

genast likheterna med drakarna och mina tvivel försvann. Dess skelett har samma uppbyggnad och kraftiga stomme som både järndraken och logedraken. Gripen har liksom de båda drakarna en stor uppsättning av revben. Samma jägare berättade för mig att gripen lever i hålor i marken snarare än i bon uppe i träden. Detta torde också vara ett tecken på att de kan vara släkt med drakarna.

Jag fick lära mig att gripen är mycket aktiv i skymningen och att den tillbringar stora delar av dagen med att sova och smälta sin mat. Dess metabolism lyder under samma lagar som alla stora kattdjur, d.v.s. de kan spara energi och vara utan mat långa perioder om de är inaktiva men behöver mycket kött när de sätter sina krafter i rörelse. Gripen föder vanligtvis en till två ungar var fjärde årstid och lever helst ensamma eller i små grupper om två till tre individer. Okis använder gripens kraftiga klor till pilspetsar och dess hårda skinn till läderrustningar. De jägare som jagar gripen har ibland nitläderrustningar där stålnitarna har ersatts av klor från gripar.

Gripen ser stäppfolket som en viktig del av sin föda varför det heller inte är ovanligt att den anfaller små grupper av hominider om den får möjligheten.

DETTA ROVDJUR LEVER på den stora stäppen där gräset är högt och det finns få buskar och träd att gömma sig bakom. De utnyttjar sin flygande förmåga genom att sväva högt upp i luften ovanför sina byten för att på så sätt urskilja det byte som verkar lättast att fånga. Gripen är en utpräglad köttätare som är mycket aggressiv när den är hungrig.

Gripen är ovanlig trots att den inte har några naturliga fiender. Den lever högst upp i näringskedjan och äter i stort sett allt som är mindre än den själv. Vanligast är att man stöter på en eller två gripar, i mycket ovanliga fall så många som sex till sju stycken.

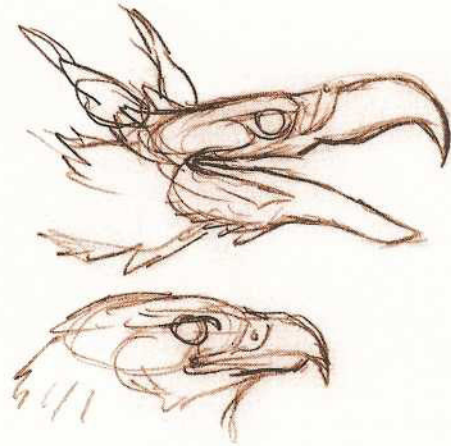
Gripen är mycket svårtämjd och endast i extrema fall ser man en grip med en ryttare. I dessa fall rör det sig om en grip som fångats i mycket tidig ålder och

sedan tränats upp. För att träna en grip får den inte vara äldre än fem veckor när den fångas. Dessutom måste den som tränar gripen spendera minst 10 år av träning och ha minst FV 11 i färdigheten Djurträning.

Eftersom gripen har stor förkärlek till glänsande föremål, speciellt guld, är det inte ovanligt att man kan finna både delar av rustningar och vapen i gripens jordhåla.

Gripen anfaller nästan uteslutande från hög höjd för att på så sätt skaffa sig ett övertag i både kraft och position. Med sina kraftiga klor håller gripen sitt byte på plats och den örnlika näbben kan riva upp stora sår. När gripen anfaller på detta sätt får den +2 på sina attacker under de första 1T4 stridsrundorna. Därefter slåss den som vanligt om den inte bestämmer sig för att lyfta och skaffa sig ett nytt övertag. Om gripen gör detta, vilket vanligtvis tar ca. tio stridsrundor får gripen endast +1 på sina attacker under 1T4 stridsrundor nästa gång den anfaller samma mål. Byter gripen mål gäller +2 regeln. Gripen byter dock sällan byte eftersom den anser sig ha större chans att nedlägga ett byte som den redan har attackerat.

Liksom många köttätande rovdjur flyr gripen om det tänkta bytet är starkare och uthålligare än gripen själv. När gripen har förlorat över 1/3 av sin totala kroppsöäng flyr den. Detta gäller även om någon kroppsdel har blivit kritiskt skadad.



RÅTROLL • En kväll med ihärdig blåst och regn gick jag ut för att lätta på mina behov vilket jag brukar göra innan jag går till sängs. Utrustad endast med min nattsärk och ett tjärat skinn över axlarna som skydd för regnet begav jag mig ut i mörkret bärandes på en oljelykta. Lyktan gjorde att jag syntes bra i mörkret. Så bra att de illvilliga gråtrollen som låg på lur runt träckplatsen genast fick syn på mig då jag steg ut ur den lilla stugan med sin värmande kokeld. Just som jag halkade till på de våta stockarna såg jag hur trollen reste sig ur träckplatsen och slängde ett nät på mig. Med kraft och styrka övermannade de mig och mitt tama skrik räckte inte längre än till de våta stockarnas ändar innan det uppslukades av naturens krafter.

Gråtrollen är vidriga och motbjudande, smutsiga och orena varelser som skulle kunna tas för vilket vartsvin som helst. De är elaka och giriga, fula och vulgära i sitt sätt och sin tanke. Dessutom är de lata. Oftast står de bara och stirrar i ett hörn och petar sig i näsan eller urinerar ogenerat. Av egen erfarenhet vet jag allt detta eftersom jag var de förbannade gråtrollens fånge under trettio dagar och nätter. Jag har aldrig sett maken till en så motbjudande varelse under mina långa vandringar. Det enda som i princip kan få dem att lämna sitt lata tillstånd är om någon pratar om att plundra och skövla, bränna och ödelägga. Ty detta är deras största och, vad jag förstår, enda nöje. De gör allt för att få andra att utföra det som de själva inte vill göra. Det enda som tycks skrämna gråtrollen är en stark och våldsam ledare liksom Brute. Brute var ledaren för den grupp gråtroll som tog mig till fånga. Han var stor, eller snarare lång och fet. Brute reste sig säkert två stora famntag upp i luften.

Han var betydligt större än broder Dojek som trots allt var både lång och fet och betydligt större än en normalstor människa. Brute bar ständigt på en stank av piss och torkat flott. Hu, vid Gave jag ryser vid minnet av min tid i fångenskap. Kring sig hade han tre små lydaktiga skogstroll som han kallade Fule, Fiske och Fise och de utförde Brutes minsta önskning. Tack och lov lyckades jag fly en morgon och jag smög ut i morgonens dis för att aldrig återse Brute och hans lata anhang. Senare fick jag höra att de skövlat två byar och inte skonat en endaste levande varelse bara för det rena nöjets skull. Kort därefter blev jag mycket sjuk och stora varbölder blossade ogenerat upp på mina armar och ben. Det var Gaves beskydd som gjorde att jag befann mig nära ett av våra kloster och av mina bröder fick vård och läkande böner, annars hade jag nog inte varit i livet idag.

Gråtrollen verkar inte alls ha anammats den andetro som är så starkt förknippad med andra bastjurs. De lever i stora grupper utan dyrkan av gudar och låter den av gruppen utsedda ledaren fatta alla stora och viktiga beslut. Till skillnad från andra bastjurs som gärna tar sig en stark ledare utanför den egna rasen är det ytterst sällsynt att en ledare för en grupp gråtroll är annat än just ett storväxt gråtroll.

Eftersom de är lata och lättjefulla väljer de inte boplatser med samma noggrannhet och omsorg som andra troll. Istället slår de sig ner där det för stunden passar bäst. Det spelar ingen roll om det är en skövlad människoby eller ett uttjänat grottsystem, bara det finns tak över huvudet och ved att elda med så verkar gråtrollen nöjda.

Gråtrollens diet består till stora delar av olika typer av soppor. Detta förbryllade mig mycket till dess att jag en dag fick möjligheten att undersöka ett gråtrolls matsmältningssystem. Dessa troll har inget som kan liknas vid de långa matsmältningskanaler som vi människor har utan soppan rinner helt enkelt ned genom ett slemmig rör som löper från strupen till en stor tånjbar magsäck där soppan skvalpar runt till dess att kroppen har tagit upp dess näring. Sopporna består ofta av både giftiga svampar, människokött, grodyngel och växter som kokats ihop till en lättsmält sörja. Den fly-

tande dieten sätter givetvis tydliga spår i en gråtrollsbonings husgeråd. Två saker i en trollboning värderas lika högt som trollens vapen, nämligen soppseven och den stora järngrytan.

GRÅTROLLEN KAN VARA både större än människor men också mindre. Det största gråtrollet kan bli så lång som tre meter, det minsta en och en halv meter.

Gråtrollen är parasiter och rövare som lever på det som andra lämnar efter sig eller som de själva kan roffa åt sig. Desto starkare ledare som stammen har desto större sannolikhet är det att gråtrollen lever på att plundra och skövla för att på så sätt få mat och tak över huvudet.

Gråtrollen lever i grupper om tio till hundra individer i varje stam. Stammen leds alltid av ett annat gråtroll men ibland kan mäktiga personer och andra varelser lyckas skrämman upp gråtrollen så pass mycket att de väljer att tjäna någon annan. I många fall är det då själva ledaren som har blivit skrämmd eller övertalad. Det är också möjligt att få dem att göra som man vill om man lurar dem med rikedom. Dör eller försvinner ledaren från gruppen prövas situationen på nytt av den nya ledaren. I grunden är gråtrollen flockvarelser och så fort det finns färre än tre gråtroll runt den egna individen blir gråtrollen osäkra och rädda. Försvinner ledaren utan att någon annan genast tar vid splittras stammen och individerna söker sig till en ny stam och en ny ledare.

En stam byter ledare hela tiden. Så fort en ledare visar tecken på svaghet utmanas han av ett annat gråtroll i gruppen som vill ta hans plats. Ett gråtroll som har misslyckats med att besegra ledaren men ändå överlevt stöts ut av stammen och får aldrig mer tillträde till den.

Gråtrollen hatar mest av allt alver eftersom de ofta blivit besegrade och jagade av alver. När ett gråtroll ser en alv måste han slå ett PSY-slag för att inte genast anfalla i blint raseri.

Gråtrollen lever i stort sett i alla typer av bostäder, allt ifrån grottsystem till övergivna människoboplatser.

Urstam: Bastjurs
Hemvist: Varierar
Vanlighet: Ovanlig

Grundegenskaper

STY 18
FYS 17
SMI 10
STO 16
INT 8
PSY 9
SPI 9
KAR 9

TKP-Sys: 32
TKP: 63

Kroppsdelen 1T20 KP

Huvud 1-2 16 (KP/4)
Höger arm 3-4 16 (KP/4)
Vänster arm 5-6 16 (KP/4)
Bröstorg 7-11 32 (KP/2)
Mage 12-14 21 (KP/3)
Höger ben 15-17 21 (KP/3)
Vänster ben 18-20 21 (KP/3)

Typålder: 25 år

Maxålder: 60 år

Initiativmod: +1

Skräckfaktor: Ingen

Skadebonus: 1T6

Förflyttning: Land 13 m

Naturligt skydd: RV 2 (hud)

Stridskapacitet

Attack 1 FV 7

Attack 2 FV 7

Parering 1 FV 8

Färdigheter

Finna dolda ting FV 7, Hoppa FV 6,

Smyga FV 5, Slagsmål FV 11, Tala

modersmål FV 8 (trolliska), Vapen-

färdigheter FV 6 (valfria).

Förmågor

Mörkersyn, Smittbärare.

Det är inte ovanligt att gråtrollen har skogstroll som tjänare vid sina boplatser.

Smittbärare Gråtrollen lever ett primitivt och smutsligt liv vilket gör att de bär på många sjukdomar. Den som kommer i nära kontakt med gråtrollen (närmare än två meter), måste slå ett FYS-slag. Lyckas slaget är personen »immun» mot smittan i en månad. Misslyckas slaget drabbas personen av någon av följande effekter, slå på nedanstående tabell (1T20).

1-5 Stanken från trollen sätter sig i den drabbades kläder vilket gör att han luktar mycket illa.

6-9 Offret känner sig lite hängig, -1 på allt han företar sig den närmaste timmen.

10-13 Offret drabbas av kraftig hösnuva under resten

av dagen och får -1 på alla FYS baserade färdigheter samt alla attacker och pareringar.

14-16 Offret drabbas av en kraftig förkylning och feber som håller i sig i 1T6 dagar. Under tiden förkylningen varar erhåller offret -2 på allt han/hon företar sig. Förflyttningsförmågan halveras.

17-18 Offret drabbas av kraftig klåda under 1T4 dagar. Klådan gör att offret får -3 på allt han/hon företar sig under dessa dagar. Därefter måste han/hon slå ett FYS-slag. Misslyckas slaget förlängs perioden 1T4 dagar med samma effekt.

19-20 Offret får 1T20 stora varbölder på sin kropp. Varje dag spricker 1T4 bölder till dess att alla bölder har spruckit. Varje sprucken böld ger 1T4 i skada. Slå på träfftabellen för närstrid (regelboken sidan 57) för att se på vilken kroppsdel varje böld hamnar.

Det viktigaste att tänka på när man använder gråtroll i sina äventyr och kampanjer är trollens flockmentalitet och stora respekt för en stark ledare. I många avseenden kan gråtrollen gå i döden för sin ledare men oftast flyr de om de känner sig alltför hotade.

Gråtrollen har inga egenskaper som gör dem självförsörjande annat än sina goda kunskaper i hur vapen

