

FRIA LIGAN

Drakar och Demoner



MONSTERBOKEN



Drakar och Demoner

SKRIBENTER

Magnus Seter, Mattias Johnsson Haake,
Andreas Marklund, Tomas Härenstam

PROJEKTLEDARE & REDAKTÖR

Tomas Härenstam

OMSLAG

Johan Egerkrans

INLAGEILLUSTRATIONER

David Brasgalla

GRAFISK FORM

Niklas Brandt, Christian Granath, Dan Algstrand

LAYOUT

Dan Algstrand

KORREKTUR

Svante Landgraf

DIGITALA PLATTFORMAR

Martin Takaichi

EVENT-ANSVARIG

Anna Westerling

PR-ANSVARIG

Boel Bermann

KUNDSUPPORT

Daniel Lehto

Drakar och Demoner är ett registrerat varumärke tillhörande Fria Ligan AB.
©2023 Fria Ligan AB

ISBN 978-91-89765-33-7

INNEHÅLL

KAPITEL 1

NATTFOLK

Orch.....	8
Rese.....	10
Svartalf.....	12
Vätte.....	14

KAPITEL 2

SÄLLSYNTA SLÄKTEN

Grodfolk.....	18
Harpya.....	20
Karkion.....	22
Kattfolk.....	24
Kentaur.....	26
Minotaur.....	28
Nymf.....	30
Reptilfolk.....	32
Satyr.....	34
Sjöjungfru.....	36
Svanmö.....	38
Urträd.....	40
Älva.....	42

KAPITEL 3

INSEKTOIDER

Baggfolk.....	46
Myrfolk.....	48
Spindelfolk.....	50

KAPITEL 4

TROLL

Bergatroll.....	54
Grotttroll.....	56
Skogstroll.....	58

KAPITEL 5

JÄTTAR

Bergsjätte.....	62
Havsjätte.....	64
Skogsjätte.....	66
Titan.....	68

KAPITEL 6

BESTAR

Basilisk.....	72
Bäckahäst.....	74
Grip.....	76
Hippogriff.....	78
Hydra.....	80
Jätteamöba.....	82
Jättebläckfisk.....	84
Jättespindel.....	86
Kalydon.....	88
Kimera.....	90
Mantikora.....	92
Medusa.....	94
Pegas.....	96
Rock.....	98
Sjöorm.....	100
Ulv.....	102
Varulv.....	104

KAPITEL 7

ODÖDA

Gast.....	108
Levande död.....	110
Likätare.....	112
Lyktgubbe.....	114
Mumie.....	116
Skelett.....	118
Spöke.....	120
Vampyr.....	122

KAPITEL 8

DRAKAR

Nyfödd drake.....	126
Ung drake.....	128
Medelålders drake.....	130
Uråldrig drake.....	132
Drakorm.....	134

KAPITEL 9

DEMONER

Bloddemon.....	138
Elddemon.....	140
Golem.....	142
Kaosdemon.....	144
Skuggdemon.....	146
Väktardemon.....	148

FÖRORD

Ack och ve, otack är världens lön! Eller vi får väl se, men just nu ser det glupande mörkt ut. Jag har ridit, vandrat, klättrat, krälat och summit över hela vår värld; jag har språkat med folk och få, iakttagit, analyserat och nedpräntat nära nog allt som är värt att veta om världens varelser och väsen. Inte har jag gjort detta för min egen skull, ska du tro – nej, jag har utsatt mig för jämmer, elände och ett envetet slit till förmån för dig och alla andra. Och ändå, här sitter jag nu, otackad och hukande i en gudsförgäten bergsskrev, dit jag och mina kompanjoner har jagats av än den ena, än den andra av de varelser som förärats utrymme i min katalog. Häpnadsväckande ohyfsat!

Jag som skriver dessa rader heter Theodora Nysört, och är utan konkurrens det mest vetgiriga och nyfikna exemplet av halvlingsfolkets släkte. Jag lämnade Sjusvala som ung och sedan dess har jag ridit, vandrat, klättrat, krälat och summit. Med åren har andra anslutit till min osjälviska jakt på vetande. Först fick jag ordsnålt sällskap av den enstöriga dvärgen Brasimor Galla, som visade sig vara en synnerligen talangfull bildkonstnär – kreatören bakom avbildningarna som ger färg åt min katalog. Vid senare tillfällen anslöt den formelsamlade elementarmästaren Virdal, samt den självutnämnda mästertjuven Kvalka, vilka båda har haft en avgörande (om ock aningen tröttsam) betydelse för min kunskapsjakt.

Problemen började när vi närmade oss grottkomplexet där Arknarath slumrar – alla drakars fader, vilande på ett

berg av guld, juveler och äventyres svartsvedda knotor. En mantikoras blixttackar tvingade oss att söka tillflykt i en av dalgångens raviner; denna visade sig leda in i berget, där vi efter en del krälade tumlade rakt ut i en öppen sal och landade vid tåklonaglarna tillhörande en grupp grottrol. Om vi struntar i att närmare redogöra för spindlarna, den vilsna skuggdemonen och drottninggasten som vi till slut lyckades undfly kan det hela sammanfattas här på den fuktiga bottnen av en skrev i urberget – Brasimor muttrande över sin knäckta yxa, Virdal lindande sitt blödande bakhuvud, Kvalka medvettslöst kväk-snarkande. För att inte tala om mitt stukade ringfinger!

Att du läser detta innebär sannolikt att du har hamnat i ovan nämnda bergsskrev och plockat luntan ur mitt döda grepp. Oavsett vilket önskar jag av hela min själ att dessa tålmodigt nedpräntade, förtjusande bildsatta sidor har fallit i händerna på någon som kan ta vara på dem – som avbryter sökandet efter Arknaraths håla och i stället styr kosan mot närmsta kloster, där katalogen kan omhändertas och mångfaldigas. Vi talar ändå om ett av världshistoriens allra viktigaste verk, ett verk som kan förändra förutsättningarna alla som valt att vandra på äventyrliga stigar.

Varsågod!

– THEODORA NYSÖRT, ENSAM I SITT SLAG

ATT ANVÄNDA DENNA BOK

Välkommen till *Monsterboken till Drakar och Demoner*! Denna bok ger framförallt spelledaren massor av spännande varelser att låta spelarnas stackars rollpersoner möta.

För varje varelse i denna bok finns, förutom beskrivning och speldata, ett slumpmöte och ett äventyrsfrö. Slumpmötet kan SL kasta in närhelst det passar under rollpersonernas resor i *Drakar och Demoners* värld. Äventyrsfröet är början på en längre berättelse som SL kan bygga ut till ett helt äventyr.

Denna bok är även till för spelarna, då kapitel 1 och 2 tillsammans innehåller hela nio nya spelbara släkten, alla med varsin unik släktesförmåga (som även kan användas av SLP). Samtliga släkten visas i tabellen till höger, och den ersätter tabellen på sidan 9 i Regelboken om du vill slumpa fram din rollpersons släkte.

Grundegenskaper, sekundära egenskaper, färdigheter och förmågor som anges för spelbara släkten avser typiska SLP – för rollpersoner tas dessa värden fram på sedvanligt sätt enligt Regelboken.

Samtliga nya släkten har grundförflyttning 10. Detta värde modifieras efter SMI enligt tabellen på sidan 25 i Regelboken.

SPELBARA SLÄKTEN

T20	SLÄKTE	FÖRMÅGA
1–4	Människa	Anpasslig
5–6	Halvling	Svårfångad
7–8	Dvärg	Långsint
9	Alv	Inre frid
10	Anka	Vresig, Simfötter
11	Vargfolk	Jaktsinne
12	Orch	Ståndfast
13	Rese	Tackling
14	Svartalf	Motståndskraftig
15	Vätte	Orädd
16	Grodfolk	Hoppare
17	Karkion	Vingar
18	Kattfolk	Nio liv
19	Reptilfolk	Kamouflage
20	Satyr	Uppmuntran





NATTFOLK

Jag kallar dem nattfolk, eller nattens folk, detta folk som mår illa i solljus och som därför tvingas bära ett tungt ok på sina axlar: nästan alla andra ser dem som mörkrets tjänare och ondskans hantlangare. Brasimor har i skenet av mången lägereld berättat om fejderna mellan sitt folk och nattfolken, och själv kan jag med lätthet rabbla upp slag på slag som utkämpats mellan alver och orcher, mellan människor och svartalfer. Men redan när jag för länge sedan talade med orchen Garbaduk – en udda slags kunskapssökare som sedan dess har lyckats röna viss respekt bland lärda av andra släkten – tyckte jag mig ana en annan sanning om detta släkte. Han framhöll och vidhöll att nattfolken i alla tider har tvingats kämpa för att ses som likar av andra, och att de egentligen inget hellre vill än att leva i fred. Han berättade grovhugget om hjältar som försvarat sina klaner mot förtryckare, om krigare som fördrivit gastar och spöken och på så sätt skänkt sitt lidande folk en ljusare framtid.

Nattfolken är hur som helst och utan tvivel synnerligen snara till vrede. Lika säkert är att de ofta ses härja, bränna och skövla byar, slott och gårdar, inte sällan under ledning av någon urstark och härsklysten härförare. Ja, den som lever med nattfolk som granne gör sannerligen klokt i att vara beredd på konfrontationer. Det bästa, troligen enda, sättet att undvika batalj är att i alla lägen demonstrera sin styrka, ty svaghet ses av många nattfolk som en inbjudan till erövring. Det vore på inga sätt felaktigt att påstå att allt som hindrar dem från att erövra väsentliga delar av världsytan är deras jämmerliga känslighet för solens strålar.

ORCH

"Fredliga orcher? Kloka orcher? Är du spritt språngande galen!? Det finns ingenting gott, sunt eller klokt i orchdrägen. Monster är de, rätt och slätt!"

– LUMERT WRED, LEGOSOLDAT

Otaliga bataljer har utkämpats mellan orcher och folk av andra släkten. Vid sidan om undertecknad är det dock få som vill kännas vid orsaken till denna olycka. De orcher jag språkat med under mina färder har berättat om hur de överallt stöter på arrogans och ignorans, om hur de ofta

utsätts för regelrätt förtryck efter att ha litat på falska löften om fred och ömsesidig respekt. Enligt vad jag kan bedöma slutar orchernas samarbeten med andra släkten alltid på det sättet, må det involvera människor, alver, dvärgar eller vargfolk: med ett förräderi där hånfulla, förmenta allierade tvingar ner dem på knä i gyttjan. Men sanna mina ord: någon gång kommer rollerna att bli ombytta. Ja, även om jag har tagit del av i stort sett alla existerande legender kan det inte uteslutas att det redan har hänt, någonstans, någon gång – att orcherna fått överhanden och beretts chansen att ge igen för gammal ost.

KRIGARE

Förfl: 10 **SB STY:** +T4 **KP:** 12 **VP:** 9

Typisk rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Undvika 8, Upptäcka fara 10

Typiskt vapen: Kroksabel (FV 12, skada 2T6)

SHAMAN

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 10 **VP:** 16

Typisk rustning: —

Färdigheter: Animism 14, Undvika 8, Upptäcka fara 12

Besvärjelser: Ljungeld, Låka, Snärja

Typiskt vapen: Trästav (FV 10, skada T8)

HÖVDING

Förfl: 10 **SB STY:** +T6 **KP:** 24 **VP:** 15

Typisk rustning: Ringbrynja (4)

Färdigheter: Undvika 12, Upptäcka fara 14

Förmågor: Stridsvana, Defensiv, Två vapen, Tålig × 4

Typiska vapen: Två kroksablar (FV 16, skada 2T6)

Ej monster: Orcher räknas inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

Nattfolk: I direkt solljus får orcher nackdel på alla slag och tar T6 i skada per kvart. Det räcker med ett tjockt molntäcke eller en heltäckande klädedräkt för att undvika effekten.

Rollperson: Om spelgruppen är överens om saken kan orcher skapas som rollpersoner. De får då släktesförmågan Ståndfast (se rutan nedan).

T6 FÖRNAMN

1 Mauga
2 Muzorg
3 Radbag

T6 FÖRNAMN

4 Snagrat
5 Ug-Gash
6 Gor-Nakh

FÖRMÅGA: STÅNDFAST

♦ Viljepoäng: 3

Orcher är ståndfasta och envisa och står kvar när andra faller. En orch med noll KP kan aktivera denna förmåga för att automatiskt kämpa på (sid 50 i Regelboken), utan att bli ÖVERTALAD av någon annan eller själv slå mot PSY. Denna förmåga används vanligtvis bara av rollpersoner och viktiga SLP.

SLUMPMÖTE

Rop på hjälp når rollpersonerna. Fast med foten i en snara i ett träd dinglar orchkrigaren Ogder upp och ner. Han är hjälplöst fångad och svär och domderar, och befäller rollpersonerna att ta loss honom. Om äventyrarna trots Ogders sträva personlighet bestämmer sig för att hjälpa honom tackar han avmätt och varnar dem för en jättespindel som lurar i trakterna, innan han lämnar dem för att återvända till sin klan.

ÄVENTYRSFRÖ

Utmattad och blodig raglar en orch in på torget i den by där rollpersonerna befinner sig. Hon kraxar fram några ord innan hon faller i medvetslöshet: *"Budbärare ... vän sårad, viktigt brev från hövding Grymner ... i grotta, halv dag, västnordväst. Döden ... kommer ..."* Ett lyckat slag mot

FINNA DOLDA TING eller JAKT & FISKE kan leda äventyrarna till en liten grotta där en nyligen avliden orch ligger hopkurad. I den dödes ränsel finns ett brev: en varning från orchhövdingen Grymner om att en trupp orcher från en annan klan planerar att anfälla byn. Kan rollpersonerna hinna tillbaka och stoppa attacken? Och varför ville Grymner varna byn? Svaren kan rollpersonerna bara få om de uppsöker den fruktade krigarhövdingen.



RESE

"Jo, min mormorsmor hade en rese. Den kom till gården, ensam och hungrig. Snart hade den flyttat in i fähuset och bistod med allt från att dra plogen till dikning och tunga lyft."

– JULINEL HJÄRPE, BONDMORA

KRIGARE

Förfl: 10 **SB STY:** +T6 **KP:** 16 **VP:** 12

Typisk rustning: Läder (1)

Färdigheter: Slagsmål 12, Undvika 6, Upptäcka fara 8

Typiskt vapen: Stor träklubba (FV 10, skada 2T8)

HÖVDING

Förfl: 10 **SB STY:** +T6 **KP:** 24 **VP:** 16

Typisk rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Slagsmål 14, Undvika 8, Upptäcka fara 12

Förmågor: Stridsvana, Tålig × 4

Typiskt vapen: Tung stridshammare (FV 12, skada 2T10)

Resar är grova och människoliknande varelser med imponerande fysik och ett oberäkneligt kynne. De kan vara fromma som lamm och godmodiga som tupplurande halvlingar, men har ett dåligt ölsinne och är allmänt lättstötta, i synnerhet när de är bakfulla eller lider av tandvärk – tillstånd som är återkommande i envar reses liv. De livnär sig normalt som stråtrövare eller legoknektar, antingen ensamma eller som naturaliserade medlemmar av allehanda orch- eller svartalfsklaner. Resar kommer väl överens med svartalfer, vilka betraktar dem som ett slags enfaldiga kusiner. Relationen till orcherna är mer besvärlig, då dessa i grund och botten föraktar resarna för deras odisciplinerade leverne.

SLUMPMÖTE

Mitt i natten hörs tunga fotsteg närma sig, och bara ögonblicket senare störtar resen Gvorm ylande in i rollpersonernas läger. Stridsberedda rollpersoner kan genast attackera, men den som klarar ett slag för **UPPTÄCKA FARA** noterar att resen inte verkar vara våldsam, bara våldsamt hungrig och väldigt berusad. Gvorm kastar sig mot rollpersonernas packning på jakt efter mat; om han tillåts äta lugnar han sig och visar sig vara en både trevlig och hjälpsam sälle. Det krävs dock ett lyckat slag mot **ÖVERTALA** för att över huvud taget kunna få kontakt med honom.

T6 FÖRNAMN

1 Glorm
2 Barg
3 Arra

T6 FÖRNAMN

4 Klog
5 Orluk
6 Urla

Ej monster: Resar räknas inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

Stor: Resar är Stora varelser enligt sidan 83 i Regelboken.

Nattfolk: I direkt solljus får resar nackdel på alla slag och tar T6 i skada per kvart. Det räcker med ett tjockt molntäcke eller en heltäckande klädedräkt för att undvika effekten.

Rollperson: Om spelgruppen är överens om saken kan resar skapas som rollpersoner. De får då släktesförmågan Tackling (se rutan intill).

FÖRMÅGA: TACKLING

♦ Viljepoäng: 3

En rese kan använda sin stora kroppshydda för att tackla en motståndare med våldsam kraft, vilket räknas som obehärdad närstridsattack med fördel som gör 2T6 i krosskada (plus eventuell skadebonus) och inte kan pareras. Resen kan även sprinta före attacken (men måste inte). Humanoida mål av Normal storlek eller mindre som träffas av attacken slås automatiskt omkull.

ÄVENTYRSFRÖ

Ett gäng överförfriskade resar har vinglat in i ett skogshuggarnäste, för att kräva tribut i form av all öl som finns i byn. Trots att de förses med tunna efter tunna vägrar de ge sig av, vilket byborna snart inte står ut med – de sänder bud efter hjältar som kan befria dem från det druckna oket. Om rollpersonerna svarar på anropet och

vill lösa problemet med våld protesterar befolkningen, då det skulle kunna medföra att hela byn raseras. Kanske kan resarna ÖVERTALAS att bege sig till en annan by, men är det verkligen bra för grannsämjan? Oavsett vad rollpersonerna försöker tröttnar snart resarna på snick och snack, och börjar vända upp och ner på byn. Nu är goda råd dyra!



SVARTALF

"Jo, i mitt gebit träffar man en och annan nattfolksvarelse. Svartalferna är nog mina favoriter. Får man till en bra schving kan man klyva två eller tre på direkten!"

– ANTOS FLANDEL, KARAVANVAKT

Det är fastslaget att stommen i den armé som magikern Visimir mönstrade i ambitionen att erövra orchklanen Blodnäves territorium utgjordes av svartalfer. Han lockade flera klaner med fagra ord om plundring och skatter, men också med löften om att de skulle få en egen del av dalen att göra till sin. Detta må i efterhand te sig som en uppenbar lögn, men dubbelspelet kostade också Visimir livet – när förräderiet uppdagades sköt den unge spejaren Karske en förgiftad svart pil rakt i den tvetungade magikerns hjärta. Vad som hände sedan är allmänt känt, åtminstone bland nattfolken: de överlevande svartalferna samlades runt Karske och hon ledde dem djupt in i den närliggande storskogen, bort från fienders och förrädares blickar.

SPEJARE

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 9 **VP:** 8

Typisk rustning: Läder (1)

Färdigheter: Smyga 12, Undvika 10, Upptäcka fara 10

Typiska vapen: Kortbåge (FV 12, skada T10), kortsvärd (FV 10, skada T10)

KRIGARE

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 10 **VP:** 8

Typisk rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Smyga 12, Undvika 10, Upptäcka fara 10

Typiskt vapen: Långspjut (FV 12, skada 2T8)

SLUMPMÖTE

En svårt sårad kvinna kommer raglande mot rollpersonerna, och faller ihop på marken innan hon når fram. Om någon skyndar sig hinner hon väsa några ord innan hon dör: "Följ blodspåret. Rädda mitt hjärta, innan han äts ... med senap ...". Den som klarar ett slag för FINNA DOLDA TING eller JAKT & FISKE kan följa blodspåret långt genom vildmarken, fram till en glänta där en handfull uppslupna svartalfer (två spejare och tre krigare) har tänt ett bål och rest en grillställning. På marken ligger den tilltänkta festmåltiden: en bakbunden man.

Ej monster: Svartalfer räknas inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

Nattfolk: I direkt solljus får svartalfer nackdel på alla slag och tar T6 i skada per kvart. Det räcker med ett tjockt molntäcke eller en heltäckande klädedräkt för att undvika effekten.

Rollperson: Om spelgruppen är överens om saken kan svartalfer skapas som rollpersoner. De får då släktesförmågan Motståndskraftig (se rutan nedan).

T6 FÖRNAMN

1 Flifos

2 Ilola

3 Luts

T6 FÖRNAMN

4 Trulli

5 Luregg

6 Soli

FÖRMÅGA: MOTSTÅNSKRAFTIG

♦ Viljapoäng: 1

Svartalfer är tåliga varelser som klarar alla handa vedermödor. Genom att aktivera denna förmåga får en svartalf fördel på ett FYS-slag för att motstå gift eller sjukdom (sid 52–53 i Regelboken) eller slipper helt slå mot VILDMARKSVANA för att slå läger (sid 103 i Regelboken). Svartalfer kan dessutom alltid äta rå mat utan problem (inga VP krävs).

ÄVENTYRSFRÖ

Från det mörkaste djupet i en väldig skog sätter små trupper av svartalfer av på rövarstråt. Deras mod har tilltagit allteftersom de lyckas plundra handelsresande, präster, bönder och adelsfolk. Än så länge har de inte dräpt någon som räckt armarna i vädret, men flera vakter har fallit i försöket att hindra rövarnas framfart. Det är spejaren Karske själv som ligger

bakom attackerna. På äldre dagar har hennes sinne fastnat i minnen om hon blev förrådd och tvingad att gömma sig i skogen med sina följeslagare, som råttor i smutsiga hålor. Nu vill hon vinna det hon en gång blev lovad av Visimir; guldet svartalferna skrapar ihop används för att köpa mat, vapen och utrustning till den växande armén. Någon måste stoppa Karske innan hennes svartalfer växer sig så starka att de utgör ett reellt hot mot alla folk i närområdet.



VÄTTE

"Vättar sägs vara nitiska, målmedvetna och förakta lättja. Säg det till Truutul, den där fyllbulten till vätte som flyttat in i värdshusets städskrubb och aldrig gör annat än dricker och sover!"

– FIALINA DUNDER, KRUKMAKARE

De vättar jag har stött på under mina resor har utan undantag varit oerhört arbetsamma, ja i det närmaste ostoppbara i sin iver. Faktiskt skulle jag drista mig till att kalla dem halvlingarnas motsats i detta avseende – medan

mina släktingar (i synnerhet bryllingarna från Örtemo) föredrar långlunch och ideliga rökpauser, knogar vättar i allmänhet oförtrutet och lojalt mot de mål som klanens ledare har formulerat. De lever företrädesvis i skogar och träsk, varför arbetet ofta går ut på att plocka bär, avverka skog, skörda myrmalm och leta efter skatter som begravts i sjunkna ruiner. Det ska dock tilläggas att en och annan vättehärskare har gjort sig känd för att värdesätta guld och ädelstenar över allt annat, vilket föranlett dem att skicka sina lojala undersåtar på rövarstråt bland människor, dvärgar och alver.

SPEJARE

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 9 **VP:** 8

Typisk rustning: Läder (1)

Färdigheter: Smyga 14, Undvika 12, Upptäcka fara 12

Typiska vapen: Kortbåge (FV 10, skada T10), dolk (FV 8, skada T8)

KRIGARE

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 12 **VP:** 8

Typisk rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Smyga 10, Undvika 10, Upptäcka fara 10

Typiskt vapen: Kortspjut (FV 10, skada T10), liten sköld

TJUV

Förfl: 12 **SB SMI:** +T4 **KP:** 7 **VP:** 8

Typisk rustning: —

Färdigheter: Fingerfärdighet 12, Smyga 14, Undvika 12, Upptäcka fara 12

Typiska vapen: Dolk (FV 10, skada T8), slunga (FV 8, skada T8)

Ej monster: Vättar räknas inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

Nattfolk: I direkt solljus får vättar nackdel på alla slag och tar T6 i skada per kvart. Det räcker med ett tjockt molntäcke, täta lövverk eller en heltäckande klädedräkt för att undvika effekten.

Rollperson: Om spelgruppen är överens om saken kan vättar skapas som rollpersoner. De får då släktesförmågan Orädd (se rutan nedan).

T6 FÖRNAMN

1 Gruush

2 Kloorg

3 Feeger

T6 FÖRNAMN

4 Aamash

5 Haggra

6 Ploot

FÖRMÅGA: ORÄDD

♦ Viljepoäng: 2

Vättar är orädda och det är få saker som skrämmer dem. En vätte kan aktivera denna förmåga för att automatiskt klara ett PSY-slag för att motstå skräck (sid 52 i Regelboken). Förmågan måste aktiveras innan någon tärning slås.

SLUMPMÖTE

Den rollperson som klarar ett slag mot **FINNA DOLDATING** noterar två kängor som sticker ut ur ett snår, som om det ligger någon där. Det är en död kvinna, en äventyrare av kläderna att döma, dödad av otaliga stick- och skärsår. Hon kramar en nedblodad karta i ena handen; den visar tre tydliga landmärken i området – en bergsknalle och en myrmark som rollpersonerna har passerat, samt en inringad krumelur som kanske föreställer en ruin. Beger sig rollpersonerna dit finner de resterna av vätteklanen Phubarra (en spejare, en tjuv och tre krigare) samt ett större antal döda vättar. Vättarna är förtvivlade av sorg och grymt hämndlystna efter äventyrerskans blodiga besök.

ÄVENTYRSFRÖ

En liten by som lever av att bryta myrmalm har ett problem: en vätteklan har flyttat in i grottor i skogen och har tagit kontroll över verksamheten. Byborna vill ha hjälp att driva vättarna på flykten, men om rollpersonerna talar med någon klanmedlem påstår denna att det faktiskt var vättarna som en gång bodde här och bröt malm – alltså att byborna stal deras hem och drev dem på flykten. Kanske står sanningen att finna genom att prata med äldre bybor och **ÖVERTALA** dem att tala sanning? Eller behöver de resa till någon av de ogästvänliga grannsamhällena för att finna upplysningar? I slutänden måste de välja mellan att ställa sig på endera sidan, försöka mäkla fred eller lämna de trötande att lösa situationen med våldsamma metoder.







SÄLLSYNTA SLÄKTEN

Jag må vara en mästare i katalogiserandets konst, men det händer att även jag tvingas tillgripa nödlösningar. I detta kapitel har jag samlat några av de mer obskyra och fåtaligare släkten som befolkar vår väldiga värld – ibland ensamlevande varelser, ibland formerade i små grupper av likar. Det handlar helt klart om intelligenta kulturvarer, men av den typ som återfinns i utkanten av större samhällen, som inte sällan är föremål för andras sagor och legender, omgivna av ett mystiskt skimmer och kopplade till specifika naturområden som skogar, bergstrakter, vidsträckta myrar eller spegelblanka sjöar.

Trots att dessa sällsynta släkten delar många drag med de dominerande folken finns det naturliga eller kulturella omständigheter som begränsar deras utbredning, och de är i allmänhet mycket skygga. Hade det inte varit för min kollega Kvalkas förmåga att röra sig ljudlöst skulle vi haft svårt att komma dem nära, och utan hennes avväpnande personlighet är risken stor att de vi ville möta skulle ha tagit till våld, eller till flykten. Och detta är lätt att förstå.

Samtal med representanter för människor, orcher och andra dominerande släkten visar tydligt att folken som berörs i detta kapitel ofta misstas för (eller utmålas som) monster, osaliga andar eller till och med demoner. Inte sällan beskylls de för allehanda olyckor som drabbar andra folkslag, såsom torka eller översvämningar, brand eller jordskred. Ja till och med försvunna barn skylls ofta på dessa "sagofolk". Jag kan med övertygelse slå fast att sådana beskyllningar långt ifrån alltid är med sanningen överensstämmande.

GRODFOLK

"Först dyker en upp här, och kastar ett spjut. Sedan en annan där, och kastar ett spjut. Och så fortsätter det. Att strida mot grodfolk i deras element är ... utmanande ..."

– JINA KLYVEL, SUMPJÄGARE

JÄGARE

Förfl: 12 **SB SMI:** +T4 **KP:** 8 **VP:** 10

Typisk rustning: Läder (I)

Färdigheter: Hoppa & klättra 14, Smyga 10, Upptäcka fara 8

Typiska vapen: Kortspjut (FV 10, skada T10), Kortbåge (FV 12, skada T10)

SHAMAN

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 6 **VP:** 12

Typisk rustning: —

Färdigheter: Animism, 12 Hoppa & klättra 12, Läkekonst 10, Smyga 8, Undvika 8

Besvärjelser: Ljungeld, Läka, Snärja, Söva, Tala med djur

Typiskt vapen: Trästav (FV 8, skada T8)

Ej monster: Grodfolk räknas inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

Rollperson: Om spelgruppen är överens om saken kan grodfolk skapas som rollpersoner. De får då släktesförmågan Hoppare (se rutan intill).

Trots idogt grävande har jag endast lyckats avtäcka en bråkdel av grodfolkets historia, och det närmsta jag har kommit sanningen om dess ursprung är en legend till vilken jag inte sätter nämnvärd tilltro. Den handlar om en namnlös prins och dennes gemål som flydde ut i vildmarken efter att en hämndlysten häxa hade förbannat dem med grodliknande drag. De unga tu sågs aldrig igen, men kopplas av legenden till upptäckten av grodfolket, många decennier senare – ett folk som sedan dess har etablerat en liten men livskraftig närvaro i träsket runt om i våra marker. De lever isolerat och kommunicerar oftast med andra genom enkla charader och handtecken (sinsemellan använder de olika kombinationer av blinkningar och kväkanden). De lever på att fiska och jaga träsklevande djur och varelser, och deras kunskaper om markerna de lever i kan ej överträffas.

SLUMPMÖTE

Äventyrarna stövlar mödosamt genom en träsk- eller myrmark när de hör ett högt kväkande från ett buskage intill. Fram kliver två grodvarelser. De karska ungdomarna Käärviä och Säärtiä har haft stor fiskelycka och hoppas kunna byta till sig användbara föremål från rollpersonerna. Vid minsta tecken på att rollpersonerna skulle bli hotfulla flyr duon hals över huvud ut i träsket.

T6 FÖRNAMN

1 Kärkien

2 Bolle

3 Päpäi

T6 FÖRNAMN

4 Tiänen

5 Ribiti

6 Hotiä

FÖRMÅGA: HOPPARE

♦ Viljepoäng: 3

Grodfolk kan aktivera denna förmåga för att hoppa lika långt som sitt förflyttningsvärde horisontellt eller upp till hälften av förflyttningsvärdet vertikalt. Inget slag mot HOPPA & KLÄTTRA behövs. Hoppet kan avslutas med en närstridsattack, som då får en fördel.

ÄVENTYRSFRÖ

Den upptäcktsresande magikern Ulvalf anlitar rollpersonerna som eskort i sökandet efter en uråldrig tempelruin; enligt hans beräkningar ska den finnas i vad som nuförtiden är ett vidsträckt träsk. Han har fått tipset att söka upp grodvarelsen Kväärk och anlita denne som guide, varför utfärdens första utmaning handlar om att finna grodfolkets boplat. Väl där kräver Kväärk att expeditionen ska hjälpa henne att besegra en jätteamöba som jagar i området och har dräpt flera av hennes vänner. Först när det är gjort är hon beredd att visa dem vägen till ruinen.



HARPYA

”Visste du att harpyornas alla smädelser och eder stammar från en stor flock som för länge sedan gjorde misstaget att kidnappa estradören och skandalpoeten Janos av Barre? Så kan det gå ...”

– IGISMUN GLYTT, HISTORIKER

Harpyorna är ett gissel för adeln och bönderna, för jägarna och de handelsresande, ja för alla som trampar på vildmarkernas stigar; de stjäla allt de kommer åt och tvekar inte att skada, lemlästa eller dräpa den som bär på godsakerna eller dyrgriparna. Ansätts du av en större flock gör du gott i att lägga benen på ryggen eller piska på ditt riddjur, den saken är klar. En halt gycklare vid namn Haarpu, som jag mötte på väghuset Ejdern och Dunet häromåret, påstod visserligen att han besegrat en vildsint flock på annat sätt – genom att möta odjurens svada av hån och hotelser med egna förolämpningar, så fräcka att harpyorna föll döda till marken av ren och skär förskräckelse. Även om detta framstår som en skräna kan det möjligen finnas ett frö av sanning däri – att den som kan mäta sig med harpyornas vidrigaste smädelser kanske kan undkomma deras oönskade uppmärksamhet.

SLUMPMÖTE

Den ensamma harpyan Gadd bestämmer sig för att stjäla från rollpersonerna, och inväntar sitt bästa tillfälle att slå till. Tyst och stilla väntar hon i ett högt träd tills de färdas under henne. Då faller hon ner på den som verkar bära mest mat och sliter till sig så mycket hon kan innan hon kastar sig upp i luften och flyger därifrån, slungandes hånfulla okvädningsord över sitt offer.

ÄVENTYRSFRÖ

Templet i den lilla byn Törneval har invaderats av en flock harpyor. De har byggt ett näste i templets högsta torn, för att därifrån terrorisera fredliga bybor. De stjäla mat, kastar träck på barnen och skriker förolämpningar efter alla som rör sig på byns gator. Någon måste befria Törneval från plågan, men harpyorna har förstört trappan upp till tornets topp, så rollpersonerna måste finna ett annat sätt att nå dit – utan att harpyorna hindrar deras försök.

Handlingskraft: 1 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 24 **Skydd:** — **KP:** 12

Flock: Harpyor strider tillsammans och deras monsterattacker utförs av flera harpyor i grupp. Dessa attacker förbrukar ändå bara turen i rundan för en harpya. När halva flocken dödas flyr kvarvarande harpyor från striden. De återkommer senare om tillfälle ges.

Vingar: Harpyorna angriper från luften. Alla närstridsattacker med vapen som inte är långa får en nackdel.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Hotande kackel!** Harpyorna överöser rollpersonerna med fruktansvärda beskrivningar av vad de ska utsättas för. Alla inom 10 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck (Regelboken, sid 52).
- 2 **Koordinerad attack!** Harpyorna gaddar ihop sig och angriper den rollperson som bär mest metall. Attacken gör 2T6 i huggskada. Om attacken träffar blir offret även upplyft och släpps från T3+3 meters höjd.
- 3 **Anfall från ovan!** Harpyorna kastar sten och annat bråte på rollpersonerna ifrån långt håll. Alla inom 10 meter tar T6 i krosskada.
- 4 **Ögonrivning!** Varelserna riktar in sig på en oturlig rollperson och försöker klösa ut ögonen på offret med sina vassa klor. Attacken gör 2T6 i stickskada, och offret blir förblindat och agerar som i totalt mörker i en kvart.
- 5 **Massattack!** Harpyorna delar upp sig och anfaller ett antal rollpersoner inom 10 meter lika med antalet harpyor i flocken. Varje attack ger T8 i huggskada.
- 6 **Träckattack!** Från hög höjd öppnar harpyorna sin kloak och kräva och släpper ett regn av kräk och träck över rollpersonerna. Alla inom 10 meter måste ta ett valfritt Tillstånd. Attacken kan pareras med en sköld.



KARKION

"Nä, vadå kunskap och insikter. Karkionerna är ingenting annat än sagoberättande vagabonder; deras snack om demonprinsar och andra världar är uppenbart nys!"

– MALCUM BERGE, ALLVETARE

Karkionerna fascinerar mig storligen. Jag har personligen haft lyckan att språka med två olika individer, och de visade sig vara vidöppna guldgruvor av kunskap och insikter, i synnerhet om utomvärldsliga existenser. Däremot ville de inte berätta om sig själva, hur jag än lirkade och bönade. Klart är att de lever som ensamma vandrare, men att de deltar i en gemensam jakt på demonerna som förödde deras egen värld för tusen och åter tusen år sedan. Mycket pekar dessutom mot att de lever väldigt länge, och att de ägnar tiden åt att samla information och lära sig allt de kan från världens övriga släkten – i synnerhet om demoniska krafter, i hopp om att förhindra att den nya hemvärlden drabbas av samma öde som den de tvingades att överge.

LÄRD

Förfl: 12 **SB SMI:** +T4 **KP:** 12 **VP:** 14

Typisk rustning: –

Färdigheter: Bestiologi I4, Finna dolda ting I2, Främmande språk I4, Läkekonst I0, Myter & Legender I4, Undvika I2, Smyga I2, Upptäcka fara I4

Typiska vapen: Kortsvärd (FV I2, skada T10), kortbåge (FV I4, skada T10)

MAGIKER

Förfl: 12 **SB SMI:** +T4 **KP:** 12 **VP:** 16

Typisk rustning: –

Färdigheter: Animism I4, Myter & Legender I2, Smyga I2, Undvika I2

Besvärjelser: Fågelsång, Laga mat, Fördriva, Tala med djur, Blixt, Hela, Snårskog, Söva

Typiskt vapen: Trästav (FV I2, skada T8)

SLUMPMÖTE

I en glänta djupt inne i en enorm lövskog möter rollpersonerna karkionmagikern Sibili, som sitter och mediterar nedanför en enorm stentavla täckt av ristningar från den äldsta tiden. Sibili är här för att söka kunskap om demoner och bjuder äventyrarna att dela läger med honom. Om de accepterar berättar Sibili om den blodsdemon han söker, i utbyte mot att de själva berättar om de monster de besegrat. När morgonen gryr har Sibili försvunnit spårlöst.

ÄVENTYRSFRÖ

Något har hänt magikern Siman – hennes torn högt upp i bergen är höljt i dimma och mörker. Innan katastrofen skedde hann hon dock sända en magisk tanke till sin vän, karkionen Abas, vilken i sin tur söker upp rollpersonerna och erbjuder dem uppdraget att eskortera henne till Simans torn. Väl där inser äventyrarna att Siman har tappat kontrollen över en blodsdemon som hon frammanat, och nu härskar demonen över tornet och dess invånare. Hur ska de rädda Abas vän?

Ej monster: Karkioner räknas inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

Rollperson: Om spelgruppen är överens om saken kan karkioner skapas som rollpersoner. De får då släktesförmågan Vingar (se rutan nedan).

T6 FÖRNAMN

1 Absu

2 Baatu

3 Gaar

T6 FÖRNAMN

4 Kibili

5 Maastu

6 Ubus

FÖRMÅGA: VINGAR

♦ Viljepoäng: 1

Karkionens fladdermusliknande vingar låter den färdas obehindrat genom luften i samma hastighet som till fots, till priset av 1 VP per runda.



KATTFOLK

"En sak jag har undrat över ända sedan det där kattfolkssällskapet passerade byn häromsistens ... mja, hur tvättar dom sig?"

– STINLA HUMLE, NYFIKEN TÖS

Exakt hur stor världens kattfolkspopulation är vet inte ens jag, mycket på grund av att de lever så undanskymt och tillbakadraget. Dock är jag övertygad om att de har kommit hit från varmare trakter någonstans i söder, där de torde finnas i större antal. Det fåtal jag har mött framstod

som vänliga men hemlighetsfulla själar, nyfikna men försiktiga. En av dem, en jägare som kallade sig Situs, var mindre reserverad och valde faktiskt att svara på några av mina frågor, korthugget och som om han egentligen hade viktigare saker för sig. Det samtalet i kombination med andra observationer har lett mig till slutsatsen att kattfolk i grunden är individualister som bara samarbetar när de själva har något att tjäna på det, och alltid på sina egna villkor. Därtill är de uppenbart mästertliga på att undvika uppmärksamhet i såväl bebyggelse som vildmark, och jag vågar också lova att de kan försvara sig om så behövs.

JÄGARE

Förfl: 12 **SB SMI:** +T4 **KP:** 8 **VP:** 9

Typisk rustning: Läder (I)

Färdigheter: Hoppa & klättra I4, Smyga I4, Upptäcka fara I2

Typiska vapen: Kortspjut (FV I4, skada T10), kortbåge (FV I2, skada T10)

TJUV

Förfl: 12 **SB SMI:** +T4 **KP:** 8 **VP:** 9

Typisk rustning: —

Färdigheter: Fingerfärdighet I2, Undvika I2, Smyga I4, Upptäcka fara I4

Typiska vapen: Dolk (FV I4, skada T8), slunga (FV I0, skada T8)

Ej monster: Kattfolk räknas inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

Rollperson: Om spelgruppen är överens om saken kan kattfolk skapas som rollpersoner. De får då släktesförmågan Nio liv (se rutan intill).

SLUMPMÖTE

Gläfsen från vargar hörs i närheten av rollpersonerna. Flocken verkar uppspelt, och av och till hörs även ett gny som i smärta. Om rollpersonerna kommer inom synhåll finner de att en flock vargar har omringat ett träd där kattmannen Amiz sökt sin tillflykt. Med sin slunga försöker han driva anfallarna på flykt. Om vargarna dräps eller skingras klättrar Amiz ner och tackar rollpersonerna innan han ensam fortsätter sin vandring. Rollpersonerna kan ÖVERTALA honom att slå följe med dem.

T6 FÖRNAMN

1 Stjerne
2 Bast
3 Esme

T6 FÖRNAMN

4 Mira
5 Lune
6 Lapiz

FÖRMÅGA: NIO LIV

♦ Viljapoäng: Varierar

Kattfolk har en otrolig förmåga att ta sig oskadda ur även de värsta av strapatser. Att aktivera denna förmåga ger en fördel på ett dödsslag (sid 50 i Regelboken), till priset av 2 VP. Förmågan kan även användas till att minska antalet T6 som slås för fallskada med en per VP upp till maximalt tre (efter slaget mot HOPPA & KLÄTTRA för att dämpa skadan, se sid 53 i Regelboken).



ÄVENTYRSFRÖ

Kattkvinnan Inis är fången hos magikern Haldur Grumle. Den förslagne trollkarlen träffade Inis under hennes vandringar och lurade henne till sitt torn, där han nu försöker lära sig allt om kattfolken genom att förhöra fången med olika magiska medel. Men hennes vän, kattmannen Feliz,

har äntligen lyckats lista ut vart hon har tagit vägen, och nu vill han ha rollpersonernas hjälp att befria henne. Haldur vägrar låta någon träffa Inis och påstår att det är en demon han har fångslat, väl medveten om att han inte ostraffat kan spärra in en annan intelligent varelse hur som helst. Det enda sättet att befria Inis är att bryta sig in i tornet!

KENTAUR

"Egentligen, varför ha en vanlig häst när man kan ha en kentaure? De förstår vanligt prat så det är lätt att ge dem order. Och dom kan svinga svärd och skjuta båge om rövare dyker upp. Perfekt ju!"

– GULTRUB SKACKLE, OFÖRSTÅNDIG

Även om min kollega Virdal skulle protestera högljutt vill jag helst beskriva kentaureorna som vildsinta och bullersamma naturväsen. Av någon anledning har Virdal fått för sig att de är nobla varelser, att de personifierar uppgiften att vaka över världens skogar och allt som lever däri. Men jag betackar mig för den sortens oskolat trams. Kentaureor är stora och kännetecknas av en framfusig, i det närmaste kaxig attityd – därom tvista inga lärda! Visst kan de i samband med sina återkommande, vinflödande, besinningslösa fester slappna av och då framstå som både lättsamma och godmodiga – i synnerhet om en eller annan satyr dyker upp och höjer kalasstämningen ytterligare. Men det är knappast till någon tröst för de nybyggare, jägare och äventyrare som enligt kentaureorna inte visar naturen tillbörlig aktning och därför ådrar sig deras vrede.

SLUMPMÖTE

Plötsligt står kentaureorna Atos och Atene framför rollpersonerna och kräver att få veta vilket ärende de har i trakten. Kentaureorna blir genast misstänksamma om de uppenbart ljuger eller medger att de har mål som på något sätt kan hota områdets natur. Kan rollpersonerna prata sig ur den prekära situationen? Om inte är risken stor att Atos galopperar i väg efter förstärkning ...

ÄVENTYRSFRÖ

Någon har stulit en hel vagnslast av kentaureornas mest potenta öl! Ett gäng dvärgar har kommit undan med ett tiotal tunnor, och kentaureorna har följt spåren ända till foten av ett närliggande bergsområde. Där jorden övergår i sten och granit har de tappat spåret. Kan rollpersonerna hjälpa dem att spåra upp dvärgarna och övertala dem att lämna tillbaka tunnorna innan allt är urdrucket? Om uppdraget lyckas inbjuds de till en sagolik fest där de inte bara träffar kentaureor utan många andra skogsväsen under en i sanning magisk natt. Nästa dag är rollpersonernas minnen av festen i bästa fall oklara och de hemsöks av en enorm huvudvärk. Men de har fått nya vänner i skogen, vänner som kan vara guld värda i framtiden.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 20 **Skydd:** — **KP:** 28

Ölsinne: Kentaureor kan dricka kopiösa mängder vin och öl utan att bli nämnvärt berusade.

Typisk utrustning: Kortspjut, långbåge och koger med pilar.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Hästspark!** Kentauren sparkar bakut mot en motståndare. Attacken slungar offret 2T6 meter och ger lika mycket i krosskada. Offret landar liggande.
- 2 **Spjutstöt!** Varelsen stöter med sitt kortspjut mot en motståndare, som tar 2T10 i stickskada. Attacken kan pareras.
- 3 **Krossande hovar!** Kentauren stegrar sig och slår med hovarna mot två motståndare inom 2 meter från varandra. Offren tar 2T6 i krosskada var.
- 4 **Snabbt skott!** Varelsen använder sin långbåge och avlossar snabbt en pil mot en motståndare inom 30 meter, företrädesvis en magiker eller en annan bågskytt. Offret tar T12 i stickskada.
- 5 **Ramning!** Varelsen tar spjörn och kastar sig med all sin tyngd mot en fiende. Attacken ger 2T10 i krosskada och slår omkull offret.
- 6 **Hånfullt skratt!** Kentauren brister ut i ett öronbedövande och hånfullt gapskratt. Alla fiender inom 10 meter måste slå mot PSY för att inte bli Arga. Den som redan är Arg måste ta ett annat valfritt tillstånd.



18

MINOTAUR

"Jox bara skojade lite med den där minotauren, nåt fånigt om att han behövde hjälp att dra plogen. Det bara small till. Jag ensam hann undan; resten av byn slaktades i besinningslöst raseri ..."

– KASPERT BUSKSKYTT, JÄGMÄSTARE

Baserat på såväl samtal som textstudier vill jag påstå att snart sagt alla minotaurer håller äran som det högsta målet i livet, eller närmare bestämt: ära i strid. Sannolikt har detta sina rötter i legenden om Kung Minas – en av den gamla tidens stora härskare; så väldig och så kraftfull att han till och med kunde mäta sig med drakar och demoner. Han vann sannerligen ära i överflöd, inte minst genom att betvinga mängder av orch- och svartalfsklaner som sedan tvingades kämpa i minotaurhärskarens oändliga strider mot andra släkten. Nutidens minotaurer minns sin forne regent med stor aktning och legenden säger att den som återfinner kungayxan Klyvaren ska återupprätta Kung Minas väldiga välde. Inte undra på att många minotaurer väljer att ägna hela livet åt sökandet efter vapnet i fråga.

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna kommer fram till ett vadställe där vidare färd hindras av minotaurerna Gorm och Grong. De kräver tribut i form av varor motsvarande ett guldmynt per person som ska passera. Minotaurerna är grälsjuka och snarstuckna och om någon tjafsar med dem eskalerar situationen snabbt. Kan rollpersonerna ÖVERTALA tjurskallarna att släppa förbi dem eller bryter strid ut?

ÄVENTYRSFRÖ

Minotaurerna Sigum och Moll drar omkring i trakten och söker mäta sig med de största krigarna för att vinna ära. Detta ställer till det för alla som färdas genom området, och nasare lovar 10 guldmynt för var och en av bröderna som dräps. Men gycklarkungen Haarpu utlovar en ännu större summa om minotaurerna fångas in och levereras till honom för att i fångenskap visas upp för vettskrämda åskådare. Om Sigum och Moll förs fjärrade till honom belönas prisjägarna med 50 guldmynt.

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: 16 Skydd: — KP: 32

Typisk utrustning: Tvåhandsyx

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Tjurnäve!** En pälsklädd näve träffar en rollperson med full kraft. Attacken ger 2T6 i krosskada och gör offret Omtöcknad även om rustning stoppar skadan.
- 2 **Klövspark!** Med sina kraftfulla ben utdelar minotauren en spark med hårda klövar. Den fruktansvärda kraften slungar offret 2T6 meter, och ger lika mycket i krosskada. Offret landar liggande.
- 3 **Hornrusning!** Minotauren fäller sitt huvud och rusar frustande mot två äventyrare inom 2 meter från varandra för att spetsa dem på sina vassa horn. Båda offren tar 2T8 i stickkada och stängas omkull.
- 4 **Klyvande hugg!** Besten svingar sitt vapen över huvudet och låter det falla med full kraft. Skadan slås enligt vapnet plus en extra T10. Attacken går att parera.
- 5 **Svepande attack!** Med ett vrål låter minotauren sitt vapen löpa i en båge runt sig och träffar alla inom 2 meter, som alla tar skada enligt vapnet.
- 6 **Stampning!** Minotauren gör ett högt språng upp i luften och landar hårt på en äventyrare som tar 2T10 i skada (krosskada) och slås omkull.



NYMF

”Något så vackert kan inte vara ondskefullt, aldrig – onskans röta är omöjlig att dölja! Alltså, om jag blev inbjuden att dela kärr med en nymf skulle jag inte tveka, inte för ett ögonblick.”

– BLUTUS DEN BLIDE, ROMANTIKER

Nymfer är förskräckliga monster som lever i mörka sjöar, kärr och träskmarker. Med undantag för den svagt gröntonade huden ser de ut som underskönt vackra människor, kvinnor eller män. Men bakom fasaden, där finns bara mörker och egennyttig ondska. Ja, nymferna använder sina krafter för att locka till sig och fånga in oskyldiga varelser; offren luras ner i vattnet, där de snabbt snärjs och förs till odjurets grotta. Exakt varför vet nog bara offren, och de fåtaliga överlevare jag har träffat vägrar som regel att tala

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förflyttning: I2 **Skydd:** — **KP:** 24

Förtrolla: Nymfen kan förtrolla sinnet hos en person och lura denna att följa varelsen till dess håla. Om nymfen i lugn och ro kan samtala med en varelse måste offret lyckas med ett slag mot PSY för att inte bli förtrollad av monstrets skönhet. Den som faller under nymfens makt följer denna tills förtrollningen bryts. Offret kan göra ett nytt försök vid varje soluppgång. Förtrollningen kan även brytas med SKINGRA.

Osynlighet: En nymf kan, som en handling, välja att bli osynlig för att undgå upptäckt. Om nymfen utför en handling som påverkar en annan varelse blir den genast synlig och kan inte bli osynlig igen innan nästa soluppgång.

Vattenvarelse: Nymfen lever under vatten och kan ge förmågan att andas under vatten till en varelse den vidrör.

Underskön: En nymf är bländande vacker och kan charma varelser från de intelligenta släktena. Alla som vill utföra en fientlig handling mot en nymf måste slå ett slag mot PSY (ej handling) för att klara av att genomföra handlingen.

om saken. Men utifrån det lilla jag vet tycks nymferna livnära sig på andra varelsers drömmar och mardrömmar. Ofta dör offren olyckliga under ytan, men det händer uppenbarligen att nymfen tröttnar på sin fånge och släpper den fri att förvirrat söka sig tillbaka till sina fränder.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Strypning!** Nymfen sträcker ut sina långa starka armar och tar ett strypgrepp på ett offer. Attacken ger T10 i krosskada och ytterligare T10 varje gång det är offrets tur. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa till.
- 2 **Krossat hjärta!** Varelsen viftar avfärdade mot ett offer inom 10 meter som plötsligt inser att nymfens kärlek aldrig kan bli dennes! Offret måste slå mot PSY med nackdel för att motstå skräck.
- 3 **Vassa naglar!** Nymfen hugger mot en motståndares ögon med vassa naglar. Attacken ger T8 i huggskada och offret agerar som i totalt mörker i T3 rundor.
- 4 **Dränkning!** Nymfen tar tag i en motståndare med sina starka armar och drar ner den i vattnet. Offret börjar direkt drunkna enligt sidan 53 i Regelboken och kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa till.
- 5 **Förtrollande sång!** Med sin ljuva stämma förför nymfen ett offer inom 10 meter. Offret måste slå mot PSY eller omedelbart utföra en förflyttning och en handling (får inte kräva VP) som nymfen (SL) bestämmer. Offret förlorar även sin tur i rundan, om den inte redan har passerat.
- 6 **Flodvåg!** Nymfen frammanar en flodvåg från en vattenkälla inom 10 meter. Effektområdet är en 10 meter lång kon som utgår från källan. Alla lösa föremål och varelser som drabbas knuffas 2T6 meter bort från källan och tar lika mycket i krosskada.

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna ska korsa ett vattendrag när de ser en bedårande vacker varelse sitta vid strandkanten. Nymfen försöker lura dem till sig och försöker förtrolla den som har högst **KAR**. Vid ett misslyckande flyr den, men den försvarar sig om den blir angripen.

ÄVENTYRSFRÖ

En ung man från bygden har försvunnit vid sjön. Rykten går om att en sjöorm eller en bäckahäst har ätit upp den försvunna, men rollpersoner som undersöker mysteriet finner snart att det flyttat in en nymf i området. Nymfen fördrevs från sitt tidigare hem och söker nu ett nytt liv på en ny plats. Men kan bygdens invånare acceptera att en livsfarlig varelse lever så nära inpå?



REPTILFOLK

JÄGARE

Förfl: 12 SB SMI: +T4 KP: 9 VP: 8

Typisk rustning: —

Färdigheter: Smyga 14, Undvika 14, Upptäcka fara 12

Typiska vapen: Kortbåge (FV 12, skada T10), dolk (FV 10, skada T8)

KRIGARE

Förfl: 10 SB STY: +T4 KP: 10 VP: 8

Typisk rustning: —

Färdigheter: Smyga 10, Undvika 12, Upptäcka fara 12

Typiska vapen: Kortspjut (FV 12, skada T10), slunga (FV 10, skada T8), liten sköld

MAGIKER

Förflyttning: 10 SB: — KP: 8 VP: 14

Typisk rustning: —

Färdigheter: Animism 12, Läkekonst 10, Smyga 12, Undvika 12

Besvärjelser: Fördriva, Hela, Ljungeld, Snårskog, Söva, Tala med djur

Typiskt vapen: Kniv (FV 10, skada T8)

NASARE

Förflyttning: 8 SB: — KP: 8 VP: 8

Typisk rustning: —

Färdigheter: Bluffa 10, Köpslå 10, Undvika 12, Upptäcka fara 10, Övertala 12

Typiskt vapen: Kniv (FV 8, skada T8)

”Försök aldrig lära dig reptilfolkets språk! Jag gjorde misstaget att förväxla ett [väs] med ett [grr], och det räckte för att hon jag pratade med skulle ta till spjutet.”

— AMON FJÄLLE, FISKHANDLARE

Är det något släkte som verkligen personifierar myrar, träsk och kärr så är det reptilfolken, även om de ibland slår sig ner i floddeltan och andra kustnära marskområden. Efter att ha levt dryga två månader med en fridfull stam i ett träsk kallat [Väs][klick][klick][väs][kluck] skulle jag karaktärisera dem som mystifika, allmänt svårbegripliga varelser, men med ett nära nog symbiotiskt förhållande till vattnets element. Enligt min bedömning lever de flesta reptilfolksstammar ett stillsamt och tillbakadraget liv, och finner sin utkomst genom ålfiske, musselodling och fredlig byteshandel med andra folk. Men det finns också krigiska klaner, som plundrar, bedriver slavhandel och annat obehagligt. Dessa aggressiva klaner besjålas ofta av ett avgrundsdjupt förakt mot alla livsformer som inte lever i vatten – ett hat som hålls vid liv av väsande shamankungar som kräver regelbundna blodsoffer för att blidka diverse flod- och träskgudar.

Ej monster: Reptilfolk räknas inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

Rollperson: Om spelgruppen är överens om saken kan reptilfolk skapas som rollpersoner. De får då släktesförmågan Kamouflage (se rutan nedan).

T6 FÖRNAMN

1 [Kluck][väs][väs]

2 [Klick][grr][schh][kluck]

3 [Väs][klick][klick][väs]

4 [Kluck][grr][väs][väs]

5 [Grr][grr]

6 [Väs][schh][kluck][klick][grr]

FÖRMÅGA: KAMOUFLAGE

♦ Viljepoäng: 2

Reptilfolk som gömmer sig är svåra att upptäcka. Aktivering av denna förmåga ger fördel på ett färdighetsslag för SMYGA.



SLUMPMÖTE

Plötsligt upptäcker rollpersonerna att de är iakttagna. Bland buskar och snår bredvid den väg de färdas på gömmer sig en liten trupp reptilfolk. De är nervösa och väser oroligt mot äventyrarna men uppvisar ingen direkt fientlighet. Om rollpersonerna avvaktar eller visar att de inte tänker göra varelserna illa kliver nasaren [Klick][kluck] fram och erbjuder sina varor till försäljning. Det han har att erbjuda är mestadels rökt ål och inlagda musslor, men även vackra smycken av bärnsten. Han föredrar verktyg eller vapen av metall, men tar även emot silver eller guld om det erbjuds.

ÄVENTYRSFRÖ

Shamanen [Schh][schh][grr][kluck] har tagit kommando över ett tjugotal krigare från en tidigare fredlig klan och överfaller nu de som färdas genom hennes marker. Krigarna dräper de som tar till vapen och kidnappar alla som ger upp – de ska bli blodsoffer i ormdemonen Sisisiss ära. Till sina underlydande påstår shamanen att demonen talar till henne i drömmarna, viskande fagra löften om rikedom och en storslagen framtid. Sanningen är dock att hon har hittat på allt i syfte att berika sig själv. Kanske kan rollpersonerna på något sätt avslöja bedrägeriet? Hur som helst måste den falska profeten stoppas och de kidnappade befrias innan det är för sent.

SATYR

”Satyrvin är underbart gott men också livsfarligt – fruktigt som saft och samtidigt starkt som brännvin. Det är tur för världen att de vägrar dela med sig av sina bryggerihemligheter ...”

– LORETTA VINROT, VÄRDSHUSPIGA

Det finns inga som älskar att sjunga och dansa som satyrerna. Tillsammans med sina vänner kentaurerna och nymferna håller de hov i blomstertäckta gläntor djupt inne i världens lövskogar. Jag har själv varit på plats, tillsammans med Brasimor (som dock gör bäst att inte minnas den natten), och det råder ingen tvekan om att satyrerna bokstavligen dyrkar glädjen. Det saknas aldrig en anledning att fira, och firar gör de genom att hålla vilda fester där det äts furstligt och bjuds på utsökta satyrtillverkade viner. Lägg dans, sång och musik därtill. Enligt mina observationer är glädjen sällan lika påtaglig om mornarna, men det åtgärdas snabbt – genom att någon hittar på en ny anledning att fira, dansa och dricka!

SLUMPMÖTE

På avstånd hör rollpersonerna musik, sång och uppslupna skratt. Det är en storartad fest som pågår i skogen de färdas genom, dit en grupp satyrer har bjudit in alla som vill vara med. Bland träden dansar satyrer, kentaurer och nymfer. Festen fortsätter genom hela natten innan

skogsvarelserna försvinner åt varsitt håll för att ta igen sig inför nästa festlighet. Om rollpersonerna ger sig in i leken upplever de en av de vildaste festerna de någonsin deltagit i och får ett överraskande men välkommet avbrott från äventyrandets blodiga vardag. De äventyrare som lyckas väl med slag mot UPPTRÄDA kan till och med vinna sig en vän eller två bland satyrerna, men tråkmånsar erövrar ingen respekt hos de dansande skogsfolken.

Ej monster: Satyrer räknas inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

Melankoli: En satyr som inte får glädjas med sina vänner varje dag faller snabbt i melankoli. Satyren får då nackdel på alla slag tills den kan festa igen.

Rollperson: Om spelgruppen är överens om saken kan satyrer skapas som rollpersoner. De får då släktesförmågan Uppmuntran (se rutan nedan).

T6 FÖRNAMN

- | | |
|---|-----------|
| 1 | Aeson |
| 2 | Bartolome |
| 3 | Dianys |

T6 FÖRNAMN

- | | |
|---|-----------|
| 4 | Priapos |
| 5 | Xander |
| 6 | Sebastian |

BARD

Förflyttning: 10 SB: — KP: 10 VP: 12

Typisk rustning: —

Färdigheter: Bluffa 10, Undvika 10, Uppträda 14, Övertala 12

Typiskt vapen: Kortspjut (FV 10, skada T10)

FÖRMÅGA: UPPMUNTRA

♦ Viljepoäng: 3

Satyrer är glada och positiva varelser som gärna uppmuntrar sina vänner med sång eller poesi. Att aktivera denna förmåga är en handling och tar bort ett valfritt tillstånd hos en person inom hörhåll och 10 meter. Förmågan kan inte användas på satyren själv.

ÄVENTYRSFRÖ

Under sina resor råkar rollpersonerna på en härjad och melankolisk satyr som vandrar ensam i skogen. Han presenterar sig som Spiros och berättar att han häromdagen lyckades fly från det resande gycklarsällskap som hållit honom fången i flera år; de har haft honom i bur och visat upp honom mot betalning. Spiros ber dem hjälpa honom

att hitta tillbaka till sina vänner, och om rollpersonerna accepterar kan sökandet efter den bästa festen i skogen ta sin början. Medan satyren lär känna rollpersonerna lättar hans melankoliska sinne något och han gör trevande försök att förvandla äventyrargänget till en kringresande fest. Snart nog hör även gycklarna talas om rollpersonernas sällskap, och söker upp dem för att få tillbaka sin ägodel.



SJÖJUNGRU

"Jag var nära att förlora medvetandet när någon plötsligt omfamnade mig och lyfte mig till ytan. Jag hoppades att det var en sjöjungfru, men det var det inte. Det var Bertold ..."

– UNOK BLÅTÅ, FISKARGUBBE

Sjöjungfrur kan med rätta beskrivas som havens beskyddare. Bortsett från några få vilsna själar har jag inte funnit något som tyder på att de upprörs av sjöfarare och fiskare som lever i samklang med haven; det berättas till och med om sjöjungfrur som har räddat skeppsbrutna från att drunkna. Å andra sidan har alla som grymt och tanklöst skadar vattnen och dess invånare anledning att frukta havsfolkets vrede. Sanningshalten är svårbedömd, men jag har hört historier om sjöjungfrur som jagat livet ur rovfiskare och valjägare, och även att de tillsammans med havsjättar har anfallit stora krigsskepp för att hindra att galenskapen på ytan förstör världen inunder. Likt alverna lever sjöjungfrur länge, och under åren samlar de mycket kunskap om havets hemligheter, kunskap som är hett eftertraktad av magiker och lärda.

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna färdas med båt när de hör rop på hjälp. Om de hörsammar den vädjande klagolåten upptäcker de sjöjungfrun Coralia som har fastnat i en tjuvfiskares nät.

Handlingskraft: I **Storlek:** Normal

Förflyttning: I4 **Skydd:** — **KP:** I6

Räddare i nöden: En sjöjungfru kan med konstgjord andning uppväcka en drunknad upp till en kvart efter dödens inträde.

Vattenlevande: Sjöjungfrur är vattenlevande och har gälar som låter dem andas under vatten. De kan också vistas en kvart ovanför ytan utan problem, men tar T6 i skada varje kvart på land efter det.

Hon ber äventyrarna att befria henne och lovar att hon kommer att återgälda deras goda gärning om de någonsin behöver hennes hjälp. Om Coralia befrias tackar hon rollpersonerna innan hon försvinner ner i havets djup.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Harpunkast!** Från ett koger på ryggen sliter sjöjungfrun upp en harpun av valben och kastar den med full kraft mot en fiende inom 10 meter. Offret tar 2T6 i stickskada.
- 2 **Spjutstöt!** Sjöjungfrun stöter med sin treudd mot en motståndare. Attacken ger 2T8 i stickskada och offret slås omkull.
- 3 **Fiskelycka!** Sjöjungfrun släpper ut ett nät och simmar med kraftfulla stjärtslag runt alla motståndare inom 6 meter. Offren måste slå mot **UNDVİKA** (ej handling) för att undkomma nätet. De som misslyckas blir oförmögna att förflytta sig eller utföra handlingar som kräver rörelse. Ett lyckat slag mot **STY** med nackdel (handling) krävs för att komma loss. Andra kan hjälpa till.
- 4 **Dränkning!** Sjöjungfrun tar tag i ett offer och drar ner det under vattenytan. Offret börjar direkt drunkna enligt sidan 53 i Regelboken och kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrorelser utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot **STY** med nackdel. Andra kan hjälpa till.
- 5 **Svallvåg!** Varelsen slår upprepade gånger med fiskstjärten i vattnet och frammanar en kraftig svallvåg. Alla lösa föremål och varelser inom en 10 meter lång kon knuffas 2T6 meter bort och tar lika mycket i krosskada.
- 6 **Virvel!** Sjöjungfrun skapar en intensiv virvel av vatten. Alla lösa föremål och varelser upp till människostorlek inom 4 meter från varelsen slungas 2T4 meter bort och tar lika mycket i krosskada.

ÄVENTYRSFRÖ

Ett skepp har gått på grund vid den karga kustens klippor och rollpersonerna har på ett eller annat sätt ålagts att rädda en viktig kista med dokument som fraktades på skeppet. När de lokaliserat platsen inser de snart att det är sjöjungfrur som ligger bakom förlisningen. De vägrar låta rollpersonerna komma nära skeppet och tänker under inga

omständigheter låta någon hämta något från vraket. Men om rollpersonerna lyckas vinna deras förtroende berättar de att skeppet fraktade harpuner, avsedda att användas vid årets blodiga valjakt. Om rollpersonerna hjälper dem att bärga lasten från nedre däck och sänka den i havet, är de också välkomna att hämta kistan från kaptenens hytt. Tyvärr visar det sig dock att det finns sjöfarare kvar på båten ...



SVANMÖ

”Frågar du mig är även svanmöer resultatet av demoniska pakter. Den förmåga de har är uppenbart onaturlig, vilket borde räcka som bevis för alla tänkande, kännande personer!”

– GLORIMAR, NATURDYRKARE

Svanmö är benämningen på en kvinnlig alv som har förmågan att förvandla sig till en ståtlig vit svan. Bland alverna betraktas företeelsen som en gudagåva, och mig veterligen finns det ingen som påstår sig kunna förklara varför det sker. Säkert är dock att dessa fåtaliga utvalda åtnjuter stor respekt bland alvfolken, ibland gränsande till rädsla, ibland till avundsjuka. De lever ofta ensamma i vildmarken, gärna nära stora vattensamlingar eller brusande forsar, och jag vågar slå fast att det är känslan av att vara annorlunda som driver dem till att söka ensamheten – de känner sig helt enkelt inte bekväma i sällskap med andra. Nämnas bör också att det finns sagor där det beskrivs hur manliga alver har givits en liknande förmåga, men av demoniska makter som låter dem förvandla sig till svarta svanar. Enligt legenderna är de svarta och vita svanarna bittra fiender, och kanske spelar även den fiendskapen in i att svanmöer väljer att leva sitt liv i ensamhet.

Handlingskraft: I **Storlek:** Normal

Förflyttning: I4 **Skydd:** — **KP:** I6

Hamnskiftare: En svanmö kan när som helst skifta form till en vit svan, och tvärtom. Förändringen är en handling. I alvform hanteras svanmöen som en vanlig SLP. I svanform hanteras svanmöen som ett monster, men behåller förmågan att tala. Kläder och utrustning förändras med svanmöen om de inte väger mer än hälften av hennes bärförmåga eller är tillverkade i metall.

Vingar: I svanform bär varelsens vingar den obehindrat genom luften.

SLUMPMÖTE

En skadad svan flyger klumpigt över rollpersonerna, förföljd av en liten flock harpyor. Svanen vänder plötsligt tvärt och landar mitt bland rollpersonerna, där den förvandlas till den unga alvkvinnan Laurinde. Sedan anfaller harpyorna! Laurinde gör allt hon kan för att hjälpa rollpersonerna i striden, och tackar dem översvallande om de lyckas driva bort odjuret.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Vingslag!** Svanmöen slår med sina vingar och framkallar en vindpust som drabbar alla inom 4 meter. Alla varelser upp till människostorlek kastas T8 meter bort, tar lika mycket i krosskada och landar liggande.
- 2 **Näbbhugg!** Svanmöen hugger upprepade gånger med sin näbb mot en motståndare. Attacken ger 2T8 i huggskada och offret måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 3 **Svanesång!** Svanmöen sjunger en vacker klagsång för de som fallit i strid. Alla inom 10 meter drabbas av en djup sorg över dödens grymhet och får tillståndet Uppgiven, eller ett annat valfritt tillstånd för den som redan är Uppgiven.
- 4 **Svanflock!** Svanmöen tillkallar en flock vita svanar som frenetiskt angriper alla dess fiender. Alla motståndare inom 10 meter tar 2T4 i huggskada och måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 5 **Bedjande blick!** Svanmöen fäster sin blick i ett offer inom 10 meter och ber det att hejda sina attacker. Offret måste slå mot PSY eller omedelbart utföra en förflyttning och en handling (som inte kräver VP) som svanmöen (SL) bestämmer. Offret förlorar även sin tur i rundan, om den inte redan har passerat.
- 6 **Gudarnas gåva!** Svanmöen uttalar en förbannelse över en motståndare inom 10 meter. Offret drabbas av kaotiska visioner från den äldsta tiden och måste slå mot PSY med nackdel för att motstå skräck.



ÄVENTYRSFRÖ

Rollpersonerna uppsöks av sändebud från alverna som berättar att en trio svanmöer har försvunnit från deras skog. De är övertygade om att någon kidnappar dem, och alverna behöver hjälp att identifiera den skyldige – ingen mindre än magikern Alosie, en människa som drömmer

om att kunna flyga. Det är på grund av den drömmen som hon har fångat flera svanmöer och spärrat in dem i toppen av sitt torn; där studerar hon dem och försöker kopiera deras magiska krafter. När rollpersonerna upptäckt var svanmöerna hålls fångna måste någon befria dem, och vilka är bättre lämpade för det än äventyrarna själva?

URTRÄD

”Nej, jag betvivlar inte att du har sett vandrande träd. Jag säger bara att det finns lömska växter i skogarna, vars hallucinogena sporer kan få vem som helst att se vad som helst.”

– MANIKA HOX, KLOK GUMMA

Ett av min resas stoltaste ögonblick var när jag och mitt sällskap lyckades belägga existensen av en livsform som annars bara omtalas i halvt bortglömda sägner: urträden. Nu kan jag med visshet säga att de finns! Även om mina försök till kommunikation gav klen resultats har jag sett dem, även rört vid dem. De vandrar djupt inne i de äldsta skogarna, under de första trädens väldiga kronor, och är med sina mossbeklädda, barkskrovliga kroppar svåra att särskilja från skogen i övrigt. Förmodligen har sägnerna rätt i att de fungerar som skogarnas herdar, att de är äldre än de själva kan minnas och mäktiga som drakar och demoner. Vi såg dem vandra saktmodigt genom skogarna, talande med träden och djuren i deras kronor. Slutligen

kan en varning vara på sin plats: givet hur de reagerade på Brasimors yxa hyser de stor misstro mot alla som bär sådana verktyg ...

SLUMPMÖTE

Under en färd genom skogen skymtar rollpersonerna ett enormt träd som tronar ensamt på en kulle. Om de närmar sig trädet ser de till sin förvåning att det drar upp rötterna och vandrar bort från dem. Om de följer efter försvinner snart urträdet i skogen, men det lämnar ett budskap till äventyrarna ... en bruten yxa.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Befallning!** Urträdet uttalar befallande kraftord från forntiden. Alla inom 10 meter skakas av de åskmullrande orden och måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 2 **Döden från ovan!** En svärm småfåglar sveper in över alla motståndare inom 10 meter. Alla offer tar T8 i skada och förlorar sin nästa tur i rundan, om den inte redan passerat.
- 3 **Spjutstöt!** Varelsen formar en lång gren till ett spjut och stöter det mot offret, som tar 2T10 i stickskada. Attacken kan pareras.
- 4 **Krossande slag!** Urträdet samlar all sin kraft och drämmer sin tjockaste gren i huvudet på offret, som tar 2T10 i krosskada och faller till marken.
- 5 **Flygtur!** Monstret tar tag i offret och slungar det 2T8 meter bort. Attacken ger lika mycket i krosskada och offret landar liggande.
- 6 **Häng dem högt!** Urträdet sträcker ut en lång gren och slår den runt halsen på en fiende. Attacken ger 2T6 i krosskada och ytterligare 2T6 varje gång det är offrets tur. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa.

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: 8 Skydd: 6 KP: 64

Illusion: Ett urträd kan när som helst frammana en illusion som förklarar varelsen till ett helt vanligt träd. Nästa gång urträdet utför en handling bryts illusionen.

Sårbar för eld: Urträden fruktar eld över allt annat. De tar dubbel skada av eldattacker och kommer att göra allt de kan för att stoppa motståndare som använder eld.

Resistent: Urträd tar halv skada av kross- och stickvapen.

Sjumilakliv: Ett urträd är till sin natur en fridsam varelse men om den bestämmer sig för att förflytta sig längre sträckor kan de förflytta sig snabbare, upp till 60 kilometer per skift. Varelsen blir aldrig trött och vandrar tills den själv väljer att stanna.



ÄVENTYRSFRÖ

Rollpersonerna kommer till en liten by där stor förtvivlan råder. Alla arbetsföra personer har försvunnit! Det enda byborna vet är att deras skogshuggare begav sig in i den djupa skogen för att finna virke och att de inte har återvänt. Om rollpersonerna söker upp skogshuggarnas läger finner de spår efter en strid och inser att någon har fört bort dem mot deras vilja. Det som hänt är att skogshuggarna försökt fälla träd som älskas över allt annat av urträdet Hommbom Herde, som därför har spärrat in dem i en närbelägen grotta och ålagt dem att fundera över sina livsval. Hommbom kan övertalas att släppa fångarna men endast om rollpersonerna kan övertyga urträdet att de kommer att lämna hans del av skogen i fred.

ÄLVA

”Älvornas hår och vingar kan kokas till potenta kärleksdrycker. Men se till att döda krypen, annars kommer du och din käresta att hemsökas av hämndlystna älvor livet ut!”

– FASIMO KVAGGER, DROGMÅNGLARE

Älvor är ett eländes elände. Faktiskt funderade jag på att helt utelämna dem ur min katalog, som straff för all bedrövelse de har orsakat oss under resans gång. En ulv eller ett orchiskt rövarband har åtminstone rimliga motiv bakom sitt agerande, men inte älvorna – de ställer till med rackartyg bara för att roa sig själva! Ja, dessa små, alvliknande odjur nöjer sig inte med att utsätta passerande sällskap för oskyldiga spratt; som mest förtjusta blir de om deras offer får verkliga problem eller skadas. För att ta ett exempel från vår färd förlorade vi flera dagsransoner mat när de rackarna kastade klipulver i rumpan på Molle, vår trogna mulåsna – han fick panik och rände rakt ut i en fors där han sparkade

Handlingskraft: I **Storlek:** Liten

Förflyttning: I6 **Skydd:** — **KP:** 6

Svärn: Älvor strider tillsammans och vissa monsterattacker utförs av flera älvor i grupp. Sådana attacker förbrukar ändå bara turen i rundan för en älva. Så snart halva svärmen tagit skada lämnar älvorna striden, men återkommer troligen senare för att hämnas.

Vingar: Älvorna flyger omkring i erratiska mönster. De angriper alltid från luften och kan enbart angripas med avståndsvapen eller Långa närstridsvapen.

Osynlighet: En älva kan som en handling välja att bli osynlig och det enda som då avslöjar den är att dess skugga inte försvinner. Om älvan utför en handling som påverkar en annan varelse blir den genast synlig, och kan inte bli osynlig igen på en kvart.

av sig packningen som sedan togs av strömmen. Du må tro att det gapfnittrades från buskagen runtomkring!

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna passerar ett område där en grupp älvor huserar. De utsätter rollpersonerna för ett antal olika spratt under deras färd genom skogen, och om äventyrarna tar allting med gott humör kan älvorna till och med ge dem en enkel avskedsgåva när de väl tröttnar på leken.

MONSTERATTACKER

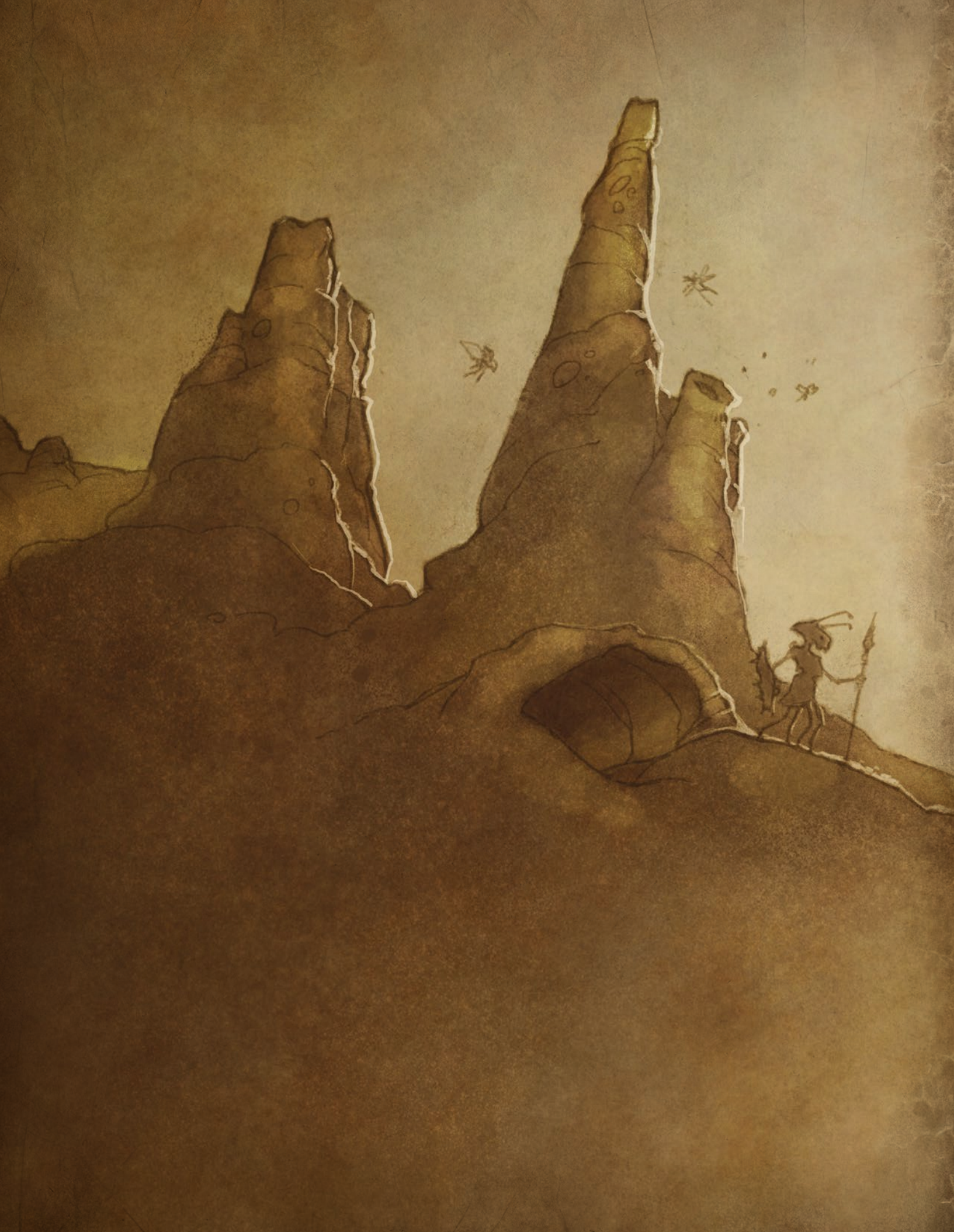
T6 ATTACK

- 1 **Retsticka!** Älvorna kastar smädelser och hånfulla tillmälen över sina fiender. Alla inom 10 meter måste slå mot PSY för att inte få tillståndet Arg. Den som redan är Arg måste ta ett annat valfritt tillstånd.
- 2 **Nålstick!** Flera älvor svärmar runt en motståndare och sticker med sina nålvassa dolkar. Offret tar T10 i skada (rustning skyddar inte) och får tillståndet Omtöcknad.
- 3 **Bländverk!** En älva kastar upp en näve glitter i luften som kan blända alla inom 10 meter. Den som misslyckas med ett slag mot UNDVICA (ej handling) måste agera som i totalt mörker i T6 rundor (sid 52 i Regelboken).
- 4 **Sov gott!** En älva smyger upp bakom en motståndare och sticker den med en gifttagg från en förtrollad ros. Offret drabbas av ett sövande gift med giftstyrka I2.
- 5 **Förtrollad slängkyss!** En av älvorna kastar en förtrollad slängkyss mot offret, som måste slå mot UNDVICA (ingen handling) eller få tillståndet Uppgiven. Den som redan är Uppgiven måste ta ett annat valfritt tillstånd.
- 6 **Trollpil!** En älva skjuter en förtrollad pil mot en fiende inom 10 meter. Offret tar T10 i stickskada och måste slå mot PSY för att motstå skräck.

ÄVENTYRSFRÖ

En handelsresande vandrar förvirrad på vägen framför rollpersonerna. Hon vet inte hur hon kommit dit och inte var hennes häst och vagn med alla varor har försvunnit, men mumlar förvirrat om spöken och illvilliga andar. Äventyrarna kan följa spåren till vagnen som plundrats på det mesta av värde. På avstånd kan de höra sång och skratt och det visar sig snart att förövarna är ett gäng älvor som har berikat sig på handelsresandens bekostnad. Kan rollpersonerna återta älvornas byte?







INSEKTOIDER

Av alla varelser i vår värld är insektoiderna de mest främmande. Deras släktskap med vanliga insekter tjänar dem dåligt i andras ögon och de förföljs regelmässigt av oförstående ytfolk, vilka ser dem som skadedjur att bekämpa till varje pris. Detta har förstärkt format deras samhällen och deras syn på andra varelser, och det finns förhållandevis lite utbyte mellan insektoider och mer humanoida släkten.

Efter att ha spenderat relativt lång (eller "oskäligt lång", enligt mitt resesällskap) tid med insektoider av olika slag vet jag med bestämdhet att de för länge sedan kom till vår värld från en annan. Jag har sett bilder de målat i djupet av sina förbjudna grottor – bilder som berättar om en värld som går under i hav av eld, om hur ett fåtal lyckades fly genom en magisk portal, och enligt vilka platsen de flydde till inte kan tolkas som annat än den värld du ser omkring dig.

Vem som öppnade portalen framgår inte – inte av bilderna och inte av de legender som ger min tolkning ytterligare stadga. Nu levande insektoider säger sig inte veta något om saken, men jag ställer mig tvivlande till denna påstådda kunskapslucka. Kanske är det som vissa förståsigpåare hävdar, att insektoiderna räddades från sitt brinnande inferno av demoner, vilka ledde dem till oss i hopp om att få tacksamma förkämpar i sin batalj mot eldsprutande drakar? Hur det än är med den saken gissar jag bestämt att deras hemvärld föll offer för konflikten mellan just drakar och demoner, och i så fall bör deras öde betraktas som en tydlig varning för oss alla.

BAGGFOLK

"Demonisk ohyra, det är vad de är – loppor från nån urtida demonfurstes nackhår! Mja, baggfolkens skal torde kunna bli till dugliga sköldar, men i övrigt: ohyra!"

– TRAUT TORNMAN, MALMMAGNAT

Den som ger sig ner i underjorden på jakt efter guld och andra rikedomar kan ha oturen att hamna i ett bagghål. I dessa grävda, uthuggna hålor lever baggfolket, enigmatiska varelser som är stora som människor och bepansrade som riddare. De lever vanligtvis i små grupper, runt dussinet individer samlade kring en auktoritär ledare. Just grävandet av hålor och tunnlar är främsta anledningen till att konflikter uppstår mellan dem och andra grävande varelser, i synnerhet gruvbrytande dvärgar.

Som krigare är baggfolket formidabla motståndare, vilket vi fick uppleva när den grupp vi följde plötsligt hackade sig in i en mindre vättegryva. Men såvitt jag kan bedöma undviker de helst att strida; de är nästan alltid i numerärt underläge och byter hellre boplatz än de utmanar en starkare motståndare. Slutligen bör nämnas att baggfolks i fåtaliga fall kan råkas på ovan jord, då oftast som legoknektar eller exotiska livvakter vid välborna adelspersoners eller magikers residens.

SLUMPMÖTE

Det börjar som en knappt märkbar sättning i marken där rollpersonerna går, på markytan eller i en underjordisk miljö. Ett lyckat **UPPTÄCKA FARA** krävs för att notera sättningen i tid för att varna de övriga innan marken ger vika i ett område med 10 meter i diameter. Alla inom området måste klara ett **UNDVIKA** för att komma undan. De som blir kvar rasar fyra meter ner i en nygrävd äggkammare; bara ögonblick senare skyndar lika många baggfolksvarelser som rollpersonerna till för att skydda sin familjs framtid.

ÄVENTYRSFRÖ

Ett gäng dvärgar som driver en gruva behöver hjälp. De har grävt djupt i jakt på järn och silver, men nu är deras gruva hemsökt. Gruvarbetare har försvunnit spårlost djupt nere i gångarna och nu vill de överlevande ha hjälp att fördriva spöket som de är helt säkra på är skyldigt till

försvinnandena. Det är förstås inte ett spöke utan en grupp baggfolk vars hem hotas av dvärgarna. Baggfolket försöker eliminera hotet genom att plocka gruvarbetarna en efter en, men kan övertygas om att lämna dem ifred, så länge som dvärgarna lovar att inte inkräkta på baggfolkets domäner.

Handlingskraft: 1 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 12 **Skydd:** 6 **KP:** 18

Grävare: Baggfolkens förmåga att gräva innebär att de alltid räknas som utrustade med en spade, vilket halverar tiden för grävarbeten.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Slägga i huvudet!** Baggvarelsen drämmar till en motståndare med en stenhård klo. Offret tar T10 i krosskada.
- 2 **Dubbelhugg!** Varelsen gör ett utfall med båda sina klor. Offret träffas av två attacker som var och en ger T8 i huggskada.
- 3 **Bett!** Baggvarelsen biter en motståndare med sina starka mandibler. Bettet ger 2T6 i skada och offret utsätts för ett förlamande gift med giftstyrka 9.
- 4 **Överraskande spark!** Plötsligt utdelar varelsen en hård spark mot en motståndare som knuffas T6 meter bort och tar lika mycket i krosskada. Offret faller också till marken.
- 5 **Frätande spottloska!** Baggvarelsen spottar en loska med frätande gift på en motståndare inom 10 meter. Loskan ger T8 i skada (rustning skyddar ej).
- 6 **Krossande skrik!** Varelsen utstöter ett skrik i ett tonläge som överskrider det hörbara. Alla offer inom 10 meter blir Omtöcknade och de måste slå mot PSY för att motstå skräck.



MYRFOLK

"Om du vill bli av med ett myrfolkssamhälle, satsa allt på att komma åt Drottningen. Slås regenten ut sprids resten av myrkrypen för vinden, vilsna och viljelösa."

– EGGMUND HJALTE, MILITÄRSTRATEG

Jag och mina kollegor bjöds in att gästa Drottning Fzzwzz ww Ozzbazz under ett dussin hektiska dagar. Att döma av det vi såg och hörde lever myrfolket i familjer om ett par hundra individer, underkastade en drottning vilja och diktat. Just drottningen är oerhört betydelsefull och därmed alltid strängt bevakad – genom henne är alla individer sammanlänkade; så länge de befinner sig inom ett tiotal kilometer från regenten delar de varandras sinnesintryck.

Inom familjen kommunicerar de med andra ord telepatskt, medan teckenspråk får duga i kommunikationen med utbölingar och myrfolk från andra familjer. Förmodligen kan detta förklara varför en så sällan stöter på myrfolksvarelser annat än i anslutning till deras hem. Grupper av krigare kan ibland skickas i väg på spaningsuppdrag eller för att slå till mot potentiella hot, och det händer även att arbetare följer med i patrullerna, ålagda uppgifter som syftar till att försvåra för fiender – till exempel gillra fällor eller rasera grottgångar.

SLUMPMÖTE

Myrtelningen Xipst har i vredesmod rymt från sin familj efter att för tolfte gången ha förvägrats en andra portion honungslarver. En grupp myrvarelser tar sig upp på markytan för att hitta rymlingen, och kommer ifatt just som den alltid hungriga Xipst gör sig känd för rollpersonerna (på vandring eller i deras läger) – de drar slutsatsen att Xipst har tagits till fånga eller är under attack. Muntlig kommunikation är omöjlig; för att undvika strid måste rollpersonerna antingen släppa vapnen och sträcka armarna i vädret eller nöja sig med att gestikulera, vilket ger en nackdel på ÖVERTALA.

Handlingskraft: 1 **Storlek:** Liten

Förflyttning: 14 **Skydd:** 2 **KP:** 8

Samspel: Myrfolk lever tätt tillsammans och utvecklar en nästan övernaturlig förmåga att koordinera sina handlingar. På grund av detta får myrfolk välja sina initiativkort fritt (innan några kort dras) i stället för att dra slumpmässigt, så länge de inte slåss ensamma.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Smärtsamt bett!** Myrvarelsen biter hårt och ger T8 i huggskada samt utsätter offret för en förlamande giftattack med giftstyrka 9.
- 2 **Svärd av brons!** Varelsen svingar sitt bronssvärd och delar ut T10 i huggskada.
- 3 **Brottartag!** Varelsen kastar sig över en fiende, slår sina armar och ben omkring offret och drar omkull det. Attacken ger T8 i krosskada och ytterligare T8 varje gång det är offrets tur. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY. Andra kan hjälpa till.
- 4 **Elchock!** Myrvarelsen gnider snabbt sina känslspröt mot varandra och skapar en elektrisk laddning. Sedan chockar varelsen en motståndare som tar T8 i skada (rustning skyddar inte) och tappar allt den håller i händerna.
- 5 **Förvirrande dans!** Myrvarelsen trippar runt på sina fyra ben i cirklar kring en motståndare. Varv på varv dansar myrvarelsen och offret måste slå mot PSY med nackdel (ej handling) för att inte bli Omtöcknat.
- 6 **Helande kyss!** Med sina käkar tvättar och plockar myrvarelsen sår på en av sina familjemedlemmar som deltar i striden. Den skadade myrvarelsen återfår upp till T8 förlorade KP.

ÄVENTYRSFRÖ

Rollpersonerna träffar Sxzzt, en ensam arbetare från myrfolket som vandrar förvirrad och modstulen i skogen. Om de gör sig mödan att kommunicera med arbetaren kan de efter många om och men få reda på att han är den sista av sin familj – ett monster förödde deras hem och dräpte drottningen, varför Sxzzt nu letar efter en ny familj, ett nytt

liv. Om rollpersonerna är villiga att ta honom under sina vingar lovar han att först leda dem tillbaka till det övergivna hemmet och till den "skattkammare" där familjen förvarade föremål, penningar och annat som de kommit över genom åren. Är monstret kvar? Om ja, vilken form av odjur rör det sig om? Och hur kommer omvärlden att reagera när rollpersonerna reser omkring med en myrvarelse i släptåg?



SPINDELFOLK

"De är egentligen förklädda demonfurstar, spindelfolket – alla insektoiders härskare som ruvar på en plan för att erövra hela världen. Snart är det dags ..."

– ELFEA PETRELLA AV MUNTERWALD, DRAKRIDDARE

Spindelfolket tycks vara den till antal minsta grenen av insektoidernas släkte, och är definitivt det mest mystiska. Besöket i deras mörka, spindelvävsklädda del av skogen kändes nästan som en dröm. Brasimor eller Kvalka vägrade att följa med, varför jag sökte upp dem med endast Virdal i släptåg. Det dussin spindelfolksvarelser vi såg svarade inte på tilltal och verkade knappt ta notis om vår närvaro; detsamma gällde deras vänner och grannar, allt från monstruösa jättespindlar till kolonier av tiotals olika småspindelarter.

Virdal var precis lika ivrig som jag att söka bekräftelse på att vårt värdfolk inte bara är hyperintelligent utan också

synnerligen begåvat när det gäller magisk skolning. Några faktiska bevis kunde vi inte uppbåda, men mycket tyder på att våra aningar stämmer. De nyttjar skriftspråk och äger även verk författade av alver och människor; de väver gnistrande nät som tycks fånga magiska energier snarare än kryp, och en hel del av det vi upplevde där i skogen kan näppeligen förklaras på naturlig väg. Känslan säger att den som gör dessa vidunderligt mäktiga varelser till sina fiender snart har satt sin sista potät.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Giftigt bett!** Spindelvarelsen biter en motståndare med sina kraftiga käkar. Attacken ger T10 i skada och utsätter offret för en förlamande giftattack med giftstyrka I2.
- 2 **För många ögon!** Spindelvarelsen stirrar på rollpersonerna med sina fruktansvärt många ögon. Alla inom 10 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 3 **Ödestyngd vision!** Varelsens många ögon glittrar till och fylls med kaotiska visioner av offrets ödestyngda framtid. En rollperson inom 10 meter måste slå mot PSY med nackdel för att motstå skräck.
- 4 **Gifttagg!** Varelsen sveper runt med sin kropp på blixtsnabba ben och attackerar med bakkroppens giftgadd. Attacken gör T8 i stickskada, och ett offer som tar I poäng skada eller mer drabbas även av ett förlamande gift med giftstyrka I2. Attacken går att parera.
- 5 **Klibbigt nät!** Spindelvarelsen skjuter ett klibbigt nät mot en motståndare. Offret blir oförmöget att förflytta sig eller utföra handlingar som kräver rörelse. Ett lyckat slag mot STY (räknas som en handling) krävs för att komma loss. Andra kan hjälpa till.
- 6 **Hypnotiserande ögon!** Offret måste klara ett slag mot PSY (ej handling) eller omedelbart utföra en förflyttning och en handling (får inte kräva VP) som spindelvarelsen (SL) bestämmer. Offret förlorar även sin tur i rundan, om den inte redan har passerat.

Handlingskraft: 2 Storlek: Normal

Förflyttning: I6 Skydd: — KP: 28

Många ögon: Spindelfolk ser världen genom åtta ögon som låter dem se allt som händer omkring dem. De kan aldrig överraskas och alla slag för att SMYGA kring spindelfolk görs med nackdel på slaget.

Klättra: Spindelfolk kan klättra på alla ytor lika snabbt som de rör sig på marken.

Ödesvävare: Spindelfolk kan spinna magiska vävar i vilka de samlar drömmar och profetior som fastnar likt flugor i vanliga nät. Dessa fragment av information tolkar spindelfolket för att försöka förutsäga och styra framtiden till sin egen fördel. Detta innebär att spindelfolk är väldigt eftersökta för den som letar det som är fördolt. Spelledaren bestämmer hur mycket information ödesväven kan ge till en spindelvarelse, men om någon tar del av den bör den vara vag och tvetydig, men ändå innehålla information som hjälper rollpersonen vidare på sina äventyr. Ofta vill spindelvarelsen få magiska föremål i utbyte för sin kunskap om framtiden.

SLUMPMÖTE

En av rollpersonerna ser plötsligt en storvuxen spindelvarelse inte mer än tiotalet meter bort, inne bland träden eller delvis gömd bakom ett klippblock. Den verkar inte hotfull utan vinkar välkomnande, men eftersom den är dold av en magisk slöja kan ingen annan se den. Om spindeln tar skada blir den synlig för alla och kan bekämpas, men om den inbjudne i stället närmar sig fredligt överlämnar varelsen ett stycke bark ristat med bokstäver på människospråket: *"Du är utvald av ödesväven. Se upp för mörkret. Dräp Ulugum Förgöraren."* SL bestämmer om förutsägelsen stämmer och vad den i så fall betyder.

ÄVENTYRSFRÖ

En förbannelse har kastats över regentens förstfödda, som ska förtvina och dö innan sin första födelsedag. De förtvivlade föräldrarna söker efter någon som kan hjälpa dem att bryta förbannelsen, och de sänder rollpersonerna att hitta spindelkonan Sharlot, som sägs kunna förutse och till och med förändra framtiden. Med sig har rollpersonerna rikligt med gåvor till ödesvävaren, gåvor som regentens fiender gärna lägger händerna på. När äventyrarna finner Sharlot måste de övertyga henne om att hjälpa dem att bryta förbannelsen med en kombination av vackert tal och magiska gåvor.







TROLL

Ja, jag säger det utan tvekan: trollen är de mest fascinerande varelser som klampar runt under himlen. Å ena sidan finns det knappast en enda unge som inte har hotats med att bli trolltagen, efter något busstreck eller någon olydnad. Enligt dessa hotelser smyger slemma odjur i buskarna kring våra gårdar, hungrigt spejande efter får och getter eller någon liten herde att smaska på. Min vän Virdal erkände själv, efter en natts ormande och genomsvevlig sömn, att han ännu i vuxen ålder sover oroligt av rädsla för att trollen ska komma och ta honom.

Å andra sidan kan jag själv gå i god för att bergatrollen är oerhört majestätiska och uppenbart ointresserade av att smaska på fredliga själar, åtminstone sådana av halvlingsstorlek. Ett enda sådant möte kan få vem som helst att undra om inte min hånade kunskaparkollega Wulfert av Krookom (eller "av Korkdum", enligt belackarna) var något på spåren när han påstod att många av världens äldre konstföremål faktiskt skapades av troll – snarare än av alver, dvärgar och mänskliga mästare.

Hur det än är tycks den horribla, stinkande och i många avseenden skräckinjagande trollskepnaden ruva på många mysterier. De bergatroll jag själv har träffat och bytt sagor och sägner med har nogsnamt undvikit allt som handlar om det egna släktet och dess historia. Men minns mina ord nästa gång du kommer till ett vadställe där ett troll kräver vintunnor eller penningar för att tillåta passage – om det är klokt eller dåraktigt vågar jag inte ta gift på, men du skulle kunna försöka med förhandling innan du tar till vapen ...

BERGATROLL

"Fredliga? Pyttsan! Vanligtvis stämmer det, men för vissa slår det slint i skallen, av hög ålder, svulnenhet eller svårartad värk. Då går ingen säker, då visas ingen nåd."

– EGOR VISE, TROLLKÄNNARE

Bergatrollen tycks trivas som bäst i karga bergstrakter och på ödsliga tundror. Det är dit de återvänder efter vandringarna som tar dem vida omkring, på jakt efter platser där betydelsefulla, ofta världsomvälvande skeenden har utspelat sig. Väl tillbaka i den kalla norden ristar de in sina iakttagelser och lärdomar direkt i plana bergssidor eller i klippblock som de efterlämnar på bergstoppar eller tundrornas slätter.

Bergatrollen lever i ensamhet och är i grund och botten fredliga. Den som vredgar dem, exempelvis genom att skända historiska platser, drabbas förvisso av ett skoningslöst raseri, men jag är ett levande exempel på att de vördnadsvärda giganterna är öppna för såväl samtal som vänskap med

Handlingskraft: I Storlek: Stor

Förflyttning: 10 Skydd: — KP: 42

Känslig för solljus: I direkt solljus tar ett bergatroll T6 i skada per runda och kan inte läka skador. Om trollet når noll KP av denna skada blir det förstenat. Det räcker med ett tjockt molntäcke eller en heltäckande klädedräkt för att undvika effekten.

Läkande blod: Bergtrollens blod är en söt och tjock sav som har läkande egenskaper. Bergatrollet läker T8 KP varje egen tur i en strid, så länge det inte nått noll KP.

Minnen från svunna tider: Bergatroll har FV 18 i färdigheterna FRÄMMANDE SPRÅK och MYTER & LEGENDER.

Trollstav: Bergatrollets stav låter trollet utföra samtliga trolleritrick under allmän magi (sid 61 i Regelboken) samt FJÄRRSYN, FORNSYN, LÅNGSTIGE och VARSEBLIVNING. Alla besvärjelserna kan läggas med effektgrad 3. Staven har 12 VP som återställs varje gryning. Staven är knuten till bergatrollets själ och förlorar förmågan att återfå VP om den tas från trollet.

andra släkten. Historiska anekdoter, en tunna piptobak och tålmodigt lyssnande är vägen till bergatrollets hjärta.

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna möter bergatrollet Jorma där hon har tagit en paus på vandringen mot det slagfält där urdraken Hrimhir ska ha fällts av en demonarmé. Hon sitter och röker och vill gärna att rollpersonerna berättar om sina äventyr så att hon kan lära sig mer om vad som hänt i området. Trollet lovar dem en berättelse i utbyte, en saga som leder dem till en gömd skatt i närheten.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 Hundra år av ensamhet!** Trollet fäster sin blick i en motståndare inom 10 meter som genast överväldigas av ensamhet och sorg. Offret blir Uppgivet (den som redan är uppgiven måste välja ett annat tillstånd) och måste klara ett slag mot PSY eller förlora sin tur i rundan (om den inte redan passerat).
- 2 Hornstöt!** Bergatrollet stöter med sina horn mot en fiende. Offret tar 2T10 i krosskada och slås omkull.
- 3 Snärjande rötter!** Med en gest driver trollet upp rötter ur marken som snärjer sig kring en rollperson inom 10 meter. Offret blir oförmöget att förflytta sig eller utföra handlingar som kräver rörelse. Ett lyckat slag mot STY (räknas som en handling) krävs för att komma loss. Andra kan hjälpa till.
- 4 Glömt är glömt!** Bergatrollet ritar en mystisk runa i luften. Alla fiender inom 20 meter och synhåll måste klara ett slag mot PSY för att undvika att se på runan – misslyckande innebär att de glömmar bort vad de skulle göra och förlorar sin tur i rundan (om den inte redan passerat).
- 5 Skrämmande visioner!** Trollet gräver i sin ficka och tar upp en näve pulvriserad flugsvamp. Med en kraftig utandning blåser varelsen pulvret mot en rollperson, som måste slå mot PSY med nackdel för att motstå skräck.
- 6 Svepande slag!** Bergatrollet sveper omkring sig med sin trollstav. Alla fiender inom 2 meter tar 2T6 i krosskada och slås omkull.



ÄVENTYRSFRÖ

En nybyggartrakt härjas av ett ursinnigt bergatroll – det har slagit till mot en handfull byggnader och raserat dem till grus, utan minsta hänsyn till människorna som, mer eller mindre självmant, har kommit i dess väg. Efter att ha undersökt platserna kan rollpersonerna inse att alla förstörda byggnader

har ett gemensamt: deras grund är konstruerad av klippblock hämtade från en närbelägen, forntida borgruin. Ett sätt att få slut på anfällen är att återställa ruinen till det skick den var i innan nybyggarna kom till platsen. Men risken är förstås stor att trollet misstar restaureringsförsöket som ytterligare en kränkning av den historiskt viktiga ruinen ...

GROTTROLL

"Grottrollet älskar guld. Som käk alltså! Vill du snabbt bli förmögen, sök upp och döda en trollusling så kan du skörda en förmögenhet direkt ur odjurets kräva!"

– EULOLA AFTONBLOSS, LYCKSÖKARE

Varken jag eller andra upptäcktsresande kan påstå sig veta särskilt mycket om grottrollet. Att försöka samtala med dem är nämligen dödfött (bokstavligen!), varför allt vi har att gå efter är observationer. Mycket tyder på att de är ännu mer överkänsliga mot solljus än nattfolken – de lever i grottor som de aldrig lämnar annat än om natten eller när dimman ligger tät i bergens dalgångar. De tycks se allt och alla som potentiell föda och deras hunger verkar vara omätlig, åtminstone enligt alla historier som berättar om enskilda troll som glufsats i sig hela resesällskap med dragdjur och allt. Visst har en och annan orchhövding och människohärskare lyckats tygla grottrollet och dra nytta av dem som krigare, kanske just genom att förse dem med ett konstant flöde av stora mängder mat. Men jag skulle inte våga försöka, och jag skulle inte vilja ingå i samma stridsenhet som en så glupsk och oberäknelig knekt ...

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: I2 Skydd: 2 KP: 42

Envis: Grottrollet är väldigt envisa och ger aldrig upp en uppgift de en gång åtagit sig.

Känslig för solljus: I direkt solljus tar ett grottrollet T6 i skada per runda och kan inte läka skador. Om trollet når noll KP av denna skada blir det förstenat. Det räcker med ett tjockt molntäcke eller en heltäckande kläddräkt för att undvika effekten.

Regenerering: Ett grottrollet läker automatiskt T6 KP på varje tur i strid, förutom om trollet nått noll KP.

Skattätare: Inget är så gott som guld! Grottrollet har en fäbless för att sluka guldmynt och mindre guldföremål. I magen på ett grottrollet hittar man vanligtvis TI2 guldmynt.

SLUMPMÖTE

Grottrollet Iogulg har lyckats fly efter ett halvt liv som slav åt en svartalfsstam i bergen. Trots att sårerna efter piskrapen har förvandlats till ett heltäckande nät av ärrvävnad ser han fortfarande rött så snart en svartalf förpestar hans synfält, och sorgligt nog är han numera så skumögd att alla han möter liknar svartalfer. Stöter han på rollpersonerna går han till bärsärkarrusig attack, vrålande på trolltunga: "Död åt alla svartalfsäckel!" Ett lyckat ÖVERTALA krävs för att övertyga honom om att de inte är svartalfer, men om någon är det krävs dessutom att den som talar lyckas med BLUFFA. Iogulg kan också lugnas om han erbjuds en rejäl måltid.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Tackling!** Grottrollet rullar ihop sin stora kroppshydda som en stenbumling och ränner över en fiende. Attacken ger 2T8 i krosskada och offret faller till marken.
- 2 **Fladdermöss!** Trollet retar upp en flock fladdermöss i grottan som genast angriper dess fiender. För speldata, se sidan 99 i Regelboken. Fladdermössen fortsätter angripa fienden i T3 rundor.
- 3 **Huvud mot huvud!** Trollet skallar en fiende. Offret blir Omtöcknat och tar 2T6 i krosskada. Bara hjälm skyddar mot skadan.
- 4 **Glufs!** Grottrollet öppnar sitt gap och biter en fiende. Attacken ger 2T8 i stickkada. Offret sitter sedan fast i trollets käft och måste slå ett slag mot STY (en handling) varje runda för att komma loss. Vid misslyckande tar offret ytterligare 2T8 i skada.
- 5 **Gyllene spottloska!** Grottrollet harklar sig och spottar ett guldmynt hårt på en motståndare inom 6 meter. Attacken ger TI0 i krosskada och offret får ett valfritt tillstånd samt blir ett guldmynt rikare.
- 6 **Trollkast!** Med sina labbar lyfter grottrollet en fiende högt över huvudet och kastar iväg offret som en trasdocka 2T8 meter i slumpmässig riktning. Attacken gör lika mycket i krosskada och offret landar liggande.

ÄVENTYRSFRÖ

Rollpersonerna passerar genom en ravin med många större och mindre sprickor i sidorna; en av dem lägger märke till något som glimmar i en grotta som öppnar sig innanför en av sprickorna (putsad tennskål, värd 1 guld). Om de går in slår grottrollet Ymors fälla igen, genom att han välter ett klippblock över ravinens krön som rasar ner och täcker öppningen, varefter han ställer sig på vakt och väntar på att rollpersonerna ska bli svaga av svält. En väg ut är att lura Ymor på något lämpligt vis (**BLUFFA**). Annars kan ett lyckat slag mot **FINNA DOLDA TING** avslöja en plats där bergets sprickor kan vidgas mot en

utgång ett tiotal meter från där Ymor står på vakt. Men rollpersonerna kan också söka sig längre in i berget, där de kan hitta resterna av en hjältes grav ... vaktad av en heder-svakt bestående av skelettkrigare.



SKOGSTROLL

"Tänk dig att du rör ihop fiskrens med smör, magsyra, barr och diverse skogsörter. Sedan låter du anrättningen stå framme i högsommarsolen en vecka. Där har du det, trolllukt!"

– ELORI HEIA, EXPERIMENTELL ALKEMIST

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: I2 Skydd: — KP: 44

Dåligt tålamod: Skogstroll har dåligt tålamod och tänker sällan efter innan de agerar. De drar ett extra initiativkort i början av varje runda i strid och väljer de två lägsta. De avvaktar eller duckar aldrig.

Girig: Skogstroll älskar att samla på allt som glimmar. Guld, silver, koppar, bärnsten, ädelstenar av alla slag fyller deras bon. Ju mer skatter det äger, desto större status har ett skogstroll bland sina fränder. Det betyder också att ett skogstroll kan falla offer för sin egen girighet och medelst KÖPSLÅ förmås att skona en motståndare om guld erbjuds i utbyte.

Känslig för solljus: I direkt solljus tar skogstroll T6 i skada per runda och kan inte regenerera. Om trollet går ner på noll KP av denna skada blir det förstenat. Det räcker med att de rör sig under täta trädskronor eller under en molntäckt himmel för att undvika effekten.

Regenerering: Ett skogstroll läker automatiskt T6 KP på varje tur i strid, utom om det nått noll KP.

Synvilla: I en skog kan ett skogstroll när som helst smälta in i omgivningen så att det blir osynligt så länge det står still. För någon som tittar på det gömda trollet ter det sig som en stor, mossbeklädd sten eller en fallen trädstam.

Överväldigande stank: Skogstroll stinker mustig gammal skog och fuktigt, murket trä. Detta är ett av de bästa sätten att upptäcka trollen, men innebär också att alla som kommer inom 10 meter från ett skogstroll måste slå mot FYS (ej handling) för att inte bli Omtöcknade.

Skogstrollen är verkligen otroligt korkade. Inte som djur eller som sina hungerstyrda kusiner grottrollen; efter flera försök att samtala med dem skulle jag snarare beskriva dem som barn i trotsåldern – de tror att de är klipska och allvetande, och blir oerhört förargade om samtalet avslöjar att de i själva verket har den intellektuella spänsten hos en dyngbagge. Skillnaden är att trotsiga barn, även om de skulle vilja, sällan har styrka nog att slita huvudet av dig. Vanligtvis nöjer sig skogstroll med att jaga små och större bytesdjur i sina skogar, men om utkomsten är skral tvekar de inte att ge sig in i boskapshagar och fåbodar. Trots detta har jag stött på flera fall där byar lyckas leva i en bräcklig fred med skogstroll i sin närhet – detta genom att erbjuda dem regelbundna gåvor i form av öl, bytesdjur och tamboskap.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Rotvälta!** Skogstrollet tar tag i ett träd, skakar loss dess rötter och välter det över sina motståndare. Två offer inom 2 meter från varandra tar 3T6 i krosskada var och slås till marken.
- 2 **Trollhugg!** Monstret sliter upp en vass stenkniv som hänger vid bältet och utdelar ett tjuvhugg mot en fiende. Kniven ger 2T8 i huggskada och träffar automatiskt en glipa – rustning ger inget skydd.
- 3 **Rutten andedräkt!** Skogstrollet andas ett ruttet andetag mot en motståndare inom 4 meter. Offret blir Krassligt och måste klara ett slag mot FYS (nu med nackdel) för att inte förlora sin tur i rundan (om den inte redan passerat).
- 4 **Slukhål!** Trollet lurar ett offer inom 10 meter ner i ett slukhål som plötsligt öppnar sig. Offret måste klara ett slag mot HOPPA & KLÄTTRA (en handling) för att klättra upp igen.
- 5 **Stampattack!** Trollet stampar vilt på alla motståndare inom 2 meter. Attacken ger 2T6 i krosskada och fäller offren till marken.
- 6 **Knölpåk!** Skogstrollet måttar sitt mest kraftfulla klubbslag mot en motståndare. Offret tar 4T6 i krosskada och blir Omtöcknat.

SLUMPMÖTE

En flock getter rusar i panik förbi rollpersonerna. Strax efter kommer två skogstroll stolpande, uppenbarligen inställda på ett rejält skrovsmål. Om rollpersonerna låter trollen passera fortsätter de sin jakt, men om de hindras blir de rasande; de skriker och gormar på rollpersonerna att de ska lämna dem ifred. Om inte skogstrollen blickas med mat eller guld ilsknar de snart till ordentligt och bestämmer sig för att rollpersonerna får duga som kvällsmat.

ÄVENTYRSFRÖ

Ett gäng skogstroll har överfallit en trupp soldater med uppgift att frakta en ovärderlig krona till en adelsfamiljs sommarresidens. Nu är kronan och ett antal andra guld-föremål i trollens ägo och rollpersonerna anlitas för att återfinna dem. Men när de hittar trollen visar det sig att kronan har skänkts till Hackla, traktens trollshaman, som stolt bär den mellan hornen. För att ytterligare komplicera saken har shamanen bestämt sig för att mönstra en grupp skogstroll med målet att plundra adelsfamiljens sommarborg. Ska rollpersonerna lyckas stjäla tillbaka kronan och/eller avskräcka Hackla från hennes planer?







JÄTTAR

Jättarnas släkte är en spillra av vad det en gång var. Att de spelade en viktig roll under den äldsta tiden är belagt bortom allt tvivel, som en slags balanserande kraft mellan drakarna och demonerna, eller kanske snarare som en tunga på vågen. Ja, striderna mellan drakar och demoner gick alltid ut över alla andra släkten, och genom att läsa mellan legendernas rader tycks det klart att jättarna ofta klev in på den starkastes sida – inte för att de var fega uslingar (vilket vissa av mina kollegor vill hävda), utan för att bringa striden till ett avgörande och därmed få ett slut på, eller åtminstone mildra, småfolkens lidande.

Dagens jättar strövar omkring i vår värld med kliv lika tunga som deras sinnen. De lever oftast som ensamma vandrare eller i små familjer bosatta i otillgängliga vildmarksområden. De vårdar ömt sagorna som berättar om hur de levde i stora samhällen under den äldsta tiden, och många av dem när en melankolisk längtan efter att återigen samlas på det sättet, för att återta rollen som ett samhällsbyggande släkte i likhet med alver, människor, dvärgar och andra. Och det är nog något som vi alla borde efterlängta.

Ja, även om kampen mellan drakar och demoner i vår värld just nu tycks gå på sparlåga, så är den långt ifrån över – den fortgår hela tiden, mer eller mindre öppet, mer eller mindre uttalat. Och om stridigheterna börjar eskalera, då behöver vi jättarna, för deras kunskaper som urmakernas styrkor och svagheter, och för att skydda så många som möjligt av de som inte kan freda sig själva..

BERGSJÄTTE

”Jo, jätten vi kallade Gråfjäll var som byns skyddshelgon i över hundra år. Men så blev han tvärt skumögd och slö i tanken. Det gick inte att vara kvar; byn övergavs och finns inte mer.”

– ENID SAKARE, VÄVERSKA

Bland de olika jättfolken är bergsjättarna de som vanligt folk oftast har oturen att stöta på. De är förvisso i allmänhet saktmodiga och fridfulla, men de tycks betrakta alla småfolk på samma sätt som drakar och demonfurstar plägar göra – som vilka djur som helst, eller till och med som boskap. Även om det ska mycket till för att reta upp en bergsjätte exploderar den i hämningslös aggressivitet när tålmodet till slut tryter. Dessutom gör deras storlek, klumpighet och närsynthet att alla som kommer nära riskerar att krossas av misstag – av ett felsteg eller en tappad pinal. Bergsjättarna lever ofta ensamma uppe i bergen, där de föder upp getter och får. Sinnelaget kan variera betänkligt: vissa är tillmötesgående och möjliga att kommunicera med, men jag har också hört många historier om småfolk som råkat illa ut – vars fäbodrar har blivit länsade och vars ungdomar har blivit bortrövade och satts att ta hand om jättens boskap.

SLUMPMÖTE

De rollpersoner som klarar med ett slag för **UPPTÄCKA FARA** anar skuggan från det gigantiska stenblock som kommer flygande i tid för att varna sina vänner. Om ingen upptäcker faran utsätts en slumpvis vald rollperson för monsterattack #6. Offret får slå mot **UNDVIKA**. Stenblocket är kastat av jätten Lill-Trule som försöker skrämman bort inkräktarna från hans domän. Om rollpersonerna

Handlingskraft: I **Storlek:** Enorm

Förflyttning: I6 **Skydd:** — **KP:** 78

Närsynt: Bergsjättar är närsynta och alla slag för att **SMYGA** förbi dem eller gömma sig för dem sker med fördel.

inte flyr sin kos kommer han rusande med vevande armar, vrålände så att saliven sprutar. Men slåss gör han bara om han själv blir angripen, så givet att rollpersonerna inte tar till vapen kan mötet utmynna i ett samtal, och möjligen i en överenskommelse om fri lejd.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Krossande slag!** Bergsjätten svingar sin näve eller klubba och dräpper med full kraft till en stackars rollperson. Attacken ger 4TIO i krosskada och offret slås till marken.
- 2 **Vart tog ni vägen?** Jättens närsynthet spelar den ett spratt och den tappar för ett ögonblick bort rollpersonerna. Den kliver omkring och ropar på dem att komma fram. Alla rollpersoner måste slå mot **SMYGA**. Om alla lyckas kan de avbryta striden, eller utföra nästa anfall som en smyg-attack. Den första som misslyckas blir jättens nästa måltavla.
- 3 **Stampattack!** Bergsjätten stampar med sina fötter och försöker krossa alla motståndare inom 2 meter. Attacken ger 3T6 i krosskada och alla som träffas kastas till marken.
- 4 **Svepande slag!** Jätten sveper med sitt tillhygge och genomför en attack mot alla fiender inom 6 meter. Attacken ger 2TIO i krosskada och alla som träffas slås omkull.
- 5 **Nu är det nog!** Jätten får nog av en fiende, griper tag i offret och stoppar ner den i sin säck. Offret tar 2T6 i krosskada och blir oförmöget att förflytta sig eller utföra handlingar som kräver rörelse. För att befria fången måste offret själv eller någon annan ha ett huggande vapen och klara ett slag för vapenfärdigheten med nackdel (en handling).
- 6 **Stenkast!** Bergsjätten greppar en stor sten och slungar den mot en fiende inom 10 meter. Offret tar 3TIO i krosskada och slås till marken.



ÄVENTYRSFRÖ

Fiender hotar slottet Brand, men det finns hopp! Uppe i de norra bergen lever ett par jättar, gamla vänner till slottsherren, som tidigare hjälpt till att försvara slottet när det varit under attack. Rollpersonerna sänds upp i bergen av den äldre Riddar Brand för att hitta jättarna och övertala dem att än en gång ställa upp. Men den här gången har jättarna ett nytt familjeöverhuvud och hon är inte beredd att gå rollpersonernas ärenden utan en motprestation – utrotandet av den demoniska ohyra som har slagit rot inne i ett av deras berg, och som inte kan komma åt annat än genom sprickor och tunnlar som är på tok för trånga för jättars kroppshyddor.

HAVSJÄTTE

”Det sägs att Furstessan Maia av Arandeld lurade i sjöjungfrur att en fientlig krigsflotta även hotade kusten i stort. Inte mindre än tre havsjättar hjälptes åt att sänka skeppen, och vips var hotet avvärjt.”

– FIOLA FJÄRDER, HOVNARR

Såvitt jag kan bedöma är havsjättarna de största av jättarnas släkte, mellan åtta och tolv människolängder höga. De jagar valar och jättebläckfiskar i havens djup, och tycks inte uppröras av att medlemmar av andra släkten söker sin utkomst på liknande sätt. Ja, faktum är att dessa havets titaner med få undantag aldrig tar notis om andra intelligenta varelser; enligt vad jag kan bedöma har ingen människa, alv, anka eller halvling någonsin bytt så mycket som ett ord med en havsjätte. När de tar till våld mot havsresenärer är det i stället på initiativ av sjöjungfrur eller andra som har förtjänat deras respekt, och som kan övertyga dem om att havet i sig eller dess invånare är utsatta för ett akut hot. Besättningar som på detta sätt blir till föremål för en havsjättes ilska gör bäst i att sätta kurs mot närmsta hamn!

SLUMPMÖTE

Ute på öppet vatten börjar de lugna böljorna alldeles framför rollpersonernas farkost att koka. Navigatören måste klara ett slag mot SJÖKUNNIGHET för att väja

Handlingskraft: I **Storlek:** Enorm

Förflyttning: 20 **Skydd:** — **KP:** 82

Förströdd: Jätten är väldigt förströdd och har svårt att behålla sitt fokus på mindre varelser eller uppgifter över en längre tid. Detta kan man dra nytta av för att undkomma en vred jätte, som helt enkelt tappar intresset för att förfölja små, obetydliga varelser efter bara en kvart, det vill säga om de lyckas undkomma jättens fruktansvärda attacker.

Havslevande: Havsjättar lever uteslutande i saltvatten och simmar lika bra som de valar de ofta har som husdjur. De kan hålla andan i flera timmar, men kan inte andas under vatten.

undan. Om det misslyckas styr farkosten rakt in över striden mellan havsjätten Attja och en väldig sjöorm; ett håll slås upp i skrovet och dessutom går den vredgade Attja till anfall så snart hon har skrämt sjöormen på flykt. Om slaget lyckas kan de i stället se jätten på avstånd, när hon kommer upp till ytan med ett segerrusigt vrål.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Blixt och dunder!** Havsjätten höjer en knuten näve mot himlen som fylls av mörka åskmoln. Sedan pekar jätten på en motståndare inom 30 meter och skickar en blixt mot offret, som tar 2T10 i skada (metallrustning skyddar inte). Ögonblicket senare dundrar också en åskknall ovanför jätten som gör alla motståndare inom 20 meter Omtöcknade.
- 2 **Stenkast!** Varelsen plockar upp en stor sten från havsbotten och hivar den mot en motståndare inom 20 meter, som tar 3T10 i krosskada. Offret och alla inom 6 meter från det slås omkull av svallvågen.
- 3 **Spjutstöt!** Jätten plockar ett kastspjut format från en bruten mast ur ett koger i sitt bälte och slungar det mot en motståndare inom 50 meter. Spjutet ger 4T10 i stickskada och slår omkull offret.
- 4 **Virvlande slagserie!** Slag på slag regnar ner över alla motståndare inom 4 meter, som tar 3T6 i krosskada.
- 5 **Fiskelycka!** Havsjätten kastar ett stort nät över upp till fyra motståndare som befinner sig inom 4 meter från varandra. Alla offer måste finnas inom 10 meter från jätten. De blir oförmögen att förflytta sig eller utföra handlingar som kräver rörelse. För att befria fångarna måste de själva eller någon annan ha ett huggande vapen och klara ett slag för vapenfärdigheten med nackdel (en handling).
- 6 **Svallvågor!** Jätten använder sina armar till att piska upp svallvågor i vattnet omkring sig. Alla inom 10 meter från havsjätten slungas 2T10 meter bort och måste klara ett slag mot SIMMA för att inte börja drunkna.

ÄVENTYRSFRÖ

En havsjätte har förklarat krig mot sjöfarten vid en kustrensas vars befolkning lever av handeln över havet. Sjöfartsgillet ber rollpersonerna att ta reda på varför jätten har blivit så aggressiv och vad som kan göras för att stoppa dess framfart. Det som hänt är att en liten oansenlig fiskeby har tagits över av rovjägare; deras mål är att fånga så många valar och bläckfiskar som möjligt innan de drar vidare. Om rollpersonerna stoppar rovdriften och söker upp jätten med bevis för detta kommer den inom kort att låta befolkningen återuppta sjöfartshandeln.



SKOGSJÄTTE

"Vid två tillfällen har jag sett skogsjättar slåss mot skogstroll, och jag hejar förstås på jättarna. Men det finns ett problem: hur ska man kunna se vem som är vem?!"

– MALTOS ANGEL, UTBYGDSJÄGARE

Minst bland sitt släkte och lätta att förväxla med troll vandrar skogsjättarna omkring i våra barrskogar. De är det jättefolk som är lättast att få kontakt med, möjligen på grund av deras relativa litenhet, men därmed inte sagt att de har mycket tålamod för konversationer. Den knappa handfull som jag har försökt samtala med började alla irra med blicken innan jag knappt hunnit formulera en mening; ett par fastnade med blicken på Kvalka (som förstås älskade uppmärksamheten och gjorde allt för att förtjäna den), medan andra fångades av en fjäril, en hoppande hare eller en nyutslagen blomma. Skogsjättarna tycks besjälade av att uppleva naturen – att andas den, betrakta den, känna den – och bryr sig inte om mycket annat. Mja, ett tydligt undantag är förstås folk som förstör och fördärvar den natur de älskar. Mot dem visas ingen nåd.

SLUMPMÖTE

När rollpersonerna vandrar genom skogen finner de en djup grop där en varg sitter fångad. Den gnyr ynkligt men morrar också mot rollpersoner som närmar sig.

Handlingskraft: I **Storlek:** Stor

Förflyttning: I4 **Skydd:** — **KP:** 56

Djurvän: Skogsjättar är vän med alla djur i skogen. Om någon plågar ett djur inom ett skifts vandring från jätten känner den genast av detta och söker upp förövaren för att stoppa djurplågeriet.

Skogskamouflage: I en skog kan en skogsjätte när som helst smälta in i omgivningen så att den blir osynlig så länge den står still.

Om äventyrarna räddar vargen kliver en skogsjätte fram ur skogen och tackar dem, innan den kallar på vargen och försvinner in bland träden. Om rollpersonerna gör något för att skada vargen avbryter skogsjätten dem, beredd att ta i med hårdhandskarna om de inte genast lämnar platsen.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Vänner med skarpa tänder!** En svärm smådjur rusar genom stridsplatsen. De bits och river och sliter för att försvara sin vän och alla inom 10 meter från skogsjätten tar 2T6 i huggskada och slås omkull.
- 2 **Krossande klubbslag!** Skogsjätten svingar sin träklubba över huvudet och riktar ett förödande slag mot en motståndare. Klubban ger 4T8 i krosskada och offret slås omkull.
- 3 **Kroppstackling!** Jätten tar safs och tacklar en motståndare med full kraft. Attacken ger 4T6 i krosskada. Offret slås omkull och blir Omtöcknat.
- 4 **Björnkram!** Jätten sträcker ut en arm och drar en motståndare mot sig. Sedan ger varelsen sitt offer en rejäl björnkram innan det släpps till marken. Kramen ger 3T6 i skada (rustning skyddar inte) och offret förlorar sin tur i rundan (om den inte redan passerat).
- 5 **Kast med liten äventyrare!** Varelsen tar tag i en motståndare och slungar den över axeln. Den drabbade flyger 2T8 meter bort, tar lika mycket krosskada och landar liggande.
- 6 **Rötter griper och drar!** Skogsjätten manar fram rötter ur marken som griper tag i alla motståndare inom 10 meter. Offren tar T6 i skada (rustning skyddar inte) och blir oförmögna att förflytta sig eller utföra handlingar som kräver rörelse. Ett lyckat slag mot STY (räknas som en handling) krävs för att komma loss. Andra kan hjälpa till.

ÄVENTYRSFRÖ

En flock småfåglar dyker upp och lockar rollpersonerna att följa dem. De leder äventyrarna till en grotta djupt inne i en uråldrig skog. Där ligger skogsjätten Umrums skadad på en bädd av ris och löv. Hon ses efter av skogens smådjur, vilka försiktigt betraktar rollpersonerna när de antrar grottan. Umrums förklarar att hon behöver deras hjälp att stoppa en illvillig demon som har tagit plats i skogens urkälla och vars blotta närvaro förgiftar vattnen – dess mål är uppenbarligen att döda allt levande. Skogsjätten konfronterade demonen men stod sig slätt mot dess magiska krafter och de vandrande döda den håller som tjänare.



TITAN

”Näää, inte är det en levande varelse inte. Det är en staty, var så säker. Vi kallar honom Galte och barnen älskar att leka med honom – pynta med blommor, klänga och klättra, kladda med färg. Jättekul ju!”

– VALTERT RÖNN, GAMMELFARFAR

Folk är rädda för drakar, demoner och svultna troll, och det med all rätt. Men frågan är om det inte lurar ett ännu värre hot där ute, även om risken att drabbas av det är betydligt mindre. Titanerna är av allt att döma besläktade med jättar. De står, sitter eller ligger i dvala på upp emot ett tjugotal kända platser i vår värld, klädda i full rustning och beväpnade med väldiga spikkclubbor eller strids-hammare. Jag är tämligen säker på att de är betydligt fler, och på att de utgjorde jättarnas främsta förkämpar i den äldsta tiden, när striden mellan drakar och demoner

rasade som hetast – möjligen förädlade till renodlade krigsmonster genom mäktiga magiska ritualer. Hur som helst, så länge de slumrar utgör de inget hot. Men ibland vaknar de, uppfyllda av plikten att strida men med en oklar uppfattning om vem som är fienden. Det händer att de riktar sin vrede mot en halvlingsby, en ädlings lantgods, en dvärggruva eller liknande. I så fall ger sig titanen inte förrän alla fiender är förintade, varefter den med förrättat värv åter faller i dvala.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Hammarslag!** Varelsen slår hårt upprepade gånger på en motståndare. Tre attacker gör T10 i krosskada var och offret faller till marken.
- 2 **Murbräcka!** Titanen håller upp sin sköld framför sig och plöjer igenom alla motståndare som står i dess väg, upp till sin förflyttning. Alla som står i vägen tar 2T10 i krosskada, slås omkull och blir Omtöcknade.
- 3 **Flytta på dig!** Med en kraftig hand knuffar titanen en motståndare bort från sig. Offret kastas 2T6 meter bort, tar lika mycket i krosskada och landar liggande.
- 4 **Spratteldocka!** Titanen sträcker ut en lång arm mot en motståndare och tar tag om halsen innan den lyfter offret upp i luften och skakar om den rejält. Det oturliga offret tar 3T6 i skada (rustning skyddar inte) och förlorar sin tur i runden (om den inte redan passerat).
- 5 **Öronbedövande vrål!** Varelsen koncentrerar all sin aggression och utstöter ett vrål som skakar marken och motståndarna. Alla inom 10 meter utsätts för en skräckattack med nackdel på PSY-slaget.
- 6 **Jordbävning!** Titanen tar ett väldigt språng och landar på sina bepansrade fötter vilket skapar en liten jordbävning. Alla inom 10 meter tar T6 i skada (rustning skyddar inte) och måste slå ett slag mot SMI för att inte kastas till marken. Titanen påverkas inte.

Handlingskraft: 2 Storlek: Enorm

Förflyttning: 14 Skydd: 6 KP: 64

Dvala: När en titan utfört sitt uppdrag till sin egen tillfredsställelse uppsöker den en avlägsen plats där den återigen går i dvala tills den nästa gång kallas till strid. Den förvandlas då till sten, men vaknar om någon attackerar den eller om den kallas av de uråldriga ropen från de som kämpar mot drakar och demoner.

Resistent: Den magiska ritual som formade titanen gav den också ett hjärta av järn. En titan tar därför halv skada av icke-magiska attacker.

Sköld: Titanen bär en enorm sköld som kan användas till att parera en attack (även avståndsattacker) per runda utan att det förbrukar jättens egna attacker. Slå mot FV 15. Skölden har brytvärde 24.

Tungfotad: När en titan förflyttar sig skakar marken omkring den i en radie av 10 meter. Alla som hamnar inom det området måste slå ett slag mot PSY (ej handling) för att inte bli Rädd. Bara ett slag per strid behöver slås.

SLUMPMÖTE

Bredvid en igenväxt stig i en djup skog finner rollpersonerna en enorm, övervuxen stentavla. Om de rengör tavlan kan de se en magnifik inskription där en titan står mellan en drake och en demon och håller dem åtskilda med sköld och spikklubba. Vid titanens fötter ligger en besegrad drake och en fallen demon, krossade av klubban. Mer än så kan inte rollpersonerna utröna från stenplattan, men de lämnar platsen med en kuslig känsla av att de fått veta något som varit fördolt sedan den äldsta tiden.

ÄVENTYRSFRÖ

En utmattad ung flicka kommer raglande i rollpersonernas väg. Hon berättar att hennes by är attackerad av ett *"krigarmonster"* som slår ihjäl folk utan urskillning. Själv lyckades hon fly, men många gömmer sig fortfarande i källare och större byggnader; krigaren verkar inte beredd att ge upp innan alla har hittats och dödats. Det handlar förstås om en titan som har utsett byabefolkningen till "fienden". Kan rollpersonerna besegra den i strid, eller kan de åtminstone locka i väg den så att de som gömmer sig får en chans att fly? Eller kan de bidra till att titanen får korn på en annan, värdigare fiende – den vida omtalade magikern Gadim Drakbane som sägs vara en mäktig demonkultist?







BESTAR

Termen bestar har här reserverats för rovdjur och varelser som med få undantag utgör en fara för äventyrare och andra som vandrar i skog och mark. Somliga har rudimentär intelligens, somliga är själlösa kreatur och somliga är rent av majestätiska i sin vidunderlighet. Flera av dem har magiskt ursprung, avlade i magikers grymma experiment eller spontant utvecklade under inflytande från demoniska krafter. Tilläggas bör också att bestarna kan vara knepiga att både studera och beskriva, eftersom nästan alla har olyckan att vara huvudpersoner i såväl urgamla som nyligen diktade sagor – sagor som sällan bygger på annat än missuppfattningar och fördomar.

Bestarnas överväldigande motivation stammar ur självbevarelsedriften, och de är regelmässigt misstänksamma (och därför avvaktande hotfulla) mot alla främlingar som kommer i deras väg. De bör inte betraktas som onda, även om ett fåtal roas av att både skada och döda; att tillskriva dem metafysiska egenskaper som gott och ont är att förenkla världen i så hög grad att förståelsen för vad som driver dessa varelser går förlorad. De är egennyttiga, ja. Och de hamnar ofta i konflikt med samhällsbyggande släkten eftersom de betraktar oss, våra riddjur och boskap som enkla byten. Men att kalla dem dumma eller onda kan ställa till det för de äventyrare som råkar på dem i vildmarken, genom att leda till missuppfattningar eller underskattning. Faktisk och korrekt kunskap och ett kallt kalkylerande huvud är en nödvändighet för de resenärer som hoppas överleva möten med världens bestar.

Jag kommer att hålla beskrivningarna förhållandevis kortfattade och rakt på sak i detta kapitel, utan spekulationer och helt baserade på vad jag faktiskt vet om varelserna i fråga. Vill du ha en sagobok får du vända blicken åt annat håll, exempelvis mot min kollega Ardelia av Harmans med rätta förlöjlige ”praktverk”.

BASILISK

"Det enda som förblir normalt när en basilisk förstenar någon är guld och ädelstenar. Sådana värdesaker kan hackas ut av den som har hammare, järn och stooort tååålamod, jag lovar!"

– VANJA BJÄLLRA, LUSTIGKURRE

Basiliken är ett fruktat, halvintelligent rovdjur med en obehaglig tendens att dyka upp i närheten av byar och andra bosättningar, understundom till och med i städernas katakomber. Det är en skräckinjagande styggelse med reptilkropp, tupphuvud och enorma dräparklor. Till råga på allt har den begåvats med en giftig andedräkt och en blick som kan förvandla folk till sten. Basiliskens huvudsakliga vilbråd är människor, men även dvärgar och halvlingar kan slinka ner om bestens mage är tom. Den är en formidabel motståndare i strid – och mången ärelysten riddares bane.

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna kommer runt en krök i stigen och vandrar rakt in i en obehaglig scen. Tre stenstatyer står med höjda vapen för att skydda ytterligare en staty som hukar på marken. Mossa växer på statyerna; det som hände här ägde uppenbarligen rum för årtionden sedan. Men kanske finns basiliken som förstenade de olyckliga kvar i området?

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: 16 Skydd: 6 KP: 38

Rädd för fjäderfä: Basilisker är paniskt rädda för höns. Deras Handlingskraft minskar med ett om ett sådant fjäderfä finns synligt inom 10 meter, och den avstår från att angripa en person som bär en höna eller tupp om något annat mål finns att välja. En rollperson kan dra sig till minnes denna svaghet med ett lyckat slag mot **BESTIOLOGI**.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Rivattack!** Basiliken hugger med sina gruvliga rovdjursklor mot två rollpersoner inom 4 meter från varandra. Varje attack gör 2T8 i huggskada.
- 2 **Hackande!** Besten sträcker fram sitt ondskefulla fågelhuvud och hackar med sin sylvassa näbb mot en utvald rollperson. Attacken gör 3T8 i stickskada.
- 3 **Kuckeliku!** Basiliken ger ifrån sig ett kakofoniskt galande som genomtränger rollpersonerna och får deras öron att blöda. Alla inom 10 meter måste slå mot FYS (ej handling). Vid misslyckande faller offret till marken, blir Omtöcknat och förlorar sin tur i rundan (om den inte redan passerat).
- 4 **Pisksnärt!** Basiliken använder sin ormliknande kropp som piska i en svepande attack som träffar alla äventyrare inom 4 meter. Varje attack gör T10 i krosskada, och alla offer som träffas slås omkull.
- 5 **Giftmoln!** Basiliken blåser ut ett gröngult moln som stinker av gifter och frätande magsyror. Alla inom 10 meter drabbas av ett dödligt gift med giftstyrka 15.
- 6 **Förstenande blick!** En glöd tänds i basiliskens ögon och den vrider sitt grymma fågelhuvud mot den rollperson som har högst KP för tillfället. Om offret kan se (alltså inte är blind eller har förbundna ögon) måste det slå mot PSY (ej handling). Misslyckande innebär att kroppen förvandlas till sten, och offret kan inte längre röra sig eller utföra några handlingar alls, men inte heller ta skada. Ett förstenat offer dör efter 2T6 rundor, men försteningen upphävs vid ett lyckat slag mot PSY. Offret får slå ett slag på varje kvarvarande tur i livet. Besvärjelsen **SKINGRA** (effektgrad 1) kan också häva försteningen, men enbart om offret ännu är vid liv.

ÄVENTYRSFRÖ

Furstinnan Qildara har drabbats av en förbannelse som sakta förvandlar henne till sten. Hennes förtrogna vän, magikern Wyrrahn, har en plan och ber rollpersonerna att snarast bege sig ut i vildmarken för att finna och dräpa en basilisk. Sedan måste de återvända med bestens ögon,

vilka Wyrrahn ämnar använda för att skapa en magisk dryck som motverkar förbannelsens effekt. Men någon vill hindra rollpersonerna från att slutföra uppgiften – en grupp grotttroll gör allt i sin makt för att sabotera uppdraget, innan de till slut också anfaller. Om rollpersonerna lyckas fånga något av trollen kan de ÖVERTALA denne att avslöja vem som betalar deras sold: furstinnans yngre bror Qiamtor. Brodern har själv en basilisk fångad i en ödelagd flygel av deras gemensamma slott, och använder bestens krafter som en del i den förbannelse han kastat över sin syster.



BÄCKAHÄST

"Jodå, det går utmärkt att tämja bäckahästar. De är oerhört förtjusta i blommor och poesi, har jag hört. Och som riddjur är de oöverträffade avseende både styrka och snabbhet."

– EREMUND SKOTE, HÄSTHANDLARE

Bland älvar och forsar lurar den genomlömska bäckahästen. Den ter sig för våra ögon som en storvuxen skimmel, en häst med vitgrå päls. Men till skillnad från våra vanliga springare är bäckahästen ett hänsynslöst rovdjur som lever på att äta människor, alver, halvlingar och allt annat som kommer i dess väg. Monstret kan andas både på land och under vatten och gör sitt bo i en vattenfylld grotta eller håla, ett bo som snabbt blir fullt av benresterna efter tidigare offer. Dess tänder är vassa och spetsiga och en svag stank av rutten tång omger dess kropp.

SLUMPMÖTE

En skimmel står herrelös mitt i en strid fors. Storögt gnäggar den vädjande åt rollpersonerna, som om den bad om att bli räddad från drunkningsdöden. Det är förstås en bäckahäst som vill lura äventyrarna ut i vattnet för att göra en måltid av dem. I forsen skymtar ett av monstrets senaste offer.

ÄVENTYRSFRÖ

Flera timmerflottare har försvunnit och rollpersonerna ombeds av byäldsten i Timmerfors att hitta dem, uppdaga orsaken bakom försvinnandena och se till att de upphör. Två huvudsakliga misstänka utpekas – en vargfolksstam

ihärheten som har uppträtt aggressivt på sistone och antas vara smittade med demoniskt vansinne, samt en grupp älvor som har siktats flera gånger under de senaste månaderna och som enligt vissa observationer ska vara huggtandade. Men det är varken vargfolket eller älvarna som är de skyldiga, vilket rollpersonerna förhoppningsvis kan uppdaga utan nämnvärd blodspillan. I stället har en bäckahäst byggt bo i forsen, och har sakta men säkert lurat timmerflottarna till en kall och blöt död.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Hästspark!** Bäckahästen sparkar bakut mot en fiende. Offret slungas 2T8 meter bort, landar liggande och tar lika mycket i krosskada.
- 2 **Hungrigt bett!** Varelsen biter en motståndare med sina vassa rovdjurständer. Offret tar 2T10 i huggskada.
- 3 **Krossande hovar!** Bäckahästen stegrar sig och slår med hovarna mot två motståndare inom 4 meter från varandra. Offren tar 2T6 i krosskada och måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 4 **Hatfylld blick!** Bäckahästen spänner sin blick i en rollperson inom 10 meter och koncentrerar allt sitt hat på denna. Offret måste slå mot PSY med nackdel för att motstå skräck.
- 5 **Dränkning!** Besten drar ner en fiende i djupet och offret börjar direkt drunkna enligt sidan 53 i Regelboken. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa till.
- 6 **Vildsint ritt!** Bäckahästen lockar en motståndare att sitta upp på dess rygg. Att motstå kräver ett slag mot PSY med nackdel. Om det misslyckas rider besten i väg med offret i våldsam fart (upp till sin dubbla förflyttning, alltså 48 meter) vilket gör offret Utmattat (ett redan Utmattat offer måste välja ett annat tillstånd) och ger T6 i skada (rustning skyddar ej). Detta upprepas på bäckahästens varje tur, i stället för att slå för en ny monsterattack, tills offret når noll KP eller lyckas hoppa av. På sin tur kan offret slå mot PSY igen för att kasta sig av hästen, vilket ger 2T6 i krosskada (rustning skyddar inte).

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 24 **Skydd:** — **KP:** 34

Svekfull: Bäckahästen kan te sig som en helt vanlig häst och förmår hålla sina instinkter under kontroll när den jagar. Den lockar ner sina offer i vatten där den lurar dem att sitta upp. Om någon gör detta galopperar bäckahästen genast mot vattnets djupaste del för att där kasta av sig offret och anfalla det med alla medel som står till buds. För att genomskåda en bäckahäst som förställer sig krävs ett lyckat slag mot BESTIOLOGI.



GRIP

"Ack, gripen, min grip, hur skön du är. Så ouppnåelig, så stilig, så fulländad. Min tacksamhet är gränslös över att det var du som tog mitt öga, mina armar, och inte någon skabbig kalydon."

– AMFRIDA HJÄRTS, TACKSAMT GRIPOFFER

Att se gripar sväva på uppvindar mellan snöklädda bergstoppar, att se dem stört dyka från en klarblå himmel mot olycksaliga äventyrare och deras riddjur, det är i sanning en i lika delar underskön som skräckinjagande upplevelse. Men ståtligast av dem alla är ändå alvernas krigsgripar. De fångas som små och föds upp under lång tid av en och samma krigare, vilken blir den enda person som kan befalla gripen när den har blivit vuxen nog att användas som riddjur. Gripen och dess krigare vaktar sedan alvernas riken, patrullerande högt ovan våra huvuden, spanande efter monster och bestar. Mycket tyder på att till och med drakar undviker att passera genom lufttrum som patrulleras av griptrytare.

SLUMPMÖTE

Med ett högt skri dyker en grip mot rollpersonerna, i hopp om att skilja dem från deras rid- och packdjur. Den sveper just ovanför deras huvuden för att dra uppmärksamheten till sig, samtidigt som en andra grip landar tyst bakom dem och går till attack. Det blir signalen för den stört dykande kompanjonen att också landa och ge sig in i striden. Griparna hoppas på en enkel jakt och avbryter sitt försök om någon av dem tar mer än 10 poäng i skada. Om rollpersonerna flyr och lämnar en eller flera hästar efter sig låter griparna dem löpa.

Handlingskraft: 2 **Storlek: Stor**

Förflyttning: 30 **Skydd: —** **KP: 38**

Vingar: Gripens kraftfulla vingar låter den färdas obehindrat genom luften.

ÄVENTYRSFRÖ

Den noble riddaren Gripensköld har förlorat sin mest älskade vän, gripen Stormhjärta. Den har varit hans följeslagare sedan han var en ung väpnare men är nu försvunnen. Riddaren är helt säker på att den har blivit bortrövad och anlitar rollpersonerna för att hitta den. Misstankarna riktas mot Haarpus gycklargrupp som passerade riddarens slott bara några dagar innan Stormhjärta försvann. Men är gripen verkligen stulen eller har den bara tröttnat på att vara riddjur åt en alltmer rundlagd riddare? Har den funnit nya vänner bland Haarpus gycklare och vill den hellre stanna med dem än att åter fjättras i Gripenskölds stall? Oavsett vad Stormhjärta vill kommer Gripensköld endast belöna äventyrarna om de för gripen tillbaka till slottet.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Sylvass näbb!** Med sin knivskarpa näbb biter besten en rollperson. Attacken gör 2T8 i stickkada.
- 2 **Stegrande klohugg!** Gripen tornar upp sig framför en rollperson och gör T6 snabba klohugg ämnade att slita offret i stycken. Varje attack gör T8 i huggkada. Attackerna kan duckas eller pareras, men bara en i taget.
- 3 **Svepande klor!** Med klorna utfällda sveper gripen med sina framben i en vid båge och angriper alla rollpersoner inom 2 meter. Varje offer tar T8 i huggkada och slås omkull.
- 4 **Gripkast!** Bestens näbb fattar ett kraftigt tag om en rollperson och försöker kasta iväg offret med en knyck. Attacken gör i 2T6 stickkada och offret slungas lika långt och landar liggande.
- 5 **Virvelvind!** Gripen använder sina kraftiga vingar till att skapa en virvelvind som blåser i väg alla rollpersoner inom 6 meter. Offren landar liggande T6 meter bort och tar lika mycket i krosskada.
- 6 **Släpp från hög höjd!** Gripen griper tag i en rollperson med sina klor och lyfter mot himlen. Om offret inte lyckas ducka får gripen tag i offret och lyfter 2T6+6 meter upp i skyn. På sin nästa tur släpper gripen sitt offer (i stället för ny monsterattack), som tar fallskada.



HIPPOGRIFF

"Hippogriffoffer är centrala i många ritualer som syftar till att öppna portaler till ovärlden – de måste delas levande, precis där fågel möter häst, för att revan ska uppstå."

– ANONYM, PRESUMTIV SVARTKONSTNÄR

Med framkropp lik en enorm rovfågel och bakkropp lik en hästs kunde man föreställa sig att hippogriffen skulle framstå som rent löjeväckande, men inget kunde vara längre från sanningen. De utstrålar auktoritet och stolthet, och de är fruktansvärda motståndare både på marken och i luften – faktiskt är de med rätta fruktade på slagfält världen över. Vanligtvis lever de högt ovan molntäckta bergstoppar; de är vilda och fria, och väldigt svåra att tämja. Men legenderna talar om både drakriddare och alver som tagit strid mot demoner och annat otyg från gyllenfjädrade hippogriffers ryggar. De har inte alla

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: 24 Skydd: — KP: 36

Frihetstörstande: Vilda hippogriffer i fångenskap försöker alltid fly. Det går att tämja en hippogriff om den fångas som ung och präglas på personen som ska rida den under ett års tid. Tämjaren måste lyckas med ett slag mot **BESTIOLOGI**, **RIDA** och **ÖVERTALA**, där alla slag görs med nackdel. Tämjaren måste lyckas med alla tre slag i följd – ett nytt försök får göras först ett år senare.

Störtdykning: En hippogriff inleder helst en strid med att dyka mot sina motståndare samtidigt som den skriker så högt den kan med sitt gälla rovfågelsläte. Alla motståndare inom 20 meter från hippogriffen när den angriper i stridens första runda måste slå mot **PSY** för att motstå skräck.

Vingar: Hippogriffens vingar låter den färdas obehindrat genom luften.

guldfärgad fjäderdräkt; bara de äldsta arvslinjerna har just gyllene fjädrar och vit päls, medan yngre arvslinjer snarast är gråspräckliga.

SLUMPMÖTE

En skock hjortar rusar plötsligt i panik ut framför rollpersonerna; kaos uppstår när de blir ännu mer skräckslagna och förvirrade av det oväntade mötet. Sedan slår hippogriffen till. Den vill egentligen bara fälla en eller två hjortar att kalasa på, men den kommer att försvara sig och sitt byte om rollpersonerna anfaller.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Hästspark!** Hippogriffen sparkar bakut mot en motståndare. Attacken ger 2T6 i krosskada. Offret slungas lika många meter och landar liggande.
- 2 **Knivskarp näbb!** Med sin näbb hugger hippogriffen en motståndare. Attacken gör 2T8 i huggskada.
- 3 **Stegrande klorivning!** Hippogriffen stegar sig upp framför en fiende och gör två snabba klohugg. Varje attack gör T8 i huggskada. Attackerna kan duckas eller pareras, men bara en i taget.
- 4 **Vingslag!** Monstret slår med sina vingar och träffar alla motståndare inom 2 meter. Offren tar T6 i krosskada och slås till marken.
- 5 **Rovskri!** Besten reser sig på bakbenen och utstöter ett vildsint skri. Alla motståndare inom 20 meter måste slå mot **PSY** för att motstå skräck.
- 6 **Fall från hög höjd!** Hippogriffen griper tag i en rollperson med sina klor och tar ett språng upp i luften. Om offret inte duckar lyfts det T6+6 meter upp i skyn. På sin nästa tur släpper hippogriffen taget (i stället för ny monsterattack), och offret faller till marken och tar fallskada.



ÄVENTYRSFRÖ

Rollpersonerna finner den sargade kroppen efter en hippogriff i ett bergspass; den har varit död i flera dagar. Någonstans från ovan hör de ett ivrigt pipande uppblandat med svaga skrin, som av rädsla eller hunger. Det är den dödes unge, fast i ett svåråtkomligt rede. En grupp harpyor har upptäckt den nödställda. De har inte

vågat närma sig än men kommer att attackera alla som försöker klättra upp mot deras tilltänkta byte. Kanske kan rollpersonerna i stället hitta en väg genom bergets sprickor och hålrum, men med risk för att upptäckas av de vildsinta svartalfer som kallar berget sitt hem. Och om de väl lyckas rädda den unga hippogriffen, vad ska de egentligen göra med den?



HYDRA

"Det behöver inte vara eld, vad jag förstår. Du kan också hindra att hydrahuvuden växer ut genom att kasta salt mot brottytan, eller ännu enklare: med en bön till skogsguden Ferrus."

– OLIONIORA STORMHATT, IGELODLARE

Hydran lever i sumpmarker och träsk där den jagar småvilt för att överleva, men om tillfälle erbjuds festar den gärna på större offer, helst i formen av as. Det tvistas om huruvida hydran är släkt med drakarna, men för alla som ställs öga mot öga med denna månghövdade best spelar släktskapsförhållanden mindre roll. Det är just hydrans huvuden som är dess främsta kännetecken och dess största styrka. Otaliga är de kämpar som har dukat under i någon hydras giftgaddade gap, och eftersom avhuggna huvuden ersätts med två nya blir antalet giftdrypande käftar inom kort övermägtigt även den karskaste krigare. Endast genom list, mod och en gnutta eld kan hydran besegras!

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna färdas i en båt genom ett träsk när de ser krusningar på vattenytan. Plötsligt dyker ett reptilhuvud upp en bit från båten. Varelsen betraktar äventyrarna en liten stund innan ett till huvud dyker upp, och sedan ett tredje. Om hydran lämnas i fred sjunker den snart under ytan och försvinner utan att anfalla. Om rollpersonerna attackerar försvarar den sig tills den har förlorat två huvuden, då den bestämmer sig för att leta rätt på enklare byten.

ÄVENTYRSFRÖ

Befolkningen i en halvlingby har sedan länge odlat och skördat mystifika rökörter i utkanten av ett träsk. Sedan ett par månader tillbaka har odlarna börjat försvinna, spårlöst, och byborna har en tydlig idé om varför – den gamla trollpackan Jorma som lever ute i träsket vill ha örterna för sig själv och har uttalat en förbannelse över halvlingarna. Om rollpersonerna söker upp skogstrollet finner de hennes koja omringad av ulvar som vill befria den valp som Jorma har förälskat sig i; den situationen måste lösas innan rollpersonerna kan tala med det uppenbart dementa trollet och avskriva henne som skyldig. Mer grundliga undersökningar av det område där odlare sägs ha försvunnit avtäckar spåren efter ett monster – närmare bestämt en hydra, vilken måste lockas fram och dräpas för att sätta stopp för försvinnandena.

Handlingskraft: 1/huvud **Storlek:** Stor

Förflyttning: 8 **Skydd:** 3 **KP:** 10/huvud

Månghövdad: En typisk hydra har T3+1 huvuden. Varje huvud har 10 KP. För att dräpa monstret måste alla dessa huggas av eller krossas. För varje besegrat huvud växer dock två nya ut från halsstumpen i början av nästa runda, om inte såret bränns med eld innan dess, till exempel med en fackla (räknas som attack med klubba) eller en besvärjelse. Ett slag mot **BESTIOLOGI** ger spelarna kännedom om detta.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Blixtsnabbt bett!** Hydran sticket blixtsnabbt fram sitt huvud och biter en motståndare. Attacken ger 2T6 i huggskada och utsätter offret för ett dödligt gift med giftstyrka 12.
- 2 **Giftig spottloska!** Ett av hydrans huvuden samlar giftig saliv djupt i halsen och spottar sedan en vidrig loska mot en motståndare inom 10 meter. Offret tar T8 i skada, och om skadan passerar eventuell rustning utsätts offret även för ett dödligt gift med giftstyrka 12.
- 3 **Klor som river och sliter!** Monstret anfaller en motståndare inom 2 meter med vassa klor. Offret tar 2T6 i huggskada.
- 4 **Svansattack!** Hydran sveper sin tjocka svans över sina offer. Alla fiender inom 4 meter tar 2T6 i krosskada och slås omkull.
- 5 **Krossa alla!** Monstret häver sig plötsligt upp på sina tjocka ben och vältrar sig sedan över alla motståndare inom 4 meter. Offren tar 2T6 i krosskada och slås omkull.
- 6 **Giftig andedräkt!** Hydran tornar upp sig framför sina motståndare och andas sedan ett stinkande giftmoln över dem från ett av sina huvuden. Molnet formar en kon som är 6 meter lång och vars bredd vid varje given punkt är lika med avståndet från hydrans gap. Alla offer inom konen utsätts för ett dödligt gift med giftstyrka 12.



JÄTEAMÖBA

"Jodå, amöbor går utmärkt att äta, bara 'köttets' frätande egenskaper först neutraliseras. Sedan kan de stoppas med kött, rotsaker eller frukt och du har en utsökt, lite syrlig aladåb."

– JANS LUGUBER, MÄSTERKOCK

Här måste jag kosta på mig ett värdeomdöme: jätteamöban är bland de vidrigaste varelser som äventyrare kan möta under sina eskapader. Den skapades eller frammanades av demonkultister under den äldsta tiden; syftet är oklart men jag kan ta gift på att det skedde av misstag. Monstret i fråga är en enorm slemklump vars liv kretsar kring att finna organiskt material att förtära. Amöban utnyttjar sin form för att gömma sig i gropar och hålor eller krypa genom smala sprickor för att överraska sina offer och dra in dem i sin kropp. Där fräts de sakta men säkert ihjäl för att slutligen upplösas. Du ska ha otur om du stöter på varelsen annat än i sumpmarker eller djupa grottor, men observationer har även gjorts på andra platser: i ruin-komplex, mörka skogstjärnar och till och med i städers avloppstunnlar.

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna ser något ytterst märkligt på vägen framför sig: ur en hålighet i landsvägen, fylld med grumligt vatten, sticker bakdelen av en häst upp. Den rör sig inte och flugor surrar kring benen. Hästen och dess ryttare har blivit måltider åt en jätteamöba som kommit på villovägar och hittat en djup grop där den nu lever gott på oförsiktiga resenärer och deras riddjur.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 8 **Skydd:** — **KP:** 64

Frätande: Monstrets hela kropp är svagt frätande. Alla som rör vid jätteamöban eller träffas av dess attacker och tar skada utsätts för ett förlamande gift med giftstyrka 9.

Resistent: Jätteamöban tar halv skada av icke-magiska vapen och attacker.

Immun: Amöbor är helt immuna mot stickskada, även magisk sådan.

Sårbar för eld: Jätteamöban tar dubbel skada av eld.

ÄVENTYRSFRÖ

I slottet Rosenkrans darrar furstinnan och hennes make i skräck. Deras tjänare försvinner spårlöst en efter en, och i eskalerande takt. Snart vill ingen ta tjänst i det "hemsökt slottet" och paret Rosenkrans fruktar att de själva snart kommer att gå upp i rök. Rollpersonerna får i uppdrag att genomsöka byggnaden och utröna orsaken till dessa försvinnanden, och att stoppa dem om så är möjligt. Svaret på gåtan är att inte mindre än två jätteamöbor har tagit sig in i slottets mörka källare, från vilken de jagar sina offer om nätterna. Men slottet är också hemsökt, av monstrens offer – spöken efter hovfolk och tjänare som framstår som hotfulla men som egentligen bara vill visa rollpersonerna vägen till dråparnas tillhåll.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Tentakelattack!** Monstret formar tentakler som slår mot alla fiender inom 2 meter. Offren tar T10 i krosskada och riskerar att utsättas för jätteamöbans frätande gift (se ovan).
- 2 **De dödas ansikten!** Förvridna ansikten syns på ytan av den formlösa kroppsmassan. De flyter förbi, löses upp eller övergår i något annat, i en hånfull imitation av intelligent liv. Alla fiender inom 10 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 3 **Stöld!** Den slemma varelsen slungar ut en lång tentakel mot en fiende inom 6 meter, och sliter ett vapen ur handen på offret. Vapnet absorberas in i jätteamöbans kropp och kan bara återfås genom att döda besten.
- 4 **Slemboll!** Ur sitt inre slemfyllda väsen spottar jätteamöban en vidrig slemboll på en motståndare inom 10 meter. Offret tar T8 i krosskada och riskerar att utsättas för monstrets frätande gift.
- 5 **Giftmoln!** Jätteamöban kraftsamlar och utstöter ett stinkande giftmoln som drabbar alla inom 10 meter. Offren blir Omtöcknade och utsätts för ett förlamande gift med giftstyrka 12.
- 6 **Absorbering!** Monstret skickar ut tentakler mot en motståndare, omsluter dess kropp och drar den in i sitt slemmiga inre. Väl inne i jätteamöban utsätts den drabbade direkt för amöbans frätande gift (se ovan) och tar T6 i skada (rustning skyddar ej). Offret tar ytterligare T6 i skada på varje tur men kan fortsätta anfalla amöban inifrån. Offret tar sig ut när amöban är död.



JÄTTEBLÄCKFISK

”Jo du, jag blev själv vittne till hur ett gäng vrakplundrare försökte undfly en vredgad jättebläckfisk. Men den jagade efter, på land. Snabb var den också!”

– ROSAMUNDA AV HYLTE, VINPIMPLARE

Jättebläckfisken återfinns som regel i stora vattendrag som hav och större sjöar, och personligen förhåller jag mig skeptisk till rapporter om att de också kan påträffas i älvar och träsk. Det faktum att de lever både i salt- och sötvatten beror sannolikt på att de är framavlade (eller magiskt alstrade), möjligen i syfte att agera väktare i vallgravar eller i vattnen kring öar och halvöar. Säkert är att jättebläckfiskens många förmågor gör den till en utmärkt vaktpost. Den har stora ögon och väldigt god syn, och kan känna närvaron av andra varelser genom vibrationer som fortplantar sig i vattnet, även om de färdas på land nära vattenbrynet. Vidare kan den klämma sig genom smala sprickor och på så sätt komma åt undflyende byten, eller själv undkomma jagande fiender. Slutligen bör deras märkvärdiga övervintringsförmåga nämnas: i extrem kyla kan de låta sig frysa till is och sedan tina upp igen när värmen återvänder.

SLUMPMÖTE

En ensam roddbåt flyter på vattnet när rollpersonerna färdas förbi. Om de ägnar båten några närmare ögonkast ser de bubblor på ytan omkring den, bubblor som sakta avtar. Någon har ramlat i vattnet och behöver hjälp! Men

Handlingskraft: 4 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 16 **Skydd:** 3 **KP:** 32

Tre hjärtan: En jättebläckfisk har tre hjärtan, vilket gör att den är väldigt svår att döda. Dragslag har ingen effekt mot detta monster.

Elastisk: Monstret kan tänja på sin kropp och passera passager så smala som 10 centimeter.

Resistent: Tar halv skada av krossande attacker.

det är inte så enkelt som det kan verka, för fiskaren som ramlat i vattnet har överfallits av en jättebläckfisk som vägrar släppa greppet om sitt byte.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Avväpning!** Bläckfisken slungar ut en lång tentakel mot en fiende inom 6 meter, och sliter ett vapen ur handen på offret.
- 2 **Krossande omfamning!** Besten låter en tentakel omfamna en fiende inom 6 meter och försöker krama livet ur offret. Attacken ger T10 i krosskada och ytterligare T10 varje gång det är offrets tur. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa till.
- 3 **Tentakelslag!** Jättebläckfisken drämmer en tentakel hårt mot en motståndare inom 6 meter som tar 2T6 i skada och slås omkull.
- 4 **Dränkt som en råtta!** Varelsen slingrar en tentakel runt benet på en fiende inom 6 meter och drar ner offret i djupet. Offret börjar direkt drunkna enligt sidan 53 i Regelboken och kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser. Att försöka bryta sig loss kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa till.
- 5 **Slukattack!** Jättebläckfisken tar med en tentakel tag i en fiende upp till 6 meter bort och slukar offret helt. Attacken ger 2T6 i huggskada. Offret kan fortsätta anfalla besten inifrån och den saknar dessutom skydd där. Varje runda i bläckfiskens inre tar dock offret T6 i skada på sin tur (rustning ger inget skydd). Offret tar sig ut när besten är död.
- 6 **Svart dimma!** Jättebläckfisken utsöndrar svart bläck som förmörkar vattnet omkring den. Alla äventyrare inom 10 meter agerar som i totalt mörker under T6 rundor.

ÄVENTYRSFRÖ

En jättebläckfisk terroriserar en liten fiskeby som ber rollpersonerna om hjälp. Vad uppdragsgivarna inte berättar är att befolkningen egentligen letar efter en skatt som sjunkit i djupet nära byn och att jättebläckfiskens är bunden att försvara vraket, tillsammans med en grupp odöda

krigare som vaktar själva skatten. Skulle rollpersonerna besegra bläckfiskens och väktarna välkomnas de tillbaka till stranden av en grupp bybor med vapen i hand – uppdragsgivarna har förvandlats till antagonister som hoppas att de av striden försvagade rollpersonerna ska ge sig utan protester eller blodspillan ...



JÄTTESPINDEL

”Typiskt människor att förminska en så fantastisk livsform genom att kalla den ’jättespindel’.

Då föredrar jag den urgamla alviska beteckningen Ailel Arnath: ungefär ’Skogsmörkrets gudaväsen’.

– ELENDEI, VANDRARE

Vildmarken känner få rovdjur som kan mäta sig med jättespindlarna – snabba som hökar, starka som oxar, sluga som rävar. Lägg därtill förmågan att spinna fångsnät, och du har den nära nog perfekta jägaren. Tack vare sin snabbhet kan de hjälpas åt att skära av bytets flyktväg genom spinnandet av tunnare nät; på så sätt styrs den tilltänkta måltiden mot ett av flera mer kraftfulla nät som har skapats i förväg. De kan också fälla byten genom att helt enkelt hoppa ner på dem från gömslen i trädkronorna eller avsatser högt upp på branta bergssidor. Har de någon svaghet så är det ögonens känslighet för starkt ljus. Den som har olyckan att jagas av en jättespindel kan undkomma genom att blanda monstret – men det räcker inte med en fackla, ljuset måste vara lika starkt som direkt solljus.

Handlingskraft: 2 Storlek: Normal

Förflyttning: 24 Skydd: — KP: 36

Spindelnät: Jättespindelns mest fruktade vapen är dess starka nät. Den kan spinna nättrådar som är lika tjocka som en tumme och som kräver huggvapen, eld eller magi för att förstöra. Tråden har brytvärde 8, och måste alltså åsamkas 9 eller mer i skada i en attack för att gå sönder. För att hugga upp ett hål stort nog för en människa att ta sig igenom måste 2T4 trådar kapas.

SLUMPMÖTE

Jägaren Deloriel har fastnat i en jättespindelns nät. Hon har försmäktat i nätet i flera dagar när hon hör rollpersonerna närma sig. Hon är svag men samlar desperat sina sista krafter för att ropa på hjälp. Kommer rollpersonerna att höra hennes rop? Kommer jättespindelns tillbaka till sitt skafferi för att få tyst på kvällsvarden?

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Mandibler!** Jättespindelns sågtandade mandibler viner som kroksablar mot en fiende. Attacken gör 2T8 i huggskada.
- 2 **Rivattack!** Den utsultna jättespindelns kastar sig över sina offer som utsätts för en frenetisk attack med mängder av håriga, hullingförsedda ben. Alla fiender inom 2 meter tar T8 i stickskada.
- 3 **Hypnotiserande ögon!** Spindelbesten stirrar på sina offer med sina fruktansvärt många ögon. Alla inom 10 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 4 **Gifftagg!** Den åttabenade fasan höjer sitt bakparti och attackerar ett offer med en gifttagg som skjuter ut ur den fränstötande kroppsmassan. Attacken gör T10 i stickskada, och om offret tar 1 poäng skada eller mer drabbas det även av ett förlamande gift med giftstyrka 16. Attacken går att parera.
- 5 **Nättrådar!** Spindelns alltför många glänsande ögon fokuserar på det offer som har högst STY. I nästa ögonblick spottar jättespindelns klabbiga spindeltrådar över offret, som blir oförmöget att förflytta sig eller utföra handlingar som kräver rörelse. Ett lyckat slag mot STY med nackdel (handling) krävs för att komma loss. Andra kan hjälpa till.
- 6 **Ramning!** Med ett kraftfullt språng kastar jättespindelns sin massiva kroppshydda mot en fiende. Attacken ger 2T6 i krossskada och slår omkull offret.



ÄVENTYRSFRÖ

Krikelbik är en uråldrig jättespindel som genom att endast jaga djur och andra bestar har undvikit att själv bli jagad av intelligenta släkten. Men plötsligt har hennes fridfulla liv vänts upp och ner: en grupp skogshuggare har funnit ädelträ nära hennes boning och bestämt sig för att monstret måste dö. Med eld och yxa har människorna fördrivit Krikelbik och hennes skara spindelfolkstjänare från området; nu är de på flykt genom skogen, förföljda av mordlystna skogshuggare. Sådan är situationen när den redan sårade

Krikelbik och hennes familj stöter på rollpersonerna. Spindeln närmar sig försiktigt de tilltänkta räddarnas läger och inleder en telepatisk konversation i form av bilder – hon beskriver hotet, flykten, försöker illustrera en vädjan om hjälp och ett löfte om riklig belöning i form av skatter som hon har ansamlat genom århundradena. Om rollpersonerna väljer att hjälpa räcker det inte med att hantera förföljarna; de måste också på ett eller annat sätt avskräcka skogshuggarhövdingen från att söka efter ädelträ i Krikelbiks del av skogen.

KALYDON

"Min kära make önskade sig en kappa av kalydonpäls som bröllopsgåva. Det fick han, men å om han bara visste hur många av våra undersåtar som fick betala för den med sitt liv."

– VIOLETT ISENGRIP, FURSTINNA

Med päls vit som snö och en själ svart som natten är kalydonen en av vår världs mest fruktade bestar. Den är stor som en tjur och har enorma betar, vassa som spjut. Som om inte det räckte kan den spruta eld ur sitt tryne – något som har gett upphov till teorin att de stammar från magiska experiment som flytt fångenskap och sedan etablerat sig i skog och mark. Kalydonen är oberäknelig och väldigt våldsam och drar sig inte för att anfalla varelser som är mycket större än den själv, eller att rusa mot stora grupper av motståndare för att skapa kaos och förvirring. Denna tanklösa vildhet gör att de kan luras i fällor av skickliga pälsjägare, vilka sedan säljer dem vidare till högstbjudande för att tämjäs och tränas till rasande krigsbestar.

SLUMPMÖTE

Ljudet av en desperat strid når rollpersonernas öron. Om de undersöker larmet närmare finner de en sänka i närheten, där en kalydon har trängts in i ett hörn av en liten trupp krigare. Det är uppenbart att krigarna har för avsikt att fånga besten med nät och rep, men de verkar ha missbedömt svinmonstrets styrka – endast ett fåtal av dem står på benen. De behöver med andra ord desperat hjälp för att klara sitt uppdrag. Om inte rollpersonerna väljer att hjälpa besten i stället ...

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 14 **Skydd:** — **KP:** 52

Resistens: En kalydon tar endast halv skada av eldattacker.

ÄVENTYRSFRÖ

En strid mellan två krigsherrar har resulterat i total förintelse av båda sidors styrkor, förutom tre ilska kalydoner som nu lever i ruinerna av den borg där striden stod. Från borgen anfaller de alla som rör sig i området, vilket lamslår både jordbruk och handel. Någon måste hitta platsen där kalydonerna gömmer sig och ta itu med problemet. Eftersom endast en kalydon siktats vid varje attack kommer det troligen som en överraskning för rollpersonerna att det är tre monster att ta itu med inne i borgen, och inte bara ett.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Rusning!** Monstret rusar fram till en motståndare och sätter in en kraftfull tackling. Offret kastar 2T6 meter bakåt, tar lika mycket i krosskada och faller omkull.
- 2 **Spetsande betar!** Kalydonen stöter med sina betar mot en fiende som tar T12 i stickskada.
- 3 **Krossande hovar!** Monstret stegrar sig och sparar med klövarna mot en fiende. Offret tar 2T8 i krosskada och slås omkull.
- 4 **Flygtur!** Kalydonen använder sina betar för att fånga in en fiende och slungar offret 2T4 meter från sig. Offret tar lika mycket krosskada vid landningen (rustning skyddar ej) och blir Omtöcknat.
- 5 **Hatfyllt grymtande!** Monstret ger ifrån sig ett grymtande fyllt av hat och illvilja. Alla inom 10 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 6 **Eldsprut!** Kalydonen drar in luft och sprutar en eldkvast mot sina fiender. Elden skapar en kon som är 6 meter lång och vars bredd vid varje given punkt är lika med avståndet från bestens tryne. Alla som träffas av elden tar 2T10 i skada. Rustning ger inget skydd.



KIMERA

"Magikern som skapade kimeror var en idiot. För det första, en get!? För det andra, varför inte börja om helt från början, med en drake, en jätte och en välvuxen sjöorm!"

– LUDIFOR MJEDE, MAGIKERLÄRLING

Kimeran är med all sannolikhet skapad genom magisk sammanfogning av åtminstone tre vanligt förekommande djur: den består av ett lejons framkropp, en getabocks huvud och bakkropp samt en giftorm som svans. Min reskamrat Virdal försäkrar att han har sett formelrullar innehållande experimentella ritualer som om de verkligen fungerade skulle kunna tota ihop ett sådant kreatur – som svar på någon ärkemagikers mardröm, eller morbida önskedröm. Alldeles oavsett är kimeran ett vildsint rovdjur som lätt kan slita även stora byten i stycken. Då det är tre varelser som ska ha sitt är monstret i stort sett omätligt, ständigt på jakt efter föda. Den kan göra stor skada på boskapshjordar, och inte sällan stryker även en eller annan herde med.

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna råkar på kropparna efter två storväxta minotaurer som fallit i strid. De har uppenbarligen drabbats av fruktansvärda bett-, riv- och krosskador, och om någon slår mot LÄKEKONST avslöjas det att minotaurerna även har blivit förgiftade. Det är förstås en kimera som har dödat de två; när rollpersonerna kom klampande lämnade den sina byten för att lägga sig på lur i ett buskage. När ett lämpligt läge uppstår går den till anfall!

Handlingskraft: 3 **Storlek: Stor**

Förflyttning: 14 **Skydd: —** **KP: 42**

Tre par ögon: En kimera har tre par ögon och är mycket svår att överraska. Alla försök att använda SMYGA mot monstret sker med nackdel.

ÄVENTYRSFRÖ

En getbonde i trakten behöver hjälp. Ett monster tar hennes getter en efter en och lämnar bara blodiga pälstussar kvar. Rollpersonerna måste spåra förövaren till dess håla. Väl där visar det sig vara två kimeror som tar boskapen för att mata sina försvarslösa ungar. Hur ska rollpersonerna hantera den uppkomna situationen? Om de slår ihjäl de vuxna och sedan lägger vantarna på deras ungar kan de säkert göra sig en rejäl hacka genom att sälja dem till någon magiker, krigsherre eller adelsperson.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Kloattack!** Monstret kastar sig fram till en motståndare, knuffar omkull det och river med vassa klor. Attacken gör 2T8 i huggskada.
- 2 **Lejongap!** Lejonhuvudet öppnar sitt stora gap och biter en motståndare med sina stora, vassa huggtänder. Attacken gör 2T10 i huggskada.
- 3 **Getskalle!** Kimeran hoppar fram till en fiende och skallar offret med sitt gethuvud. Attacken ger 2T6 i krosskada och offret blir Omtöcknat.
- 4 **Ormbett!** Ormsvansen gör ett utfall mot en motståndare inom 4 meter och delar ut ett gift-drypande bett. Attacker ger T8 i stickkada och om offret tar skada utsätts det för ett dödande gift med giftstyrka 15.
- 5 **Alla på en!** Kimeran kastar sig över en fiende och riktar in alla sina attacker mot det olyckliga offret. Attacken ger 2T10 i huggskada, 2T6 i krosskada och T8 i stickkada. Eventuell rustning skyddar mot var och en av skadorna. Om stickskadan går igenom rustning utsätts offret för ett dödande gift med giftstyrka 15.
- 6 **Kakafoni!** Kimeran ryter, bräker och väser i en öronbedövande kakafoni. Alla inom 10 meter som måste slå mot PSY för att motstå skräck.



18

MANTIKORA

"Inte bara trollkarlar kan dra nytta av mantikorans stoft. Svanstaggarna kan göras till pansarbrytande lodspetsar, klorna till lättgömda dolkar, vingarna till lätta men tåliga rustningsdetaljer."

– BANIOR HAMRE, VAPENSMED

De observationer jag gjort och samtal jag haft tycks bekräfta vad som står i den skriftrulle jag fann i Fanghalds magiska bibliotek (författare okänd): mantikorer är ytterst sällsynta, och trots att de har en väl tilltagen medellivslängd (någonstans mellan tvåhundra och fyrahundra år) minskar deras antal för varje decennium. Detta är förstås till liten tröst för de som ändå hamnar i en mantikoras klor – bestens bottenlösa hunger driver den till att dräpa och förtära allt den får ögonen på. Och de låter sig inte skrämmas eller luras på flykten; har en mantikora flyttat in i ditt närområde är det du som måste fly, alternativt anlita någon som är kaxig nog att försöka dräpa den. I det senare fallet ska du vara noga med att formulera kontraktet så att bestens kropp tillfaller dig. Magiker kan nämligen använda dess delar för att skapa drycker, förtrollade vapen och ingredienser för besvärjelser – hittar du rätt köpare kan du till och med gå plus på kuppen!

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: 16 Skydd: — KP: 44

Vingar: Mantikorans kraftfulla vingar låter den färdas obehindrat genom luften.

SLUMPMÖTE

Alla rollpersoner får slå mot UPPTÄCKA FARA. De som lyckas lägger märke till en svärm skäktor som är på väg rakt mot sällskapet, och hinner varna de övriga. Alla får då slå mot UNDVICA för att slippa träffas (om ingen lyckas UPPTÄCKA FARA träffas alla automatiskt). Mantikoran gör ytterligare ett försök att attackera rollpersonerna med skäktor (se monsterattack #6) innan den stiger högre på himlen och börjar se sig om efter mindre välrustade byten.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Svansattack!** En fruktansvärd avståndsattack med svansens skäktor drabbar en rollperson inom 20 meter. Attacken gör T12 i stickkada och offret utsätts även för ett förlamande gift med giftstyrka 12. Attacken kan pareras med sköld.
- 2 **Sylvasst bett!** Mantikoran biter en rollperson med sina många vassa huggtänder. Attacken gör 3T8 i huggskada.
- 3 **Rivattack!** Besten stormar fram till en fiende, knuffar omkull offret och river det med sina sylvassa klor. Attacken gör 2T8 i huggskada, plus T6 för att offret är liggande.
- 4 **Svepande attack!** Mantikoran låter svansen snärta över två offer. Båda tar 2T6 i huggskada och slås omkull.
- 5 **Krossande tackling!** Med all sin kraft kastar sig besten över rollpersonen med högst STY inom 10 meter. Offret tar 3T6 i krosskada och slås omkull.
- 6 **Regn av skäktor!** Mantikoran skjuter i väg ett regn av livsfarliga skäktor från svansen. Alla äventyrare inom 10 meter tar T10 i stickkada och utsätts för ett förlamande gift med giftstyrka 12.

ÄVENTYRSFRÖ

Den lärde Iblit Tilbi har en teori. Enligt honom är mantikoran en missförstådd varelse och som stöd för detta anför han ett antal berättelser skrivna av den galne poeten Alasred vilka beskriver hur olika folk lever i blomstrande harmoni med monstret i fråga. Iblit är beredd att betala väl för skydd mot banditer och andra monster när han inleder sin expedition på jakt efter ovedersägliga bevis. Färden går till en bergstrakt där det sägs leva två mantikoror; väl

framme beordras rollpersonerna att bära fram lockbetet i form av väldiga mängder rökt och torkat kött. Det dröjer inte länge innan först en, sedan en andra, och till slut en tredje mantikora ses cirkulera på himlen. Så snart de närmar sig berget av kött börjar Iblit recitera poesi med melodisk stämma, och för ett ögonblick verkar hans galna teori faktiskt stämma – bestarna landar och hugger in i köttet utan att bråka med varandra. Men så tar expeditionsledaren några steg framåt och bestarna får korn på hans lukt: den ljuvliga doften av färskt, kroppsvarmt kött. Om Iblit överlever attacken är han förtvivlad, men bara en dag eller två, tills han slås av nästa briljanta idé: kimeran är uppenbart missförstådd och kan garanterat tämjas!



MEDUSA

"Att vingarna skulle vara del av en förbannelse är obegripligt. Vingar är ju bra ju! Det förefaller som om hela teoribygget om medusas ursprung faller samman i ljuset av den detaljen."

– PELLA ÖDSLING, TÄNKARE

Här blir det svårt att hålla sig till faktiskt vetande, men min samlade bedömning av sådant jag läst och hört är att den första medusan uppstod när en av den äldsta tidens mäktigaste maginnor utmanade övermakernas tyranni. Hon misslyckades och fick utstå en fruktansvärd hämnd, från demoner eller drakar eller både och – hon förbannades med en blick som förstenar, med ett hårsvall av hånfullt viskande giftormar, med oanvändbara händer av brons, och slutligen med ett par väldiga fladdermusvingar. Vad gäller övriga medusor tycks den rådande teorin vara att de skapades av

den första, för att hon ville ha andra att dela förbannelsen med. Sanningen lär vi aldrig få veta, för vem skulle ens försöka närma sig ärkemedusan för en konversation ...?

SLUMPMÖTE

Plötsligt tystnar naturen runt äventyrarna – fåglar slutar kvittra, löven slutar rassla, vinden dör ut. Framför dem på vägen står en utsökt vacker, oerhört naturtrogen staty av ett rådjur, som fångats mitt i ett steg. Medusan som har förstenat rådjuret, som hämnd för dess skönhet och grace, har hört rollpersonerna på håll och gömmer sig i trädskronorna bredvid stigen. Om rollpersonerna närmar sig rådjuret ger hon sig till känna, för att utkräva hämnd även på dem.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Ormbett!** Medusans ormar gör utfall mot alla motståndare inom 2 meter. Offren tar T8 i stickskada och utsätts för ett dödligt gift med giftstyrka I2 om skadan tränger genom eventuell rustning.
- 2 **Ormtungor!** Medusans ormar slingar och vrider på sig och viskar hånfulla förolämpningar från svunna tider. Alla fiender inom 4 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 3 **Nävar av brons!** Monstret slår upprepat med sina nävar mot en fiende, som tar 2T8 i krosskada.
- 4 **Flygtur!** Medusan kastar sig över den motståndare hon anser vara det största hotet. Offret lyfts T6+3 meter upp i luften innan medusan släpper taget i hopp om att krossa den olycklige mot marken.
- 5 **Stormvarning!** Varelsen frammanar en kraftig vindpust, som slungar alla fiender inom en 10 meter lång och bred kon 2T4 meter bakåt. De tar lika mycket i krosskada och landar liggande.
- 6 **Förstenande blick!** Med en hypnotiskt vacker röst övertalar medusan en motståndare inom 10 meter att skåda in i hennes ögon. Offret måste omedelbart slå mot PSY med nackdel för att undvika att möta hennes förstenande blick.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förflyttning: I2 **Skydd:** — **KP:** 36

Förstenande blick: Den person inom 30 meter som beskådar en medusas fruktansvärda form måste slå mot PSY varje tur (ej handling) för att inte se medusan i ögonen. Misslyckande innebär att offret förvandlas till sten, och då inte längre röra sig eller utföra några handlingar alls, men inte heller ta skada. Ett förstenat offer dör efter 2T6 rundor, men försteningen upphävs vid ett lyckat slag mot PSY med nackdel. Offret får slå ett slag på varje kvarvarande tur i livet. Besvärjelsen SKINGRA (effektgrad I) kan också häva försteningen, men enbart om offret ännu är vid liv. Att slåss mot medusan och samtidigt försöka hålla undan blicken gör det omöjligt att parera eller ducka för medusans angrepp. För att vara helt säker på att inte möta medusans blick kan angriparen binda för sina ögon, men agerar då som i totalt mörker.

Resistent: Varelsen tar endast halv skada av icke-magiska attacker.

Vingar: Medusans gyllene vingar låter den färdas obehindrat genom luften.



ÄVENTYRSFRÖ

En makalöst skicklig stensculptör har flyttat in till trakten. Hennes skrämmande realistiska statyer säljs för hundratals guldmynt och alla är förbluffade över konstverkens detaljrikedom och perfekta ofullkomligheter. Sanningen är att hon med hjälp av uråldrig magi har lyckats snärja en medusa; hon håller den instängd i verkstadsbyggnadens källare och låter den förstena

fascinerande personer som hennes två hejdukar kidnappar, merparten hämtade från fattigkvarteren i en intelligande stad. Rollpersonerna får i uppdrag av en snart utblottad konkurrent att undersöka sanningen bakom nykomlingens makalösa skapelser. När de väl uppdragar sanningen måste de välja mellan att dräpa medusan eller släppa henne fri. Och vad ska de göra med skulptören och hennes kunskaper om magi?

PEGAS

”Visste du att pegaser inte äter, varken växter eller djur. Den ser sig mätta, på skönhet, på sådant som är utsökt vackert. Egentligen underligt att de inte flockas kring mig ...”

– METTEO AV HAGEN, TRUBADUR

Så kommer vi då till pegasen. Den hör egentligen inte hemma bland bestar och monster, men har åtminstone en sak gemensam med övriga varelser i detta kapitel – den är föremål för otaliga legender som i olika versioner förekommer inom alla släkten. Det finns inte mycket ont att säga om dessa nobla flygare; de beskrivs med rätta som fridfulla och skygga, och de gör aldrig en inhemsk fluga förnär. Nej, för att uppfatta pegaserna som annat än förtjusande måste du stamma från ovärlden, för är det någonting som kan få dem att se rött är det demoner och deras följare. I vanliga fall flyr pegaser hellre än fåktar, i synnerhet från odöda som de är oresonligt rädda för, men får de korn på ovärlens förkämpar är de beredda att strida till döds. Jo, som avslutning bör sägas att det är lönlöst att försöka tämja en pegas som om den vore en häst eller annat riddjur. Du kan i stället försöka bli dess vän; om det lyckas kan du räkna med dess hjälp, men helt och hållet på pegasens villkor, nästan som om den vore en bondkatt.

SLUMPMÖTE

Framför rollpersonerna uppenbarar sig en ståtlig varelse – en häst, vit som snö med glittrande man, men med ett märkligt bylte på ryggen. Den trampar i marken och tittar bedjande på äventyrarna. Det är en pegas som rymt från grymma monsterjägare och som nu söker hjälp att frigöra sig från nätet som binder dess vingar. Om rollpersonerna befriar pegasen tar den genast till vingarna, men kommer aldrig att glömma deras goda gärning och kan komma tillbaka och rädda dem från säker död någon gång i framtiden.

ÄVENTYRSFRÖ

Rollpersonerna hör plågade skrin och gnägganden på avstånd. Om de undersöker saken närmare kommer de till en glänta arrangerad som en offerplats, med ett stenbord i mitten och bautastenar resta omkring, alla täckta av mystiska symboler. Ljuden kommer från en svårt skadad pegas, som ligger och slår med ena vingen nära stenbordet. Baserat på symbolerna, pegasens sår och spår i marken kan rollpersonerna förstå att de har funnit en kultplats där demonkultister nyligen har frammanat en större demon; pegasen måste ha försökt stoppa galenskapen

men misslyckats. Förmodligen finns både kultisterna och demonen kvar i eller nära den större bykärna rollpersonerna just har lämnat, men var? Om de lyckas hela pegasens skador kan de säkert få dennes hjälp att både identifiera och bekämpa ondskan!

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: 30 Skydd: — KP: 32

Fredlig: En pegas är en väldigt fredlig varelse. Den väljer alltid att fly framför att strida, och väljer bara att slåss om den inte kan undvika det.

Vingar: Pegasens vingar låter den färdas obehindrat genom luften.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Hästspark!** Pegasen sparkar bakut mot en motståndare. Attacken slungar offret 2T6 meter och ger lika mycket i krosskada. Offret landar liggande.
- 2 **Nafs!** Varelsen nafsar efter en fiende, som tar T8 i krosskada och blir Arg. Ett offer som redan är Arg måste välja ett annat tillstånd.
- 3 **Krossande hovar!** Pegasen stegrar sig och slår med hovarna mot två motståndare inom 2 meter från varandra. Offren tar 2T6 i krosskada var.
- 4 **Virvelvind!** Pegasen använder sina kraftiga vingar till att skapa en virvelvind som blåser i väg alla rollpersoner inom 6 meter. Offren landar liggande T6 meter bort och tar lika mycket i krosskada.
- 5 **Störtdukning!** Pegasen tar några kraftiga vingtag och stiger majestätiskt upp i luften, innan den dyker nedåt och sveper över sina fiender med hög hastighet. Alla fiender inom ett 4 meter brett och 30 meter långt område måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 6 **Psykisk stöt!** Pegasen samlar sina psykiska krafter och riktar ett psykiskt angrepp mot den fiende inom 10 meter som orsakat den mest skada. Offret måste slå mot PSY med nackdel för att motstå skräck.



ROCK

"Att rockfåglar ignorerar folk av normalstora släkten är nys. En halvling eller svartalf är precis lagom för att mätta en nykläckt unge, och lite senare slukar de gärna både människor och alver."

– ARVE FLÄDER, FÅGELFANTAST

Om du kommer till en region i avsaknad av boskaps-uppfödning, då kan du vara rätt säker på att ett eller flera exemplar av fågel rock häckar i närheten. Det är nämligen hopplöst att försöka livnära sig som boskapsbonde under ett sådant konstant hot. Är du en människa, halvling eller orch behöver du sällan känna oro inför denna sagolika rovfågel – för den är du inte mer än en smula på golvet. Undantaget är om du svassar omkring med juvelprydda smycken glittrande i solen; den sortens bling-bling är som en fyr i mörkret för en rock. Det sistnämnda gör förstås att mången lycksökare har kommit på tanken att plundra varelsens bon, belägna högt upp bland bergen eller i jättefurors toppar – ett vådligt företag som enligt min bedömning ofta slutar med att lycksökaren slutar som fågelmat.

SLUMPMÖTE

Under en färd genom markerna ser rollpersonerna plötsligt hur en enorm rovfågel glider över himlen. En liten stund senare sveper en drake förbi, på jakt efter sitt byte. Snart får rollpersonerna bevittna något som få någonsin

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Enorm

Förflyttning: 28 **Skydd:** — **KP:** 80

Stenar från ovan: En rock inleder oftast en strid med att svepa in över sina offer och släppa stora stenar på dem. Alla inom 10 meter från varelsen när den släpper stenarna måste lyckas med ett slag mot UNDVICA eller ta 2T6 i krosskada och slås omkull av de studsande stenarna. Sedan landar monstret bland sina fallna offer.

Vingar: Rockens kraftfulla vingar låter den färdas obehindrat genom luften.

sett, en rock och en drake som kämpar för livet. Innan de två avbryter striden och flyr åt varsitt håll ser rollpersonerna hur något faller ur rovfågelns klor. Vad kan det vara?

ÄVENTYRSFRÖ

En åldrad riddare är beredd att betala rollpersonerna en rejäl slant om de beger sig till bergen och hämtar hem ett rockägg – det ska bli en dopgåva till hans nyfödda sonson, vilken sedan ska få växa upp med fågelungen så att de i vuxen ålder blir i det närmaste ostoppbara tillsammans. Hur ska rollpersonerna hantera det häckande rockparet – med våld, list eller smygande manövrar? Och om föräldrarna inte dödas, hur ska de ta sig tillbaka till riddarborgen med livet och ägget i behåll? Det finns många frågor som kräver svar om rollpersonerna ska överleva expeditionen.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Kloattack!** Rocken sveper med sina klor över två fiender inom 4 meter från varandra, som tar 2T10 i huggskada var.
- 2 **Näbbhugg!** Rocken öppnar sin näbb och hugger en motståndare. Attacken gör 3T10 i huggskada.
- 3 **Genomträngande skrik!** Rovfågeln skriker högt och gällt och länge. Alla motståndare inom 20 meter blir Omtöcknade och måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 4 **Vingslag!** Monstret slår alla motståndare inom 4 meter med sina tunga vingar. Offren tar 2T8 i krosskada och slås till marken.
- 5 **Vindkast!** Rocken slår med sina vingar och framkallar en vindpust som drabbar alla inom 10 meter som befinner sig framför monstret. Alla varelser upp till människostorlek kastas 2T6 meter bort, tar lika mycket i krosskada och landar liggande.
- 6 **Flygtur!** Den enorma fågeln griper tag i en fiende med sina klor och flyger upp T6+6 meter innan den släpper det olyckliga offret. Offret tar T8 i huggskada från klorna och sedan tillkommer fallskadan.



SJÖORM

"Det finns bara två sätt att fånga en sjöorm. Ett, agna ett skarpslipat jätteankare med en levande gris. Två, låt dig sväljas och gå bärsärk i dess innanmäte. Jag har provat och lyckats med båda!"

– ARGHA BJÖRNE, STORFISKARE

Sjöormar är primitiva men långlivade rovdjur som återfinns i sötvatten, primärt i sjöar och floder men rapporter talar om enstaka exemplar som har siktats i alternativa habitat, exempelvis i vallgravar och översvämmade gruvgångar. Ja, de lär till och med kunna påträffas i djupa brunnar, där de har väntat på potentiella byten i hundratals år, nedborrade i gytjan under växande hunger. Vissa sjöormar blir inte mycket större än väldimensionerade ålar och gammalgäddor, medan andra uppnår proportioner som gör att de kan krama sönder båtar och vindbryggor med sina slingrande kroppar. De större exemplaren vördas som gudar av vissa reptilfolksklaner, vilka offrar såväl avkomma som olycksaliga krigsfångar åt dessa evigt hungrande bestar.

Handl.kr: 2 **Storlek:** Normal/Stor/Enorm

Förfl: 18 **Skydd:** 1/3/5 **KP:** 40/56/72

Blodsmak: Om en attack mot en sjöorms svans (sker med nackdel) drar blod (gör minst en poäng hugg eller stickskada), slå en T6 varje gång sjöormen ska attackera. Om resultatet blir 4–6 angriper besten sig själv i stället för en fiende. Ett slag mot **BESTIOLOGI** kan ge kunskap om denna svaghet.

Varierande storlek: Sjöormar varierar i storlek vilket påverkar speldata och skadan av monsterattacker.

SLUMPMÖTE

Rollpersonernas båt lägger ut från bryggan vid en större sjö. Det är en lugn dag och inte en krusning syns på den blanka vattenytan. Men så kränger båten till – en mörk skepnad passerar inunder. En sjöorm har fått aptit på äventyrare och försöker välta båten för att få sig ett rejält skrovsmål serverat.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Svanssnärt!** Sjöormen slungar svansspetsen mot en fiende inom 10 meter. Attacken ger 2T6/2T8/2T10 i krosskada och slår omkull offret.
- 2 **Slukattack!** Besten slukar det offer som har högst i STY. Attacken ger 2T4/2T6/2T8 i skada. Offret kan fortsätta anfalla sjöormen inifrån och besten saknar dessutom skydd där. Varje runda i bestens buk tar dock offret T6 i skada på sin tur (rustning ger inget skydd). Offret tar sig ut när sjöormen är död.
- 3 **Vildsint bett!** Sjöormen biter en rollperson men sina sylvassa tänder. Attacken ger 2T6/2T8/2T10 i huggskada.
- 4 **Dränkning!** Sjöormen drar ner en fiende i djupet och offret börjar direkt drunkna enligt sidan 53 i Regelboken. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa till.
- 5 **Krossande attack!** Besten reser sig över vattenytan och låter sedan sin tunga kropp falla över upp till två rollpersoner inom 2/4/6 meter från varandra. Båda tar 2T4/2T6/2T8 i krosskada och slängs omkull.
- 6 **Sjöormskram!** Odjuret låter svansen omfamna en fiende och försöker krama livet ur offret. Attacken ger 2T4/2T6/2T8 i krosskada och ytterligare lika mycket varje gång det är offrets tur. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa till.

ÄVENTYRSFRÖ

En sjöorm har upptäckts i en mindre insjö, och invånarna i den välmående by som ligger vid sjön har utlyst en tävling. Jägare och fiskare från när och fjärran samlas i byn för att sedan ge sig ut på sjön; den som lyckas fånga odjuret vinner titeln Storfiskare och erhåller en väl tilltagen belöning. Stämningen är uppsluppen och festligheterna samlar många äventyrare som vill prova lyckan, antingen som sjöormsjägare eller genom att tjäna välklingande mynt på

den vadslagning som uppstår kring tävlingen. Det finns lika många sätt att försöka fånga monstret som det finns deltagare i tävlingen och insatserna stiger ytterligare när det visar sig att sjöormen är ett enormt exemplar. Endast de mest påhittiga äventyrarna kan hoppas fånga en sådan best. Kan rollpersonerna motstå utmaningen?



ULV

"Ulvar är smartare än landsortsbor! Inom en generation eller två kommer ulvarna att dominera allt utom städer och större samhällen, sanna mina ord. Gott så!"

– ANA BLÅMÅNE, BORGARHUSTRU

Ulvar är större än vanliga vargar och väsentligt farligare. Men sina glödande röda ögon kan de inte bara se obehindrat i mörker; ulvar har dessutom den kusliga förmågan att kunna urskilja kamouflerade och på annat vis dolda, ja till och med osynliga, varelser, genom att avläsa deras kroppsvärme. Ändå är listen deras främsta vapen. Bland annat har de ett fullt utvecklat språk baserat på ylanden och gutturala gläfsanden, med vilket de kan kommunicera komplexa meddelanden över långa avstånd – exempelvis beträffande annalkande äventyraryföljen, vållastade handelskaravaner och andra potentiella villebråd. Ulvar angriper som regel i flock, i koordinerade och väldisciplinerade aktioner, men utstötta exemplar kan på egen hand genomföra attacker mot väpnat folk när de är desperata.

SLUMPMÖTE

En utsvulten ulv som förlorat sin flock siktar in sig på rollpersonernas riddjur, eller på äventyrarna själva om de vandrar till fots. Den spårar dem genom skogen och använder alla sina förmågor för att fälla dem en efter en i en makaber katt-och-rätta-lek.

ÄVENTYRSFRÖ

Ett vargfolkssamhälle har en ny fiende. En flock ulvar har flyttat in i deras skog och nu rasar ett intensivt krig om territorium dem emellan. Ulvarnas ledare, vida omtalad som Enöga, är en slug veteran med erfarenhet från tidigare

konflikter med människor, dvärgar och vargfolk, och han använder alla sina kunskaper för att trycka vargfolket bakåt. Vargfolkets ledare Griff inser snart att de inte kan hantera ulvarnas anfall och sänder sin yngsta dotter Lupa efter hjälp. Utmattad finner hon rollpersonerna och bönar och ber dem om att komma till vargfolkets undsättning – något som i slutänden kommer kräva att de lyckas spåra rätt på och dräpa Enöga.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- Hungrigt ylande!** Ulven sträcker sitt huvud upp mot skyarna och ger ifrån sig ett utsvultet ylande. Alla inom 10 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- Stinkande frustning!** Ulven frustar ett stinkande moln av slem och matrester över samtliga fiender inom 2 meter, som alla blir Uppgivna. Redan Uppgivna rollpersoner måste välja ett annat tillstånd.
- Ulvbett!** Ulven öppnar sina dreglande käftar och biter ursinnigt en fiende. Attacken gör 2T6 i stickskada och ett offer som tar skada utsätts även för en sjukdom med smittvärde 12.
- Språng!** Odjuret tar sats och ger sig i full fart på en fiende med all sin tyngd. Attacken ger T6 i krosskada och slår omkull offret. Om attacken inte duckas biter ulven direkt offret i en ny attack som gör 2T8 i stickskada. Den andra attacken kan pareras. Attackerna måste duckas/pareras separat.
- Dödsrusning!** Ulven biter tag i sitt minst bepansrade offer och släpar i väg det 20 meter över slagfältet. Offret tar T8 i krosskada och kan inte utföra handlingar som kräver kroppsrörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY. På varje kommande tur släpar ulven vidare på sitt offer, till det går ner till noll KP eller tar sig loss.
- Dödsskakning!** Besten tar ett språng och biter sig fast i en fiende, skakar det olycksaliga offret våldsamt och slänger i väg det. Attacken gör 2T10 i stickskada och offret slungas 2T4 meter bort och landar liggande.

Handlingskraft: I **Storlek:** Normal

Förflyttning: 20 **Skydd:** — **KP:** 18

Värmesyn: Ulvar kan se andra varelsers värmesignatur. Det innebär att alla slag mot SMYGA för att gömma sig eller smyga förbi ulvar görs med nackdel.



VARULV

"Varför finns det bara varulvar? Det borde finnas varråttor, varhajar, varsälar, varfåg... Vänta nu ... svanmöer ... Svanmöer är ju som varulvar, ungefär. Fast tvärtom. Eller?"

– DAGOFIN ANKELHANE, FÖRVIRRAD

Om dagarna ser de ut som vem som helst, som du eller jag eller din granne. Men när natten faller och månen går upp ger sig varulven ut på jakt, förblindad av blodrött raseri. I månens sken ändrar varelsen nämligen skepnad och kynne, drastiskt – till en väldig varg som går på två ben, med

enorma klor, huggtandade käftar och en osläckbar törst efter blod. I monsterskepnad förlorar varulven all kontroll över sina handlingar, och när solen åter stiger vaknar den utan några som helst minnen av illdåden den begått. Eller, i vissa legender talas det faktiskt om varulvar som själva kan kontrollera sin förvandling och som inte drabbas av sådana minnesluckor. Men om det stämmer måste det röra sig om individer med nattsvarta själar, för hur skulle de annars kunna leva med allt lidande och all död de orsakar?

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Rasande ylande!** Varulven höjer blicken mot skyn och ylar högt. Alla inom 20 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck. Om monstret är utomhus kallar ylandet också till sig T3 vargar, som ansluter efter T3 rundor och slåss på varulvens sida.
- 2 **Klor som river och sliter!** Monstret anfaller alla som står inom 2 meter med sina vassa klor. Offren tar 2T6 i huggskada.
- 3 **Dreglande käftar biter!** Monstret hugger en motståndare djupt med sina käftar. Offret tar 2T10 i stickskada och riskerar att utsättas för varelsens lykantropi. Attacken går att parera.
- 4 **Överraskande överfall!** Varulven samlar övernaturlig kraft, slungar sig mot den fiende inom 10 meter med lägst antal KP och river med sina klor över offrets kropp. Offret tar 2T8 i huggskada och måste slå mot PSY med nackdel för att motstå skräck.
- 5 **Väldsam kast!** Monstret greppar tag om en fiende och lyfter den över huvudet. Sedan slungar varulven med stor kraft offret 2T8 meter. Den drabbade tar lika mycket i krosskada, blir Omtöcknad och landar liggande.
- 6 **Bärsärk!** Varulven tappar kontrollen över sitt raseri och går bärsärk. Med klor och glappande käft sparkar och river monstret alla motståndare inom 4 meter. Offren tar 2T10 i huggskada och måste slå mot PSY för att motstå skräck. Efter bärsärkagången blir varulven utmattad och kan inte utföra attacker i påföljande runda (eller denna runda, om monstret har en tur kvar). Under denna tid kan en rollperson ÖVERTALA varulven att lugna sig. Om det lyckas flyr besten från platsen.

Handlingskraft: 2 **Storlek: Normal**

Förflyttning: 16 **Skydd: —** **KP: 32**

Hamnskiftare: Om en varulv kommer under månens sken förvandlas den från sin vanliga form till vargformen. Vid soluppgången förvandlas den tillbaka. Om varulven dödas antar den sin normala form.

Lykantropi: Varulvens förbannelse kan överföras till andra varelser. Den som tar minst en poäng skada av ett bett från en varulv drabbas även av ett förlamande gift med giftstyrka 9. Om offret drabbas av giftets fulla effekt ådrar det sig även lykantropi och förvandlas till en varulv under nästa fullmånens sken. Alver och vargfolk är immuna mot lykantropi. En smittad rollperson blir i sin vargform ett monster under SL:s kontroll. Smittan kan fördrivas innan den första förvandlingen genom att offret äter av växten stormhatt. Det är dock i sig självt ett riskfyllt botemedel då växten är ett dödande gift med giftstyrka 9. Det sägs även att kraftfulla magiska ritualer kan bota lykantropi.

Resistent: Varulvar tar halv skada av icke-magiska vapen, förutom eld och vapen av silver som gör normal skada.

Hatar silver: En varulv hatar silver, som stinker och bränner dess känsliga sinnen. I sin vargform kan de inte ta i silver och försöker avlägsna sig från platser där silver förekommer i större mängder. I sin vanliga form undviker den kontakt med silver i så stor utsträckning som möjligt.

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna hittar en svårt utmattad äventyrare under sin färd genom markerna. Hon har inget minne av hur hon har hamnade där och innan hon förlorar medvetandet ber hon dem om hjälp. När natten kommer och månen stiger över gruppens läger förvandlas äventyraren till en varulv som inte minns ett dyft om vilka rollpersonerna är och hur hjälpsamma de har varit. Odjuret kastar sig glupskt över dem alla!

ÄVENTYRSFRÖ

Ett antal brutala överfall plågar invånarna i ett större samhälle, en knutpunkt för handelsresande från när och fjärran. Stämningen börjar bli hätsk och anklagelserna haglar; rollpersonerna får av ett äldre par i uppdrag att rentvå deras oskyldigt utpekade son. De enda ledtrådar som finns är de blodiga offer som har lämnas på byns kullerstengata – några döda, några mörbultade till medvetlöshet men vid liv. En av de senare mumlar i dvalan om "glödande ögon" och "monsterkäftar". Så kommer fullmånen, och det blir uppenbart att en varulv har anlänt till byn för att skapa sig en ny flock. Hur många är de smittade medvetlösa som nu vaknar upp i fullmånens sken?







ODÖDA

Vad är ondska? När det gäller världens bestar hävdar jag som sagt att den frågan är irrelevant, eller till och med farlig, då den kan leda till ödesdigra missuppfattningar.

Men hur ska man kunna beskriva de odöda utan att beröra nämnda fråga? Med få undantag talar vi här om väsen som brinner av hat mot allt som lever, mot allt som känner och älskar; väsen som systematiskt gör allt i sin makt för att förintä föremålet för sitt hat. Är de onda? Eller ska den beteckningen i stället hänföras till de högst levande personer som med mörk magi och uråldriga förbannelser sliter själar från dödsriket och binder dem till vår värld, till en allt igenom ohygglig existens?

Undantagen är lätträknade och består oftast av själar som spontant blir kvar när kroppen dör, till följd av omständigheter kopplade till dödstillfället. Sådana osaliga andar kan initialt vara mindre hatiska och även kontaktsökande, men med tiden riskerar även de att uppfyllas av hat mot de levande. Den största tragedin med de odöda – oavsett om de är uppsåtligen uppväckta eller spontant återuppståndna – är att den ursprungliga själen nästan alltid finns kvar någonstans i dess förvridna sinne. Ja, mycket tyder på att de odöda i många fall är medvetna om skadan och lidandet de orsakar, men att de är oförmögna att hindra sig själva från att ge utlopp åt hatet och hungern. Ett vanligt förekommande tecken på detta är att de varken tycks frukta eller sörja sin egen död, utan snarare välkomna den.

Nåväl, jag vet att ovanstående resonemang innehåller element som för vissa framstår som kontroversiella, för andra som rent kätterska. Men du får ta min redogörelse för vad den är och sedan ge dig ut i världen och skapa dig en egen uppfattning.

GAST

”Katakomberna under borgruinen öster härom hem-söks av en gast. Men det är ingen fara för den kan inte gå därifrån. Tror jag ... Hoppas jag ... Mamma, visst är det så!”

– HENRIEL SKAKKE, SKOMAKARDOTTER

Det väsen vi kallar gast tillhör absolut den mest hatiska och mordiska typen av odöda.

Hela deras existens bygger på avskyn de känner mot allt levande, och de ägnar som regel hundra och åter hundra år åt att drömma om hämnd på den värld som, i deras sinnen, har svikit, kränkt och sårat dem. Baserat på mina studier vill jag hävda att en majoritet av gastarna är bundna till en specifik plats, ofta deras gravar eller platsen där de dog. Men jag kan också slå fast att några lyckas bryta sig loss, så att de kan färdas fritt över världen. Vissa av dessa hänger sig genast åt att uppfylla sina drömmar om hämnd; andra förmår att lägga band på sin trängtan och kan hinna bygga upp en hel armé av odöda som de sedan leder i fälttåg mot allt levande som kommer i vägen. Sammanfattningsvis kan väl konstateras att om själva livet kan sägas ha en dödsfiende, då är gasten en kandidat till den posten.

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna upptäcker en kulle på avstånd, med toppen krönt av en urgammal stencirkel; flera av de mossklädda stenarna har fallit omkull och delvis täckts av gräs. Mitt i stencirkeln har marken rasat in och blottat en enkel

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förfl: 10 **Skydd:** Som rustning **KP:** 38

Resistent: Tar halv skada av icke-magiska vapen, förutom eld som ger normal skada.

Typisk utrustning: Morgonstjärna, ringbrynja

gravkammare, tom och övergiven. Hela platsen stinker av hat och alla som stannar längre än en kvart på platsen drabbas av tillståndet Rädd.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Osaligt vrål!** Gastens förmultnade skalle förvrids och ur den döda strupen ljuder ett omänskligt fasansfullt skrik som skär som en rostig kniv genom offrens själar. Alla inom 10 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 2 **Fasansfull blick!** Ett oturligt offer finner sig stirra direkt in i gastens fasansfulla ögon samtidigt som ett väsende ljud hörs från varelsens strupe. Offret blir Rädd, utsätts för en skräckattack och måste slå sitt PSY-slag med nackdel.
- 3 **Dödens hand!** Gasten lyfter sin hand och gör en gest varpå en motståndare inom 10 meter slängs upp i luften och landar liggande med ett brak 2T4 meter bort. Attacken gör lika mycket i krosskada och går inte att ducka.
- 4 **Svepande attack!** Med oväntad snabbhet sveper gasten med sitt vapen i en dödlig attack. Alla motståndare inom 2 meter tar vapenskada. Attacken går att parera.
- 5 **Förlamande kyla!** Gasten greppar ett oturligt offer, som känner dödens kyla fylla sin kropp. Offret tar T6 i skada (rustning skyddar inte) och måste slå mot UNDVICA (ej handling) vid sin kommande tur för att alls kunna agera. Om slaget misslyckas får ett nytt försök göras nästa tur. Vidare blir offret nerkylt (sid 54 i Regelboken) och kan inte läka KP eller VP förrän det har värmt upp sig.
- 6 **Kraftattack!** Under isande tystnad och med knarande leder svingar gasten sitt vapen i en fruktansvärd attack mot en motståndare. Skadan slås med dubbelt så många tärningar som normalt för vapnet, och offret slås omkull. Attacken går att parera.

ÄVENTYRSFRÖ

Kunskaparen Xeizial söker med ljus och lykta efter äventyrare som kan hjälpa henne att finna gravkumlet där gästen Gildraveth ska vara fjättrad, någonstans i ett vidsträckt marskland. Utrustad med en uråldrig karta och en mystisk bok klädd i basiliskläder leder Xeizial rollpersonerna in i träsket, mot Gildraveths sista vila. Ju närmare gravkumlet expeditionen kommer, desto mer oroväckande blir expeditionsledarens beteende. Hon

slutar äta, stirrar oavbrutet mot natthimlen, mumlar uråldriga fraser och bläddrar frenetiskt i sin oheliga bok. Och hon vägrar berätta för rollpersonerna vad som tynger henne. Väl framme avslöjas Xeizials diaboliska plan. Under inflytande av gästen Gildraveth har hon lockat rollpersonerna till platsen för att bli de blodsoffer som kan befria gästen från dess bojor. Dubbelspelet upp-dagas när de stiger ner i gravkumlet och möter gästen: då anfaller Xeizial dem i ryggen!



LEVANDE DÖD

"Min gammelfarfar var smittad. Tror vi. Han kunde visserligen inte gå på slutet. Och sluddrat har han alltid gjort. Luktat illa också. Men vi tror att han dog och blev en sån där levande död ..."

– IASMIRA DUNKEL, VÄRDHUSVÄRD

Är de levande eller odöda? Mja, de som intresserar sig för hårklyverier kan ha mycket glädje av den frågan. Jag brukar tillhöra den kategorin, men i detta fall bryr jag mig mer om fakta: det finns en smitta som hindrar folk från att dö och som i stället förvandlar dem till vandrande, ruttande lik vars enda mål i livet är att frossa på levande kött. Om smittan är demonisk, magisk eller rent av naturlig till sitt ursprung spelar ingen större roll. Det som ger upphov till frågor och ifrågasättanden är att dessa vämjeliga kräk tycks ha minnen kvar från innan förvandlingen, åtminstone att döma av de rapporter som säger att de kan reagera igenkännande på gamla bekanta, mumla ur sig begripliga fraser, greppa och använda redskap. Det borde ju betyda att de alltså är sig själva, att de lever något slags skenliv, bara fördunklat av den vedervärdiga hungern?

SLUMPMÖTE

På avstånd ser rollpersonerna hur en grupp personer irrar omkring på ett sädesfält. Personerna går långsamt och planlöst och något verkar vara fel. Om rollpersonerna

Handlingskraft: I **Storlek:** Normal

Förflyttning: 6 **Skydd:** — **KP:** 9

Resistens: Monstret tar halv skada av stickvapen.

Sårbar hals: En levande död som träffas av en attack med ett dragslag förlorar omedelbart sitt huvud och faller död till marken.

Odöd smitta: Smittan som ger de levande döda sitt skenliv kan drabba ett offer som såras av den odöda. Smittan har smittvärde I2 och den som dör av sjukdomen förvandlas själv till en levande död.

närmar sig gruppen får de levande döda snabbt upp vittningen på deras kött och börjar röra sig mot sin måltid.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Skalle!** Den odöda greppar tag om axlarna på en motståndare och skallar den för T8 i krosskada. Attacken kan inte duckas.
- 2 **Klösattack!** Den vandrande döde klöser en motståndare över ansikte och kropp. Attacken ger T10 i huggskada och offret utsätts för den odöda smittan (se ruta nedan) om skadan tränger igenom eventuell rustning.
- 3 **Smittat bett!** Monstret biter ett offer som tar T8 i stickskada, blir Rädd och utsätts för den odöda smittan om skadan tränger igenom eventuell rustning.
- 4 **Vidriga kräkningar!** Liket vrider sig i plågor och kräks upp ruttet kött, inälvor och vidriga, stinkande vätskor. Alla motståndare inom 10 meter blir Krassliga. Den som redan är Krasslig måste välja ett annat valfritt tillstånd.
- 5 **Omfamning!** Den levande döda stäcker ut sina armar och omfamnar en motståndare. Styggelsen klämmer luften ur sitt offer som tar T8 i krosskada. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY. På sin nästa tur biter den odöda sitt offer (slå ingen slumpmässig attack) vilket gör 2T8 i stickskada (rustning skyddar ej). Offret utsätts även för den odöda smittan. Den odöda fortsätter bita sitt offer tills det når noll KP.
- 6 **Hungern tar över!** Monstret överväldigas av sin enorma hunger och kastar sig med onaturlig snabbhet över närmaste motståndare inom 10 meter. Den levande döde biter, tuggar, river och sliter med stor frenesi. Offret tar 2T8 i huggskada, faller omkull och förlorar sin tur i rundan (om den inte redan passerat). Om skadan tränger igenom eventuell rustning utsätts offret även för den odöda smittan.

ÄVENTYRSFRÖ

Rollpersonerna kommer fram till en liten by där något ohyggligt har hänt. Här och var ligger döda bybor med fruktansvärda skador på kropparna. Stanken av död och förruttnelse är överväldigande. När rollpersonerna undersöker byn hittar de många fler döda, och när de

när brunnen på byatorget ser de till sin förskräckelse hur de döda sakta vaknar till liv, med hunger i blicken. Situationen förvandlas snabbt till ett överlevnadsdrama där rollpersonerna måste fly samtidigt som de levande döda måste förgöras – annars kommer smittan att spridas, kanske över hela världen.



LIKÄTARE

"Att äta lik, så fruktansvärt vidrigt! Eller, det gör vi väl mer eller mindre dagligdags, men ... Att äta folk! Mja, de är visserligen renligare än många bytesdjur, men ... Alltså lik, som mat, vidrigt!!"

– HUMLE STÄDE, FINSMED

Det är svårt att finna några förlåtande drag i likätarnas usla existens. Det finns olika teorier som hur de blir till, men såvitt jag kan bedöma är den mest trovärdiga också den vedervärdigaste av alla: de är resultatet av en förbannelse som drabbar kannibaler, sådana som äter kött skördat från medlemmar av deras egna eller andra intelligenta släkten.

Resultatet är vämjeliga varelser – odöda och levande på samma gång; halvblinda; med gråvit, slapp, svampig hud; stinkande av död och förruttnelse. Föga förvånande återfinns likätarna ofta kring gravgårdar eller på platser där stora slag nyss har stått. Vissa historier talar även om grupper av likätare som i lönnedom följer efter arméer på krigståg, väntade på en chans att i skydd av nattens mörker festa på slagfältens offer.

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna kommer till platsen där en batalj mellan ett tiotal legoknektar stod för blott några dagar sedan. Alla stridande dödades och stanken från kropparna är

Handlingskraft: I **Storlek:** Normal

Förflyttning: 10 **Skydd:** — **KP:** 16

Halvblind: En likätare har väldigt dålig syn och kan därför inte ducka några attacker.

Fega kräk: Likätare är svaga och fega monster och anfaller helst i grupp. Om hälften av gruppen besegras flyr resten.

Nattvarelse: Monstret anfaller helst på natten eller i skydd av mörkret i grottor och underjordiska ruiner. Endast i undantagsfall anfaller den i dagsljus.

överväldigande. Men i stället för surrandet av flugor hör äventyrarna endast knäckandet av ben och smaskandet av hungriga munnar. Kropparna har upptäckts av en grupp likätare, som ursinnigt försvarar sin bankett om rollpersonerna avbryter deras festande.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Spottloska!** Likätaren harklar sig och spottar en vidrig, stinkande loska mot en motståndare inom 10 meter. Offret tar T4 i skada (rustning skyddar inte), blir Krasslig och utsätts för en sjukdom med smittvärde I2.
- 2 **Benknota i skallen!** Likätaren svingar en benknota från en tidigare måltid mot en fiende som tar 2T6 i krosskada.
- 3 **Klösande klor!** Varelse hoppar på en motståndare, pressar den mot marken och river offret över ansikte och kropp med klor svarta av smitta. Offret faller omkull, utsätts för en skräckattack och tar T10 i huggskada. Om attacken tränger igenom eventuell rustning utsätts offret även för en sjukdom med smittvärde I2.
- 4 **Smittat bett!** Monstret kastar sig mot ett offer och sänker sina smutsiga huggtänder i dess kropp. Attacken ger 2T8 i stickskada och om den tränger igenom eventuell rustning utsätts offret även för en sjukdom med smittvärde I2.
- 5 **Slita, bita, slå!** Likätaren drabbas av onaturlig frenesi och sliter, biter och slår mot alla inom 2 meter. Samtliga tar T8 i huggskada och utsätts för en sjukdom med smittvärde I2 om skadan tränger igenom eventuell rustning.
- 6 **Dödsskrik!** Den förtappade varelsen utstöter ett fruktansvärt dödsskrik. Alla inom 10 meter drabbas av en skräckattack och skriket lockar till sig ytterligare en likätare som ger sig in i striden i nästa runda.

ÄVENTYRSFRÖ

Rollpersonerna kontaktas av en tempelföreståndare som behöver hjälp med att lokalisera de gravplundrare som härjar i trakten, och som hittills har öppnat en handfull nyligen igenfyllda gravar i anslutning till hans tempel. På en direkt fråga kan han informera om att det låg vanliga, enkla bybor i alla gravar – kroppar som nu är spårlöst försvunna; ytterligare ett spår som talar emot gravplundrare

är att silversmycken finns kvar i två av kistorna. Kanske riktas misstankarna först mot en asketisk magiker som alla i trakten misstänker för att vara nekromantiker. Men efter ytterligare efterforskningar inser rollpersonerna att skulden ligger hos en grupp likätare som driver runt och har plundrat gravar även i flera närliggande byar. Spåren leder så småningom till ett halvt raserat och helt överväxt mausoleum från den äldsta tiden ...



LYKTGUBBE

"Har du hört talas om Alfons lykta? Var den finns nu är okänt, men den består av en fjättrad lyktgubbe som förutom att ge ljus väser hatiskt om den noterar en felstavning. Den skulle man ha!"

– SIPERO SKALDE, DRAMATIKER

Jag har alltid undrat varför denna spöklika varelse har förärats benämningen lyktgubbe – det låter ju alldeles förtjusande gemytligt, när de i själva verket är allt annat än det. Dessa förtappade existenser är av allt att döma ekon från verkligt nedriga varelser, varelser som i livet njöt av att plåga andra ända tills de mötte sin välförtjänta död i någon sumpmark. Återuppväckta i spökform är elakheten allt som återstår av deras väsen. Som vålnader med lockande lyktor fortsätter de att plåga den som färdas genom deras träsk, möjligen i ett fåfängt hopp om att offrens skräck ska lindra deras egna plågor. Lyktgubbarna är främst fruktade för sin förmåga att lura folk bort från den stig de följer, så att de faller i slukhål eller går ner sig i kärr och drunknar. Men de njuter i lika hög grad av att bara skrämma folk från vettet.

SLUMPMÖTE

Under sin färd genom vildmarkerna ser rollpersonerna ett ljus på avstånd och hör en viskande röst som kallar på dem. Rösten lovar att visa dem till en förlorad skatt, bara de följer

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Liten

Förflyttning: 16 **Skydd:** — **KP:** 12

Immunitet: Lyktgubbar har ingen fysisk kropp och är immuna mot all skada utom magi och eld.

Osalig: En lyktgubbe som går ner på noll KP skingras i T6 dagar innan den återuppstår. Den kan endast fördrivas med besvärjelsen **FÖRINTA** eller genom att finna dess kvarlevor och ge dessa en värdig begravning.

skenet genom skogen, över myren, ner till sjön. Lyktgubben gör allt den kan för att locka äventyrarna till platsen där den själv mötte sitt öde, för att där festa på deras skräck och förtvivlan medan de dör drunkningsdöden.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Slukhål!** Ett bottenlöst hål fyllt av träskvatten och mossor öppnar sig under en motståndare inom 10 meter. Offret måste slå mot **SIMMA** med nackdel direkt för att inte börja drunkna enligt sidan 53 i Regelboken, och ett nytt slag (ej handling) krävs varje tur. Att klättra ur slukhålet kräver ett slag mot **HOPPA & KLÄTTRA** med nackdel. Andra kan hjälpa till.
- 2 **Mardrömmar!** Lyktgubben visar alla fiender inom 10 meter mardrömslika minnesblixtar av sin jordiska död. Samtliga offer blir Uppgivna. Den som redan är Uppgiven måste välja ett annat tillstånd.
- 3 **Spökskalle!** Den odöda styggelsen kanaliserar psykisk kraft och skallar en motståndare. Trots att lyktgubben inte har en fysisk form tar offret 2T4 i krosskada och faller till marken.
- 4 **Förblindande ljus!** Lyktgubbens ögonhålor fylls av ohelig eld. Alla varelser inom 10 meter måste lyckas **UNDVIKA** attacken för att hinna vika undan blicken. De som misslyckas (eller inte slår) blir förblindade och agerar som i totalt mörker i en runda.
- 5 **Dödsrosslingar!** På osaliga vindar svävar plågade jämranden och rop på frälsning in över lyktgubbens motståndare. Alla inom 10 meter utsätts för en skräckattack.
- 6 **Kontroll!** Lyktgubben tar kontroll över en motståndare inom 10 meter om offret misslyckas med ett slag mot **PSY**. Om lyktgubben tar kontrollen måste offret omedelbart utföra en förflyttning och handling som **SL** bestämmer, utom handlingar som kräver **VP**. Offret förlorar även sin nästa tur, om den inte redan passerat.



ÄVENTYRSFRÖ

Handelsrutten mellan två större byar har drabbats av oförklarliga förluster av handelsresande och deras varor. Fåtaliga överlevare kan berätta om mystiska, dansande ljus som lovar rikedomar bortom alla drömmar, men minns inte mycket mer. Undersökningar kan uppdaga att det handlar om lyktgubbar, och att dessa sannolikt

stammar från någon av de lycksökargrupper som på senare tid har dukat under i en ruinbeströdd sumpmark. Men vilken av de tre förolyckade expeditionerna handlar det om? Och var i den utbredda sumpen finns deras lik? Rollpersonerna måste hitta platsen där expeditionen med de nedrigaste medlemmarna dog och ge kropparna en värdig begravning.

MUMIE

"De balsamerade inte bara folk, utan även bestar och rena monster. Jag vet exempelvis med säkerhet att en av drakkejsarnas drakar mumifierades. Vi får hoppas att den inte slipper lös ..."

– GRALTE AV FAGERFLANK, BOKLÄRD ÄDLING

Under den äldsta tiden hade man i vissa regioner för vana att balsamera de döda. Inte vilka som helst, förstås. Nej, det var kropparna efter avlidna regenter, fallna hjältar och högättade ädlingar som behandlades med alkemi och magi; dessutom plockades alla inre organ ut för att bevaras i kärl fyllda med ättika och mystiska örter. På grund av (eller tack vare) denna process – kompletterad med demoniska ritualer, enligt vissa förståsigpåare – vaknade de döda inom kort till vanliv. Klädda i endast sina liksvepningar vaktar de sedan dess kryptorna de begravdes i, fyllda med skatterna de fick med sig på färden mot dödsriket. Om deras gravkammare vanhelgas kan de slunga kraftfulla förbannelser mot inkräktarna, förbannelser som kan fälla även de starkaste krigare och mäktigaste magiker.

SLUMPMÖTE

Äventyrarna har slagit läger under en månklar natthimmel. När de gör sig redo att sova hör de hasande ljud från vildmarken omkring. Till sin förskräckelse ser de en skepnad svept i trasor närma sig med släpande steg. Mumien har befriats från sin sarkofag av några nu avlidna äventyrare och brinner av hämndlystnad mot alla som kommer i dess väg. Den kommer inte att ge sig förrän rollpersonerna är döda eller den själv har förpassats till den slutliga vilan.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 6 **Skydd:** — **KP:** 42

Resistent: Mumien har inga inre organ och tar därför halv skada av stickvapen.

Eldfängd: Mumier är torra som fnöske och tar dubbel skada av eldattacker.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Förbannelse!** Det fördömda liket kastar en kraftfull förbannelse över en motståndare inom 10 meter. Offret utsätts för en skräckattack och får en nackdel på PSY-slaget.
- 2 **Dubbelslag!** Mumien svingar med sina starka nävar och attackerar upp till två motståndare inom 2 meter från varandra. De tar 2T6 i krosskada och slås till marken.
- 3 **Insektssvärm!** Mumien öppnar sitt gap onaturligt stort och spyr ut en svärm insekter över samtliga motståndare inom 4 meter. Insekterna kryper och krälar in under kläder och rustning och biter och river. Offren tar T8 i skada (ingen rustning skyddar) och måste slå var sitt slag mot PSY. Den som misslyckas förlorar sin tur i rundan (om den inte redan passerat). Attacken går inte att ducka.
- 4 **Dödligt nappatag!** Det odöda monstret greppar tag en motståndare och slungar sedan i väg offret med sina onaturligt starka armar. Offret landar ligande 2T6 meter bort och tar lika mycket i skada.
- 5 **Strypning!** Monstret tar ett stort kliv, sträcker ut sina långa, kraftfulla armar och tar ett stadigt strypgrepp på en motståndare. Offret tar 2T6 i krosskada (rustning skyddar inte) och ytterligare T6 varje gång det är mumiens tur. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrorelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa till. Mumien utför inga andra monsterattacker förrän offret når noll KP eller tar sig loss.
- 6 **Hjärtkross!** Mumiens ögon flammar upp med ett blått ljus, varpå monstret spänner ögonen i en motståndare inom 10 meter och sträcker ut sin hand för att krossa offrets hjärta. Offret tar T10 i skada (rustning skyddar inte), utsätts för en skräckattack och förlorar sin tur i rundan (om den inte redan passerat).

ÄVENTYRSFRÖ

En mystisk antikvitetshandlare från något fjärran land har slagit upp sitt tält på stadens torg. Ingen har ännu fått träda in i tältet, men alla har fått samma inbjudan: vid följande soluppgång kommer en auktion att hållas där högstbjudande har möjlighet att förvärva "magiska hemligheter och föremål". Men på morgonen hittas auktionären död

med svartnad tunga, tydligt strypt till döds. Och tältet är tomt ... Jakten efter förövaren och (inte minst) den dödes stulna föremål kan börja! Vad som hänt är att den mumie som dvaldes i en sarkofag som ingick bland auktionsföremålen har vaknat. Den dödade omgående nidingen som hade skändat dess grav, tog med sig resten av föremålen och hasade ner i katakomberna under stadens tempel. Kanske någon såg den hasa genom staden? Kanske denne någon har gömt sig någonstans, darrande av skräck?



SKELETT

”Vad jag förstår är de inga vidare krigare och väktare, skeletten. Men man skulle ju inte tacka nej till att ha ett dussin här på gården – både billigare och lydigare än drängar och pigor.”

– BRYNHILD KOFTE, SPANNMÅLSBONDE

Det fanns förmodligen både praktiska och kulturella skäl till att så många av forntidens härskare lät animera skelett att vaka över deras gravar och helgedomar. Praktiska är de i betydelsen att de aldrig går hädan och aldrig sviker sin uppgift; i kulturellt hänseende blev de uppenbart något av en modefluga – på bekostnad av golems, paktbundna demoner

och andra alternativ. Oavsett potentaternas bevekelsegrunder råder det inte tu tal om att världen är full av odöda skelettkrigare som bara väntar på att någon ska hitta deras tillhåll, så att de får fullgöra sin uppgift – jag och mina färdkamrater har mött mängder av dem på vår färd; tack vare Brasimors yxa och Virdals eldkvastar har vi entledigat dem alla. Men även om de måste beskrivas som relativt klena är det lätt föreställa sig skrällen hos de bondesoldater som i forntiden tvingades gå i strid mot hela arméer av vandrande, svärdsvingande skelett. Vi ska vara tacksamma så länge som inte någon härsklysten dödsmagiker återuppväcker den traditionen ...

SLUMPMÖTE

En gammal rostig järngrind spärrar vägen framför rollpersonerna; den är lätt att runda, eftersom muren den en gång satt i har fallit samman. När de närmar sig reser sig en skepnad från sittande ställning, från foten av en grindstolpe – ett skelett som kliver fram och öppnar grinden. Skelettet står kvar tills äventyrarna har passerat, varpå det stänger grinden och sätter sig till rätta mot stolpen igen. Om rollpersonerna frågar folk i trakten berättar de att skelettet alltid varit där och att ingen vet vem som skapat det.

ÄVENTYRSFRÖ

Gravplundrare härjar i den region där rollpersonerna befinner sig – ett tiotal äldre gravar har redan grävts upp och kvarlevorna stulits. Spåren leder in i ett dimmigt, böljande hedlandskap, där dödsshamanen Guralgol och hans vättar samlar skelett till sin armé av odöda. Guralgolgs plan är att använda en magisk skriftrulle för att animera skeletten och sedan marschera mot regionens centralort. Om rollpersonerna upptäcks och shamanen ser en uppenbar risk att hans planer ska grusas rusar han till den stora benhögen och använder skriftrullen för att animera 2T10 skelett som får order om att uppehålla äventyrarna medan han själv flyr fältet. Om flykten lyckas lär Guralgol snart dyka upp igen, med nya illistiga planer i verket ...

KRIGARE

Förflyttning: 8 **SB:** — **KP:** 8

Typisk rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Undvika 6, Upptäcka fara 8

Typiskt vapen: Kortsvärd (FV I2, skada T10)

SKYTT

Förflyttning: 8 **SB:** — **KP:** 8

Typisk rustning: Läder (I)

Färdigheter: Undvika 6, Upptäcka fara 8

Typiska vapen: Dolk (FV I0, skada T8),
armborst (FV I2, skada 2T6)

FÖRKÄMPE

Förfl: I0 **SB STY:** +T6 **KP:** 24 **VP:** I5

Typisk rustning: Ringbrynja (4)

Färdigheter: Undvika 8, Upptäcka fara I2

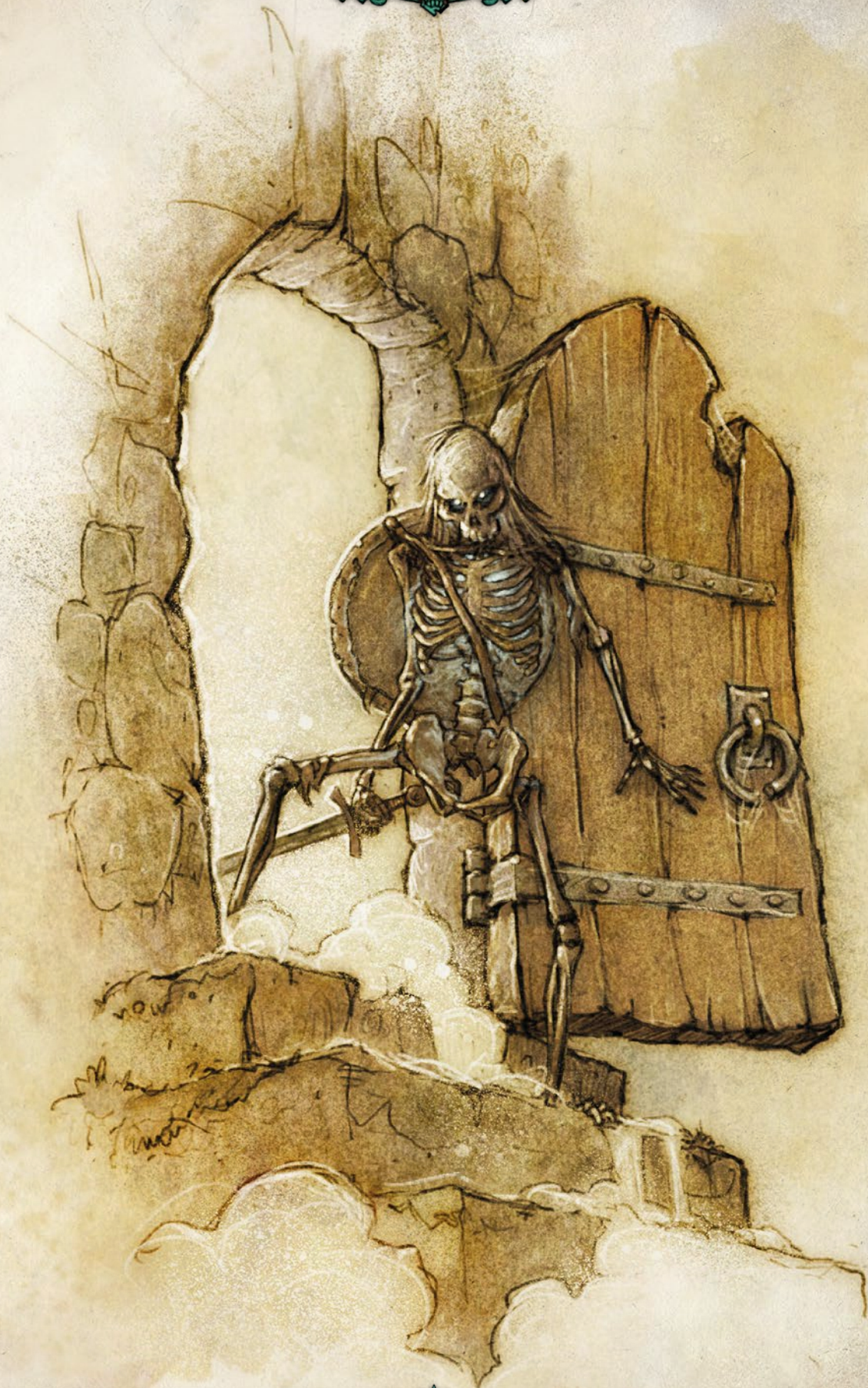
Förmågor: Stridsvana, Defensiv, Dubbelhugg, Tålig × 4

Typiska vapen: Slagsvärd (FV I6, skada 2T8),
stor sköld

Ej monster: Skelett räknas inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

Resistens: All sticksskada halveras (avrunda uppåt).

Immunitet: Skelett är immuna mot skräck och färdigheten ÖVERTALA.



SPÖKE

"Mina sista ord är ett löfte och ett hot: ni tror att ni blir av med mig genom denna orättfärdiga avrättning, men jag svär vid mitt ännu bultande hjärta att inte lämna denna värld förrän ni alla är döda. Alla. ALLA!"

– ISTMER STYCKAREN, DÖDSDÖMD

Ordet spöke används här som benämning på andeväsen som är osaliga av en eller annan anledning. Några blir kvar för att de vägrar att överge den de älskar; några för att de upplevde sin död som neslig och söker hämnd eller upprättelse; några för att de besitter kunskaper eller information som de bara måste få förmedla. Oavsett vilket slutar det aldrig väl. Spöket må ha minnen kvar från tiden innan dödens inträde, men i andeformen blir dess sinne förvirrat och syfte svärgripbart. Förmodligen är det därför som spöken nästan alltid kännetecknas av häftiga humörsvängningar och vredesutbrott – oförmågan att tänka och agera med klarhet frustrerar dem till ursinnets gräns, och ibland över den. Ja det krävs både mod och tålamod för den som vill försöka hjälpa ett spöke, eller ens förstå på vilket sätt det kan bli hjälpt. Ibland slutar försöket i den hjälpgivandes död.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 12 **Skydd:** — **KP:** 27

Immunitet: Spöken är immateriella odöda var-
elser och är immuna mot all skada utom magi
och eld. Även om ett spöke besegras fördrivs
det bara under ett skift och återvänder sedan.
Enda sättet att slutgiltigt fördriva spöket är
genom besvärjelsen FÖRINTA eller genom att
uppfylla spökets önskan.

Övertalningsbar: Till skillnad från andra mons-
ter är det vanligtvis möjligt att ÖVERTALA
spöken, men med nackdel.

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna kommer fram till en djup ravin eller klyfta. Längs dess botten strömmar en strid fors, och den enda vägen över tycks vara en ranglig repbro. Mitt på bron står en äldre herre; han varnar för att bron är farlig och föreslår att de hellre ska leta sig ner i ravinen och hitta ett vadställe. Herren är spöket efter en äventyrare som föll till sin död från bron, och som nu är bunden att varna andra vandrare från att lida samma öde. Mannens kropp ligger i vattnet på ravinens botten och om den begravs får spöket frid.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Spökslag!** Spöket gör ett snabbt utfall med stor kraft mot en rollperson inom 10 meter. Offret slungas 2T6 meter bakåt, tar lika mycket i krosskada, och landar liggande.
- 2 **Dödshand!** Vålnaden kör in sin halvt genomskinliga hand i bröstkorgen på en olycklig rollperson och kramar åt offrets hjärta. Rollpersonen tar 2T10 i skada och blir Rädd. Rustning har ingen effekt.
- 3 **Spökskri!** Det odöda ansiktet förvrids i en fruktansvärd grimas och spöket utstöter ett skri som får det att isa i själen på alla rollpersoner inom 10 meter. Samtliga måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 4 **Dödsblick!** Spöket tornar upp sig framför en rollperson och stirrar med döda ögon rakt in i dennes själ. Offret ser livet passera revy och påminns om alla döda vänner och fiender i en grotesk vision. Offret blir Rädd, utsätts för en skräckattack och måste slå sitt PSY-slag med nackdel.
- 5 **Gastkram!** Med ett onaturligt väsande ljud står plötsligt spöket framför en äventyrare inom 10 meter och ögonblicket därefter är denne helt omfamnad i en förvriden döds-kram ämnad att släcka livsgnistan. Attacken gör skada 3T6 i krosskada och gör offret Omtöcknat.
- 6 **Kylslag!** Spöket griper tag i ett offer och låter sin isande döds-kyla strömma in i dess kropp. Rollpersonen tar 2T8 i skada och kan inte läka KP eller VP förrän den värmt upp sig under ett skift på en varm plats. Rustning har ingen effekt.

ÄVENTYRSFRÖ

Det spökar i Villerby! Osaliga andar har börjat vandra på gator och torg, utan uppenbart syfte och mål. Det går inte att kommunicera med dem och ingen vet vad som manat dem att manifestera sig i den levande världen. Efter diverse efterforskningar står det klart att äventyraren Bolta försvann spårlöst samma natt som hemsökelsen tog sin början – kanske har det med saken att göra. Ja, så är det! Under byn finns en serie uråldriga katakomber som numera bara kan nås via byatorgets brunn. Om rollpersonerna klättrar ner där finner de en spricka som öppnar sig mot katakomberna, och efter visst sökande kan de hitta gravkammaren där Bolta ligger död på marken, dräpt av en enkel

fälla. På golvet framför henne ligger en uppslagen bok om nekromantisk magi, omgiven av ett spökligt skimmer. Det är denna energi som frammanar spökena och om den stängs kommer allt att bli som vanligt igen. Men så snart någon närmar sig boken reser sig Boltas spöke från den livlösa kroppen, redo att göra allt i sin makt för att försvara sin älskade skatt.



VAMPYR

"Sedan det som hände i Bobby häromåret har jag helt slutat äta blodpudding, blodkorv, blodsoppa och sånt. Ingen vet ju hur det smittar, och vem bli skyldig till ett nytt 'Blodby'!?"

– RIGVARD SVARVARE, SNICKARLÄRLING

Kanske mäktigast bland de odöda väsen som plågar vår värld är vampyrerna. De är listiga och hemlighetsfulla, men förutom att de skadas av solljus och livnär sig på att dricka andras blod framstår de som en varierad skara. Vissa gömmer sig i städerna där de ger sig ut för att jaga om natten; andra har under århundraden byggt upp regelrätta riken som de regerar över från någon svårtillgänglig borg. Oavsett vilket omger de sig alltid med förslavade tjänare, vissa levande, andra odöda; de mäktigaste har också förmågan att återuppväcka döda som nya vampyrer, vilka tenderar att följa sina skapare i blind lydnad. Och att dräpa en vampyr är inte lätt: det krävs att den bankas medvetlös och att vampyrjägaren sedan – innan odjuret hinner fly i form av dimma, fladdermöss eller korpar – slår en träpåle genom dess hjärta.

Handlingskraft: 2 **Storlek: Normal**

Förflyttning: 16 **Skydd: —** **KP: 32**

Resistent: En vampyr tar bara full skada av skada av silvrevapen, magiska vapen och besvärjelser. Alla andra attacker gör bara halv skada.

Sårbar: I direkt solljus tar vampyrer T6 i skada per runda och kan inte utföra monsterattacker. Om vampyren går ner på noll KP av denna skada förintas den.

Flyktväg: En vampyr kan använda en handling till att förvandla sig till en svärm av fladdermöss (sid 99 i Regelboken) som genast flyr striden. Flykten kan endast stoppas om platsen där striden utspelar sig förseglas på något sätt. Vampyren måste sedan vänta till nästa solnedgång innan handlingen kan utföras igen.

Odödlig: En vampyr som förlorar alla sina KP faller förlamad till marken och upplöses till dimma efter T6 rundor. I den formen tar den sig till sin gravplats där den återhämtar alla sina KP efter ett skifts vila. Vampyren kan bara dödas av solljus (ovan) eller om ett stickvapen drivs genom dess hjärta när den är på noll KP, innan den upplöses. Detta kräver ett lyckat slag mot färdigheten SPJUT.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Hånfullt skratt!** Den odöda varelsen utstöter ett skräckinjagande och hånfullt gapskratt. Alla inom 10 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 2 **Väldsam kast!** Vampyren greppar tag en motståndare och slungar sedan i väg offret med onaturlig styrka. Offret landar liggande 2T6 meter bort och tar lika mycket i skada.
- 3 **Frätande dimma!** Vampyrens skepnad löses upp och ombildas till en frätande dimma. Hotfulla dimslöjor slingrar sig runt alla motståndare inom 10 meter, som tar T6 i skada (rustning skyddar ej) samt blir Utmattade (den som redan är Utmattad måste välja ett annat tillstånd). Efter attacken återtar vampyren sin fysiska form.
- 4 **Hypnotisk blick!** Den odöda varelsen fäster blicken i en motståndare inom 10 meter och betvingar dess vilja. Offret måste slå mot PSY med nackdel eller omedelbart utföra en förflyttning och en handling (får inte kräva VP) som vampyren (SL) bestämmer. Offret förlorar även sin tur i rundan, om den inte redan har passerat.
- 5 **Fladdermussvärm!** Vampyren förvandlar sig till en fladdermussvärm och anfaller. Slå på attacktabellen för vampyrfladdermöss på sidan 99 i Regelboken. Svärmen skadas som vanligt och alla skada överförs på vampyren. Vid sin nästa tur förvandlas vampyren till sin fasta skepnad igen.
- 6 **Blodtörst!** Vampyren kastar sig över en fiende och dricker dess blod. Offret tar T6 i stickskada (rustning skyddar inte) medan vampyren återfår lika många KP (upp till sitt maxvärde). Offret förlorar även T6 VP.

Vampyren fortsätter sedan dricka och suger ut ytterligare T6 KP och VP på varje tur. Offret blir paralyserat och kan inte röra sig eller utföra några handlingar utom att försöka ta sig loss, vilket kräver ett slag mot PSY med nackdel. Vampyren utför inga andra monsterattacker förrän offret når noll KP eller tar sig loss.

Om offret förlorar sina sista VP till följd av denna attack utsätts den för en vampyrisk smitta med smittvärde 12. Den som drabbas av smittans fulla effekt förvandlas till en vampyr nästa natt. En rollperson som förvandlas vampyr blir ett monster under SL:s kontroll.



SLUMPMÖTE

Gruppen förföljs av en mystisk dimma. Det är en vampyr som har förlorat sitt följe och nu söker andra trälar att härska över. Den angriper gruppen på natten när den bedömer att den svagaste rollpersonen håller vakt. Om ingen håller vakt ligger de riktigt illa till ...

ÄVENTYRSFRÖ

Rollpersonerna anlitas av en hemlighetsfull adelsherre för att hämta hem en uråldrig bok från en förfallen tempelruin. Boken är en ritualsamling och uppdragsgivaren tror

att den kan användas för att ge odöda livet åter. Expeditionen kompliceras av att rollpersonerna förföljs av en annan grupp äventyrare som uppenbarligen vill hindra dem från att lyckas – de har nämligen fått nys om att adelsmannen är ett blodtörstande monster, men tror att han är en demon snarare än en vampyr. Om rollpersonerna får till stånd en förhandling, eller om de efter ett bakhåll lyckas ta någon av dem levande, kan de få höra konkurrenternas version av historien. Vad de än bestämmer sig för att göra står en sak klar: när boken väl har överlämnats har vampyren och dess underhuggare inga planer på att låta rollpersonerna leva.





DRAKAR

Finns det några jag har svårt att förlåta, så är det de förment lärda som har mage att ge våra drakar beteckningen monster. Draken är lika mycket ett monster som tussilagon är en bergart, som sillen är en ört. Ja, de kan kanske i vissa avseenden, i vissa situationer, och för oss vanliga dödliga, framstå som monstreuösa. Men det beror endast på att vi inte är kapabla att begripa deras formidabla storhet – trots att de drakar som lever idag sannolikt bara är skuggan av sina föregångare!

Visst, draken är i allmänhet elak, grym och girig. Den samlar guld och juveler på hög, trots att den inte har någon användning för vare sig det ena eller det andra. Vidare tenderar de att leka med sina motståndare på samma obarmhärtiga vis som katten leker med råttan. Och visst kan man fråga sig varför. När den är så överlägen på alla tänkbara sätt, varför kan den då inte kosta på sig att vara generös, rent av barmhärtig, rent av moderligt ömmande? Motfrågan blir då i vilken utsträckning råttan är införstådd i kattens motiv. Och en annan reservation pockar på uppmärksamhet: i vilken utsträckning visar människor, alver och halvlingar moderligt ömmande mot varelserna de dominerar. Jag vill föreslå att drakarna framstår så som de gör eftersom de helt enkelt är en högre och ädlare livsform än alla andra.

Vad vi faktiskt vet, och kan veta, om deras natur är inte mycket. Vi vet att de är ovärldens svurna fiender, även om orsaken därtill övergår vårt förstånd. Vi vet att deras blotta språk har kraften att skapa, förändra och radera. Vi vet att de med åldern inte bara blir mer kraftfulla utan också mindre rovdjurslika till sitt temperament, i så måtto att mindre varelser faktiskt kan närma sig dem utan att automatiskt betraktas som en vandrande munsbit. Slutligen bör också understrykas att ingen drake, ung eller gammal, accepterar att få sin vilja ifrågasatt eller utmanad – de betraktar mig, dig och även den största jätte som undersåtar. Och förmodligen gör de så med all rätt.

NYKLÄCKT DRAKE

"Jag höll på att bli dödad på grund av ett drakägg. Jag hittade det i skogen och sålde det till Malte, men han måste ha ruvat det fel, för ... ja, ut kom en gigantisk fågelunge och bet av hans ankel ..."

– SULIMAR MOX, DRÄNG

En drakes ägg är hårt som urberg och liknar mer en stenbumling än ett ägg, även om dess fjälliga yta avslöjar vad som döljer sig innanför skalet. När drakynglet är starkt nog bryter det sig ut och börjar genast utforska världen, noga vaktat av antingen modern eller fadern – alltid medelålders drakar som endast lämnar ungens sida för att söka föda. Som nykläckt är draken föga skräckinjagande. Den kan inte flyga och har inte utvecklat förmågan att frusta eld. Å andra sidan är rökpuffarna som kommer ur dess gap nog så farliga, då de är mycket giftiga och kan lamslå varelser som kommer för nära – en effektiv försvarsmekanism som ofta håller drakungen vid liv tills den har vuxit till en ung drake, redo att lämna boet.

SLUMPMÖTE

Under sina vandringar i underjordens djupa grottor hittar rollpersonerna resterna av ett krossat drakägg. Ett slag mot **BESTIOLOGI** eller **VILDMARKSVANA** avslöjar att ägget har legat på platsen i flera år. Inga spår visar vart den nykläckta har tagit vägen, men risken finns att det lurar en eller flera drakar i närheten.

Handlingskraft: 1 **Storlek:** Normal

Förfl: 16 **Skydd:** 2 **KP:** 36

Vingar: En nykläckt drake har vingar men kan inte flyga. Den kan dock ta hjälp av vingarna och då hoppa obehindrat upp till halva sin förflyttning utan att något slag krävs.

ÄVENTYRSFRÖ

Herremannen Vilfrid Utterdal drömmer om att äga en drake, och ingen har lyckats övertala honom att det är en utomordentligt dålig idé. Nu har Utterdal bestämt sig för att finansiera och själv leda en expedition upp i de nordligaste bergen, där det enligt tillförlitlig information ska finnas drakar. Målet: att stjäla ett drakägg. Det blir en storslagen expedition och herremannen söker med ljus och lykta efter äventyrare som är villiga att riskera sina liv för en rejäl slant. Rollpersonerna utgör ett av flera jaktlag och måste använda all sin kunskap och skicklighet för att lokalisera grottorna där drakarna lever, hitta ett ägg, stjäla det och frakta det till Utterdals expedition. Sedan gäller det förstås att överleva resan tillbaka till slottet, möjligen med ett par ursinniga drakföräldrar hack i häl.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Draskrik!** Draken öppnar sitt gap och skriker gällt. Alla inom 10 meter får tillståndet Rädd. Den som redan är Rädd utsätts för en skräckattack.
- 2 **Kloattack!** Draken viftar klumpigt med sina klor mot en motståndare som tar T8 i huggskada.
- 3 **Ramning!** Den nykläckta draken rusar på fumliga ben rakt mot närmsta motståndare och rammar denne. Offret kastas T6 meter baklänges och tar lika mycket i krosskada.
- 4 **Svansattack!** Monstret slår vildsint med sin vassa svans mot sina motståndare. Alla inom 2 meter tar T6 i huggskada och faller omkull.
- 5 **Drakbett!** Besten öppnar sitt gap och tar en stor tugga ur en motståndare. Attacken ger 2T6 i huggskada.
- 6 **Giftig rökpuff!** Den nykläckta draken öppnar sitt gap och andas giftiga rökpuffar på sina motståndare. Alla rollpersoner inom 6 meter utsätts för ett förlamande gift med giftstyrka 12.



UNG DRAKE

”Innan ordensmästarna förstod bättre användes unga exemplar som träningsdrakar för blivande drakrid-dare. Deras otämjbara djuriskhet kostade mängder av väpnare och riddarpiltar livet.”

– KRUSIBOR ÄDELFANT, EXPERT PÅ ÄLDRE HISTORIA

Den unga draken har nyligen lämnat sina föräldrar och lärt sig flyga och jaga på egen hand. Den känns igen på storleken men också på att den är smärtare än äldre drakar. Fjällpansaret och de naturliga vapnen utvecklas däremot snabbt till proportionerlig storlek. Som ung är draken i allt väsentligt ett formidabelt rovdjur; livet är en fest och världen dess festivalområde. Den utvecklas genom att nyfiket utforska och leka med omgivningen – ibland jagar den småvilt för att bli snabb och smidig i svängarna; ibland ger den sig på större byten för att träna upp sin styrka. Men oavsett hur bytet ser ut är jakten allt – den är nöjet, utvecklingen och nödvändigheten. Senare, i takt med att draken växer och mognar, vaknar också ha-begäret, begäret efter att förvärva, att äga. Redan som ung kan draken därför börja samla guld och ädla stenar, skatter som den gömmer lite varstans för att i mogen ålder hämta och addera till en växande hög i sin alldeles egna grotta.

SLUMPMÖTE

En ung drake flyger över rollpersonerna. Om de inte drar till sig dess uppmärksamhet passerar den på väg mot andra äventyr, men om äventyrarna väcker dess nyfikenhet landar den ett trettio-tal meter från dem. Den är redan proppmätt och därför mer nyfiken än jaktlysten. Efter att ha studerat rollpersonerna under några rundor tappar den intresset och lämnar platsen. Om rollpersonerna bestämmer sig för att slåss bjuder draken upp till dans i tre rundor innan den avbryter leken och flyger vidare.

Handlingskraft: 2 **Storlek: Stor**

Förflyttning: 24 **Skydd: 4** **KP: 60**

Vingar: Drakens vingar låter den färdas obehindrat genom luften.

ÄVENTYRSFRÖ

Det är fest i slottet Rosenbrand, ty ett bröllop stundar och alla är bjudna! Adelsfolk och bönder från hela trakten färdas till festligheterna, och så också rollpersonerna – alla är de där för att fira unionen mellan ätterna Rosenbrand och Hammarnäve. Utsökta dofter från exotiska rätter blandas med skratt och musik, med dans och lek. Detta ska sannerligen bli en dag att minnas, men ... av en helt annan anledning ... När stämningen är som mest uppsluppen skymms solen av en varelse som hämtad från de mörkaste mardrömmar. Den unga draken Vreltir har lockats av festligheterna och bestämt sig för att detta ska bli hennes dag. Hon börjar med att förstöra vindbryggan och ger sig sedan in i slottet. Någon måste dräpa eller fördriva Vreltir innan hon har utplånat de vettskrämt hukande bröllopgästerna och stulit Rosenbrands skatter. Vem är bättre lämpad för denna katt och råttalek än rollpersonerna?

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Drakvrål!** Draken öppnar sina käftar och låter ett hotfullt vrål skölja över sina motståndare. Alla inom 10 meter utsätts för en skräckattack.
- 2 **Kloattack!** Draken sveper med sina klor över två offer inom 2 meter från varandra, som tar 2T6 i huggskada var.
- 3 **Vindpust!** Draken använder sina vingar och skapar en vindpust som drabbar alla inom 10 meter. Lösa föremål och varelser upp till människostorlek som drabbas av effekten slungas T8 meter bort, tar lika mycket i krosskada och landar liggande.
- 4 **Svansattack!** Draken sveper fram och tillbaka med sin taggiga svans. Alla motståndare inom 4 meter tar 2T6 i krosskada och slås omkull.
- 5 **Drakbett!** Besten öppnar sina käftar och biter en motståndare. Attacken ger 3T8 i huggskada.
- 6 **Eldsprut!** Draken tar ett djupt andetag och andas ut en eldkvast mot sina motståndare. Elden skapar en kon som är 6 meter lång och vars bredd vid varje given punkt är lika med avståndet från drakens käftar. Alla som träffas av elden tar 2T10 i skada. Rustning ger inget skydd.



MEDELÅLDERS DRAKE

”Jo, vi har en drake i trakten. Den brydde sig aldrig om oss förrän vi började dämna i bäcken. Det gjorde den alldeles ursinnig; den krossade bygget och slukade hela arbetslaget. Sedan, lugnt igen.”

– ERVARD TORKEL, FÄLTSKÄR OCH PRÄST

Med ungdomens vildsinthet bakom sig börjar draken utveckla både impulskontroll och ett mer analytiskt sinne. Det leder så småningom till att den etablerar ett hem – en grotta, dalsänka eller borguin som den utser till sin, oavsett vad andra varelser i området må tycka om saken, och där den börjar bygga sitt rede. Redet i fråga byggs inte av kvistar och sly. Nej, det byggs av guld, ädelstenar och föremål som är tillverkade av nämnda beståndsdelar, och det byggs med total precision – minsta mynt, minsta rubinskärva placeras med stor nogsamhet, enligt en minutiöst uttänkt ordning. Proceduren grundar sig förmodligen i att det på detta sätt blir enklare att upptäcka om någonting saknas, om något har stulits. Men det är också ett uttryck för (eller en orsak till?) att draken med åldern i högre och högre utsträckning kräver att världen ska vara ordnad och stabil – något som säkerligen är en delförklaring till drakarnas avgrundsdjupa aversion mot de kaosälskande demonerna.

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna ser en rökpelare stiga mot himlen längre fram längs vägen. Ju närmare de kommer, desto skarpare blir stanken av rök, bränt kött och svavel, och till slut står de inför en fruktansvärd scen. En drake har överfallit och förintat ett större följe med en överbyggd vagn. Av vagnen och de många döda soldaterna att döma kan det mycket väl ha rört sig om en värdetransport, kanske en fogdes rundtur för att samla in skatter. Allt utom den överbyggda vagnen har bränts till aska, och vagnens innanmäte gapar glupande tomt.

ÄVENTYRSFRÖ

Under sitt äventyrande hittar rollpersonerna flera ledtrådar till var draken Skarge har sitt bo, och därmed sin skatt – i en övergiven dvärggruva, högt upp bland bergen, djupt ner under marken. Det finns många sätt att ta sig in och ut ur grottorna, några stora nog för draken men flera som endast tillåter mindre varelser att passera. Skarges rede finns längst ner i berget och är så stort att hon kan sträcka ut sig i full längd med utfällda vingar. Snart visar det sig att äventyrarna inte är de enda som suktar efter Skarges rikedomar: ett dvärgrike har sänt en grupp för att återta gruvan och lägga beslag

på drakens skatt; en alvexpedition närmar sig i syfte att ta tillbaka Elderins krona, en ovärderlig artefakt som kröner Skarges skatthög; dessutom har krigsherren Aknator sänt en mindre armé för att fylla på sin krigskassa. Vem allierar sig med vem och vem är det som till sist förråder alla andra?

Handlingskraft: 3 Storlek: Enorm

Förflyttning: 24 Skydd: 6 KP: 84

Vingar: Drakens kraftfulla vingar låter den färdas obehindrat genom luften.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Drakvrål!** Draken öppnar sina käftar och låter ett iskallt skri ljuda över vidderna. Alla inom 20 meter utsätts för en skräckattack, med nackdel på PSY-slaget.
- 2 **Kloattack!** Draken sveper med sina klor över två fiender inom 4 meter från varandra, som tar 2T10 i huggskada var.
- 3 **Drakvind!** Draken låter sina stora vingar framkalla en vind av orkanstyrka som drabbar alla inom 10 meter. Lösa föremål och varelser upp till människostorlek inom virvelvinden slungas 2T6 meter bort, tar lika mycket i krosskada och landar liggande.
- 4 **Svansattack!** Draken låter sin stora svans spela och sveper med dess taggiga spets över sina offer. Alla inom 6 meter tar 2T8 i krosskada och slås omkull.
- 5 **Drakbett!** Besten öppnar sina stora käftar och hugger ett offer med förfärande hastighet. Attacken ger 4T10 i huggskada.
- 6 **Eldsprut!** Draken reser sig över rollpersonerna i all sin prakt och låter sedan en förintande storm av eld strömma ur sina käftar. Elden skapar en kon som är 10 meter lång och vars bredd vid varje given punkt är lika med avståndet från drakens käftar. Alla som träffas av elden tar 3T10 i skada. Rustning ger inget skydd.



URÅLDRIK DRAKE

”Nej, gammeldrakarna är aldrig nyckfulla. Det kan verka så, men det beror bara på att du inte förstår deras bevekelsegrunder och vad de reagerar på.”

– EULINA STOLTENDAL, DRAKKÄNNARE

Hur många drakar som finns kvar sedan den äldsta tiden, som levde under drakimperiets dagar och stred i de stora demonkrigen, är mycket svårt att säga. De kan enligt egen utsago ligga i dvala i hundratals år, slumrande på sina berg av skatter, vilket innebär att de ytterst sällan syns till. Dessutom tenderar de att söka sig längre och längre ut i vildmarken ju äldre de blir – bort från hjältepiltar som stör deras lugn, bort från folk som ställer till med oreda på deras jaktmarker. Men en skolad gissning säger mig att det kan handla om mellan fem och tio stycken, legendernas Arknarath och Nielfrung inräknade. Dessa äldsta bland drakar ger sig sällan på halvlingar, människor och andra samhällsbyggande slakten, kanske för att de ser oss som undersåtar eller som sina (underlägsna) likar. De är visa på ett sätt som övergår vårt förstånd; de har makt över språket och därmed över världen; de är urstarka och i det närmaste osårbara. Som antyds ovan går de att prata med, men om du har otur råkar du anlända när draken har en dålig dag – vilket ofta slutar mycket illa.

ÄVENTYRSFRÖ

Världen står på randen till ett allomfattande krig. Demonprinsen Beliel samlar sina härar i söder och alla världens folk måste enas för att kunna stå emot det kommande anfallet. Men det kan finnas en väg till fred; kanske kan Beliel besegras och fördrivas innan kriget bryter ut? Enligt

Handlingskraft: 2 Storlek: Enorm

Förflyttning: 20 Skydd: 8 KP: 108

Vingar: Drakens kraftfulla vingar låter den färdas obehindrat genom luften. Vingslagen framkallar dessutom kraftiga vindar kring monstret och hindrar alla andra flygande varelser att närma sig den uråldriga draken när den flyger.

alvernans äldsta finns det en varelse som en gång besegrade Beliel och förvisade honom till att stanna i ovärlden under hundratals år: draken Nielfrung. Rollpersonerna får uppdraget att bege sig till Nielfrung grotta, på randen till en lavasjö djupt ner i urberget; med sig bär de ovärderliga gåvor att byta mot information om hur Beliel kan förvisas på nytt. Men det finns förstås krafter som inte vill att expeditionen ska lyckas, varför vägen genom underjorden kantas av såväl demonkultister som allt mäktigare demoner. För att inte tala om rövare som fått spaning på rikedomarna. Lyckas rollpersonerna komma fram till Nielfrung grotta, och lyckas de i så fall övertala den uråldriga draken att bidra till kampen mot demonprinsen?

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Drakvrål!** Draken öppnar sina käftar och låter ett iskallt skri ljuda över vidderna. Alla inom 30 meter blir Rädda och utsätts för en skräckattack.
- 2 **Kloattack!** Draken sveper med sina klor över två motståndare inom 6 meter från varandra, som tar 3T10 i huggskada var.
- 3 **Drakstorm!** Draken låter sina stora vingar framkalla en storm som drabbar alla inom 20 meter. Lösa föremål och varelser upp till Normal storlek inom virvelvinden slungas 3T6 meter bort, tar lika mycket i krosskada och landar liggande.
- 4 **Svanskross!** Draken låter sin gigantiska svans spela och sveper med dess taggiga spets över sina offer. Alla rollpersoner inom 8 meter tar 2T10 i krosskada och slås omkull.
- 5 **Drakbett!** Besten öppnar sina stora käftar och hugger ett offer med förfärande hastighet. Attacken ger 5T10 i huggskada.
- 6 **Inferno!** Draken tornar upp sig framför sina motståndare och drar in ett djupt andetag. Sedan släpper den loss ett inferno av eld från sitt enorma gap. Elden skapar en kon som är 20 meter lång och vars bredd vid varje given punkt är lika med avståndet från drakens käftar. Alla rollpersoner som träffas av elden tar 4T10 i skada. Rustning ger inget skydd.



DRAKORM

”Drakormar är liksom sjöormar utvecklade på basis av degenererade drakar, punkt slut! Alla som hävdar något annat borde betecknas som dårar snarare än monsterkännare.”

– ARDELIA AV HARMAN, CHARLATAN

Jag funderade länge som jag skulle placera drakormen i detta kapitel eller i det som behandlar bestar. Den hamnade här, för även om varelsen i fråga inte är en regelrätt drake vill jag understryka den teori som jag (till skillnad från merparten av mina kollegor och den på denna punkt orubblige Virdal) förfäktar: att drakormarna är vad som finns kvar av draksläktets urfäder. Till beteende och sinne lag liknar de i mångt och mycket unga drakar – de är jägare vars liv går ut på att äta, sova och växa sig större. Men de fysiologiska skillnaderna är stora: de är inte lika intelligenta, de kan inte frusta eld och inte flyga. Samlar skatter gör de inte heller, men som lycksökare kan det ändå vara värt att plundra deras nästen. Bohålan består alltid av en central kammare från vilken ett flertal slingande gångar leder upp till markytan. Dit släpar de sina offer för att äta i lugn och ro, vilket innebär att offrens packningar och persedlar ofta blir kvar i något hörn.

SLUMPMÖTE

En drakorm har färdats samma väg som rollpersonerna bara någon timme tidigare. Spåren efter den kraftfulla kroppen vittnar om bestens väldiga storlek. Resterna av en björn ligger kastade åt sidan. Rollpersonerna kan välja att följa spåret till monstrets näste, om de vågar ...

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: 18 Skydd: 6 KP: 64

Dras till glitter: Om drakormen får syn på en person som har något skinande eller glittrande på sig (som en metallrustning eller en hållen spegel) kommer besten att omedelbart attackera denne.

ÄVENTYRSFRÖ

Fiskarna och timmerflottarna vid sjön Glittervann svälter. En enorm varelse har gjort sig ett bo på en ö mitt i sjön, och därifrån anfaller den allt som färdas på vattnet. Rollpersonerna lovas en riklig belöning om de slår ihjäl eller fördriver monstret. Drakormen har många gånger in i sitt bo, både på land och under vatten, och många små hålor där hon kan fanga oförsiktiga äventyrare. Ska rollpersonerna våga sig ner i mörkret eller kan de smida en listig plan för att locka ut monstret ur dess håla?

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Väsande vrål!** Drakormen utstöter ett skräckinjagande, väsande vrål. Alla inom 10 meter utsätts för en skräckattack.
- 2 **Kloattack!** Besten river två motståndare inom 2 meter från varandra med sina klor. Attacken gör 2T8 i huggskada på var och en.
- 3 **Ryggspikar!** Varelsen vältrar sig över alla fiender inom 6 meter. Offren tar 2T4 i huggskada från spikarna på monstrets rygg och slås omkull.
- 4 **Dödlig omfamning!** Odjuret omslingrar en fiende och försöker krama livet ur offret. Attacken ger 2T8 i krosskada och ytterligare lika mycket varje gång det är offrets tur. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa till.
- 5 **Hungrigt bett!** Drakormen öppnar sitt gap och kastar sig över ett offer för att ta sig en rejäl tugga. Attacken ger 3T8 i huggskada men kan pareras.
- 6 **Slukattack!** Besten slukar ett offer helt i en attack som ger 2T6 i krosskada. Offret kan fortsätta anfalla drakormen inifrån och besten saknar dessutom skydd där. Varje runda i bestens buk tar dock offret T6 i skada på sin tur (rustning ger inget skydd). Offret tar sig ut när drakormen är död.







DEMONER

Merparten av det jag tycker mig veta om demoner kommer från den uråldriga volymen Codex Kaosium – en trefaldigt förbannad lunta som endast kan läsas i skenet från en döende måne. Trots att jag nogsammt följde alla säkerhetsföreskrifter när jag för ett drygt decennium sedan fick chansen att studera skriften var jag paniskt rädd hela tiden, darrande och med kallsvetten forsande utför ryggen. Om inte Brasimor och Virdal hade funnits med som moraliskt stöd är jag övertygad om att boken skulle ha slukat både min kropp och mitt sinne.

I Codex Kaosium står att läsa om det som vi dödliga känner som ovärlden, ett existensplan vars naturlagar är så främmande att ingenting gott och heligt kan överleva där. Bland brinnande slätter, kokande hav, bubblande lavasjöar och bergskedjor piskade av frätande regn dväljes den oändliga variation av förkroppsligat kaos som vi kallar demoner. Vad jag förstår uppstår de spontant ur ovärldens ”natur”, och det är inte ens själva särskilt förtjusta i sin hemvärld. Nej, de tycks ta varje chans de får att ge sig av till andra världar, däribland vår. Färden hit går genom revor i världsvävarna, revor som ibland uppstår av en slump, och ibland är medvetet skapade av dåraktiga magiker som tror sig kunna kontrollera ovärldens oregerliga krafter.

Enligt Codex Kaosium och alla andra källor jag har tillgång till finns det en sak som alla demoner har gemensamt. De kan vara stora som drakar, de kan ta formen av sjukdomar eller oväder, de kan använda magi eller svinga väldiga vapen, men oavsett storlek och karaktär lever de för att söndra och förstöra, för att kullkasta allt som är ordnat, för att slita itu allt som har en struktur. Förmodligen är det denna egenskap som lockar kultister att följa, ja till och med dyrka demoner – de drömmer själva om att göra uppror mot traditioner, maktstrukturer eller något så enkelt som en magikerakademis befälsordning.

BLODDEMON

"När liken började dyka upp utbröt kaos. Byborna misstänkte varandra; flera oskyldiga avrättades, men morden fortsatte. Många flydde. Alla som blev kvar dog, en efter en. Utom jag. Undrar varför ..."

– FILIMON AMSEL, TEMPELFÖRESTÅNDARE

Kärt barn har många namn, men detta vämjeliga vidunder får nöja sig med två: bloddemon eller *onaqui*. Jag föredrar det förstnämnda, vilket refererar till varelsens törst efter blod – något som länge fick lärda att förstå den som en typ av ärkevampyr snarare än en demon. Namnet onaquí stammar från den äldre tiden, när varelsen agerade spejare och förtrupp i ovärldens jättearméer; förmodligen anspekar namnet på hur deras avgrundsskrin låter. Även om vampyrteorin sedan länge har motbevisats kan det finnas anledning att stanna upp vid tanken på ett släktskap dem emellan. Det finns flera skildringar, gamla och nya, som beskriver hur bloddemonen inte bara dricker blod utan kalasar på en besegrad fiendes hjärta, helst just som det slutar slå. Kan det vara från bloddemonerna som vampyrsmittan ursprungligen kommer?

SLUMPMÖTE

En natt när rollpersonerna har slagit läger hör de skrik en bit från lägerplatsen. Sedan ser de en skugga passera den

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: 14 Skydd: 2 KP: 48

Odöda undersåtar: En bloddemon kan väcka T6 levande döda (sid 108) per dygn om lik finns att tillgå. Dessa kontrolleras fullt ut av onaquin och lyder alla order den ger dem. Vid soluppgången faller de åter döda till marken, men bloddemonen kan animera dem igen om den så önskar.

Resistent: Onaquier tar halv skada av icke-magiska vapen, förutom sådana gjorda av jade.

Starka hjärtslag: Monstrets hjärta slår så kraftfullt att alla slag mot **UPPTÄCKA FARA** för att upptäcka den görs med fördel.

Vingar: Bloddemonens vingar låter den färdas obehindrat genom luften.

lysande månen – en enorm fladdermusliknande styggelse som klumpigt försvinner ut i natten. Om äventyrarna undersöker vad som har hänt finner de två döda jägare. Deras hjärtan har slitits ut och kropparna har tömts på blod. Avsaknaden av blod på marken omkring tycks leda till en hjärtisande slutsats: monstret som dräpte dessa olyckliga själar drack också deras blod.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Blodtörst!** Bloddemonen tar tag i en motståndare, håller den i ett stadigt grepp och dricker dess blod. Offret tar T6 i stickkada (rustning skyddar ej), förlorar T6 VP och blir Omtöcknat.
- 2 **Skräckinjagande vrål!** Onaquin samlar alla sina krafter och tornar upp sig framför sina motståndare, höjer armarna mot skyn och ger ifrån sig ett skräckinjagande vrål som kan höras vida kring över markerna. Alla inom 20 meter utsätts för en skräckattack.
- 3 **Giftiga klor!** Monstret slänger sig på en motståndare inom 10 meter, knuffar omkull den och river med vassa klor som dryper av gift. Attacken gör 2T6 i huggskada och offret slås omkull. Om offret tar skada utsätts det även för ett förlamande gift med giftstyrka 12.
- 4 **Öronbedövande skri!** Bloddemonen skriker mot sina motståndare med en så hög ton att den knappt hörs, men som är stark nog att spräcka trumhinnor. Attacken påverkar alla inom en 10 meter lång kon. Offren tar 2T8 i skada (rustning skyddar ej) och blir Omtöcknade.
- 5 **Fall från hög höjd!** Onaquin griper tag i ett offer med sina klor och tar ett språng upp i luften. Om offret inte duckar lyfts det T6+3 meter upp i skyn. På sin nästa tur släpper demonen taget (i stället för ny monsterattack), och offret faller till marken och tar fallskada.
- 6 **Kokande blod!** Bloddemonen uttalar en demonisk förbannelse över en motståndare inom 10 meter, vars blod börjar koka. Attacken ger 2T10 i skada (rustning skyddar ej) och offret utsätts för en skräckattack med nackdel på PSY-slaget.



ÄVENTYRSFRÖ

Efter någon sammandrabbning med demoner eller demonkultister råkar rollpersonerna väcka demonen Gahanz nyfikenhet. Hon ålägger sin tjänare, bloddemonen Tizinican, att följa efter dem och att rapportera till henne om deras äventyr och allmänna förmågor. Detta pågår under en längre tid, och Tizinican orsakar osviken en del kaos och förödelse på vägen – inte minst

de blodlösa lik med utslitna hjärtat som dyker upp i rollpersonernas spår är något som snart börjar uppmärksammas av omgivningen. När rollpersonerna inser att de är förföljda och ökar vaksamheten kan de notera spår efter bloddemonen här och där; kanske lyckas de även få en skymt av dess vedervärdiga skepnad. På något sätt måste äventyrarna gillra en fälla för att bli av med den oönskade reskamraten.

ELDDEMON

”Nä, int va de ja som satte eld på fähuse int! Ja ä oschylði ja, sant å visst. De va en töcken däringa elddemon som hälse på, ja schwääär!”

– FLATULDUR KNOLTE, SKYLDIGT ANKLAGAD

I den mån de oorganiserade, myllrande ovärldsarméerna kan sägas ha några befäl så är det elddemonerna. Även om de knappast är särskilt välkoordinerade sinsemellan, gör deras storlek och eldfångda auktoritet att mindre demoner tenderar att följa deras exempel, på slagfältet såväl som i andra sammanhang. Exemplar som blir inbjudna till vår värld, eller som lyckas ta sig hit per egen svarv, dras osviken mot vulkaner och andra kraftiga värmekällor – något som en och annan smed har fått erfara när de har haft rejäl fart på glödhärden. Och om de inte hittar någon tillräckligt kraftig värmekälla har de ingenting emot att ordna med det själva. Tvärtom, de tycks älska att sprida sina flammor, vilket inte sällan leder till enorma skogsbränder, eldhärjade åkermarker och nerbrunna byar.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 18 **Skydd:** — **KP:** 64

Het kropp: Den som nuddar en elddemons heta kropp tar genast T6 i skada (rustning skyddar ej). Den extrema hettan ger också alla motståndare nackdel på närstridsattacker mot demonen.

Immunitet: Elldemoner är immuna mot eldskada.

Sårbarhet: Elldemoner är sårbara för vatten, och tar dubbel skada från all vattenbaserad magi. En hink vatten som kastas på en elddemon gör T10 i skada, en seidel med öl eller en karaff med vin gör T8 i skada, och en spottloska gör 1 poäng i skada. Använd färdigheten **SLAGSMÅL** för att bestämma om attackerna träffar.

SLUMPMÖTE

Plötsligt sveper en vägg av eld mot rollpersonerna. Djur av alla sorter rusar framför elden, för att komma undan, och äventyrarna måste slå mot SMI för att inte fastna i myllret och falla omkull. Eldvågen dör ut just innan den når fram till rollpersonerna, och vandrare i dess eftersvall kommer en väldig elddemon. Den ser sig belåtet omkring och för ett hjärtslag stannar den med blicken på rollpersonerna. Men om de inte agerar fortsätter demonen sin färd upp mot bergen, med förutsägbara konsekvenser för omgivningen.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Svepande stavslag!** Elldemonen sveper runt sig med sin långa, glödande järnstav. Alla motståndare inom 2 meter tar 2T6 i krosskada samt T6 i skada av det heta järnet (rustning skyddar ej) och faller omkull.
- 2 **Smådjävar!** Demonen frammanar en svärm av brinnande smådjävar som flyger omkring och hånar sina motståndare med nedriga förolämpningar. Alla inom 10 meter blir Argä.
- 3 **Flammande stridsgissel!** Monstret svingar sitt stridsgissel mot en motståndare. Attacken ger 2T8 i krosskada och T8 i eldskada (rustning skyddar ej). Offret blir dessutom Omtöcknat.
- 4 **Eldvirvel!** Varelsen svingar sitt stridsgissel flera varv över huvudet, vilket frammanar en eldvirvel som drabbar alla inom 4 meter. Offren tar 2T8 i eldskada (rustning skyddar ej) och kastas omkull.
- 5 **Krossande spark!** Elldemonen delar ut en överraskande spark. Offret knuffas 2T6 meter bort, tar lika mycket i krosskada och slås omkull.
- 6 **Eldsprut!** Demonen spyr ut en kvast av eld i en kon som är 10 meter lång och vars bredd vid varje given punkt är lika med avståndet från demonen. Alla som träffas av elden tar 2T10 i skada. Rustning ger inget skydd.



ÄVENTYRSFRÖ

Gruvdrottningen Hildebrand söker äventyrare som kan hjälpa henne att befria hennes gruvor från ett monster som hemsöker gångarna och vars närvaro har tvingat fram ett stopp i all gruvbrytning. Hon påstår att monstret är en ung eldsprutande kimera, ett monster som rymt från en trollkarls menageri och letat sig ner i hennes domän. Detta är inte sant – monstret är en elddemon som dvärgarna själva har frammanat och bundit att vara deras tjänare

i smedjorna. Den har slitit sig fri och letar efter en väg tillbaka till ovärlden, i syfte att samla allierade inför en storskalig hämndaktion mot vår världs alla dvärgar. När rollpersonerna har tagit hand om demonen finns det fler mysterier att nysta i. Hur frammanade dvärgarna en så farlig demon? Vem gav dem kunskapen att genomföra ritualen? Och var finns portalen demonen hämtades genom och hur kan den stängas innan han återvänder med sina allierade?

GOLEM

”Jo, det står en golem vid ingången till Gravkummeldalen; om någon kommer nära vrider den på huvudet. Det finns förmodligen rikedomar att bärga i de gamla gravarna, men ingen vågar försöka.”

– GINA MUNTERKVIST, ÖLBRYGGARE

Från ovärldens larmande kaos kan inte bara fullödiga demoner frammanas. Där virvlar även mängder av okroppsliga andeväsen omkring, dansande i eldhav och syraregn. Skickliga magiker med tillgång till uråldriga ritualer (av vilka flera faktiskt står nedtecknade i Codex Kaosium) kan åkalla sådana demongastar och binda dem till materia i vår värld. Så bildas en golem – en varelse formad av lera och sten enligt skaparens önskemål, vars ögon brinner av den bundna andens eld. Vål fjättrad lyder golemen sin skapares minsta vink, och de används oftast som livvakter, som vakter på en specifik plats eller som grovarbetare med tunga, repetitiva sysslor. När skaparen dör fortsätter skapelsen sitt värv, i evigheters evighet.

SLUMPMÖTE

På en toppen av en bergsknalle ser rollpersonerna en mystisk skepnad som blickar ut över nejden. Det är en golem som placerades där för flera hundra år sedan, i syfte att vaka över en magisk fontän; den som blickade ner i fontänens vatten kunde tala med varelsens skapare, nu död sedan många år. Varelsen vägrar låta någon komma nära fontänen.

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: 8 Skydd: 6 KP: 64

Explosiv: När en golem reduceras till noll KP frigörs magin som ger den liv och utlöser en explosion. Alla inom 4 meter tar 2T6 i krosskada.

Resistent: Tar endast halv skada av hugg- och stickvapen.

Stenhård: Eftersom en golem är tillverkad av sten eller lera har den inga inre organ eller blodsystem. Därför har dragslag ingen effekt vid attacker mot varelsen.

ÄVENTYRSFRÖ

Rollpersonerna anlitas av en magiker för att hämta en mystisk staty som har hittats i en tempelruin från den äldsta tiden. Statyn är en rätt oformlig avbildning av en människa eller kanske en jätte, och måste transporteras medelst häst och vagn. Statyn är en golem som blev inaktiv när den ärke-magiker vars liv den var satt att vakta gick och dog; rollpersonernas uppdragsgivare ser den döde som en idol och hoppas kunna återuppväcka dennes stenhårda livvakt. Problemet är bara att en av uppdragsgivarens gamla studiekamrater, numera ärkefiende, har slagits av samma tanke. Någon gång under resan attackeras rollpersonerna av ärkefienden och dennes inhyrda svartalfer, i ett försök att stjäla den slumrande stjärnlivvakten. I striden avfyras en åskvigg som träffar statyn och väcker den till liv. Vad gör den yrvakna golemen då? Utser den snabbt en ny person att beskydda, och i så fall vem – en rollperson eller deras fiende?

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Slag på slag!** Golemen slår omkring sig med sina långa kraftiga armar och träffar alla motståndare inom 2 meter. Attacken gör 2T6 i krosskada och offren faller till marken.
- 2 **Stenhård skalle!** Varelsen tar tag i sin motståndare och drämmer sitt stenhårda huvud i offrets. Attacken ger 2T10 i krosskada och gör offret Omtöcknat.
- 3 **Stenkast!** Monstret begraver sina nävar i marken och sliter upp en sten som den kastar på en motståndare inom 10 meter. Offret tar 2T8 i krosskada.
- 4 **Åskknall!** Monstret slår ihop sina enorma nävar och frammanar en skarp åskknall. Alla inom 10 meter tar T6 i skada (rustning skyddar ej) och blir Omtöcknade.
- 5 **Kraftfullt slag!** Golemen svingar sina grova nävar mot en motståndare. Offret tar 3T6 i krosskada och kastas till marken.
- 6 **Jordbävning!** Golemen stampar kraftfullt med en av sina stora fötter och frammanar en liten jordbävning. Marken skakar och alla inom 10 meter tar T10 i skada (rustning skyddar inte) samt slås till marken och förlorar sin tur i rundan (om den inte redan passerat).



18

KAOSDEMON

"Kan kaosdemoner besätta vanligt folk? Jag kan ta gift på att Leric, vår yngsta, är behärskad av demoniska krafter. Du ... du vet ingen som kan hjälpa oss att fördriva fanskapet?"

– SOLIA MOREL, PORSLINSHANDLARE

Begåvade med vingar och utrustade med svarta, livskraftsslukande runsvärd är kaosdemonerna sinnebilderna av inkräktarna från ovärlden. Det var dessa kreatur som utgjorde stommen i forntidens demonarméer, och de är en plåga närhelst de dyker upp i vår värld. De lever för att skapa kaos, för att omkullkasta all form av ordning, för att trasa sönder alla former av strukturer. Paradoxalt nog kan vi mycket väl ha kaosdemonerna att tacka för att krigen fick en önskvärd utgång. Om de hade varit kapabla att underkasta sig demonfurstarnas och elddemonernas vilja, om de inte hade motsatt sig alla försök till koordinerade strategier, ja då hade drakarna och deras riddare förmodligen aldrig ha haft en chans att slå tillbaka hotet.

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna finner ett gammalt slagfält där marken är svart och all växtlighet har förtvinat. Det enda som rör sig är ett bevingat monster som svingar sitt svarta slagsvärd i triumf över dess fallna fiender – en grupp alver, dvärgar och vargfolk som har stupat i sitt försök att tillintetgöra hotet från ovärlden. När kaosdemonen inser att den inte är ensam riktar den sin uppmärksamhet mot äventyrarna. Fler liv att förinta!

Handlingskraft: 2 Storlek: Normal

Förflyttning: 12 Skydd: 2 KP: 36

Frätande blod: Om en kaosdemon tar stick- eller huggskada tar alla inom 2 meter T3 i var i skada. Om offret bär rustning sänks i stället dess skyddsvärde permanent. Det går att ducka för blodskvättet.

Onaturlig aura: Demonen utstrålar en aura som får all växtlighet inom 10 meter från monstret att förtvina.

Vingar: Varelsens vingar låter den färdas klumpigt genom luften.

ÄVENTYRSFRÖ

I staden Sankhara kämpar gladiatorer för sina liv inför jublande åskådarmassor. En av de främsta kämparna är en mystisk bevingad varelse klädd i helrustning och beväpnad med ett svartosande runsvärd. Det är en kaosdemon som har frammanats och bundits av magikern Armarand; demonen vill ingenting hellre än att vinna sin frihet, men magikerns bojer är för starka. Däremot finns det andra som är intresserade av att få kontroll över kaosdemonen – Aknator, ägaren till stadens största gladiatorstall, erbjuder rollpersonerna en furstlig summa om de kan stjäla demonen från magikern. Rollpersoner som uppdagar sanningen bakom demongladiatorns tunnhjälm kan även välja att försöka FÖRINTA varelsen, men får i så fall räkna med att både Armarand och Aknator kommer att försöka stoppa dem.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Runsvärd!** Kaosdemonen hugger vildsint med sitt svarta runsvärd. Attacken ger 2T8 i huggskada på KP och suger ut T6 VP ur offret.
- 2 **Hornattack!** Monstret stöter sina rakbladsvassa horn i en motståndare. Offret tar 2T10 i stickskada och förlorar sin tur i rundan (om den inte redan passerat).
- 3 **Hotfullt väsande!** Demonen öppnar sitt gap och väser skräckinjagande hotelser på ett uråldrigt och fasansfullt språk. Alla motståndare inom 10 meter utsätts för en skräckattack.
- 4 **Skorpionsting!** Kaosdemonen höjer sin skorpionliknande svans och utdelar ett blixtnabbt sting mot sitt offer. Attacken gör T12 i stickskada. Ett offer som tar 1 poäng skada eller mer drabbas också av ett paralyserande gift med giftstyrka 15. Attacken kan pareras.
- 5 **Kraftstöt!** Demonen sträcker ut sin hand mot ett offer inom 10 meter, och offret slungas 2T6 meter bakåt, tar lika mycket i krosskada, och landar liggande.
- 6 **Syraspott!** Demonen spottar en loska av syra på en motståndare inom 10 meter. Attacken ger 2T6 i skada när den träffar, och T6 i skada nästa runda om inte offret använder en handling för att torka bort syran.



SKUGGDEMON

”Min vän Filivandel ansattes av en skuggdemon efter att ha förlorat sin älskade. Han bad oss att lämna honom i fred, och det blev hans död; när vi väl insåg hur det stod till var det redan för sent ...”

– TORUN BREDYXA, LEGOKNEKT

Skuggdemonerna är ännu ett exempel på okroppsliga demonuslingar. I detta fall rör det sig om ett väsen som hemsöker våra drömmar och tankar, som förpestar våra sinnen i syfte att tvingar oss på knä. Den letar oförtrutet efter sprickor i väven som skiljer våra världar åt. Stor sorg, tragiska öden, ett magiskt missöde, smärta och stor fruktan – allt sådant kan öppna revor stora nog för skuggdemonerna att slinka igenom. Väl på plats attackerar de våra sinnen, förgör och förminskar våra tankar, får oss att tvivla på oss själva, på våra vänner och på allt som är gott. Enligt Codex Kaosium livnär de sig bokstavligen på detta; för dem är vår misär och ångest som den sötaste och näringsrikaste honung. Inte undra på att de gör allt i sin makt för att kasta oss ner i hjälplöshetens djupa brunn.

SLUMPMÖTE

Rollpersonerna slår läger vid en uråldrig ruin. Stenarna är hundratals år gamla och om de undersöks kan ett lyckat slag mot MYTER & LEGENDER avslöja att detta måste ha varit en stencirkel som användes för magiska ritualer. Under natten hemsöks äventyrarna av mardrömmar om

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 12 **Skydd:** — **KP:** 54

Immun: Denna mörkrets demon har ingen fast form och är immun mot icke-magisk skada.

Sårbar: Skuggdemonen tar T6 i skada för varje kvart den befinner sig i direkt solljus. Ett molntäcke räcker för att stoppa effekten.

Tankeläsare: Monstret kan läsa ytliga tankar hos varelser som den rör vid, till exempel i en strid.

ett monster gjort av mörker som river i världens väv. Natt-sömnen räknas inte som vila och rollpersonerna gör bäst i att raskt fortsätta sin resa.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Ångestattack!** Skuggdemonen sträcker ut omöjligt långa armar mot en motståndare inom 6 meter, håller den i ett stadigt grepp och stirrar med brinnande ögon in i offrets själ. Den olyckliga drabbas av djup existentiell ångest och får tillståndet Rädd och Uppgiven samt utsätts för en skräckattack.
- 2 **Psykiskt bett!** Monstret öppnar ett enormt gap och biter en motståndare som förlorar 2T6 VP och förblindas. Offret måste agera som i totalt mörker. Slå en T4 i början av varje skift. Vid en etta försvinner effekten.
- 3 **Mörk omfamning!** Demonens nattsvarta skepnad omfamnar en motståndare och dränker offret i totalt mörker. Ensamhetens kyla förlamar offret som utsätts för en skräckattack och blir nerkylt enligt reglerna på sidan 54 i Regelboken.
- 4 **Tvivel!** Skuggdemonen viskar nedsättande tillmälen som uppfattas av alla motståndare inom 10 meter. De utsatta drabbas av ett plötsligt tvivel och blir Uppgivna. Den som redan är Uppgiven måste välja ett annat tillstånd.
- 5 **Befallning!** Demonen pekar uppfordrande på en motståndare inom 20 meter och befäller denna att lyda. Offret måste slå mot PSY med nackdel för att inte omedelbart utföra en förflyttning och en handling (får inte kräva VP) som demonen (SL) bestämmer. Offret förlorar även sin tur i rundan, om den inte redan har passerat.
- 6 **Visioner av stjärnor!** Skuggdemonen växer sig enorm och fyller himlen ovanför sina motståndare med nattsvart mörker där stjärnor lever och dör under blott några korta sekunder. Alla inom 10 meter förlorar T6 VP och måste slå mot PSY med nackdel för att motstå skräck. Den som misslyckas förlorar även sin tur i rundan (om den inte redan passerat).



ÄVENTYRSFRÖ

Ärkemagikern Gabril av Berg har fallit i djup sömn och hur mycket hennes vänner och tjänare än försöker kan hon inte väckas. Hon vrider och vänder sig i sömnen, och viskar hjärtisande ramsor om monster och stjärnor och obeskrivliga gudar. Rollpersonerna måste hjälpa Gabrils vänner att finna orsaken bakom tillståndet, och när de utforskar ärkemagikerns torn finner de

spår efter en misslyckad magisk ritual. De förstår snart att något har kommit från ovärlden, och att det är detta som hemsöker Gabril. Den skyldige i dramat är en skuggdemon som gömmer sig i tornets mörkaste vrår; den kommer fram när mörkret faller för att livnära sig på sitt plågade offers lidande. Endast genom att fördriva demonen kan ärkemagikerns liv räddas.

VÄKTARDEMON

"Jag lyckades rädda honom från fångenskap, men han var förstörd för livet – torterad med eld, syra och skärsår av de usliga väktarna. Jag halshög dem alla!"

– MORA NATTKLINGA, FÖRKÄMPE

Där en portal uppstår eller öppnas mellan vår värld och övervärlden, där dyker alltid väktardemonerna upp. De är knappast mindre kaosälskande än andra demoner, men uppenbarligen kännetecknas de av ett mindre rastlöst sinne eftersom de som regel blir kvar på platsen de har satts att vakta. I detta fall har Codex Kaosium inga upplysningar att komma med, men då det finns andra källor som framställer väktardemonerna som särskilt utsatta för andra (större) demoners aggressioner, kan det mycket väl vara så att de helt enkelt inte vågar lämna sin post. Det skulle i sin tur kunna förklara varför de är så brutalt hårda mot varandra och mot vår världs invånare. Ve den halvling, anka eller människa som hamnar i ett fångläger bevakat av väktardemoner ...

SLUMPMÖTE

En blixtnär skär ner på toppen av en kulle, tätt följd av en dov åskknall. Om rollpersonerna undersöker den rökfyllda platsen finner de en förstörd stenportal, och ett lyckat slag mot MYTER & LEGENDER avslöjar att den troligen ledde till demonernas övervärld innan den förstördes. Så kliver plötsligt två väktardemoner fram ur röken, förvirrade men bestämda att försvara portalen, oavsett om den är öppen eller inte. Vem som förstörde portalen kommer att förbli ett mysterium.

Handlingskraft: 1 **Storlek: Normal**

Förflyttning: 14 **Skydd: 2** **KP: 28**

Gott luktsinne: Dessa väktare har ett väldigt gott luktsinne, vilket ger motståndare nackdel på slag för att SMYGA förbi dem.

Samspel: Väktardemoner drillas oavbrutet att slåss tillsammans. På grund av detta får väktardemoner välja sina initiativkort fritt (innan några kort dras) i stället för att dra slumpmässigt, så länge de inte slåss ensamma.

ÄVENTYRSFRÖ

Panik råder i Kummelby och invånarna flyr hals över huvud. En portal till demonernas karga marker har öppnats på byns gravplats och vaktas nu av en handfull väktardemoner. Ingen vet vem som frammanat portalen och ingen bryr sig om att stanna för att se vad som händer härnäst. Om portalen lämnas åt sitt öde kommer väktardemonerna att etablera en demonisk utpost i Kummelby, och använda denna för att slussa demoner till och från vår värld på illvilliga uppdrag. Rollpersonerna måste ta sig in i byn, stänga portalen och besegra väktardemonerna. Bästa sättet att stänga portalen är att bryta den magiska cirkel som ger den kraft, en cirkel som motvilligt upprätthålls av magikern Zerzey som fångats där efter ett magiskt missöde. Zerzey har inte själv kraften att stänga portalen, men om någon kan ta hans hand och ge honom ytterligare mod och kraft kan han bryta besvärjelsen.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- Fällning!** Väktardemonen sveper med sitt långa järnspjut för att fälla en motståndare, som faller omkull och blir Omtöcknad.
- Sköldstöt!** Monstret stöter med sin stora sköld mot en motståndare. Sköldens taggiga spetsar ger 2T8 i stickkada, och offret faller omkull.
- Förlamande spjutstöt!** Demonen stöter mot en motståndare med sitt järnspjut. Attacken ger 2T10 i stickkada och offret utsätts för ett förlamande gift med giftstyrka 12.
- Spetsande horn!** Demonen spetsar en motståndare med sina horn. Offret tar 2T10 i stickkada.
- Snärjande rep!** Demonen drar ett rep med små vikter från sitt bälte och kastar mot en motståndare inom 10 meter. Repet snärjer sig runt benen på offret, som faller omkull. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser, utom att försöka ta sig loss, vilket är en handling och kräver ett slag mot SMI med nackdel. Andra kan hjälpa till.
- Teleportering!** Väktardemonen stöter sitt järnspjut i marken och teleporterar sig till en valfri plats inom 20 meter. Den plötsliga förflyttningen utlöser inget frislåg.



REGISTER

A

Amöba, jätte- 80

B

Baggfolk 44

Basilisk 70

Bergatroll 52

Bergsjätte 60

Bloddemon 136

Bläckfisk, jätte- 82

Bäckahäst 72

D

Demon, blod- 136

Demon, eld- 138

Demon, kaos- 142

Demon, skugg- 144

Demon, väktar- 146

Drake, medelålders 128

Drake, nykläckt 124

Drake, ung 126

Drake, uråldrig 130

Drakorm 132

E

Elddemon 138

G

Gast 106

Golem 140

Grip 74

Grodfolk 16

Grot troll 54

H

Harpya 18

Havsjätte 62

Hippogriff 76

Hydra 78

J

Jätteamöba 80

Jätte, bergs- 60

Jättebläckfisk 82

Jätte, havs- 62

Jätte, skogs- 64

Jättespindel 84

K

Kalydon 86

Kaosdemon 142

Karkion 20

Kattfolk 22

Kentaur 24

Kimera 88

L

Levande död 108

Likätare 110

Lyktgubbe 112

M

Mantikora 90

Medelålders drake 128

Medusa 92

Minotaur 26

Mumie 114

Myrfolk 46

N

Nykläckt drake 124

Nymf 28

O

Onaqui 136

Orch 6

P

Pegas 94

R

Reptilfolk 30

Rese 8

Rock 96

S

Satyr 32

Sjöjungfru 34

Sjöorm 98

Skelett 116

Skogsjätte 64

Skogstroll 56

Skuggdemon 144

Spindelfolk 48

Spindel, jätte- 84

Spöke 118

Svanmö 36

Svartalf 10

T

Titan 66

Troll, berga- 52

Troll, grott- 54

Troll, skogs- 56

U

Ulv 100

Ung drake 126

Urträd 38

Uråldrig drake 130

V

Vampyr 120

Varulv 102

Väktardemon 146

Vätte 12

Ä

Älva 40





Ack och ve, otack är världens lön! Eller vi får väl se, men just nu ser det glupande mörkt ut. Jag har ridit, vandrat, klättrat, krälat och summit över hela vår värld; jag har språkat med folk och fö, iakttagit, analyserat och nedpräntat nära nog allt som är värt att veta om världens varelser och väsen. Och här sitter jag nu, otackad och hukande i en gudsförgäten bergsskrev, dit jag har jagats av än den ena, än den andra av de varelser som förärats utrymme i min katalog. Häpnadsväckande ohysat!

– THEODORA NYSÖRT, ENSAM I SITT SLAG

Från kattfolk till karkioner, lyktgubbar till likätare, ulvar till urträd, och mycket mer – *Monsterboken* till nya *Drakar och Demoner* innehåller inte mindre än 63 fantastiska varelser för spelarnas rollpersoner att möta. Var och en beskrivs ingående i text och bild, liksom genom såväl ett slumpmöte som ett frö till ett helt äventyr. Bland dessa sagovarelser finns hela nio nya spelbara släkten, alla med varsin unik förmåga. Boken är illustrerad av Johan Egerkrans och David Braggalla.



FRIA LIGAN

Drakar och Demoner är ett registrerat varumärke tillhörande Fria Ligan AB.
©2023 Fria Ligan AB.

ISBN 978-91-89765-33-7



9 789189 765337 >