

Kapitel 4: Monster

Alv

Alv, 1:a gradens Soldat Medelstor Humanoid (Alv)

Livstärningar:	1t8 (4 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15 (+1 Hän, +2 nitat läder, +1 lätt sköld), beröring 11, handfallen 14
GAf/Brottning:	+1/+2
Attack:	Långsvärd +2 närstrid (1t8+1/19–20) eller långbåge +3 avstånd (1t8/x3)
Full attack:	Långsvärd +2 närstrid (1t8+1/19–20) eller långbåge +3 avstånd (1t8/x3)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Immuniteter, nattsyn
Räddningsslag:	Fast +2, Ref +1, Vilja –1
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +1, Lyssna +2, Leta +3, Upptäcka +2
Knep:	Vapenfokus (långbåge)
Omgivning och miljö:	Tempererade skogar
Utmaningsgrad:	½
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis kaotiskt god

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

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

De flesta alver man stöter på utanför deras hem är soldater. Informationen ovan är för en 1:a gradens soldat.

Strid

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

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

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

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

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

Basilisk

Medelstor magisk best

Livstärningar:	6t10+12 (45 lp)
Initiativ:	–1

Fart:	6 meter
Pansarklass:	16 (-1 Hän, +7 hårdhud), beröring 9, handfallen 16
GAF/Brottning:	+6/+8
Attack:	Bett +8 närstrid (1t8+3)
Full attack:	Bett +8 närstrid (1t8+3)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Förstenande blick
Särdrag:	Mörkersyn 18m, nattsyn
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +4, Vilja +3
Grundegenskaper:	Sty 15, Hän 8, Fys 15, Int 2, Vis 12, Uts 11
Färdigheter:	Gömma sig +0, Lyssna +7, Upptäcka +7
Knep:	Rejäl fasthet, Strid i blindo, Vaksam
Omgivning och miljö:	Varm öken
Utmaningsgrad:	5
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

Strid

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

Förstenande blick (Öv): Offret blir permanent förstenad, räckvidd 9 meter, Fasthetsräddningsslag (SG 13) för att undgå att bli förstenad. RS-SG mot detta är baserat på Utstrålning.

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

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

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

Djävulshund

Medelstor Utomvärlding (Ond, Besökande, Eld, Laglig)

Livstärningar:	4t8+4 (22 lp)
Initiativ:	+5
Fart:	12 meter
Pansarklass:	16 (+1 Hän, +5 hårdhud), beröring 11, handfallen 15
GAF/Brottning:	+4/+5
Attack:	Bett +5 närstrid (1t8+1 plus 1t6 eld)
Full attack:	Bett +5 närstrid (1t8+1 plus 1t6 eld)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Andedräktsvapen, eldbett
Särdrag:	Mörkersyn 18m, immun mot eld, väderkorn, sårbarhet mot kyla
Räddningsslag:	Fast +5, Ref +5, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 13, Fys 13, Int 6, Vis 10, Uts 6
Färdigheter:	Gömma sig +13, Hoppa +12, Lyssna +7, Smyga +13, Upptäcka +7, Vildmarkskännedom +7
Knep:	Förbättrat initiativ, Springa, Spåra
Omgivning och miljö:	En lagligt ond existens
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid lagligt ond

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

Djävulshundar talar inte alls, men de förstår Infernaliska.

Strid

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

Andedräktsvapen (Öv): Kon, 3 meter lång, måste vänta 2t4 rundor innan nästa användning, skada 2t6 eld, Reflex (SG 13) halverar. RS-SG mot detta är baserat på Fysik.

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

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

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

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

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

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

Drakar, sanna

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

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

En drakes ämnesomsättning fungerar mycket effektivare än någon annans och de kan även livnära sig på oorganiskt material. Vissa drakar föredrar till och med sådan föda.

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

Alla drakar talar Drakspråket.

Strid

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

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

Andedräktsvapen (Öv): Användningen av ett andedräktsvapen är en normal handling. När en drake har använt sitt andedräktsvapen måste det förflyta 1t4 hela rundor innan den kan använda det igen. Även om draken kan välja typ av andedräktsvapen, gäller samma begränsning för hur ofta den kan använda denna specialförmåga. En våg av energi från drakens andedräkt anses börja i någon av

de rutor draken upptar och sträcker sig i den riktning draken önskar. Om andedräktsvapnet ger skada, kan varelser som fångas i dess område försöka halvera skadan med ett lyckat reflexräddningsslag. SG för detta anges för varje drake. För andedräktsvapen som inte gör direkt skada kan man helt undgå effekten genom ett lyckat räddningsslag av den typ som anges för respektive drake. SG för alla räddningsslag mot drakars andedräktsvapen är $10 + \frac{1}{2}$ av drakens LT + drakens Fysikjustering.

Svart drake

Medelstor Drake (vattenlevande)

Livstärningar:	10t12+20 (85)
Initiativ:	+0
Fart:	18 meter, flyga 45 meter (dålig), simma 18 meter
Pansarklass:	19 (+9 hårdhud), beröring 10, handfallen 19
GAF/Brottning:	+10/+12
Attack:	Bett +13 närstrid (1t8+2)
Full attack:	Bett +13 närstrid (1t8+2) och 2 klor +10 närstrid (1t6+1)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Andedräktsvapen
Särdrag:	Blindkänsla 18 m, mörkersyn 36 m, immun mot syra, sömn och förlamning, nattsyn, vattenandning
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +7, Vilja +7
Grundegenskaper:	Sty 15, Hän 10, Fys 15, Int 10, Vis 11, Uts 10
Färdigheter:	Gömma sig +13, Leta +13, Lyssna +15, Simma +15, Smyga +13, Upptäcka +15
Knep:	Multiattack, Vaksam, Vapenfokus (bett), Överflygning
Omgivning och miljö:	Varma sumpmarker
Utmaningsgrad:	5
Skatter:	Tre gånger standard
Livsåskådning:	Alltid kaotisk ond

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

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

Strid

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

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

Blindkänsla (Ex): Svarta drakar kan lokalisera varelser inom 18 meter. Varelsen har dock fortfarande totalt skyl gentmot draken så länge den inte kan ses.

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

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

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

Multiattack (knep): Drakens sekundära naturliga vapen drabbas bara av -2 vid en full attack istället för det normala -5. Detta är redan inräknat i attackfördelarna som ges ovan.

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

Blå drake

Medelstor Drake (jord)

Livstärningar:	12t12+24 (102)
Initiativ:	+4
Fart:	12 meter, flyga 45 meter (dålig), gräva 6 meter
Pansarklass:	21 (+11 hårdhud), beröring 10, handfallen 21
GAF/Brottning:	+12/+15
Attack:	Bett +16 närstrid (1t8+3)
Full attack:	Bett +16 närstrid (1t8+3) och 2 klor +13 närstrid (1t6+1)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Andedräktsvapen
Särdrag:	Blindkänsla 18 m, skapa/förstöra vatten, mörkersyn 36 m, immun mot elektricitet, sömn och förlamning, nattsyn
Räddningsslag:	Fast +10, Ref +8, Vilja +9
Grundegenskaper:	Sty 17, Hän 10, Fys 15, Int 12, Vis 13, Uts 12
Färdigheter:	Bluffa +16, Formelkännedom +16, Gömma sig +15, Insikt +16, Leta +16, Lyssna +18, Upptäcka +18
Knep:	Förbättrat initiativ, Multiattack, Vaksam, Vapenfokus (bett), Överflygning
Omgivning och miljö:	Tempererade öknar
Utmaningsgrad:	6
Skatter:	Tre gånger standard
Livsåskådning:	Alltid lagligt ond

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

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

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

Den här draken är ung och stor som en mulåsna.

Strid

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

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

Blindkänsla (Ex): Blå drakar kan lokalisera varelser inom 18 meter. Varelsen har dock fortfarande totalt skyl gentmot draken så länge den inte kan ses.

Skapa/Förstöra vatten (Fo): En blå drake kan använda denna formelliknande förmåga tre gånger per dygn. Den fungerar precis som formeln *skapa vatten*, fast draken kan välja att förstöra en motsvarande mängd vatten istället för att skapa det. Detta förstör obevakade vätskor som innehåller vatten automatiskt. Magiska föremål (såsom elixir) och föremål i någons ägo måste klara ett Viljeräddningsslag (SG 17) för att inte förstöras. Förmågan räknas som en första gradens formel.

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

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

Multiattack (knep): Drakens sekundära naturliga vapen drabbas bara av -2 vid en full attack istället för det normala -5. Detta är redan inräknat i attackfördelarna som ges ovan.

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

Grön drake Medelstor Drake (luft)

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

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

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

Strid

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

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

Blindkänsla (Ex): Gröna drakar kan lokalisera varelser inom 18 meter. Varelsen har dock fortfarande totalt skyl gentmot draken så länge den inte kan ses.

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

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

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

Multiattack (knep): Drakens sekundära naturliga vapen drabbas bara av -2 vid en full attack istället för det normala -5. Detta är redan inräknat i attackfördelarna som ges ovan.

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

Röd drake Stor Drake (eld)

Livstärningar:	13t12+39 (123 lp)
Initiativ:	+4

Fart:	12m, flyga 45 meter (dålig)
Pansarklass:	21 (-1 Storlek, +12 hårdhud), beröring 9, handfallen 21
GAF/Brottning:	+13/+24
Attack:	Bett +20 närstrid (2t6+7)
Full attack:	Bett +20 närstrid (2t6+7) och 2 klor +10 närstrid (1t8+3)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m (2 m med bettet)
Specialattacker:	Andedräktsvapen, drakmagi
Särdrag:	Blindkänsla 18 m, mörkersyn 36 m, immun mot eld, sömn och förlamning, nattsyn, sårbarhet mot kyla
Räddningsslag:	Fast +11, Ref +8, Vilja +9
Grundegenskaper:	Sty 25, Hän 10, Fys 17, Int 12, Vis 13, Uts 12
Färdigheter:	Bluffa +17, Insikt +17, Kuva +17, Leta +17, Lyssna +19, Upptäcka +19, Värdera +17
Knep:	Förbättrat initiativ, Multiattack, Vaksam, Vapenfokus (bett), Överflygning
Omgivning och miljö:	Varma bergstrakter
Utmaningsgrad:	7
Skatter:	Tre gånger standard
Livsaskådning:	Alltid kaotisk ond

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

Strid

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

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

Blindkänsla (Ex): Röda drakar kan lokalisera varelser inom 18 meter. Varelsen har dock fortfarande totalt skyl gentmot draken så länge den inte kan ses.

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

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

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

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

Multiattack (knep): Drakens sekundära naturliga vapen drabbas bara av -2 vid en full attack istället för det normala -5. Detta är redan inräknat i attackfördelarna som ges ovan.

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

Vit drake

Medelstor Drake (kyla)

Livstärningar:	9t12+18 (76 lp)
Initiativ:	+4
Fart:	18 meter, gräva 9 meter, flyga 60 meter (dålig), simma 18 meter
Pansarklass:	18 (+8 hårdhud), beröring 10, handfallen 18
GAF/Brottning:	+9/+11
Attack:	Bett +12 närstrid (2t6+2)

Full attack:	Bett +12 närstrid (2t6+2) och 2 klor +6 närstrid (1t6+1)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Andedräktsvapen
Särdrag:	Blindkänsla 18 m, mörkersyn 36 m, isfärd, immun mot kyla, sömn och förlamning, nattsyn, sårbarhet mot eld
Räddningsslag:	Fast +8, Ref +6, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 15, Hän 10, Fys 15, Int 6, Vis 11, Uts 6
Färdigheter:	Kuva +12, Lyssna +12, Leta +12, Upptäcka +12
Knep:	Förbättrad naturlig attack (bett), Förbättrat initiativ, Vapenfokus (bett), Överflygning
Omgivning och miljö:	Kalla bergstrakter
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	Tre gånger standard
Livsåskådning:	Alltid kaotisk ond

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

Strid

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

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

Blindkänsla (Ex): Vita drakar kan lokalisera varelser inom 18 meter. Varelsen har dock fortfarande totalt skyl gentmot draken så länge den inte kan ses.

Isfärd (Ex): Denna förmåga fungerar på samma sätt som formeln *spindelben*, men bara på isklädda ytor. Denna förmåga är alltid i gång.

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

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

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

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

Dubbelgångare

Medelstor Monstrositet (Formbytare)

Livstärningar:	4t8+4 (22 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15 (+1 Hän, +4 hårdhud), beröring 11, handfallen 14
GAF/Brottning:	+4/+5
Attack:	Smäll +5 närstrid (1t6+1)
Full attack:	Smäll +5 närstrid (1t6+1)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Upptäcka tankar
Särdrag:	Byta form, immunitet mot sömn och förhåxningar
Räddningsslag:	Fast +4, Ref +5, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 12, Hän 13, Fys 12, Int 13, Vis 14, Uts 13
Färdigheter:	Bluffa +10, Diplomati +3, Förklädnad +9 (+11 skådespelande), Insikt +6, Kuva +3, Lyssna +6, Upptäcka +6
Knep:	Ducka, Rejäl fasthet
Omgivning och miljö:	Alla

Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Dubbel standard
Livsåskådning:	Vanligtvis neutral

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

Dubbelgångare drar maximal nytta av sin naturliga förklädnadsförmåga för att skapa bakhåll och fällor och för att infiltrera andra grupper. Fastän de vanligtvis inte är uttalat onda, tänker de endast på sig själva och betraktar andra varelser som leksaker som man kan manipulera och lura.

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

Strid

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

Upptäcka tankar (Öv): En dubbelgångare hela tiden upptäcka tankar precis som med formeln (kastargrad 18, Viljeräddningsslag (SG 13) upphäver). Den kan undertrycka eller återuppta denna förmåga som en fri handling. RS-SG mot detta är baserat på Utstrålning.

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

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

Dvärg

Dvärg, 1:a gradens Soldat Medelstor Humanoid (Dvärg)

Livstärningar:	1t8+2 (6 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	6 meter
Pansarklass:	16 (+4 fjällpansar, +2 tung sköld), beröring 10, handfallen 16
GAF/Brottning:	+1/+2
Attack:	Dvärgayxa +3 närstrid (1t10+1/x3) eller kortbåge +1 avstånd (1t6/x3)
Full attack:	Dvärgayxa +3 närstrid (1t10+1/x3) eller kortbåge +1 avstånd (1t6/x3)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18 meter, immuniteter, rasfiender, stabilitet, stenkänsla
Räddningsslag:	Fast +4, Ref +0, Vilja -1
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 11, Fys 14, Int 10, Vis 9, Uts 6
Färdigheter:	Värdera +2, Hantverk(grovsmide) +2, Hantverk(mureri) +2, Lyssna +2, Upptäcka +2
Knep:	Vapenfokus (dvärgayxa)
Omgivning och miljö:	Tempererade bergstrakter
Utmaningsgrad:	½
Skatter:	Standard mynt, dubbla varor, standard föremål
Livsåskådning:	Vanligtvis lagligt god

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

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

De flesta dvärgar man stöter på utanför deras hem, är soldater.

Strid

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

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

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

Rasfiender (Ex): +1 fördel på träffslag mot orcher (även halvorchar) och vättefolk (vättar, illvättar och grylar). +4 duckafördel på PK mot fiender av typen jätte (såsom resar, troll och olika sorters jättar).

Stabilitet (Ex): Dvärgar är utomordentligt stadiga på fötterna. En dvärg erhåller en fördel av +4 på tester som görs som försvar mot tjurrusning eller fällning när de står på marken (men inte när de klättrar, flyger, rider eller på annat vis saknar bra kontakt med marken).

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

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

Enhörning

Stor magisk best

Livstärningar:	4t10+20 (42 lp)
Initiativ:	+3
Fart:	18 meter
Pansarklass:	18 (-1 Storlek, +3 Hän, +6 hårdhud), beröring 12, handfallen 15
GAF/Brottning:	+4/+13
Attack:	Horn +11 närstrid (1t8+8)
Full attack:	Horn +11 närstrid (1t8+8) och 2 hovar +3 närstrid (1t4+2)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m, immuniteter, nattsyn, ondskebarriär, väderkorn, formelliknande förmågor, djurförståelse
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +7, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 20, Hän 17, Fys 21, Int 10, Vis 21, Uts 24
Färdigheter:	Hoppa +21, Lyssna +11, Smyga +9, Upptäcka +11, Vildmarkskännedom +8
Knep:	Vaksam, Färdighetsfokus(Vildmarkskännedom)
Omgivning och miljö:	Tempererade skogar

Utmaningsgrad: 3
Skatter: Inga
Livsåskådning: Alltid kaotiskt god

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

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

Enhörningar talar skogsspåket och allmänspråket.

Strid

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

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

Immuniteter (Ex): Enhörningar är immuna mot gift och förtrollningar (både förhävningar och tvång).

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

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

Väderkorn (Ex): En enhörning kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovert, 5 meter om den är i lä om den). Med en kort handling kan den finna ut den exakta riktningen till varelsen. Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

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

En gång per dygn kan en enhörning använda *högre teleportation* för att förflytta sig inom sin skog. Den kan dock inte teleportera sig utanför skogens gränser eller tillbaka till skogen utifrån.

En enhörning kan *läka lätta skador* tre gånger per dygn och *läka måttliga skador* en gång per dygn (kastargrad 5 i bägge fallen) genom att vidröra den skadade varelsen med sitt horn. En gång per dygn kan den även *avgifta* (SG 21, kastargrad 8) med beröringen av dess horn. RS-SG mot detta är baserat på Utstrålning.

Djurförståelse (Ex): Denna förmåga fungerar precis som en druids klassförmåga, förutom att enhörningen har en rasfördel av +6 på testet.

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

Gast

	Gast Medelstor Vandöd	Svartgast Medelstor Vandöd
Livstärningar:	2t12 (13 lp)	4t12+3 (29 lp)
Initiativ:	+2	+3
Fart:	9 meter	9 meter
Pansarklass:	14 (+2 Hän, +2 hårdhud), beröring 12, handfallen 12	17 (+3 Hän, +4 hårdhud), beröring 12, handfallen 14
GAF/Brottning:	+1/+2	+2/+5
Attack:	Bett +2 närstrid (1t6+1 plus förlamning)	Bett +5 närstrid (1t8+3 plus förlamning)
Full attack:	Bett +2 närstrid (1t6+1 plus förlamning) och 2 klor +0 närstrid (1t3 plus förlamning)	Bett +5 närstrid (1t8+3 plus förlamning) och 2 klor +3 närstrid (1t4+1 plus förlamning)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m	1 m/1 m
Specialattacker:	Gastfeber, förlamning	Gastfeber, förlamning, stank
Särdrag:	Mörkersyn 18 meter, vandöd, +2 fördrivningsmotstånd	Mörkersyn 18 meter, vandöd, +2 fördrivningsmotstånd
Räddningsslag:	Fast +0, Ref +2, Vilja +5	Fast +1, Ref +4, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 15, Fys –, Int 13, Vis 14, Uts 12	Sty 17, Hän 17, Fys –, Int 13, Vis 14, Uts 16
Färdigheter:	Balansera +6, Klättra +5, Gömma sig +6,	Balansera +7, Klättra +9, Gömma sig +8,

Knep:	Hoppa +5, Smyga +6, Upptäcka +7 Multiattack	Hoppa +9, Smyga +8, Upptäcka +8 Multiattack, Tålighet
Omgivning och miljö:	Alla	Alla
Utmaningsgrad:	1	3
Skatter:	Inga	Standard
Livsåskådning:	Alltid kaotisk ond	Alltid kaotisk ond
Uppgradering:	3 LT (Medelstor)	5–8 LT (Medelstor)
Gradjustering:	—	—

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

Strid

Gastar

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

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

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

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

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

Fördrivningsmotstånd (Ex): En gast är svårare att fördriva än vad dess antal livstärningar visar. När en präst försöker fördriva gastar räknas de som om de hade 4 LT vardera.

Multiattack (knep): Gastens sekundära naturliga vapen drabbas bara av –2 vid en full attack istället för det normala –5. Detta är redan inräknat i attackfördelarna som ges ovan.

Svartgast

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

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

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

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

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

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

Fördrivningsmotstånd (Ex): En svartgast är svårare att fördriva än vad dess antal livstärningar visar. När en präst försöker fördriva svartgastar räknas de som om de hade 6 LT vardera.

Multiattack (knep): Svartgastens sekundära naturliga vapen drabbas bara av -2 vid en full attack istället för det normala -5. Detta är redan inräknat i attackfördelarna som ges ovan.

Geléklub

Jättestort slem

Livstärningar:	4t10+32 (54 lp)
Initiativ:	-5
Fart:	4 meter
Pansarklass:	3 (-2 storlek, -5 Hän), beröring 3, handfallen 3
GAF/Brottning:	+3/+11
Attack:	Smäll +1 närstrid (1t6 plus 1t6 syra)
Full attack:	Smäll +1 närstrid (1t6 plus 1t6 syra)
Utrymme/Räckvidd:	3 m/2 m
Specialattacker:	Syra, uppsluka, förlamning
Särdrag:	Blindsyn 18 meter, immuniteter, genomskinlig
Räddningsslag:	Fast +9, Ref -4, Vilja -4
Grundegenskaper:	Sty 10, Hän 1, Fys 26, Int -, Vis 1, Uts 1
Färdigheter:	—
Knep:	—
Omgivning och miljö:	Underjorden
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	1/10 av mynt, 50% varor (endast metall och sten), 50% föremål (endast metall och sten)
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

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

Strid

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

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

Uppsluka (Ex): Även om den rör sig långsamt, kan en gelékub helt enkelt köra över varelser av Stor eller mindre storlek som en normal handling. Den kan inte attackera med sin smäll i samma runda som den försöker uppsluka. Gelékuben förflyttar sig bara in över motståndarna och påverkar lika många som den kan täcka med sin kropp. Motståndarna har normalt rätt till gratisattacker mot gelékuben i det här läget, men om de väljer att utföra dem, erhåller de i gengäld inget räddningsslag mot attacken. De som väljer att låta bli sina gratisattacker kan undgå att bli uppslukade genom ett lyckat Reflexräddningsslag (SG 13). Om de lyckas har de bara knuffats bakåt eller åt sidan (deras val) när kuben rörde sig framåt. Uppslukade varelser är utsatta för kubens förlamning och syra, och anses vara greppade och fastlåsta inom dess kropp (följ reglerna för Brottning för att komma loss). Räddningsslagets SG är baserat på Styrka och räknar in en rasfördel +1.

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

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

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

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

Gengångare

Medelstor Vandöd

Livstärningar:	4t12 (26 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15 (+1 Hän, +4 hårdhud), beröring 11, handfallen 14
GAF/Brottning:	+2/+3
Attack:	Smäll +3 närstrid (1t4+1 plus livstappning)
Full attack:	Smäll +3 närstrid (1t4+1 plus livstappning)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Skapa avkomma, livstappning
Särdrag:	Mörkersyn 18m, vandöd
Räddningsslag:	Fast +1, Ref +2, Vilja +5
Grundegenskaper:	Sty 12, Hän 12, Con —, Int 11, Vis 13, Uts 15
Färdigheter:	Gömma sig +8, Lyssna +7, Smyga +16, Upptäcka +7
Knep:	Strid i blindo, Vaksam
Omgivning och miljö:	Alla
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid lagligt ond

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

Gengångare talar Allmänspråket.

Strid

Gengångare attackerar med sina hårda nävar.

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

Livstappning (Öv): Levande varelsor som blir träffade av gengångarens smäll, drabbas av 2 negativa grader. SG för Fasthetsräddningsslaget att få bort en negativ grad är 14. För varje sådan negativ grad den ger en motståndare, erhåller den själv 5 tillfälliga livspoäng.

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

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

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

Gnom

Gnom, 1:a gradens Soldat

Liten Humanoid (Gnom)

Livstärningar:	1t8+2 (6 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	6 meter
Pansarklass:	16 (+1 Storlek, +4 ringbrynja, +1 lätt sköld), beröring 11,

GAF/Brottning:	handfallen 16 +1/-3
Attack:	Långsvärd +2 närstrid (1t6/19-20) eller lätt armborst +3 avstånd (1t6/19-20)
Full attack:	Långsvärd +2 närstrid (1t6/19-20) eller lätt armborst +3 avstånd (1t6/19-20)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Immuniteter, nattsyn, rasfiender
Räddningsslag:	Fast +4, Ref +0, Vilja -1
Grundegenskaper:	Sty 11, Hän 11, Fys 14, Int 10, Vis 9, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +3, Hantverk (Alkemi) +2, Lyssna +1, Upptäcka +1
Knep:	Vapenfokus (lätt armborst)
Omgivning och miljö:	Tempererade kullar (Skogsgnomer: Tempererade skogar)
Utmaningsgrad:	1/2
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis neutralt god

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

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

De flesta gnomer man stöter på utanför deras hem är soldater. Informationen ovan är för en 1:a gradens soldat.

Strid

Gnomer föredrar vilseledning och lurendrejeri framför direkta konfrontationer.

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

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

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

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

Rasfiender: +1 rasfördel på träffslag mot kobolder och vättefolk (vättar, illvättar och grylar). +4 duckafördel på PK mot fiender av typen jätte (såsom resar, troll och olika sorters jättar).

Formelliknande förmågor (Fo): 1/dygn — *tala med djur* (endast jordgrävande däggdjur, varaktighet 1 minut). En gnom med minst 10 i Utstrålning har även följande formelliknande förmågor: 1/dygn — *dansande ljus, spökljud, hokus pokus*. Kastargrad 1; RS-SG 10 + formelgrad.

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

Groll

Medelstor Humanoid (Groll)

Livstärningar:	2t8+2 (11 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15 (+1 hårdhud, +2 läderpansar, +2 tung stålsköld), beröring 10, handfallen 15
GAF/Brottning:	+1/+3
Attack:	Stridsyxa +3 närstrid (1t8+2/x3) eller kortbåge +1 avstånd (1t6/x3)
Full attack:	Stridsyxa +3 närstrid (1t8+2/x3) eller kortbåge +1 avstånd (1t6/x3)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m

Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m
Räddningsslag:	Fast +4, Ref +0, Vilja +0
Grundegenskaper:	Sty 15, Hän 10, Fys 13, Int 8, Vis 11, Uts 8
Färdigheter:	Lyssna +2, Upptäcka +3
Knep:	Kraftslag
Omgivning och miljö:	Varma slätter
Utmaningsgrad:	1
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis kaotiskt ond

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

Strid

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

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

Grotesk

Medelstor Monstrositet (Jord)

Livstärningar:	4t8+19 (37 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	12 meter, flyga 18 meter (normal)
Pansarklass:	16 (+2 Hän, +4 hårdhud), beröring 12, handfallen 14
GAF/Brottning:	+4/+6
Attack:	Klo +6 närstrid (1t4+2)
Full attack:	2 klor +6 närstrid (1t4+2) och bett +4 närstrid (1t6+1) och spetsa +4 (1t6+1)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Skadereducering 10/magi, mörkersyn 18 meter, blickstill
Räddningsslag:	Fast +5, Ref +6, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty 15, Hän 14, Fys 18, Int 6, Vis 11, Uts 7
Färdigheter:	Gomma sig +7*, Lyssna +4, Upptäcka +4
Knep:	Multiattack, Tålighet
Omgivning och miljö:	Alla
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis kaotiskt ond

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

Grotesker talar Allmänspråket och Jordspråket.

Strid

Grotesker sitter antingen helt still och anfaller plötsligt eller dyker snabbt ner mot sina byten.

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

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

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

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

Multiattack (knep): Groteskens sekundära naturliga vapen drabbas bara av -2 vid en full attack istället för det normala -5. Detta är redan inräknat i attackfördelarna som ges ovan.

Grottkrypore

Stort Vidunder

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

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

Strid

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

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

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

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

Väderkorn (Ex): En grottkrypore kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om grottkryporen). Med en kort handling kan grottkryporen finna ut den exakta riktningen till varelsen. Inom 1 meter kan grottkryporen fastställa varelSENS exakta position.

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

Gryle

Medelstor Humanoid (Vättefolk)

Livstärningar:	3t8+3 (16 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	17 (+1 Hän, +3 hårdhud, +2 läderpansar, +1 lätt sköld), beröring 11, handfallen 16
GAF/Brottnig:	+2/+4
Attack:	Morgonstjärna +5 närstrid (1t8+2) eller kastspjut +3 avstånd (1t6+2)

Full attack:	Morgonstjärna +5 närstrid (1t8+2) eller kastspjut +3 avstånd (1t6+2)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +2, Ref +4, Vilja +1
Grundegenskaper:	Sty 15, Hän 12, Fys 13, Int 10, Vis 10, Uts 9
Färdigheter:	Gömma sig +4, Klättra +3, Lyssna +4, Smyga +6, Upptäcka +4
Knep:	Vaksam, Vapenfokus (morgonstjärna)
Omgivning och miljö:	Tempererade bergstrakter
Utmaningsgrad:	2
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis kaotiskt ond

Grylar talar Vättespråk och Allmänspråk.

Strid

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

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

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

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

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

Gråbäke

Stor magisk best

Livstärningar:	10t10+70 (125 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	9 meter
Pansarklass:	19 (-1 Storlek, +10 hårdhud), beröring 9, handfallen 19
GAF/Brottning:	+10/+20
Attack:	Bett +15 närstrid (2t6+6)
Full attack:	Bett +15 närstrid (2t6+6), 2 klor +10 närstrid (1t6+3)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m
Specialattacker:	Förbättrat grepp, slita 2t6+9
Särdrag:	Mörkersyn 18m, nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +14, Ref +7, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty 23, Hän 10, Fys 24, Int 3, Vis 12, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +2, Upptäcka +10, Vildmarkskännedom +3
Knep:	Förbättrad tjurrusning, Klyvning, Kraftslag, Spåra
Omgivning och miljö:	Tempererade sumpmarker
Utmaningsgrad:	8
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Vanligtvis neutral
Uppgradering:	11–15 LT (Stor); 16–30 LT (Jättestor)
Gradjustering:	+5 (anhängare)

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

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

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

Strid

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

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste gråbåket träffa med sitt bett. Det kan sedan starta brottnings som en fri handling utan att orsaka en gratisattack.

Slita (Ex): Ett gråbåke som vinner testet av brottnings efter en lyckad bettattack, får ett grepp, håller tag i motståndarens kropp och sliter sönder den. Denna attack ger automatiskt 2t6+9 poäng skada.

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

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

Väderkorn (Ex): Ett gråbåke kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om gråbåket). Med en kort handling kan gråbåket finna ut den exakta riktningen till varelsen. Inom 1 meter kan gråbåket fastställa varelsens exakta position.

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

Halvling

Halvling, 1:a gradens Soldat

Liten Humanoid (Halvling)

Livstärningar:	1t8+1 (5 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	6 meter
Pansarklass:	16 (+1 storlek, +1 Hän, +3 nitat läder, +1 lätt sköld), beröring 12, handfallen 15
GAF/Brottnings:	+1/-3
Attack:	Långsvärd +3 närstrid (1t6/19-20) eller lätt armborst +3 avstånd (1t6/19-20)
Full attack:	Långsvärd +3 närstrid (1t6/19-20) eller lätt armborst +3 avstånd (1t6/19-20)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Immuniteter
Räddningsslag:	Fast +4, Ref +2, Vilja +0
Grundegenskaper:	Sty 11, Hän 13, Fys 12, Int 10, Vis 9, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +4, Hoppa -4, Klättra +2, Lyssna +3, Smyga +1
Knep:	Vapenfokus (långsvärd)
Omgivning och miljö:	Varma slätter
Utmaningsgrad:	½
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis neutral

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

De flesta halvlingar man stöter på utanför deras hem är soldater. Informationen ovan är för en 1:a gradens soldat.

Strid

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

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

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

Hemskedjur

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

Hemskegorilla

Stort Djur

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

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

Strid

Hemskegorillor anfaller alla som kommer in i deras revir, även andra hemskegorillor. Om en motståndare har för mycket rustning, kommer hemskegorillan av brotta ner honom istället och slita honom i stycken när han ligger fastlåst.

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

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

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

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

Hemskegrävling

Medelstort Djur

Livstärningar:	3t8+15 (28 lp)
Initiativ:	+3
Fart:	9 meter, gräva 3 meter
Pansarklass:	16 (+3 Hän, +3 hårdhud), beröring 13, handfallen 13
GAF/Brottning:	+2/+4
Attack:	Klo +4 närstrid (1t4+2)
Full attack:	2 klor +4 närstrid (1t4+2) och bett -1 närstrid (1t6+1)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Raseri
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +7, Ref +6, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty 14, Hän 17, Fys 19, Int 2, Vis 12, Uts 10
Färdigheter:	Lyssna +6, Upptäcka +6
Knep:	Vaksam, Tålighet, Spåra
Omgivning och miljö:	Tempererade skogar
Utmaningsgrad:	2
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

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

Strid

Hemskegrävlingar anfaller med sina skarpa klor och vassa tänder.

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

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

Väderkorn (Ex): En hemskegrävling kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovert, 5 meter om den är i lä om den). Med en kort handling kan den finna ut den exakta riktningen till varelsen. Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Hemskefladdermus

Stort Djur

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

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

Strid

Hemskefladdermöss sveper ner mot intet ont anande byten från ovan.

Blindkänsla (Ex): En hemskefladdermus kan använda ekon och hörseln till att lokalisera varelser inom 12 meter. Motståndare har fortfarande totalt skyl mot fladdermusen, såvida den inte kan se dem.

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

Hemskebjörn

Stort Djur

Livstärningar:	12t8+51 (105 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	12 meter
Pansarklass:	17 (-1 Storlek, +1 Hän, +7 hårdhud), beröring 10, handfallen 16
GAF/Brottning:	+9/+23
Attack:	Klo +19 närstrid (2t4+10)
Full attack:	2 klor +19 närstrid (2t4+10) och bett +13 närstrid (2t8+5)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Förbättrat grepp
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +12, Ref +9, Vilja +9

Grundegenskaper:	Sty 31, Hän 13, Fys 19, Int 2, Vis 12, Uts 10
Färdigheter:	Lyssna +10, Simma +13, Upptäcka +10
Knep:	Springa, Tålighet, Uthållighet, Vaksam, Vapenfokus (klo)
Omgivning och miljö:	Kalla skogar
Utmaningsgrad:	7
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

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

Strid

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

Förbättrat grepp (Ex): För att använda denna förmåga, måste hemskebjörnen träffa med en kloattack. Den kan sedan starta brottning som en fri handling utan att orsaka en gratisattack. Ingen inledande beröringsattack behövs. Om den vinner testet av Brottning, får den ett grepp.

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

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

Hemskevildsvin

Stort Djur

Livstärningar:	7t8+21 (52 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	12 meter
Pansarklass:	15 (-1 Storlek, +6 hårdhud), beröring 9, handfallen 15
GAF/Brottning:	+5/+17
Attack:	Spetsa +12 närstrid (1t8+12)
Full attack:	Spetsa +12 närstrid (1t8+12)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Vildsint
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +8, Ref +5, Vilja +8
Grundegenskaper:	Sty 27, Hän 10, Fys 17, Int 2, Vis 13, Uts 8
Färdigheter:	Lyssna +8, Upptäcka +8
Knep:	Järnvilja, Uthållighet, Vaksam
Omgivning och miljö:	Tempererade skogar
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

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

Strid

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

Vildsint (Ex): Ett hemskevildsvin är så hårdnackat att det fortsätter att strida utan nackdelar även om det är vanmäktigt eller döende.

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

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

Hemskelejon Stort Djur

Livstärningar:	8t8+24 (60 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	12 meter
Pansarklass:	15 (-1 Storlek, +2 Hän, +4 hårdhud), beröring 11, handfallen 13
GAF/Brottning:	+6/+17
Attack:	Klo +13 närstrid (1t6+7)
Full attack:	2 klor +13 närstrid (1t6+7) och bett +7 närstrid (1t8+3)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Förbättrat grepp, språng, riva 1t6+3
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +8, Vilja +7
Grundegenskaper:	Sty 25, Hän 15, Fys 17, Int 2, Vis 12, Uts 10
Färdigheter:	Gömma sig +2, Lyssna +7, Smyga +5, Upptäcka +7
Knep:	Springa, Vaksam, Vapenfokus (klo)
Omgivning och miljö:	Varma slätter
Utmaningsgrad:	5
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

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

Strid

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

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste hemskelejonet träffa med sitt bett. Det kan sedan starta brottning som en fri handling utan att orsaka en gratisattack. Ingen inledande beröringsattack behövs. Om det vinner testet av Brottning, får det ett grepp och kan riva med baktassarna.

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

Riva (Ex): Kan bara användas av lejonet i samband med Brottning. Vardera baktassen kan riva. Attackfördel +12 närstrid, skada 1t6+3.

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

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

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

Hemskeråtta Litet Djur

Livstärningar:	1t8+1 (5 lp)
Initiativ:	+3
Fart:	12 meter, klättra 6 meter
Pansarklass:	15 (+1 storlek, +3 Hän, +1 hårdhud), beröring 14, handfallen 12
GAF/Brottning:	+0/-4
Attack:	Bett +4 närstrid (1t4 plus sjukdom)
Full attack:	Bett +4 närstrid (1t4 plus sjukdom)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Sjukdom
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +3, Ref +5, Vilja +3
Grundegenskaper:	Sty 10, Hän 17, Fys 12, Int 1, Vis 12, Uts 4
Färdigheter:	Gömma sig +8, Klättra +11, Lyssna +4, Simma +11, Smyga +4, Upptäcka +4
Knep:	Vaksam, Vapenfiness
Omgivning och miljö:	Alla

Utmaningsgrad:	1/3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

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

Strid

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

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

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

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

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

Hemskeråttor använder sin Händighetsjustering för tester av Klättra och Simma.

Hemskehaj

Jättestort Djur (vattenlevande)

Livstärningar:	18t10+66 (147 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	Simma 18 meter
Pansarklass:	17 (-2 Storlek, +2 Hän, +7 hårdhud), beröring 10, handfallen 15
GAF/Brottning:	+13/+27
Attack:	Bett +18 närstrid (2t8+9)
Full attack:	Bett +18 närstrid (2t8+9)
Utrymme/Räckvidd:	3 m/2 m
Specialattacker:	Förbättrat grepp, svälja hel
Särdrag:	Känsligt väderkorn
Räddningsslag:	Fast +14, Ref +13, Vilja +12
Grundegenskaper:	Sty 23, Hän 15, Fys 17, Int 1, Vis 12, Uts 10
Färdigheter:	Lyssna +12, Simma +14, Upptäcka +11
Knep:	Förbättrad naturlig attack (bett), Tålighet (4), Vapenfokus (bett)
Omgivning och miljö:	Kallt vatten
Utmaningsgrad:	9
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

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

Strid

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

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste hemskehajen träffa med sitt bett. Den kan sedan starta brottning som en fri handling utan att orsaka en gratisattack. Ingen inledande beröringsattack behövs. Om den vinner testet av Brottning, har den fått ett grepp och kan försöka svälja bytet i nästa runda.

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

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

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

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

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

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

Hemsketiger

Stort Djur

Livstärningar:	16t8+48 (120 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	12 meter
Pansarklass:	17 (-1 Storlek, +2 Hän, +6 hårdhud), beröring 11, handfallen 15
GAF/Brottnings:	+12/+24
Attack:	Klo +20 närstrid (2t4+8)
Full attack:	2 klor +20 närstrid (2t4+8) och bett +14 närstrid (2t8+4)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Förbättrat grepp, språng, riva 2t4+4
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +13, Ref +12, Vilja +11
Grundegenskaper:	Sty 27, Hän 15, Fys 17, Int 2, Vis 12, Uts 10
Färdigheter:	Gömma sig +7, Hoppa +14, Lyssna +7, Simma +10, Smyga +11, Upptäcka +7
Knep:	Förbättrad naturlig attack (bett), Förbättrad naturlig attack (klo), Förstulen, Springa, Vaksam, Vapenfokus (klo)
Omgivning och miljö:	Varma skogar
Utmaningsgrad:	8
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

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

Strid

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

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste hemsketigern träffa med sitt bett. Den kan sedan starta brottnings som en fri handling utan att orsaka en gratisattack. Ingen inledande beröringsattack behövs. Om den vinner testet av Brottnings, får den ett grepp och kan riva med baktassarna.

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

Riva (Ex): Kan bara användas av tigern i samband med Brottnings. Vardera baktassen kan riva. Attackfördel +18 närstrid, skada 2t4+4.

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

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

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

Hemskevessla Medelstort Djur

Livstärningar:	3t8 (13 lp)
Initiativ:	+4
Fart:	12 meter
Pansarklass:	16 (+4 Hän, +2 hårdhud), beröring 14, handfallen 12
GAF/Brottning:	+2/+4
Attack:	Bett +6 närstrid (1t6+3)
Full attack:	Bett +6 närstrid (1t6+3)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Sätta sig fast, blodsugare
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +3, Ref +7, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty 14, Hän 19, Fys 10, Int 2, Vis 12, Uts 11
Färdigheter:	Gömma sig +8, Lyssna +3, Smyga +8, Upptäcka +5
Knep:	Förstulen, Vaksam, Vapenfiness
Omgivning och miljö:	Tempererade kullar
Utmaningsgrad:	2
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

Strid

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

Sätta sig fast (Ex): En hemskevessla som träffar med bettet håller sig fast i motståndarens kropp med sina kraftiga käkar. En fastsatt hemskevessla förvägras sin Hän-fördel på PK och sjunker därmed till PK 12. En fastsatt vessla kan attackerats med vapen eller Brottning. För att dra loss en fastsatt vessla genom brottning, måste man få ett lås på den.

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

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

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

Hemskevarg Stort Djur

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

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

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

Strid

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

Fällning (Ex): En hemskevarg som träffar med sitt bett kan försöka fälla sin motståndare (+11 på testet) som en fri handling utan att orsaka en gratisattack. Ingen inledande beröringsattack behövs. Om försöket misslyckas, kan motståndaren ändå inte fälla vargen tillbaka.

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

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

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

Hemskejärv Stort Djur

Livstärningar:	5t8+23 (45 lp)
Initiativ:	+3
Fart:	9 meter, klättra 3 meter
Pansarklass:	16 (-1 Storlek, +3 Hän, +4 hårdhud), beröring 12, handfallen 13
GAF/Brottning:	+3/+13
Attack:	Klo +8 närstrid (1t6+6)
Full attack:	2 klor +8 närstrid (1t6+6) och bett +3 närstrid (1t8+3)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Raseri
Särdrag:	Nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +8, Ref +7, Vilja +5
Grundegenskaper:	Sty 22, Hän 17, Fys 19, Int 2, Vis 12, Uts 10
Färdigheter:	Klättra +14, Lyssna +7, Upptäcka +7
Knep:	Vaksam, Spåra, Tålighet
Omgivning och miljö:	Kalla skogar
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	Inga
Livsaskådning:	Alltid neutral

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

Strid

Hemskejärvar anfaller motståndare urskillningslöst och fruktar inga andra varelser.

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

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

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

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

Hippogrip

Stor magisk best

Livstärningar:	3t10+9 (25 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	15 meter, flyga 30 meter (normal)
Pansarklass:	15 (-1 Storlek, +2 Hän, +4 hårdhud), beröring 11, handfallen 13
GAF/Brottning:	+3/+11
Attack:	Klo +6 närstrid (1t4+4)
Full attack:	2 klor +6 närstrid (1t4+4) och bett +1 närstrid (1t8+2)

Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m, nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +6, Ref +5, Vilja +2
Grundegenskaper:	Sty 18, Hän 15, Fys 16, Int 2, Vis 13, Uts 8
Färdigheter:	Lyssna +4, Upptäcka +8
Knep:	Ducka, Vingspetsvändning
Omgivning och miljö:	Tempererade kullar
Utmaningsgrad:	2
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

Strid

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

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

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

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

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

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

Träna en hippogrip

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

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

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

Bärförmåga: Lätt belastning för en hippogrip är upp till 150 kg, medan 151-300 kg är medeltung belastning och 301-450 kg är tung belastning.

Huggorm

Litet djur

Livstärningar:	1t8 (4 lp)
Initiativ:	+3
Fart:	6 meter, klättra 6 meter, simma 6 meter
Pansarklass:	17 (+1 storlek, +3 Hän, +3 hårdhud), beröring 14, handfallen 14
GAF/Brottning:	+0/-6
Attack:	Bett +4 närstrid (1t2-2 plus gift)
Full attack:	Bett +4 närstrid (1t2-2 plus gift)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Gift
Särdrag:	Nattnsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +2, Ref +5, Vilja +1
Grundegenskaper:	Sty 6, Hän 17, Fys 11, Int 1, Vis 12, Uts 2

Färdigheter:	Balansera +11, Gömma sig +11, Klättra +11, Lyssna +7, Simma +6, Upptäcka +7
Knep:	Vapenfiness
Omgivning och miljö:	Tempererade sumpmarker
Utmaningsgrad:	½
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

Strid

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

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

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

Väderkorn (Ex): En huggorm kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om den). Med en kort handling kan den finna ut den exakta riktningen till varelsen. Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

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

Illvätte

Illvätte, 1:a gradens Soldat Medelstor Humanoid (Vättefolk)

Livstärningar:	1t8+2 (6 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15 (+1 Hän, +2 nitat läder, +1 lätt sköld), beröring 11, handfallen 14
GAF/Brottning:	+1/+2
Attack:	Långsvärd +2 närstrid (1t8+1/19–20) eller kastspjut +2 avstånd (1t6+1)
Full attack:	Långsvärd +2 närstrid (1t8+1/19–20) eller kastspjut +2 avstånd (1t6+1)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m
Räddningsslag:	Fast +4, Ref +1, Vilja –1
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 13, Fys 14, Int 10, Vis 9, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +3, Lyssna +2, Smyga +3, Upptäcka +2
Knep:	Vaksam
Omgivning och miljö:	Varma kullar
Utmaningsgrad:	1/2
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis lagligt ond

Illvättar är vättarnas större släktingar. Illvättars hårfärg varierar från mörkt rödbrun till mörkt grått. De har mörkorange eller rödorange hud. Stora hannar har blå eller röda näsor. Illvättars ögon är gulaktiga eller mörkbruna, medan deras tänder är gula. Deras kläder brukar vara i klara färger, oftast blodrött med svartlackat läder. Deras beväpning är välhållen och i gott skick. Illvättar talar Vättespråk och Allmänspråk. De flesta illvättar man stöter på utanför deras hem är soldater. Informationen ovan är för en 1:a gradens soldat.

Strid

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

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

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

Jätte, bergsjätte

Stor Jätte

Livstärningar:	12t8+48 (102 lp)
Initiativ:	-1
Fart:	9 meter i skinnpansar, grundfart 12 meter
Pansarklass:	20 (-1 Storlek, -1 Hän, +9 hårdhud, +3 skinnpansar), beröring 8, handfallen 20
GAF/Brottning:	+9/+20
Attack:	Hemskeklubba +16 närstrid (2t8+10) eller smäll +15 närstrid (1t4+7) eller stenblock +8 avstånd (2t6+7)
Full attack:	Hemskeklubba +16/+11 närstrid (2t8+10) eller 2 smällar +15 närstrid (1t4+7) eller stenblock +8 avstånd (2t6+7)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m
Specialattacker:	Stenkastning
Särdrag:	Nattsyn, stenfångning
Räddningsslag:	Fast +12, Ref +3, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty 25, Hän 8, Fys 19, Int 6, Vis 10, Uts 7
Färdigheter:	Hoppa +7, Klättra +7, Lyssna +3, Upptäcka +6
Knep:	Förbättrad söndring, Förbättrad tjurrusning, Klyvning, Kraftslag, Vapenfokus (hemskeklubba)
Omgivning och miljö:	Tempererade kullar
Utmaningsgrad:	7
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis kaotiskt ond

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

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

Alla bergsjättar talar Jättespråket.

Strid

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

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

Stenkastning (Ex): Vuxna bergsjättar är duktiga på att kasta stenar och erhåller en rasfördel av +1 på attackslagen när de kastar sten. En bergsjätte kan hysta iväg en bumling på 20–25 kg (Litet förmål) upp till fem avståndssteg. Avståndssteget för bergsjättars kastade stenar är 36 meter.

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

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

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

för att kunna fånga stenen. Han behöver inte använda handlingen Förbereda innan, men han får inte vara handfallen och han måste kunna se stenen slungas iväg.

Kentaur

Stor monstrositet

Livstärningar:	4t8+8 (26 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	15 meter
Pansarklass:	14 (-1 Storlek, +2 Hän, +3 hårdhud), beröring 11, handfallen 12
GAF/Brottning:	+4/+12
Attack:	Långsvärd +7 närstrid (2t6+6/19-20) eller sammansatt långbåge (+4 Sty-fördel) +5 avstånd (2t6+4/x3)
Full attack:	Långsvärd +7 närstrid (2t6+6/19-20) och 2 hovar +3 närstrid (1t6+2); eller sammansatt långbåge (+4 Sty-fördel) +5 avstånd (2t6+4/x3)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m
Räddningsslag:	Fast +3, Ref +6, Vilja +5
Grundegenskaper:	Sty 18, Hän 14, Fys 15, Int 8, Vis 13, Uts 11
Färdigheter:	Lyssna +3, Smyga +4, Upptäcka +3, Vildmarkskännedom +2
Knep:	Ducka, Vapenfokus (hov)
Omgivning och miljö:	Tempererade skogar
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis neutralt god

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

Kentaurer talar Skogsspråk och Alviska.

Strid

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

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

Kimera

Stor magisk best

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

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

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

Strid

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

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

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

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

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

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

Väderkorn (Ex): En kimeras kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om kimeran). Med en kort handling kan kimeran finna ut den exakta riktningen till varelsen. Inom 1 meter kan kimeran fastställa varelsens exakta position.

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

Multiattack (knep): Kimerans sekundära naturliga vapen drabbas bara av –2 vid en full attack istället för det normala –5. Detta är redan inräknat i attackfördelarna som ges ovan.

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

Bärförmåga: En lätt last för en kimeras är upp till 174 kg, en medeltung last är 175–349 kg och en tung last är 350–520 kg.

Kobold

Kobold, 1:a gradens Soldat

Liten Humanoid (Reptilartad)

Livstärningar:	1t8 (4 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15 (+1 storlek, +1 Hän, +1 hårdhud, +2 läderpansar), beröring 12, handfallen 14
GAF/Brottnig:	+1/–4
Attack:	Spjut +1 närstrid (1t6–1/x3) eller slunga +3 avstånd (1t3)
Full attack:	Spjut +1 närstrid (1t6–1/x3) eller slunga +3 avstånd (1t3)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m, ljuskänslighet
Räddningsslag:	Fast +2, Ref +1, Vilja –1
Grundegenskaper:	Sty 9, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +6, Hantverk (fällmakande) +2, Leta +2, Lyssna +2, Smyga +2, Yrke (gruvarbetare) +2, Upptäcka +2

Knep:	Vaksam
Omgivning och miljö:	Tempererade skogar
Utmaningsgrad:	1/4
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis lagligt ond

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

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

Strid

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

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

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

Ljuskänslighet (Ex): Kobolder blir **bländade** i klart solljus eller när de är inom effekten av formeln *dagsljus*.

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

Kokatris

Liten magisk best

Livstärningar:	5t10 (27 lp)
Initiativ:	+3
Fart:	6 meter, flyga 18 meter (dålig)
Pansarklass:	14 (+1 storlek, +3 Hän), beröring 14, handfallen 11
GAF/Brottning:	+5/−1
Attack:	Bett +9 närstrid (1t4−2 plus förstening)
Full attack:	Bett +9 närstrid (1t4−2 plus förstening)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Förstening
Särdrag:	Mörkersyn 18m, nattnattsyn
Räddningsslag:	Fast +4, Ref +7, Vilja +2
Grundegenskaper:	Sty 6, Hän 17, Fys 11, Int 2, Vis 13, Uts 9
Färdigheter:	Lyssna +7, Upptäcka +7
Knep:	Ducka, Vaksam, Vapenfiness
Omgivning och miljö:	Tempererad slättmark
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

Strid

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

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

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

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

Krakelkompost

Stor Växt

Livstärningar:	8t8+24 (60 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	6 meter, simma 6 meter
Pansarklass:	20 (-1 Storlek, +11 hårdhud), beröring 9, handfallen 20
GAF/Brottning:	+6/+15
Attack:	Smäll +11 närstrid (2t6+5)
Full attack:	2 smällar +11 närstrid (2t6+5)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m
Specialattacker:	Förbättrat grepp, pressa samman 2t6+7
Särdrag:	Mörkersyn 18 m, immuniteter, nattsyn, eldmotstånd 10
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +2, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty 21, Hän 10, Fys 17, Int 7, Vis 10, Uts 9
Färdigheter:	Gömma sig +3, Lyssna +8, Smyga +7
Knep:	Järnvilja, Kraftslag, Vapenfokus (smäll)
Omgivning och miljö:	Tempererade sumpmarker
Utmaningsgrad:	6
Skatter:	10% mynt; 50% varor; 50% föremål
Livsåskådning:	Vanligtvis neutral

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

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

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

Strid

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

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste kraklet träffa samma mål med båda smällarna. Det kan sedan starta brottning som en fri handling utan att orsaka en gratisattack. Om det vinner testet av Brottning, får det ett grepp och kan pressa samman målet.

Pressa samman (Ex): Ett krakel gör 2t6+7 poäng skada om det lyckas med ett test av Brottning.

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

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

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

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

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

Lindorm

Stor Drake

Livstärningar:	7t12+14 (59 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	6 meter, flyga 18 meter (dålig)
Pansarklass:	18 (-1 Storlek, +1 Hän, +8 hårdhud), beröring 10, handfallen 17
GAF/Brottning:	+7/+15

Attack:	Gadd +10 närstrid (1t6+4 plus gift) eller klo +10 närstrid (2t6+4) eller bett +10 närstrid (2t8+4)
Full attack:	Gadd +10 närstrid (1t6+4 plus gift) och bett +8 närstrid (2t8+4) och 2 vingar +8 närstrid (1t8+2) och 2 klor +8 närstrid (2t6+4)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Gift, förbättrat grepp
Särdrag:	Mörkersyn 18m, immun mot sömn och förlamning, nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +7, Ref +6, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 19, Hän 12, Fys 15, Int 6, Vis 12, Uts 9
Färdigheter:	Gömma sig +7, Lyssna +13, Smyga +11, Upptäcka +16
Knep:	Multiattack, Specialfokus (gift), Vaksam, Överflygning
Omgivning och miljö:	Varma kullar
Utmaningsgrad:	6
Skatter:	Standard
Livsaskådning:	Vanligtvis neutral

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

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

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

Strid

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

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste lindormen träffa samma mål med båda klorna. Den kan sedan starta brottning som en fri handling utan att orsaka en gratisattack. Om den vinner testet av Brottning, får den ett grepp och kan stinga målet med gadden.

Gift (Ex): Sår, Fasthet SG 17, förstaskada 2t6 Fys, andraskada 2t6 Fys. RS-SG mot detta är baserat på Fysik.

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

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

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

Väderkorn (Ex): En lindorm kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om den). Med en kort handling kan den finna ut den exakta riktningen till varelsen. Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Multiattack (knep): Lindormens sekundära naturliga vapen drabbas bara av -2 vid en full attack istället för det normala -5. Detta är redan inräknat i attackfördelarna som ges ovan.

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

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

Mantikora

Stor magisk best

Livstärningar:	6t10+24 (57 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	9 meter, flyga 15 meter (klumpig)
Pansarklass:	17 (-1 Storlek, +2 Hän, +6 hårdhud), beröring 11, handfallen 15
GAF/Brottning:	+6/+15
Attack:	Klo +10 närstrid (2t4+5) eller 6 spikar +8 avstånd (1t8+2/19-

	20)
Full attack:	2 klor +10 närstrid (2t4+5) och bett +8 närstrid (1t8+2); eller 6 spikar +8 avstånd (1t8+2/19–20)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Spikar
Särdrag:	Mörkersyn 18m, nattsyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +7, Vilja +3
Grundegenskaper:	Sty 20, Hän 15, Fys 19, Int 7, Vis 12, Uts 9
Färdigheter:	Lyssna +5, Upptäcka +9, Vildmarkskännedom +1
Knep:	Multiattack, Spåra, Vapenfokus (spikar), Överflygning
Omgivning och miljö:	Varma sumpmarker
Utmaningsgrad:	5
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis lagligt ond

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

Strid

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

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

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

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

Väderkorn (Ex): En mantikora kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om den). Med en kort handling kan den finna ut den exakta riktningen till varelsen. Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Multiattack (knep): Mantikorans sekundära naturliga vapen (bettet) drabbas bara av –2 vid en full attack istället för det normala –5. Detta är redan inräknat i attackfördelarna som ges ovan.

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

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

Minotaur

Stor monstrositet

Livstärningar:	6t8+12 (39 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	9 meter
Pansarklass:	14 (–1 Storlek, +5 hårdhud), beröring 9, handfallen — (se texten)
GAF/Brottning:	+6/+14
Attack:	Bredyxa +9 närstrid (3t6+6/x3) eller spetsa +9 närstrid (1t8+4)
Full attack:	Bredyxa +9/+4 närstrid (3t6+6/x3) och spetsa +4 närstrid (1t8+2)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m
Specialattacker:	Kraffull stormning 4t6+6
Särdrag:	Mörkersyn 18m, medfödd slughet, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +6, Ref +5, Vilja +5
Grundegenskaper:	Sty 19, Hän 10, Fys 15, Int 7, Vis 10, Uts 8
Färdigheter:	Kuva +2, Lyssna +7, Leta +2, Upptäcka +7
Knep:	Rejäl fasthet, Kraftslag, Spåra
Omgivning och miljö:	Underjorden
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	Standard

Livsåskådning: Vanligtvis kaotiskt ond

En minotaur är över två meter lång och väger runt 350 kg. De har muskulösa människokroppar och huvudet av en tjur.

Minotaurer talar jättespråk.

Strid

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

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

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

Medfödd slughet (Ex): Trots att minotaurer inte är speciellt intelligenta, äger de en medfödd slughet och logisk förmåga. Detta ger dem immunitet mot formeln *labyrinth*, förhindrar att de någonsin går vilse och tillåter dem att spåra sina fiender (därför knepet Spåra). Dessutom, blir de aldrig handfallna.

Väderkorn (Ex): En minotaur kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om den). Med en kort handling kan den finna ut den exakta riktningen till varelsen. Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

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

Mumie

Medelstor Vandöd

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

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

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

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

Strid

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

Mumieröta (Öv): Övernaturlig sjukdom — smäll, Fasthet SG 16, inkubationstid 1 minut, skada 1t6 Fys och 1t6 Uts.

Till skillnad mot normala sjukdomar, fortsätter mumieröta tills offret når Fysik 0 (och dör) eller botas såsom beskrivs nedan.

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

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

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

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

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

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

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

Orch

Orch, 1:a gradens Soldat Medelstor Humanoid (Orch)

Livstärningar:	1t8+1 (5 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	9 meter
Pansarklass:	13 (+3 nitat läder), beröring 10, handfallen 13
GAF/Brottning:	+1/+4
Attack:	Huggare +4 närstrid (2t4+4/18–20) eller kastspjut +1 avstånd (1t6+3)
Full attack:	Huggare +4 närstrid (2t4+4/18–20) eller kastspjut +1 avstånd (1t6+3)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m, ljuskänslighet
Räddningsslag:	Fast +3, Ref +0, Vilja –2
Grundegenskaper:	Sty 17, Hän 11, Fys 12, Int 8, Vis 7, Uts 6
Färdigheter:	Lyssna +1, Upptäcka +1
Knep:	Vaksam
Omgivning och miljö:	Tempererade kullar
Utmaningsgrad:	1/2
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis kaotiskt ond

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

Kvinnorna är något mindre.

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

De flesta orcher man stöter på utanför deras hem är soldater. Informationen ovan är för en 1:a gradens soldat.

Strid

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

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

Ljuskänslighet (Ex): Orcher blir **bländade** i klart solljus eller när de är inom effekten av formeln *dagsljus*.

Otyg

Stort Vidunder

Livstärningar:	6t8+9 (36 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	6 meter
Pansarklass:	17 (-1 Storlek, +8 hårdhud), beröring 9, handfallen 17
GAf/Brottnig:	+4/+8
Attack:	Tentakel +4 närstrid (1t6)
Full attack:	2 tentakler +4 närstrid (1t6) och bett -2 närstrid (1t4)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m (3 m med tentakler)
Specialattacker:	Pressa samman 1t6, sjukdom, förbättrat grepp
Särdrag:	Mörkersyn 18m, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +3, Ref +2, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 11, Hän 10, Fys 13, Int 5, Vis 12, Uts 6
Färdigheter:	Gömma sig -1, Lyssna +6, Upptäcka +6
Knep:	Vaksam, Tålighet, Vapenfokus (tentakel)
Omgivning och miljö:	Underjorden
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis neutral

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

Otyg talar Allmänspråket.

Strid

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

Pressa samman (Ex): Ett otyg gör full skada med en tentakel om det lyckas med ett test av Brottnig.

Sjukdom (Ex): Smutsfeber—bett, Fasthet SG 14, inkubationstid 1t3 dygn, skada 1t3 Hän och 1t3 Fys.

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste otyget träffa med en tentakel. Det kan sedan starta brottnig som en fri handling utan att orsaka en gratisattack. Om den vinner testet av Brottnig, får den ett grepp och kan pressa samman målet.

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

Väderkorn (Ex): Ett otyg kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om det). Med en kort handling kan det finna ut den exakta riktningen till varelsen. Inom 1 meter kan det fastställa varelsens exakta position.

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

Pegas

Stor magisk best

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

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

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

Pegaser kan inte tala, men de förstår Allmänspråket.

Strid

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

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

Väderkorn (Ex): En pegas kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovert, 5 meter om den är i lä om den). Med en kort handling kan den finna ut den exakta riktningen till varelsen. Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Formelliknande förmågor (Fo): När den vill — *upptäcka godhet* och *upptäcka ondska* inom 18 meters radie. Kastargrad 5.

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

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

Träna en pegas

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

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

Bärförmåga: Lätt belastning för en pegas är upp till 150 kg, medan 151-300 kg är medeltung belastning och 301-450 kg är tung belastning.

Rese

Stor Jätte

Livstärningar:	4t8+11 (29 lp)
Initiativ:	-1
Fart:	9 meter i skinnpansar, grundfart 12 meter
Pansarklass:	16 (-1 Storlek, -1 Hän, +5 hårdhud, +3 skinnpansar), beröring 8, handfallen 16
GAF/Brottning:	+3/+12
Attack:	Hemskekluba +8 närstrid (2t8+7) eller kastspjut +1 avstånd (1t8+5)
Full attack:	Hemskekluba +8 närstrid (2t8+7) eller kastspjut +1 avstånd (1t8+5)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m, nattsyn
Räddningsslag:	Fast +6, Ref +0, Vilja +1
Grundegenskaper:	Sty 21, Hän 8, Fys 15, Int 6, Vis 10, Uts 7
Färdigheter:	Klättra +5, Lyssna +2, Upptäcka +2
Knep:	Tålighet, Vapenfokus (hemskeklubba)
Omgivning och miljö:	Tempererade kullar
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis kaotiskt ond

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

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

Strid

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

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

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

Rostmonster

Medelstort Vidunder

Livstärningar:	5t8+5 (27 lp)
Initiativ:	+3
Fart:	12 meter
Pansarklass:	18 (+3 Hän, +5 hårdhud), beröring 13, handfallen 15
GAF/Brottning:	+3/+3
Attack:	Antennberöring +3 närstrid (rost)
Full attack:	Antennberöring +3 närstrid (rost) och bitt -2 närstrid (1t3)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Rost
Särdrag:	Mörkersyn, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +2, Ref +4, Vilja +5
Grundegenskaper:	Sty 10, Hän 17, Fys 13, Int 2, Vis 13, Uts 8
Färdigheter:	Lyssna +7, Upptäcka +7
Knep:	Spåra, Vaksam
Omgivning och miljö:	Underjorden
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

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

Strid

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

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

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

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

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

Väderkorn (Ex): Ett rostmonster kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om det). Med en kort handling kan det finna ut den exakta riktningen till varelsen. Inom 1 meter kan det fastställa varelsens exakta position.

Skelett

Medelstor Vandöd

Livstärningar:	1t12 (6 lp)
Initiativ:	+5
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15 (+1 Hän, +2 hårdhud, +2 tung stålsköld), beröring 11, handfallen 14
GAF/Brottnig:	+0/+1
Attack:	Kroksvärd +1 närstrid (1t6+1/18–20) eller klo +1 närstrid (1t4+1)
Full attack:	Kroksvärd +1 närstrid (1t6+1/18–20) eller 2 klor +1 närstrid (1t4+1)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker: —	—
Särdrag:	Skadereducering 5/krossvapen, mörkersyn 18 meter, immun mot kyla, vandöd
Räddningsslag:	Fast +0, Ref +1, Vilja +2
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 13, Fys —, Int —, Vis 10, Uts 1
Knep:	Förbättrat initiativ
Omgivning och miljö:	Tempererad slättmark
Utmaningsgrad:	1/3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutralt ond

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

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

Strid

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

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

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

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

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

Skugga

Medelstor vandöd (okroppslig)

Livstärningar:	3t12 (19 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	Flyga 12 meter (god)
Pansarklass:	13 (+2 Hän, +1 avvärjning), beröring 13, handfallen 11
GAF/Brottning:	+1/—
Attack:	Okroppslig beröring +3 närstrid (1t6 Sty)
Full attack:	Okroppslig beröring +3 närstrid (1t6 Sty)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Skapa avkomma, styrkeskada
Särdrag:	Mörkersyn 18 meter, vandöd, okroppslig, +2 fördrivningsmotstånd
Räddningsslag:	Fast +1, Ref +3, Vilja +4
Grundegenskaper:	Sty —, Hän 14, Fys —, Int 6, Vis 12, Uts 13
Färdigheter:	Gömma sig +8, Lyssna +7, Leta +4, Upptäcka +7
Knep:	Ducka, Vaksam
Omgivning och miljö:	Alla
Utmaningsgrad:	3
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid kaotisk ond

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

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

Strid

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

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

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

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

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

Fördrivningsmotstånd (Ex): En skugga är svårare att fördriva än vad dess antal livstärningar visar. När en präst försöker fördriva skuggor räknas de som om de hade 5 LT vardera.

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

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

Strigel

Pytteliten Magisk best

Livstärningar:	1t10 (5 lp)
Initiativ:	+4
Fart:	3 meter, flyga 12 meter (normal)
Pansarklass:	16 (+2 storlek, +4 Hän), beröring 16, handfallen 12
GAF/Brottning:	+1/-11 (+1 när den sitter fast)
Attack:	Beröring +7 närstrid (sätta sig fast)
Full attack:	Beröring +7 närstrid (sätta sig fast)
Utrymme/Räckvidd:	½m/0m
Specialattacker:	Sätta sig fast, blodsugare
Särdrag:	Mörkersyn 18m, nattsyn
Räddningsslag:	Fast +2, Ref +6, Vilja +1
Grundegenskaper:	Sty 3, Hän 19, Fys 10, Int 1, Vis 12, Uts 6
Färdigheter:	Gömma sig +14, Lyssna +4, Upptäcka +4
Knep:	Vaksam, Vapenfiness
Omgivning och miljö:	Varma sumpmarker
Utmaningsgrad:	1/2
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

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

Strid

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

Sätta sig fast (Ex): Om en strigel träffar med sin beröringsattack, använder den sina små klor till att sätta sig fast i offrets kropp. En strigel som sitter fast kan räknas som om den brottades med målet. Strigeln förvägras sin Hän-fördel på PK och sjunker till PK 12, men håller sig envist fast. Striglar har en rasfördel av +12 på tester av Brottning när de sitter fast.

En fastsatt strigel kan attackeras med ett vapen eller genom brottning. För att dra loss en fastsatt strigel genom brottning, måste man få ett lås på den.

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

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

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

Troll

Stor Jätte

Livstärningar:	6t8+36 (63 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	9 meter
Pansarklass:	16 (-1 Storlek, +2 Hän, +5 hårdhud), beröring 11, handfallen 14
GAF/Brottning:	+4/+14
Attack:	Klo +9 närstrid (1t6+6)
Full attack:	2 klor +9 närstrid (1t6+6) och bitt +4 närstrid (1t6+3)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m
Specialattacker:	Sliita 2t6+9
Särdrag:	Mörkersyn 18m, nattsyn, självläkning 5, väderkorn
Räddningsslag:	Fast +11, Ref +4, Vilja +3

Grundegenskaper:	Sty 23, Hän 14, Fys 23, Int 6, Vis 9, Uts 6
Färdigheter:	Lyssna +5, Upptäcka +6
Knep:	Vaksam, Järnvilja, Spåra
Omgivning och miljö:	Kalla bergstrakter
Utmaningsgrad:	5
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis kaotiskt ond

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

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

Troll talar jättespråk.

Strid

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

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

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

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

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

Väderkorn (Ex): Ett troll kan upptäcka varelsen inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om det). Med en kort handling kan det finna ut den exakta riktningen till varelsen. Inom 1 meter kan det fastställa varelsens exakta position.

Ugglebjörn

Stor magisk best

Livstärningar:	5t10+25 (52 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15 (-1 Storlek, +1 Hän, +5 hårdhud), beröring 10, handfallen 14
GAF/Brottning:	+5/+14
Attack:	Klo +9 närstrid (1t6+5)
Full attack:	2 klor +9 närstrid (1t6+5) och bett +4 närstrid (1t8+2)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m
Specialattacker:	Förbättrat grepp
Särdrag:	Väderkorn
Räddningsslag:	Fast +9, Ref +5, Vilja +2
Grundegenskaper:	Sty 21, Hän 12, Fys 21, Int 2, Vis 12, Uts 10
Färdigheter:	Lyssna +8, Upptäcka +8
Knep:	Spåra, Vaksam
Omgivning och miljö:	Tempererade skogar
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutral

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

Strid

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

Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste ugglebjörnen träffa med en klo. Det kan sedan starta brottning som en fri handling utan att orsaka en gratisattack.

Väderkorn (Ex): En ugglebjörn kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om den). Med en kort handling kan den finna ut den exakta riktningen till varelsen. Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

Umbraklump

Stort Vidunder

Livstärningar:	8t8+35 (71 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	6 meter, gräva 6 meter
Pansarklass:	18 (-1 Storlek, +1 Hän, +8 hårdhud), beröring 10, handfallen 17
GAFF/Brottning:	+6/+16
Attack:	Klo +11 närstrid (2t4+6)
Full attack:	2 klor +11 närstrid (2t4+6) och bitt +9 närstrid (2t8+3)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/2 m
Specialattacker:	Förvirrande blick
Särdrag:	Mörkersyn 18m, Vibrakänsla 18m
Räddningsslag:	Fast +8, Ref +3, Vilja +6
Grundegenskaper:	Sty 23, Hän 13, Fys 19, Int 11, Vis 11, Uts 13
Färdigheter:	Klättra +12, Hoppa +5, Lyssna +11
Knep:	Multiattack, Rejäl fasthet, Tålighet
Omgivning och miljö:	Underjorden
Utmaningsgrad:	7
Skatter:	Standard
Livsaskådning:	Vanligtvis kaotiskt ond

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

Umbraklumpar talar Jordiska.

Strid

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

Förvirrande blick (Öv): Denna ständigt aktiva förmåga efterliknar exakt effekten hos formeln *förvirring*. RS SG är 15.

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

Vibrakänsla (Ex): Umbraklumpar är känsliga för vibrationer i marken och kan lokalisera alla varelser som befinner sig i kontakt med marken. Varelsen har dock fortfarande totalt skyl gentmot umbraklumpen så länge den inte kan ses.

Multiattack (knep): Umbraklumpens sekundära naturliga vapen drabbas bara av -2 vid en full attack istället för det normala -5. Detta är redan inräknat i attackfördelarna som ges ovan.

Varulv

Medelstor Humanoid (Människa, Formbytare)

	Mänsklig form	Vargform	Hybridform
Livstärningar:	1t8+1 plus 2t8+6 (20 lp)	1t8+1 plus 2t8+6 (20 lp)	1t8+1 plus 2t8+6 (20 lp)

Initiativ:	+4	+6	+6
Fart:	9 meter	15 meter	9 meter
Pansarklass:	17 (+2 hårdhud, +4 ringbrynja, +1 lätt sköld), beröring 10, handfallen 17	16 (+2 Hän, +4 hårdhud), beröring 12, handfallen 14	16 (+2 Hän, +4 hårdhud), beröring 12, handfallen 14
GAF/Brottning:	+2/+3	+2/+4	+2/+4
Attack:	Långsvärd +3 närstrid (1t8/19–20) eller lätt armborst +2 avstånd (1t8/19–20)	Bett +5 närstrid (1t6+3)	Klo +4 närstrid (1t4+2)
Full attack:	Långsvärd +3 närstrid (1t8/19–20) eller lätt armborst +2 avstånd (1t8/19–20)	Bett +5 närstrid (1t6+3)	2 klor +4 närstrid (1t4+2) och bett +0 närstrid (1t6+1)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m	1 m/1 m	1 m/1 m
Specialattacker:	—	Lykantropi, fällning	Lykantropi
Särdrag:	Alternativ form, nattsyn, väderkorn, vargförståelse	Alternativ form, skadereducering 10/silver, nattsyn, väderkorn, vargförståelse	Alternativ form, skadereducering 10/silver, nattsyn, väderkorn, vargförståelse
Räddningsslag:	Fast +6, Ref +3, Vilja +2	Fast +8, Ref +5, Vilja +2	Fast +8, Ref +5, Vilja +2
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 11, Fys 12, Int 10, Vis 11, Uts 8	Sty 15, Hän 15, Fys 16, Int 10, Vis 11, Uts 8	Sty 15, Hän 15, Fys 16, Int 10, Vis 11, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +1, Hantera djur +1, Lyssna +1, Smyga +2, Upptäcka +1, Vildmarkskännedom +2	Gömma sig +1, Hantera djur +6, Lyssna +1, Smyga +6, Upptäcka +1, Vildmarkskännedom +2	Gömma sig +1, Hantera djur +6, Lyssna +1, Smyga +6, Upptäcka +1, Vildmarkskännedom +2
Knep:	Förbättrat initiativ, Förstulen, Järnvilja, Spåra, Vapenfokus (bett)	(samma som mänsklig form)	(samma som mänsklig form)
Omgivning och miljö:	Tempererade skogar	Tempererade skogar	Tempererade skogar
Utmaningsgrad:	3	3	3
Skatter:	Standard	Standard	Standard
Livsåskådning:	Alltid kaotisk ond	Alltid kaotisk ond	Alltid kaotisk ond

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

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

Strid

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

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

Fällning (Ex): En varulv i vargform som träffar med sin bettattack kan försöka fälla sin motståndare (med en fördel av +2 på testet) som en fri handling utan behöva göra någon beröringsattack eller orsaka någon gratisattack.

Om försöket misslyckas, kan motståndaren ändå inte fälla varulven tillbaka.

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

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

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

Väderkorn (Ex): En varulv kan upptäcka varelser inom 10 meter med väderkornet (20 meter om varelsen är i lovart, 5 meter om den är i lä om den). Med en kort handling kan den finna ut den exakta riktningen till varelsen. Inom 1 meter kan den fastställa varelsens exakta position.

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

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

Villobest

Stor magisk best

Livstärningar:	6t10+18 (51 lp)
Initiativ:	+2
Fart:	12 meter
Pansarklass:	16 (-1 Storlek, +2 Hän, +5 hårdhud), beröring 11, handfallen 14
GAF/Brottning:	+6/+14
Attack:	Tentakel +9 närstrid (1t6+4)
Full attack:	2 tentakler +9 närstrid (1t6+4) och bitt +4 närstrid (1t8+2)
Utrymme/Räckvidd:	2 m/1 m (2 m med tentakler)
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18 m, villobild, nattsyn, motstånd mot målformler
Räddningsslag:	Fast +8, Ref +7, Vilja +3
Grundegenskaper:	Sty 18, Hän 15, Fys 16, Int 5, Vis 12, Uts 8
Färdigheter:	Gömma sig +10, Lyssna +5, Smyga +7, Upptäcka +5
Knep:	Ducka, Förstulen, Vaksam
Omgivning och miljö:	Tempererade kullar
Utmaningsgrad:	4
Skatter:	10% mynt; 50% varor; 50% föremål
Livsåskådning:	Vanligtvis lagligt ond

Denna blodtörstiga best ser ut som en svart panter med två långa tentakler som växer ut från skuldrorna. Tentaklerna slutar med skarpa kanter och dess mun är fylld med vassa tänder.

Strid

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

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

Villobild (Öv): En villobest tycks befinna sig en halvmeter bort från sin verkliga position. Varelsens motståndare drabbas av 50% misschans, precis som om besten hade haft fullt skyl. Men, till skillnad från normalt skyl, är det uppenbart ungefär var han befinner sig, så motståndare behöver inte gissa i vilken kvadratmeter han finns.

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

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

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

Vålnad

Medelstor vandöd (okroppslig)

Livstärningar:	5t12 (32 lp)
Initiativ:	+7
Fart:	Flyga 18 meter (god)
Pansarklass:	15 (+3 Hän, +2 avvärjning), beröring 15, handfallen 12
GAF/Brottning:	+2/—
Attack:	Okroppslig beröring +5 närstrid (1t4 plus 1t6 Fysiktappning)
Full attack:	Okroppslig beröring +5 närstrid (1t4 plus 1t6 Fysiktappning)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	Fysiktappning, skapa avkomma
Särdrag:	Mörkersyn 18m, vandöd, okroppslig, +2

Räddningsslag:	fördrivningsmotstånd, onaturlig aura, kraftlös i dagsljus
Grundegenskaper:	Fast +1, Ref +4, Vilja +6
Färdigheter:	Sty —, Hän 16, Fys —, Int 14, Vis 14, Uts 15
	Diplomati +6, Gömma sig +11, Kuva +10, Lyssna +12, Leta +10, Insikt +8, Upptäcka +12, Vildmarkskännedom +2 (+4 på att följa spår)
Knep:	Förbättrat initiativ, Strid i blindo, Stridsreflexer, Vaksam
Omgivning och miljö:	Alla
Utmaningsgrad:	5
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid lagligt ond

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

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

Vålnader talar Allmänspråket och Infernaliska.

Strid

En vålnad har följande specialförmågor:

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

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

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

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

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

Fördrivningsmotstånd (Ex): En vålnad är svårare att fördriva än vad dess antal livstärningar visar. När en präst försöker fördriva vålnader räknas de som om de hade 7 LT vardera.

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

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

Vätte

Vätte, 1:a gradens Soldat Liten Humanoid (Vättefolk)

Livstärningar:	1t8+1 (5 lp)
Initiativ:	+1
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15 (+1 storlek, +1 Hän, +2 läderpansar, +1 lätt sköld), beröring 12, handfallen 14
GAF/Brottning:	+1/-3
Attack:	Morgonstjärna +2 närstrid (1t6) eller kastspjut +3 avstånd (1t4)

Full attack:	Morgonstjärna +2 närstrid (1t6) eller kasts pjut +3 avstånd (1t4)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Mörkersyn 18m
Räddningsslag:	Fast +3, Ref +1, Vilja -1
Grundegenskaper:	Sty 11, Hän 13, Fys 12, Int 10, Vis 9, Uts 6
Färdigheter:	Gömma sig +5, Lyssna +2, Rida +4, Smyga +5, Upptäcka +2
Knep:	Vaksam
Omgivning och miljö:	Tempererad slättmark
Utmaningsgrad:	1/3
Skatter:	Standard
Livsåskådning:	Vanligtvis neutralt ond

En vätte är 90–110 cm hög och väger 20–25 kg. Dess ögon är vanligtvis matta och glasartade och varierar i färg från röd till blekgul. En vättes hudfärg varierar från blekgul över orange till mörkröd. Vanligtvis är alla medlemmar i samma stam av samma hudfärg. Vättar bär kläder av mörkt läder och föredrar entoniga, smutsiga färger. Vättar talar Vättespråket. De med Intelligens 12 eller mer talar även Allmänspråket.

De flesta vättar man stöter på utanför deras hem är soldater. Informationen ovan är för en 1:a gradens soldat.

Strid

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

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

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

Färdigheter: Vättar har en inräknad rasfördel av +4 på tester av Rida och Smyga. Vättekavalleri (ridande på ulvar) väljer oftast knepet Beriden strid istället för Vaksam, vilket minskar deras fördel på Upptäcka och Lyssna från +2 till +0.

Zombie

Medelstor Vandöd

Livstärningar:	2t12+3 (16 lp)
Initiativ:	-1
Fart:	9 meter (kan inte springa)
Pansarklass:	11 (-1 Hän, +2 hårdhud), beröring 9, handfallen 11
GAF/Brottning:	+1/+2
Attack:	Smäll +2 närstrid (1t6+1) eller klubba +2 närstrid (1t6+1)
Full attack:	Smäll +2 närstrid (1t6+1) eller klubba +2 närstrid (1t6+1)
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Specialattacker:	—
Särdrag:	Endast reducerade drag, skadereducering 5/huggvapen, mörkersyn 18m, vandöd
Räddningsslag:	Fast +0, Ref -1, Vilja +3
Grundegenskaper:	Sty 12, Hän 8, Fys —, Int —, Vis 10, Uts 1
Färdigheter:	—
Knep:	Tålighet
Omgivning och miljö:	Alla
Utmaningsgrad:	½
Skatter:	Inga
Livsåskådning:	Alltid neutralt ond

Zombier är lik som animerats av mörk och ondskefull magi.

Strid

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

Endast reducerade drag (Ex): Zombier reagerar långsamt och kan bara utföra reducerade drag varje runda. Den kan alltså bara förflytta sig mer än 1 meter och attackera i samma runda om den utför en kort stormning.

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

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

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

Ödlefolk

Medelstor Humanoid (Reptilartad)

Livstärningar:	2t8+2 (11 lp)
Initiativ:	+0
Fart:	9 meter
Pansarklass:	15 (+5 hårdhud) eller 17 (+5 hårdhud, +2 tung stålsköld), beröring 10, handfallen 15 eller 17
GAF/Brottning:	+1/+2
Attack:	Klo +2 närstrid (1t4+1) eller klubba +2 närstrid (1t6+1) eller kastspjut +1 avstånd (1t6+1)
Full attack:	2 klor +2 närstrid (1t4+1) och bitt +0 närstrid (1t4); eller klubba +2 närstrid (1t6+1) och bitt +0 närstrid (1t4); eller kastspjut +1 avstånd (1t6+1)
Specialattacker:	—
Särdrag:	Hålla andan
Utrymme/Räckvidd:	1 m/1 m
Räddningsslag:	Fast +1, Ref +3, Vilja +0
Grundegenskaper:	Sty 13, Hän 10, Fys 13, Int 9, Vis 10, Uts 10
Färdigheter:	Balans +4, Hoppa +5, Simma +2
Knep:	Multiattack
Omgivning och miljö:	Tempererade sumpmarker
Utmaningsgrad:	1
Skatter:	50% mynt; 50% varor; 50% föremål
Livsåskådning:	Vanligtvis neutral

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

Ödlefolk talar Drakspråket.

Strid

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

Hålla andan: Ödlefolk kan hålla andan i det antal rundor som motsvarar fyra gånger deras Fysik innan de riskerar att drunkna.

Färdigheter: På grund av sin svans har ödlefolk en inräknad rasfördel av +4 på tester av Hoppa, Simma och Balansera. Färdighetsfördelarna som ges ovan räknar även in en pansarnackdel av -2 (-4 på Simma) för att de har en tung sköld.

Multiattack (knepe): Ödlefolks sekundära naturliga vapen drabbas bara av -2 vid en full attack istället för det normala -5. Detta är redan inräknat i attackfördelarna som ges ovan.