



Garm

Urstam: Forfaris
 Hemvist: Varierar
 Vanlighet: Mycket sällsynt

Grundegenskaper

STY 28
 FYS 25
 SMI 16
 STO 26
 INT 7
 PSY 15
 SPI 14
 KAR 1

TKP-Sys: 50
 TKP: 99

Kroppsdel 1T20 KP
 Huvud 1-3 25 (KP/4)
 Höger framben .. 4-6 20 (KP/5)
 Vänster framben .. 7-9 20 (KP/5)
 Kropp 10-14 .. 50 (KP/2)
 Höger bakben 15-17 .. 20 (KP/5)
 Vänster bakben .. 18-20 .. 20 (KP/5)

Typålder: 35 år
 Maxålder: 60 år
 Initiativmod: -3
 Skräckfaktor: +2

Skadebonus: 3T6
 Förflyttning: Land 18 m
 Naturligt skydd: RV 5 (hud)

Garmen kan utföra följande
 attacker varje SR

Bett FV 17, 1T8+½ SB
 2 klor FV 14, 1T8+SB

Färdigheter
 Inga.

Förmågor
 Nattsyn.

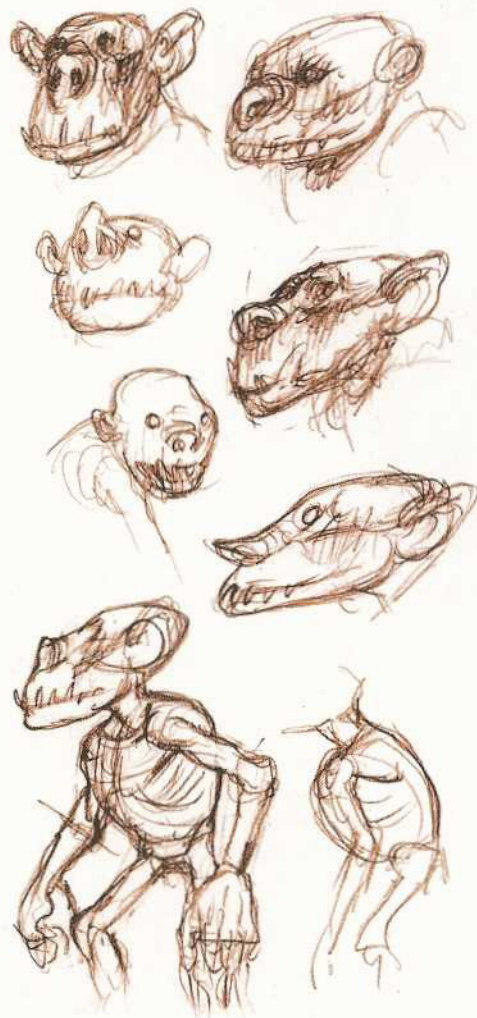


VÄTTE • Vättarna är sannerligen intressanta att möta. Till skillnad från alla andra bastjurs väljs en ledare, inte efter hur stor och stark han är, utan efter hur väl han möter de kriterier på ett vackert utseende som vättarna har. Den vätte som har den spetsigaste och vackraste näsan väljs nästan alltid till ny ledare när den gamla dör. Vättarna tror i själva verket att det bor ett kungstroll i just den vättens själ och att han därför lämpar sig ypperligt bra för att leda stammen. För oss människor ter sig detta

som ett lustigt och nästan komiskt kriterium för att välja ledare men betänk då att dessa varelser tror så starkt på sitt arv att inget har rubbat dess sätt att välja ledare på många tusen årstider.

Få gånger har jag hört historier eller sagor om vättar men en minns jag särskilt väl. Berättelsen kallades för »Stor sten möter liten sten». Kortfattat gick den ut på det som idag går under benämningen »vättar» och »kungstroll» och att de i tidernas gryning var ett enda väsen. Detta väsen kallade sig för »kungsvätt» och slets ständigt i en inre kamp om kärleken till berget och kärleken till det trolska. En dag bestämde sig den ena delen av själen för att bryta sig fri. Den delen går idag

under benämningen kungstroll. Den andra delen blev vättarna. Historien är lång och jag avser inte att redogöra för den ytterligare här. Själv tror jag inte det finns några som helst samband mellan vättarna och kungstrollen annat än att de tillhör samma urstam vilket pergamenten också verifierar och på så sätt bär vissa gemensamma drag och instinkter. Men betänk ändå att



vättarna med en låg intelligens och primitiv samhällsstruktur mycket väl kan finna detta för sanning och därför väljer sin ledare på detta sätt.

VÄTTARNA LEVER I stora stammar om hundra till femhundra individer långt in i skogarna eller i bergum. Det fruktar ett liv helt i mörker och det tyckande berget men samtidigt hatar dom det brännande solljuset vilket har resulterat i att de lever ett liv både under och ovan jord.

Vättarna är korta varelser, omkring en meter, som har en gråspräcklig hud. Nästan alla vättar har en liten senig kropp med ett stort huvud.

Vättarna lever främst på jakt och malmen som de bryter har en stor religiös betydelse. Vättarnas gud är den glittrande bergsmalmen. De bryter malmen som de sedan smälter ner och formar gudomliga avbilder av. Dessa avgudabilder finns i stort sätt överallt i deras boplatser och vättarna sätter stort värde på dem.

Det som särskiljer vättarna mellan varandra är näsans utformning. De flesta vättar har något som liknar ett gristryne men det finns dom som har en mer människo- eller trollik näsa. Dessa vättar anses vara reinkarnationer av kungstroll och är också de individer som får bryta den gudomliga malmen. Vättarna är en av få bastjurs som inte är troende i hamingjes.

Vättarna är utmärkta tunnelgrävare och bygger sina bohålor i det stora urberget. Deras boplatser kan bestå av tiotals, hundratals små slingrande gångar som leder in i berget. Ofta finns det några gångar som fungerar som boplatser, andra som de bryter malm ur och gångar där de gamla lever.

Vättarna är vidskepliga och rädda för det okända. Speciellt magin och annan trollkraft har de stor respekt för. När en vätte utsätts för någon oförklarligt (spelledaren bestämmer) måste de slå ett PSY-slag för att inte fly skräckslagna från platsen.

Vättar som utsätts för direkt solljus får -7 på allt som de företar sig på.

Vättar anfaller aldrig om de inte är i numerärt över-

Urstam: Bastjurs
Hemvist: Skog, berg
och grottor
Vanlighet: Ovanlig

Grundegenskaper

STY 8
FYS 10
SMI 13
STO 6
INT 6
PSY 15
SPI 7
KAR 10

TKP-Sys: 23
TKP: 47

Kroppsdel 1T20 KP
Huvud 1-2 12 (KP/4)
Höger arm 3-4 12 (KP/4)
Vänster arm 5-6 12 (KP/4)
Bröstkorg 7-11 23 (KP/2)
Mage 12-14 16 (KP/3)
Höger ben 15-17 16 (KP/3)
Vänster ben 18-20 16 (KP/3)

Typålder: 15 år
Maxålder: 30 år
Initiativmod: -1
Skräckfaktor: Ingen
Skadebonus: Ingen
Förflyttning: Land 10 m
Naturligt skydd: Inget

Stridskapacitet

Attack 1 FV 8
Parering 1 FV 8

Färdigheter

Finna dolda ting FV 4, Geologi FV 6, Grottorientering FV 7, Götma sig FV 12, Jaga FV 6, Kamouflage FV 4, Klättra FV 6, Lyssna 4, Slagsmål FV 9, Tala modersmål FV 6 (vättiska), Vapenfärdigheter FV 3 (valfria).

Förmågor
Mörkersyn.