%, Spåra 45%, Tjuveri 39%		



Vampyren är en odöd varelse som har smittats av vampyrism. Vampyrismen är en transformerande sjukdom som smittar genom en vampyrs bitt. Det finns ungefär lika många olika vampyrer som det finns människor eftersom att när en person har förvandlats till vampyr så bibehåller den sina mänskliga förmågor och sitt mänskliga intellekt.

Den mest utmärkande förändringen som en nybliven vampyr upplever är att vinet de dricker bara smakar aska och att maten blir till dam i deras mun. De jordliga frukterna kan inte längre mätta dem – de törstar efter blod, ständigt blod. En nybliven vampyr behöver dricka minst 3 liter blod om dagen för att hålla sig vid liv. Annars får inte vampyrismen fäste och vampyren dör. Efter att två fullmånar har gått så blir vampyrismen permanent och den odöda kommer att förbli vampyr för alltid. Tid och ålderdom kan inte döda vampyren – bara om någon driver en träpåle genom dess hjärta, hugger av dess huvud och bränner dess kropp dör vampyren. Om inte alla tre krav uppfylls så kommer vampyren att återuppstå inom 1T6 dygn. Man kan skada en vampyr med vanliga medel såsom med svärd eller pilar – men man kan aldrig döda en vampyr på det sättet. En vampyr som har överlevt sina två första fullmånar och fullt omslutits av natten behöver dricka minst 1 liter blod om dagen för att överleva.

Som sagt finns det många olika typer av vampyrer. Det finns de som lever i mörka slott högt uppe i bergen och omger sig av mörka tjänare. De älskar sina nya krafter och sin maktposition som de utnyttjar till fullo. Sådana vampyrer kan sätta skräck i hela städer. Det finns även vampyrer som plågas av sin åkomma och önskar inget annat än att bli befriade. En sådan vampyr livnär sig i regel på blodet från djur men behöver dricka dubbelt så mycket blod per dag för att överleva. Ett djurs blod innehåller nämligen inte samma näring som en människas blod.

Vampyren har förmågan att förvandla sig till många olika former. En fladdermus, ett rökmoln eller en skugga är alla typiska former som en vampyr kan anta. Men det finns en form som bara de äldsta vampyrerna har lärt sig att anta som bland människorna kallas för en blautsauger. En blautsauger är en obehaglig best med långa klor på både händer och fötter – blodröda ögon och en läderaktig hud. De är mycket snabbare än mänskliga vampyrer och är mycket duktiga klättrare. En sådan vampyr är mer djur än människa och betar sig som en vild best med en starkare törst efter blod. Det

finns de vampyrer som förlorar sig i denna form och förblir en blautsauger för resten av sina liv. En vampyr som helt har förvandlats till en blautsauger har tappat sitt mänskliga intellekt och psyke.

Habitat

Vampyrer lever över hela världen där det finns människor. Ofta är de mästare över en ond borg eller ett mörkt slott. De lever generellt i urbana miljöer. De vampyrer som torteras av sitt mörka öde lever ensliga liv ute i vildmarken och försöker hålla sig så långt borta från människor som de bara kan. De fruktar att deras törst efter blod ska bli för stor om de konfronteras med en levande människa.

Besvärjelsekonst

Många vampyrer är mycket begåvade inom magi och besvärjande. Således kan vampyren bruka alla sorters magi som en spelledare önskar. En vampyr behöver däremot följa samma regler som en spelare för att använda sig av besvärjelser i och utanför strid. Det är upp till en spelledare att bestämma hur högt värde varje vampyr har i Besvärjelsekonst och vilka magier den kan bruka. En vampyr får ha en familjaris.

Vampyrism

Varje vampyr bär på smittan som kallas för vampyrism. När en vampyr suger blod från ett offer så förs smittan vidare. Varje SR som vampyren suger blod från ett offer så tar hen 1T6 skada som dras direkt från FYS. Offret borde få möjligheten att försöka ta sig loss genom att övervinna vampyrens FYS på motståndstabellen. Vampyrens FYS står som aktiv mot offrets FYS som står som motstånd.

När offrets FYS når 0 så avlider offret. Ett dygn senare så vaknar offret upp i en kista i närmaste krypta och har förvandlats till en vampyr.

Förvandling

Vampyren har förmågan att byta skepnad till en fladdermus, ett rökmoln eller en skugga. Det tar 1 SR för vampyren att genomföra transformationen. Skulle vampyren störas så avbryts transformationen. Det tar däremot 1T3 SR för en gammal vampyr att förvandla sig till en blautsauger.

Jordburen

När en vampyr reser måste den bära med sig jord från

sitt hemland. En vampyr är nämligen förbannad till att aldrig lämna sitt hemland – ett straff från gudarna tror många. Alla vampyrer måste dessutom sova i en kall kista om natten.

Mörkersyn

En vampyr ser som om det vore dag under en stjärnklar himmel.

Fakta mänsklig vampyr

FAKTA VAMPIR		
GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	7T6+1	25
FYS	5T6+2	19
SMI	5T6+2	19
PER	7T6+2	26
PSY	3T6+2	12
INT	3T6+1	11
KAR	3T6+2	12
Kroppspoäng	(25+19)x1	44**
** en vampyr som når 0 KP återuppstår efter 1T6 dygn.		
Storleksklass	1	
Naturligt Skydd	–	
Skadebonus	–	
Förflyttning: Land	15	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
STRIDSFÄRDIGHETER	GL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	55%	**
Strid obehärdnad	48%	1T3
Strid närstrid	58%	**
* beväpning attacks skada beror på vilket vapen varelsen bär.		
BESVÄRJELSER, FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR		
Om och vilka besvärjelser och färdigheter en vampyr har beror på vem vampyren var i dess levande form eller om den lärt sig magi sedan dess – vilket är upp till spelledaren.		
UTRUSTNING		
Vilken utrustning vampyren bär på är upp till spelledaren att avgöra..		



18

En zombie är en odöd som ser ut som ett ruttnande lik som med nöd och näppe kan stå upp. Det håller ständigt på att falla sönder och rör sig således mycket långsamt och förutsägbart. En zombie har en väldigt begränsad rörelseförmåga och om de rör sig för fort så riskerar de att bli av med lemmar. Ofta sticker det fram senor och benknutor som fortfarande inte har förruttnats helt som håller ihop monstret.

Zombien är i regel en odöd människa som har mist livet på slagfältet och legat och förruttnat i de stora massgravarna innan de har väckts till liv av en nekromatiker eller mörk magiker. Likt skelettet så följer zombien blint sin mästars vilja och har ingen egen vilja.

En zombie är ofta klädda i en vanlig soldats rustning och beväpnar sig med vanliga vapen. Om inte några vapen finns tillgängliga så försöker zombien strypa sitt offer eller bita ihjäl det.

Zombien går igen på jorden eftersom att de inte har blivit begravna och således inte givits någon vila eller ro. De vandrar över sagovärlden utan mening i mörka mästars tjänst och figurerar ofta som kanonmat i deras arméer.

Habitat

Zombien påträffas över hela världen men generellt nära gamla slagfält eller platser som har utsatts för strid. De är de odöda överlevarna som stryker omkring planlöst bland sina fallna bundsförvanter och brinnande fanor.

Smittbärare

En zombie är ett ruttnande lik och bär således på många sjukdomar och farsoter. Skulle någon komma i direktkontakt med dem så finns det en stor risk att de smittas av sjukdom som i värsta fall kan vara livshotande.

Orädd

Zombies är helt orädda och kan således inte påverkas av någon skräck. De slås till de stoppas eller förstörs.

FAKTA ZOMBIE

GRUNDEGENSKAP	TÄRNING	TYPVÄRDE
STY	3T6+1	11
FYS	2T6	7
SMI	1T6+2	5
PER	1T6+2	5
PSY	1T6	3
INT	1T6	3
KAR	1T6	3
Kroppspoäng	(11+7)x2	18
Storlekssklass	1	
Naturligt Skydd	-	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	5	

STRID, VAPEN OCH SKYDD

STRIDSFÄRDIGHETER	GL	SKADA
Strid avstånd (ingen SB)	38%	*
Strid obeväpnad	22%	1T3
Strid närstrid	40%	*

* beväpnad attackskada beror på vilket vapen varelsen bär.

FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR

Finna dolda ting 19%, Rörlighet 21%

UTRUSTNING

Ringbrynja, bredsärd.