

MONSTER BOKEN



INNEHÅLLER ÖVER 80 VARELSER TILL

Drakar och Demoner

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

*Denna bok tillägnas alla bidragsgivare.
Deras brev har vållat projektledaren omväxlande glädje och gråa hår.*

TAMB ÄVENTYRSSPEL HB PRESENTERAR

MONSTER BOKEN II

PROJEKTLEDNING

ANDERS BLIXT

KONSTRUKTION

Konstruktörerna är alltför många för att kunna omnämnas här.
Deras namn står i bokens index.

ILLUSTRATIONER

NILS GULLIKSSON
STEFAN THULIN

GRAFISK FORMGIVNING

KLAS BERNDAL

OMSLAGSMOTIV

MICHAEL WHELAN

ORIGINALFRAMSTÄLLNING

MAGNUS LÖWENHIELM

MED SÄRSKILT TACK TILL

Michael Petersén (dinosauriernas herre),
Jon Ljunggren (jättespindlarnas jarl)

SÄTTNINGAR

Delta

TRYCK

Tryckproduktion, Västerås 1987

© 1987 TAMB Äventyrsspel HB
ISBN 91-7898-021-6

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FÖRORD

Under våren 1986 utlyste vi en tävling i vår tidning Sinkadus. Våra läsare inbjöds att skicka in monster till Monsterboken II. Gensvaret var otroligt. Sammanlagt mottog vi kanske 500 varelser av olika slag. De flesta strömmande in under perioden 5–16 april, men fortfarande i början av augusti kom brev till Monsterboken II, fastän tävlingstiden hade löpt ut den 15 april.

Vissa monster kom från många olika personer. Det populäraste var balrogen från Sagan om ringen. Jag tror att vi fick 15 olika versioner. Andra populära monster från litteraturen var triffider och nazguler. Hur gärna vi än skulle vilja ta med sådana monster är det inte möjligt av juridiska skäl. En författare äger sina monster och vi skulle vara tvungna att ha hans tillstånd för att trycka dem.

Andra populära varelser var korsningar. Jag vet inte hur många halvalver, halvdvärgar, orch-resar, svartalfs-orcher och andra liknande humanoider vi mottog. Själv anser jag att sådana konstruktioner är rätt fantasilösa och därför har ingen av dem kommit med i denna bok. En sådan varelse kan egentligen inte tillföra något nytt. Den blandar endast sådana saker som har funnits tidigare.

Många monster saknade i stort sett beskrivning. Vi fick deras sifferdata och kanske två meningar som kunde säga: "Är stort och lever i träsk. Äter allt och anfäller allt det ser". Ett sådant monster är inte särskilt intressant. Dessutom är det inte särskilt realistiskt. En varelse har alltid många olika egenskaper och beteendemönster som kan beskrivas.

Orsaken att jag tar upp det här är att jag vill att deltagarna i tävlingen ska förstå

varför vissa bidrag har fått komma med i Monsterboken II, medan andra inte har vederfarits denna ära. Vi har fått in många intressanta och välgjorda bidrag där konstruktören har satt sig ner och tänkt ut något nytt och fiffigt monster och där han har ansträngt sig för att ge en god beskrivning av sin varelse och hur den fungerar.

Jag måste rikta särskilt beröm till Jon Ljunggren för hans ambitiösa skildring av jättespindlar och demoner. Den sistnämnda publiceras visserligen inte, men det beror inte på att den är dålig utan på grund av att den inte passade ihop med vad vi redan hade bestämt om demoner. Jon gav noggranna och omfattande beskrivningar om sina monsters beteenden och egenheter.

Många andra inskickade bidrag är mycket väl uttänkta, vilket ni kommer att upptäcka.

När jag och mina kollegor hade rensat mitt skrivbord från de högar av brev som hade strömmat in kände jag mig ungefär som Herkules när han hade rensat kung Augias' stall. Vi är nöjda med det urval av varelser som presenteras i denna andra Monsterbok och vi hoppas att du som läser detta ska bli lika nöjd.

Vi besvarar frågor om Monsterboken II under förutsättning att frågorna formuleras så att de kan besvaras med ja, nej eller en kort mening och att svarsporto har bifogats. Tyvärr har vi inte tid att besvara telefonfrågor.

Stockholm augusti 1986

Anders Blixt

Äventyrsspel

Frihamnen

10056 Stockholm

INTRODUKTION

Monsterbokens varelser presenteras enligt ett standardmönster. Först kommer en kort beskrivning av varelsens utseende, vanor och hemvist. Sedan anges hur man slår fram varelsens grundegenskaper. Slutligen kan man se vad den har för förmågor och färdigheter. Tillsammans med allt detta anges hur en "medelvarelse" ser ut. Detta ger SL goda möjligheter att spara tid i de situationer han snabbt behöver ha fram en varelse.

Varelserna indelas i två huvudtyper: intelligenta och ointelligenta. De intelligenta har en variabel INT, medan de ointelligenta har en fast INT (vanligen 5). Detta ska inte tolkas som att en människa med låg INT kan vara lika ointelligent som ett djur. De ointelligenta varelsernas INT används främst på motståndstabellen, och har inte med deras förmåga till intelligent tänkande att göra, utan istället med deras list. Intelligenta varelsers färdigheter är beroende av yrke och ras. Ointelligenta varelsers färdigheter är beroende av vad de ägnar sig åt, jakt, bete, etc. De har endast vissa naturliga färdigheter, och kan sällan lära sig något annat.

Om en SL anser att färdigheterna bör vara annorlunda står det honom fritt att göra de ändringar som behövs. Särskilt när det gäller de intelligenta varelserna är det viktigt att spelledaren balanserar deras färdigheter mot de färdigheter spelarnas rollpersoner besitter. Det gäller att ställa spelarna inför utmaningar som är lagom svåra. Vi kan inte förutse vad som kommer att krävas, och därför uppmanar vi alla SL att inte känna sig bundna av de siffervärden som anges i denna bok. Spelet fungerar bättre om man i varje situation tar hänsyn till vad som krävs än om

man slaviskt följer reglernas minsta bokstav bara för att de står där. Kom också ihåg att spelarnas rollpersoner förtjänar en rimlig chans att klara av det motstånd som de möter. Det är inte särskilt roligt för dem att bli nedgjorda av varelser de inte har en chans att beseгра.

Vi vill inte ge några bestämda regler för vilka intelligenta varelser spelare kan använda som rollpersoner. Det är upp till varje SL att bestämma vilka raser hans spelare kan använda. Vissa raser har sådana speciella egenskaper att det är mycket svårt för spelare att använda dem. Varje SL bör se till att spelare som använder icke-mänskliga rollpersoner är väl insatta i de främmande rasernas mentalitet och egenheter, och bör också se till att spelaren spelar i enlighet med dessa. Om spelaren vill göra något som inte står i överensstämmelse med rasens sätt att se på saker bör SL säga honom att hans rollperson inte alls vill göra något sådant. Man kan tex inte få en metamorph att starta en skogsbrand.

De SL-kontrollerade varelser som spelarna möter har vissa egenskaper som SL alltid måste tänka på. Normalt slåss varelser bara när det är nödvändigt eller när de tror att de kan vinna. Självordspatruller är sålunda helt förkastliga. Intelligenta varelser strider oftast på ett planerat sätt. Tex anfaller en grupp serpenter spelarnas rollpersoner om de har en orsak för det. De kanske vill plundra dem, eller de kanske känner sig mycket hotade av spelarnas rollpersoner och försöker därför oskadliggöra dem innan de hinner skada serpenterna. SL-kontrollerade varelser får inte vara ansiktslösa horder, utan ska istället ha genomtänkta planer och motiv

⁶ för sitt handlande. De flesta intelligenta varelser i Drakar & Demoner är inte intresserade av att slakta för slaktandets eget skull. Det finns inget som säger att SL-kontrollerade varelser automatiskt är fiender till spelarnas rollpersoner, även om det skulle röra sig om så barbariska varelser som serpenter.

Med ytterst få undantag undviker djur att anfalla människor och människoliknande varelser. Sådana varelser tillhör inte djurens normala föda. De vanligaste skälen för djur att angripa människor är att de är utsvultna eller att deras ungar hotas av människorna. Tex har de enda kända fallen när vargar har angripit människor utspelat sig under svåra vintrar när vargarna inte har kunnat få tag i annat byte. Djur är dock så smarta att de inser att mat som erövrats utan problem är bättre än mat som måste tas genom strid. Sålunda är det ofta möjligt att muta aggressiva djur med köttstycken.

För att få uppslag till vad ointelligenta varelser håller på med när man möter dem kan SL välja en av följande situationer, som han tycker passar ihop med det som händer:

- Hungrig och letar efter mat
- Betar/äter byte
- Smyger i närheten
- Törstig och letar efter vatten
- Sover eller är sömnig
- Tillsammans med sina ungar
- Flyr från något, tex rovdjur eller jägare
- Gömmer sig från något
- Ligger i bakhåll
- Vilar i skydd
- Jagar ett byte
- Leker med hane/hona/ungar
- Står stilla och lyssnar/spanar
- Slåss mot ett annat djur

EXPERT DRAKAR & DEMONER

I texten kommer man ibland att finna avsnitt som inleds med bokstäverna EDD. Dessa avsnitt är skrivna till Expert Drakar & Demoner och är svåra eller omöjliga att använda om man inte har tillgång till dessa regler. Man kan dock ha full glädje av Monsterboken II även om man inte använder Expert-reglerna.

VARELSERS STRIDS-FÄRDIGHETER

I detta avsnitt finns regler för hur man modifierar varelsers färdigheter med avseende på ålder och erfarenhet. Detta är ett utmärkt instrument för SL när han behöver balansera sitt äventyr. Tuffa rollpersoner behöver tuffa motståndare och nybörjarrollpersoner behöver mindre duggliga motståndare som de har en chans mot.

INTELLIGENTA VARELSER

Alla varelser inom denna kategori som saknar särskild träning anses ha SMI % med stridsvapen och SMI + STY % med sina naturliga vapen. Dessa chanser modifieras sedan av varelsens erfarenhet om SL så önskar.

Stridserfarenhet	SVF	NVF
Oerfaren	× 1	× 1
Erfaren	× 4	× 2
Mycket erfaren	× 7	× 4
Veteran	× 10	× 5

SVF betecknar stridsvapenfärdigheter och NVF betecknar naturliga vapenfärdigheter.

OINTELLIGENTA VARELSER

Alla varelser inom denna kategori anses ha följande grundchans med sina naturliga vapen: $STY + SMI + (2T4 \times 5)$. $2T4 \times 5$ kan ersättas med medelvärdet 25. Denna grundchans kan sedan modifieras av varelsens ålder och erfarenhet om SL önskar. Ointelligenta varelser kan bara använda naturliga vapen.

Åldersmultipeln multipliceras till grundchansen både för stridsfärdigheter och vanliga färdigheter.

1	Ung	$\times 0.75$
2	Mogen	$\times 1.0$
3	Gammal	$\times 0.8$

NATURLIGA VAPEN

Naturliga vapen är de kroppsdelar en varelse kan använda i strid. De flesta naturliga vapen som kan förekomma i Drakar & Demoner står uppställda i följande tabell, med beskrivningar vilken effekt de har i strid. Vissa ovanliga och speciella vapen är inte medtagna här, men vid varje varelse står hur bra dess naturliga vapen är, så det vållar inga problem.

Attackmodifikationen är som synes beroende av det naturliga vapnets typ. Den subtraheras från den allmänna träffchans man har räknat ut tidigare. Exempel: En gorilla är en ointelligent allätare som kan slåss med bett. Träffchansen blir då $(STY + SMI + 25 - 10)\%$. Denna summa kan sedan multipliceras med åldersmultipeln för att ta hänsyn till gorillans ålder och erfarenhet.

För varje varelse anges den fullständigt uträknade träffchansen med varje naturligt vapen. Ålders- och erfarenhetsmultiplar för oerfarna intelligenta varelser respektive mogna ointelligenta varel-

ser har använts. SL får använda andra multiplar om det behövs.

Typ av vapen	Attackmod	Grundskada
Bett (Allätare)	-10	1T6 Halv SB
Bett (Köttätare)	0	1T8
Bett (Orm)	-10	1T4 Halv SB
Bett (Rovfågel)	-20	1T6 Halv SB
Bett (Växtätare)	-20	1T4 Ingen SB
Hovspark, bak	-10	1T8
Hovspark, fram	-10	1T6
Klo	0	1T6
Knipklo	0	1T4
Näve	0	1T3
Skallning	-20	1T4
Spark	0	1T6
Stångning	-20	1T6
Svanssnärt	-10	1T4
Svanssting	-10	1T6
Trampning	0	1T8

Växtätare: Varelser som äter föda "som inte gör motstånd" klassas vanligtvis som växtätare. Här hamnar även en del varelser som äter insekter och andra smådjur.

Allätare: Varelser som äter både djur eller växter.

Köttätare: Varelser som bara lever av kött, och som normalt själva dödar sitt byte kallas köttätare eller rovdjur.

SCHABLONER FÖR VARELSER

Dessa schabloner följer det format som används i Monsterboken och kan användas när man vill skapa egna monster och varelser. Du som äger denna bok har rätt att kopiera dessa schabloner för eget bruk.

FÖRKLARINGAR

Namn: Namnet på varelsen enligt människornas språk.

NAMN: _____**Beskrivning:** _____

_____**NAMN:** _____**Beskrivning:** _____

_____**Namn:** _____**Hemvist:** _____**Vanlighet:** _____**Antal:** _____**Grundegenskap**

STY _____

STO _____

FYS _____

SMI _____

INT _____

PSY _____

KAR _____

Typvärde

_____ SB _____

_____ KP _____

Naturliga vapen GC Skada

Naturligt skydd: _____**Förflyttning:** _____**Färdigheter & Förmågor:** _____

_____**Namn:** _____**Hemvist:** _____**Vanlighet:** _____**Antal:** _____**Grundegenskap**

STY _____

STO _____

FYS _____

SMI _____

INT _____

PSY _____

KAR _____

Typvärde

_____ SB _____

_____ KP _____

Naturliga vapen GC Skada

Naturligt skydd: _____**Förflyttning:** _____**Färdigheter & Förmågor:** _____

Hemvist: Den eller de omgivningar som utgör varelsens naturliga hem. Se nedan för beskrivningar.

Vanlighet: Det finns fem olika klasser som anger detta, och de fungerar som en vägledning för SL när han placerar ut en varelse i sin värld. De fem olika klasserna är i sjunkande ordning: vanlig, ovanlig, sällsynt, mycket sällsynt och unik.

Grundegenskaper: Enligt samma koncept som i regelboken.

Naturliga vapen: De naturliga vapen som varelsen har i form av klor, tänder, etc. För varje naturligt vapen anges grundchansen att lyckas med en attack och vilken skada vapnet gör. OBS! Eventuell skadebonus som en varelse kan tänkas ha är EJ medtaget vid varje naturligt va-

pen, utan är endast angiven vid SB (uträk-
nad för en medelvarelse). Normalt kan en
varelse slåss med de av sina naturliga va-
pen som står på en rad i beskrivningen
under en och samma SR. I vissa fall finns
särskilda begränsningar angivna i be-
skrivningen. Om en intelligent varelse
slåss med ett stridsvapen kan den samti-
digt inte använda några naturliga vapen.
Om det står 2 klor–45%–1T6 innebär det
att varelsen kan göra två angrepp med
klor. Vardera attacken har 45% chans att
lyckas och gör 1T6+SB i skada.

Naturligt Skydd: Varelsens naturliga
”rustning” i form av skinn, hud, päls, etc.
som absorberar skada vid varje attack.

Förflyttning: En varelses förflyttnings-
förmåga anger hur många rutor eller hex-
agoner den kan flytta under en SR. Denna
förflyttningsförmåga förutsätter att varel-
sen kan ta sig fram utan att hindras. SL
bestämmer om det ”kostar” mer än ett
per hexagon/ruta som man rör sig bero-
ende på hur svårt det är att ta sig fram i en
viss ruta. T ex är det betydligt svårare att
gå i träsk än på ett gräsfält. F = flygande, L
= till lands, S = simmande, B = borrhande,
A = oavsett omgivning.

Färdigheter & förmågor: Här anges
vilka färdigheter och förmågor varelsen
normalt behärskar.

TRÄFFOMRÅDEN

I Expert Drakar och Demoner infördes
regler där man delade upp en rollpersons
KP på hans olika kroppsdelar och där va-
pen förorsakar skada i bestämda kropps-
delar. Här kommer nu regler för träffom-
råden som gäller för praktiskt taget alla
varelser man kan möta i Drakar och De-
moner. För att kunna använda just detta
regelavsnitt krävs att man har tillgång till
Expert-reglerna.

Man delar en varelses kropp i ett antal
träffområden. Vilka dessa områden är be-
ror på varelsens utseende. Nedanstående
tabeller tar upp de vanligaste typerna av
varelser. Hur mycket skada ett visst träf-
fområde tål beror på varelsens Totala KP,
som är medelvärdet av STO och FYS. Va-
relser där Totala KP är 7 eller lägre har
inte kroppen indelad i träffområden. Vissa
oformliga varelser, tex jätteamöbor,
har inte heller träffområden. Deras krop-
par saknar särskilda organ. Andra varel-
ser, tex hydran och stryparrankan, har ett
utseende som skiljer sig mycket från indi-
vid till individ, och skulle därför kräva en
stor mängd tabeller. Varje SL får försöka
tillverka tabeller för en sådan varelse när
det behövs.

Totala KP visar hur mycket skada krop-
pen kan ta i form av blodförlust och sårc-
hock innan varelsen försätts ur stridbart
skick. Den enskilda kroppsdelens KP vi-
sar hur mycket den tål innan den blir
obrukbar. Summan av kroppsdelarnas KP
är större än Totala KP. Detta är fullt avsikt-
ligt och visar hur en rollperson kan bli
utslagen av blodförlust och mörbultning
trots att alla kroppsdelar fortfarande är
fullt funktionsdugliga.

TRÄFFOMRÅDENAS KP

Att beräkna ett träffområdes KP är
mycket enkelt. Först tittar man i den ta-
bell för varelsens typ. Där står vilka träf-
fområden som finns på varelsen, och
deras KP-bokstav. I Träffområdestabellen
avläser man vid skärningspunkten för va-
relsens Totala KP och KP-bokstaven. Där
står hur många KP träffområdet har.

*Exempel: En människas huvud har
KP-bokstav D. Om människans Totala KP
är 12 har huvudet 4 KP.*

Träffområdestabell

KP- bokstav	Totala KP (FYS+STO)/2						För varje +5
	8–11	12–15	16–20	21–25	26–30	31–35	
A	1	1	2	3	4	5	+1
B	1	2	3	4	5	6	+1
C	2	3	4	5	6	7	+1
D	3	4	5	6	7	8	+1
E	4	5	6	7	8	9	+1
F	5	6	7	8	9	10	+1
G	6	7	8	9	10	11	+1
H	7	8	9	10	11	12	+1
I	8	9	10	11	12	13	+1
K	9*	10	11	12	13	14	+1
L	10*	11	12	13	14	15	+1
M	11*	12	13	14	15	16	+1
N	11*	13*	14	15	16	17	+1
P	11*	14*	15	16	17	18	+1
R	11*	15*	16	17	18	19	+1

*En helt oskadd varelse kan inte ha högre KP i en kroppsdel än sin totala KP.

MONSTERTYPER

Slå 1T20 och avläs kroppsdel. Kolumn A används för skjutvapen och närstrid när offret inte försvarar sig, tex vid angrepp bakifrån. Kolumn B används när offret försvarar sig i närstrid.

Människoliknande varelser

A	B	Träffområde	KP-b
1–3	1–2	Höger ben	D
4–6	3–4	Vänster ben	D
7–9	5–6	Mage	D
10–14	7–8	Bröstkorg	F
15–16	9–12	Höger arm	C
17–18	13–16	Vänster arm	C
19–20	17–20	Huvud	D

Bevingade människoliknande varelser (t ex silveralv)

A	B	Träffområde	KP-b
1–2	1–2	Höger ben	D
3–4	3–4	Vänster ben	D
5–6	5–6	Mage	D
7–10***	7–8	Bröstkorg	F
11–12	9–12	Höger arm	C
13–14	13–16	Vänster arm	C
15–16	17–20	Huvud	D
17–18	–	Höger vinge	B
19–20	–	Vänster vinge	B

Kentaur

A	B	Träffområde	KP-b
1–4	1–4	Benen*	C
5–10	5–6	Hästkropp	I
11–14	7–10	Människokropp	G
15–16	11–14	Höger arm	D
17–18	15–18	Vänster arm	D
19–20	19–20	Huvud	D

Människoliknande varelser med kraftig svans (t ex reptilmän)

A	B	Träffområde	KP-b
1–2	–	Svans	C
3–4	1–2	Höger ben	D
5–6	3–4	Vänster ben	D
7–9	5–6	Mage	D
10–14	7–8	Bröstkorg	F
15–16	9–13	Höger arm	C
17–18	14–18	Vänster arm	C
19–20	19–20	Huvud	D

Fyrfota djur med späda ben (t ex häst, ko, hjort)

A	B	Träffområde	KP-b
1–5	1–10	Benen*	C
6–16	11–15	Kropp	R
17–20	16–20	Huvud	D

Bevingade fyrfota djur med späda ben (t ex pegas)

A	B	Träffområde	KP-b
1–3	1–10	Benen*	C
4–8	11–15	Kropp	R
9–10	16–20	Huvud	D
11–15	–	Höger vinge	B
16–20	–	Vänster vinge	B

Fyrfotad djur med vanliga ben (t ex tiger)

A	B	Träffområde	KP-b
1–7	1–10	Benen*	E
8–16	11–15	Kropp	R
17–20	16–20	Huvud	D

Fyrfotad djur med vanliga ben och två huvuden (t ex nattulv)

A	B	Träffområde	KP-b
1–6	1–8	Benen*	E
7–14	9–12	Kropp	R
15–17	13–16	Höger huvud	D
18–20	17–20	Vänster huvud	D

Bevingade fyrfota djur med vanliga ben (t ex grip)

A	B	Träffområde	KP-b
1–4	1–10	Benen*	C
5–8	11–15	Kropp	R
9–10	16–20	Huvud	D
11–15	–	Höger vinge	B
16–20	–	Vänster vinge	B

Kimera med gethuvud

A	B	Träffområde	KP-b
1	1–3	Ormsvans	B
2–7	4–11	Benen*	E
8–16	12–15	Kropp	R
17–18	16	Gethuvud	D
19–20	17–20	Lejonhuvud	D

Mantikora, kimera utan gethuvud

A	B	Träffområde	KP-b
1	1–4	Svans	B
2–8	5–12	Benen*	E
9–17	13–16	Kropp	R
18–20	17–20	Huvud	D

Normala fåglar, basilisk

A	B	Träffområde	KP-b
1	1	Höger ben	A
2	2	Vänster ben	A
3–8	3–8	Kropp	E
9–13	9–12	Höger vinge	C
14–18	13–16	Vänster vinge	C
19–20	17–20	Huvud	C

Strutsliknande fåglar

A	B	Träffområde	KP-b
1–2	1–3	Höger ben	C
3–4	4–6	Vänster ben	C
5–11	7–12	Kropp	G
12–14	13–14	Höger vinge	B
15–17	15–16	Vänster vinge	B
18–20	17–20	Huvud & hals	C

Ormar

A	B	Träffområde	KP-b
1–4	–	Svans	B
5–8	1–3	Bakkropp	D
9–12	4–6	Mittkropp	E
13–16	7–14	Framkropp	D
17–20	15–20	Huvud	C

Ambiorm

A	B	Träffområde	KP-b
1–4	1–5	Huvud	C
5–8	6–9	Bakkropp	D
9–12	10–11	Mittkropp	E
13–16	12–15	Framkropp	D
17–20	16–20	Huvud	C

Drakorm, serpent

A	B	Träffområde	KP-b
1–4	1	Svans	B
5–13	2–8	Kropp	N
14–15	9–12	Höger arm	B
16–17	13–16	Vänster arm	B
18–20	17–20	Huvud	C

Drake

A	B	Träffområde	KP-b
1–3	1	Svans	C
4–6	2–10	Benen*	D
7–10	11–15	Kropp	R
11–12	16–20	Huvud	D
13–16	–	Höger vinge	D
17–20	–	Vänster vinge	D

Fiskar, valar

A	B	Träffområde	KP-b
1–2	1	Bakfena	B
3–14	2–12	Kropp	P
15–16	13–14	Ryggfena	A
17–20	15–20	Huvud	E

Reptiler, amfibier

A	B	Träffområde	KP-b
1–4	1–2	Svans	C
5–9	3–8	Benen*	D
10–17	9–16	Kropp	P
18–20	17–20	Huvud	D

Insekter**

A	B	Träffområde	KP-b
1–4	1–7	Benen*	B
5–8	8	Bakkropp	M
9–11	9–13	Framkropp	L
12–14	14–18	Huvud	E
15–17	19	Höger vinge	A
18–20	20	Vänster vinge	A

Spindlar**

A	B	Träffområde	KP-b
1–6	1–10	Benen*	B
7–15	11–15	Kropp	M
16–20	16–20	Huvud	E

Bläckfisk

A+B	Träffområde	KP-bokstav
1–2	Arm 1	B
3–4	Arm 2	B
5–6	Arm 3	B
7–8	Arm 4	B
9–10	Arm 5	B
11–12	Arm 6	B
13–14	Arm 7	B
15–16	Arm 8	B
17–20	Kropp	M

*Vilket ben det rör sig om, vänster, höger, fram, bak eller mitten beror på vilken sida om varelsen anfallaren står. Man kan inte träffa benen på motsatt sida.

**Spindlar, insekter och liknande varelser påverkas inte av skador på samma sätt som de flesta andra levande varelser. De skador spindlar och insekter får i benen dras inte från Totala KP. Vissa insek-

ter har inga vingar. I sådana fall slår man om när man träffar vingarna.

***Om varelsen träffas i ryggen är 7–8 höger vinge och 9–10 vänster vinge.

HEMVISTER

1 Gravplatser

Inkluderar: Gravhögar, gravstenar, obelisker, stenkummel, kyrkogårdar, helgon-skrin, gravar och kryptor.

2 Skog

Inkluderar: Gläntor, stigar och ihåliga träd.

3 Tät skog

Inkluderar: Djungler och regnskogar. Tät skog är mer oländig än vanlig skog, och det går långsammare att ta sig fram där.

4 Slätter och öppen kuperad terräng

Inkluderar: Områden med buskvegetation, högt gräs, skogsdungar, odlade fält.

5 Berg och högland

Inkluderar: Platåer, klippor, raviner, djupa klyftor, klippavsatser och naturliga stenbroar.

6 Träsk och sumpmark

Inkluderar: Vass, torvmossar, kärr, myrar och kvicksand.

7 Vattendrag

Inkluderar: Floder, sjöar, dammar, djupa vattenhål, strömvirvlar, vattenkällor, vadställen, sjunkhål och broar.

8 Grottor

Inkluderar: Hålor, grottsystem och katakomber.

9 Byggnader och ruiner

Inkluderar: Slott, torn, herrgårdar, bondgårdar, hus, trädgårdar, brunnar, labyrinter, tunnlar eller andra platser som är skapade av intelligenta varelser. De kan vara i ruintillstånd eller övertäckta av något annat.

10 Öken

Inkluderar: Sandöknar, stenöknar och oa-

ser.

11 Frusna ödemarker

Inkluderar: Tundror, isfält och glaciärer.

12 Kuster

Inkluderar: Sandstränder, sjöklippor och öar.

13 Öppet hav och stora salta insjöar

FLYGREGLER

I Monsterboken presenterades vissa riktlinjer för hur väl varelser flyger. Dessa regler är mycket enkla, och här i Monsterboken II utvidgar vi dem till att bli lite mer avancerade.

Varje flygande varelse har två flygvärden: **manöverförmåga** och **uthållighet**. Dessa påverkar varelsens prestanda i luften.

MANÖVERFÖRMÅGA

Manöverförmågan bestämmer hur skicklig varelsen är på att manövrera i luften och på att placera sig i en gynnsam position gentemot sin motståndare. Manöverförmågan anges som ett tal. Ju högre värde desto bättre manövrerar varelsen.

Under en SR väljer varje inblandad i luftstriden ut en motståndare som han försöker angripa. Han behöver inte välja en fiende som angriper honom, utan han kan rikta sitt angrepp mot ett tredje mål.

Angriparen försöker med sitt manövervärde övervinna försvararens manövervärde på motståndstabellen. Om försöket lyckas har angriparen placerat sig i en lämplig attackposition och kan utföra ett närstrids- eller projektilanfall mot försvararen. Om försöket misslyckas har försvararen lyckats manövrera undan och anfällaren kan inte utföra ett angrepp.

En varelse som är snabbare än sin motståndare kan utnyttja detta för att fly undan. Han säger helt enkelt att han utnytt-

jar sin hastighet för att lämna striden. Under denna SR kan hans motståndare försöka utföra projektilanfall mot honom, men de kan inte utföra närstridsanfall.

UTHÅLLIGHET

Uthålligheten avgör hur länge en varelse kan flyga. Flygning är mycket energikrävande och luftstrid är än mer krävande. Olika typer av flygning konsumerar skilda mängder uthållighetspoäng. Uthålligheten bestämmer också hur mycket varelsen kan bära när den är i luften.

När uthållighetspoängen har tagit slut har varelsen en minut på sig att glidflyga mot marken. Under denna tid kan han inte utföra några angrepp. Om han inte har landat innan minuten är slut störtar han.

En poäng STO hos en ryttare motsvarar tre BEP.

När en varelse har vilat vingmuskulerna i en minut har den återvunnit en uthållighetspoäng.

Uthållighetspoäng

Typ av flygning	Uthållighetspoäng per minut
Olastad	1
Lastad	2
Olastad flygstrid	3
Lastad flygstrid	4

Uthållighet indelas i ett antal grupper.

A: Varelsen kan flyga hur länge som helst. Den kan inte bära någon last.

B: Varelsen kan flyga hur länge som helst. Den kan bära upp till $STY/2$ BEP.

C: Varelsen kan flyga hur länge som helst. Den kan bära upp till $STY \times 1,5$ BEP.

D: Varelsen har $FYS \times 2$ uthållighetspoäng. Den maximala lasten är $STY/3$ BEP.

E: Varelsen har $FYS \times 10$ uthållighetspoäng. Den maximala lasten är $STY \times 1,5$

BEP.

Flygande varelser

Namn	Uthållighet	Manöver
Basilisk	E	15/5**
Djinn	B	20
Drake	C	7
Flygödlar	E	10
Fåglar*	B	14
Gastar	A	18
Gorgon	D	15/7**
Grip	E	10
Harpya	E	12
Hippogriff	E	9
Insektoid-budbärare	E	13
Irrbloss	B	20
Karkion	D	11
Lindorm	C	7
Lyktgubbe	A	20
Onaqui	D	5
Pegas	E	9
Peryton	B	10
Rock	C	3
Sfinx	E	8
Siren	B	11
Silveralv	D	9
Spöke	A	18
Svanmö	B	12
Älva	B	18
Örnman	B	13

*Alla fåglar passar inte in i denna kategori, tex höns är usla flygare. SL måste göra en egen bedömning i oklara fall.

**Den första siffran används när basiliken eller gorgonen anfaller, den andra när den blir anfallen. Detta beror på att basiliken eller gorgonen manövrerar dåligt och därför har svårt att komma undan fientliga angrepp, men att å andra sidan är deras blickvapen mycket lätta att rikta in mot fientliga mål vilket ger dem ett högt värde för angrepp.

Djur

I detta kapitel finns djur som existerar i vår värld idag och några sagovarianter på vanliga djur.

- Barracuda
- Bäver
- Gorilla
- Insektssvärm
- Järv
- Kungsgepard
- Myskoxe
- Narval
- Piraya
- Portugisisk Örlogsman
- Spottkobra
- Stingrocka
- Uroxe
- Valross
- Vildsvin
- Älg
- Örn

MYSKOXE

(*Ovibos moschatus*)

Myskoxen kan bli upp till 2,5 meter lång och 1,2 meter hög. Den är en stillsam växtätare som lever i fjälltrakter och betar gräs, mossor och vide. Djuret har en tjock och mycket varm brun päls som ofta används vid tillverkning av kläder.

Myskoxen är fredlig, men kämpar våldsamt om den känner sig hotad. I sådana situationer bildar flocken en ring, där de vuxna djuren står med huvuden utåt och skyddar ungarna i ringens mitt. En ensam myskoxe som känner sig hotad ställer sig med ryggen mot en klippa eller ett liknande föremål. Om den eller det som hotar myskoxen kommer inom 50 meters avstånd gör myskoxen en snabb rusch och angriper. När det gäller en hjord är det ledartjuren som angriper. En myskoxe kan inte springa mer än ca 50 meter i hög fart. Vidare är det mycket svårare för den att springa nedför en sluttning än uppför.

Myskoxens farligaste attack är dess stångning. Om stångningen träffar ska myskoxen försöka övervinna offrets

STO med sin STY på motståndstabellen. Om myskoxen lyckas med tärningsslaget slungas offret bort 1T3+1 meter och blir liggande på marken. Nästa SR försöker myskoxen trampa på det liggande offret.

Myskoxe

Hemvist: 5, 11

Vanlighet: Ovanlig

Antal: 1 eller 4T6

Grundegenskap

STY	4T6+14
STO	3T6+12
FYS	3T6+2
SMI	2T6+2
INT	5
PSY	3T6

Typvärde

28	SB	1T10
23	KP	18
13		
9		
5		
11		

Naturliga vapen GC Skada

1 Stångning*	40%	1T6
1 Trampning	60%	1T8

*Se beskrivning i texten.

Naturligt skydd: 3 poäng päls

Förflyttning: L20 (rusch L 34)

Färdigheter & förmågor Upptäcka fara 75%.

JÄRV

(Gulo gulo)

Järv

Hemvist: 2, 4, 11

Vanlighet: Ovanlig

Antal: 1

Grundegenskap

		Typvärde	
STY	2T6+8	15	SB 0
STO	1T3+2	4	KP 10
FYS	3T6+4	15	
SMI	3T6+3	14	
INT	5	5	
PSY	3T6+2	13	

Naturliga vapen GC Skada
1 Bett 55% 1T8

Naturligt skydd: 3 poäng päls

Förflyttning: L18, S4

Färdigheter & förmågor Hoppa 70%,
Klättra 70%, Simma 70%, Smyga 70%,
Spåra 55%.

Järven är ett ca en meter långt mårddjur, svartbrunt med kort och kraftig kropp och brett huvud med små ögon och öron. Svansen är kort och yvig. Järven livnär sig främst på små gnagare, men kan även angripa större djur, ibland t o m renar. Den är känd för sin blodtörst och jaktiver och dräper ofta mer byte än den kan äta upp. Järven är snabb och skicklig på att klättra.

KUNGSGEpard

(Klassificering okänd)

Kungsgepard

Hemvist: 4

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1-2

Grundegenskap

		Typvärde	
STY	3T6+15	26	SB 1T6
STO	3T6+9	17	KP 14
FYS	3T6	11	
SMI	2T6+6	16	
INT	5	5	
PSY	3T6	11	

Naturliga vapen GC Skada
1 Bett 65% 1T8

Naturligt skydd: 2 poäng skinn

Förflyttning: L18 (L80 under max 15 sekunder)

Färdigheter & förmågor Smyga 65%.

Kungsgeparden är en mycket sällsynt släkting till den vanliga geparden. Den är fläckig med ränder längs ryggen. Kungsgeparden är betydligt mer aggressiv än sin kusin och det finns rapporterade fall där en kungsgepard har angripit ensamma människor.

INSEKTSSVÄRM

(Åtskilliga arter)

En insektssvärm fungerar inte som ett vanligt monster. Den är svår att skydda sig mot och man kan inte slåss mot den. För att undkomma aggressiva insekter tvingas man tillgripa lite ovanliga metoder. En lösning är att dyka ner i vatten, eftersom insekter inte kan följa efter. Vissa insekter kan man driva bort med rök, och andra flyr för vissa kemiska preparat.

Vi har valt att dela in insektssvärmarna i tre storlekar: små, medelstora och stora. En liten svärm kan anfälla 1T2 personer, en medelstor 1T3+2 personer och en stor 1T6+5 personer.

Det finns en mängd olika insektsarter och för enkelhetens skull har vi delat in dem i fyra farlighetsklasser: giftiga, skadliga, irriterande och sjukdomsframkallande.

Giftiga insekter har en giftstyrka på 1 per bitt eller sting. Antalet bitt personer har fått ska summeras varje SR om han drabbas av en giftattack. Om han har fått 10 bitt tidigare under anfallet och får 5 till denna SR så utsätts han för en giftattack med styrka 15 denna SR. Giftverkan sitter i under 1T4 timmar. Så här giftiga insekter existerar endast i sagovärlden.

Vanlighet: Mycket sällsynt.

Skadliga insekter fungerar som giftiga, men deras bitt eller sting har en giftstyrka på 0,2. Dividera alltså antalet med 5 och avrunda nedåt. I denna klass finner vi tex bålgetingar.

Vanlighet: Ovanlig.

Irriterande insekter är betydligt mindre farliga för den som drabbas. För varje helt tjugotal sting eller bitt minskas offrets alla SMI-baserade färdigheter med 5%. Effekten sitter i under 24 timmar. Detta motsvarar myggor.

Vanlighet: Vanlig.

Sjukdomsframkallande insekter kan överföra smitta till den de biter. I vår verkliga värld rör det sig om sjukdomar som malaria och sömnsjuka. Vad det rör sig om i sagovärlden får varje SL besluta om själv. En smittad kan tex få feber som sätter ner SMI och alla SMI-baserade färdigheter till hälften under 1T8 dygn. Sådana sjukdomar är i vilket fall som helst sällan dödliga. En sjukdom har ett smittsamhetsvärde från 1 till 15. Summera antalet bitt eller sting. Dividera med 10 och avrunda nedåt. Multiplicera med sjukdomens smittsamhetsvärde. Produkten ska sedan

Allmänna data

Hemvist: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9

Förflyttning: F20

Antal: Se tabell.

1T10 Svärmstorlek

1-6 Liten

7-9 Medelstor

10 Stor

Antal stick eller bitt per SR

Heltäckande rustning 1

Begränsad rustning eller

tjocka kläder 5

Vanliga kläder 10

Halvnaken 30

Helnaken 50

försöka övervinna offrets FYS på motståndstabellen. Lyckas försöket har

offret blivit smittat, annars inte.
Vanlighet: Sällsynt.

BÄVER

(*Castor fiber, Castor magnus*)

Bävrar finns i två varianter: den vanliga bävern, som finns på vår mundana jord och jätdebävern som hör hemma i sagovärldarna.

En vanlig bäver är ca 85 cm lång och väger omkring 25 kg. En jätdebäver är ca 140 cm lång och väger kanske 60 kg. På bakfötterna har de simhud mellan tårna. Framfötterna ser ut som små ap-händer och har begränsad greppförmåga. Bäverns svans används som ro-

der när bävern simmar och som stöd när den står eller sitter. När en bäver vädrar fara piskar han vattenytan med svansen och larmar alla andra bävrar inom hörhåll (upp till 500 meter bort under gynnsamma omständigheter).

En bäver lever på mjuk bark, fisk och smådjur. Deras tjocka päls skyddar utmärkt mot kyla. Bävern är relativt skygg och föredrar att fly framför att slåss. Bland magiker som lever i träsk- och sjömråden är bävern populär som boning för spiritus familiarus.

Vanlig bäver

Hemvist: 6, 7

Vanlighet: Vanlig

Antal: 1T4

Grundegenskap

STY 1T6+3
STO 1T4
FYS 1T6+3
SMI 3T6+3
INT 5
PSY 3T6

Typvärde

7 SB 0
3 KP 5
7
14
5
11

Naturliga vapen GC Skada

2 Klor 45% 1T6
1 Bett 35% 1T6
1 Svanssnärt 35% 1T4

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L6/S14

Färdigheter & förmågor: Simma

100%, Upptäcka fara 65%, Gömma sig 80%.

Jätdebäver

Hemvist: 6, 7

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 1T4

Grundegenskap

STY 2T6+3
STO 1T6+3
FYS 2T6+3
SMI 3T6+3
INT 5
PSY 3T6

Typvärde

10 SB 0
7 KP 9
10
14
5
11

Naturliga vapen GC Skada

2 Klor 50% 1T6
1 Bett 40% 1T6
1 Svanssnärt 40% 1T4

Naturligt skydd: 2 poäng skinn

Förflyttning: L8/S20

Färdigheter & förmågor: Simma

100%, Upptäcka fara 65%, Gömma sig 80%.

BARRACUDA

(*Sphyrna barracuda*)

Barracudan är en slank, silverfärgad fisk med en glupande aptit. Den är minst lika nyckfull som en haj, men den är mindre och snabbare. En fullvuxen barracuda är 150–350 cm lång. En barracuda anfaller sällan stora djur, men blod i vattnet kan försätta den i ett slags stridsraseri då den kan anfalla i stort sett vad som helst, oavsett storlek. Barracudan håller till i tropiska hav.

Barracuda

Hemvist: 12, 13

Vanlighet: Ovanlig

Antal: 2T6

Grundegenskap

STY	2T6+6
STO	2T6+6
FYS	2T6
SMI	3T6+3
INT	2
PSY	1T6+1

Typvärde

13	SB	0
13	KP	6
7		
14		
2		
5		

Naturliga vapen GC Skada
1 Bett 50% 1T8

Naturligt skydd: 1 poäng skinn

Förflyttning: S26

Färdigheter & förmågor Upptäcka fara 50%.

GORILLA

(*Gorilla gorilla*)

Gorillorna i sagans värld är en aning större och betydligt aggressivare än gorillor i verkligheten. Gorillahannarna slåss för att skydda sin flock.

Det kan även hända att en hanne blir intresserad av en kvinna (människa, alv, nymf eller metamorph) och vill ha med henne i sin flock. Han är då beredd att röva bort henne med våld.

För att vara djur är gorillor mycket intelligenta och SL måste ta särskild hänsyn till detta när han sköter dem.

Gorilla

Hemvist: 3

Vanlighet: Ovanlig

Antal: 2T6

Grundegenskap

STY	4T6+6
STO	3T6+6
FYS	4T6
SMI	3T6
INT	8
PSY	3T6

Typvärde

20	SB	1T4
17	KP	17
17		
11		
8		
11		

Naturliga vapen GC Skada
2 Nävar 55% 1T4
1 Bett 45% 1T6 (halv SB)

Naturligt skydd: 3 poäng päls

Förflyttning: L10

Färdigheter & förmågor: Klättra 90%, Hoppa 90%, Smyga 65%, Upptäcka Fara 65%.

NARVAL

(*Monodon monocerus*)

Narvalen är en 4–6 meter lång, arktisk

Narval

Hemvist: 13

Vanlighet: Ovanlig

Antal: 1, 1T4 eller 1T100 × 10

Grundegenskap

STY 2T6+25
STO 3T6+30
FYS 3T6+18
SMI 2T6+3
INT 8/3T6
PSY 3T6

Typvärde

32 SB 2T6
41 KP 35
29
10
8/11
11

Naturliga vapen GC Skada

1 Bett 65% 1T8
1 Stångning 45% 1T6

Naturligt skydd: 4 poäng skinn

Förflyttning: S24

Färdigheter & förmågor Navigera
95%, Spåra 60%.

val. Hannen har en starkt förlängd, spiralvriden framtand (kallad stöttand) i överkäken. Stöttanden kan bli 2–3 meter lång och liknar elfenben. Totallängden kan alltså bli 6–9 meter. Narvalsungar är blågrå, medan de vuxna är gråvita med små svarta fläckar. Födan består av fisk, bläckfisk och räkor. Narvalen är en skicklig simmare och förekommer i flockar på upp till 1000 individer i polarhaven.

Narvalens hud och kött anses vara en delikatess av polartrakternas invånare. Den olja som kan utvinnas ur späcket är av hög kvalitet.

Precis som i Monsterboken I får SL avgöra om en val ska räknas som en intelligent varelse eller som ett ovanligt klipskt djur. INT-värden för bägge alternativen är angivna nedan.

PIRAYA

(*Serrasalmus nattereri*)

Pirayan är en liten, köttätande stimfisk som lever i tropiska floder. Fullvuxna exemplar är 25–30 cm långa. Normalt är den slö, men när den får upp spåret på ett byte blir den fruktansvärt aggressiv. Vanligen jagar pirayor andra fiskar, men kan ibland angripa fåglar eller däggdjur.

Piraya

Hemvist: 7

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 1T20+80

Förflyttning: S16

Pirayor strider stimvis och följer därför andra regler för strid än vanliga djur. En varelse kan bli angripen av 2T6 pirayor varje drag. SL slår 1T10 (*inte 1T100*) för varje piraya för att se om den träffar. Är tärningsslaget högre än ofrets eventuella rustnings absorptionsförmåga gör bettet två poäng i skada.

Om man hugger i vattnet mot simmande pirayor dödar ett lyckat slag med svärd, spjut och andra stickvapen en piraya. Ett perfekt slag dödar två pirayor. Det är inte möjligt att använda hugg-, kross- eller skjutvapen mot pirayor.

UROXE

(*Bos primigenius*)

Uroxar är en art av nötboskap som lever i hjordar i temperade slätt- och lövskogsområden. De liknar vår världs nötboskap, men är större, starkare och smidigare.

Nedanstående värden är för tjurar. För en ko minska STY och STO med 5 poäng.

Uroxe

Hemvist: 2, 4

Vanlighet: Vanlig

Antal: 1T10×10

Grundegenskap

STY	4T6+21
STO	4T6+15
FYS	3T6
SMI	3T6+6
INT	5
PSY	3T6

Typvärde

35	SB	2T6
29	KP	20
11		
17		
5		
11		

Naturliga vapen GC Skada

1 Stångning	55%	1T6
1 Trampning	75%	1T8

Naturligt skydd: 3 poäng skinn

Förflyttning: L20

Färdigheter & förmågor: Upptäcka Fara 75%.

STINGROCKA

(*Dasyatis pastinaca*)

Rockorna är en sorts fiskar med ett egenartat, vingliknande utseende och en mycket säregen simteknik. Stingrockan utmärker sig genom att dess långa stjärtfena har förlängt sitt undre spröt så att det liknar en piska. Långt ute på dess spets finns en giftgadd (giftstyrka = FYS). Stingrockan ligger normalt nedgrävd i bottensanden med enbart ögon och spruthål fria. Om man trampar på den slår den upp stjärten ur sanden och piskar till med gifttaggen. Stingrockans normala föda är kräftdjur, fisk och musslor.

Stingrocka

Hemvist: 13

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	STO
STO	4T6
FYS	3T6
SMI	2T6+6
INT	3
PSY	2T6+2

Typvärde

14	SB	0
14	KP	13
11		
13		
3		
9		

Naturliga vapen GC Skada

1 Svanssting	40%	1T6+ gift
--------------	-----	-----------

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: S15

Färdigheter & förmågor: Upptäcka fara 45%.

PORTUGISISK ÖRLOGSMAN

(Klassificering okänd)

Detta är en synnerligen giftig manet som driver med strömmarna inom världshavens tropiska och tempere-

Portugisisk örlogsman

Hemvist: 13

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	0	0	SB	0
STO	1	1	KP	1
FYS	1	1		
SMI	0	0		
INT	0	0		
PSY	1	1		

Typvärde

Naturliga vapen GC **Skada**
1 Giftangrepp * Gift*

*Se beskrivning i texten.

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: S1

Färdigheter & förmågor Inga

rade regioner. Den består av en luftfylld, regnbågsskimrande flytkropp från vilken det löper ut meterlånga trådar. Dessa trådar är täckta med kapslar som innehåller ett brännande gift (styrka 1T4+12).

Den portugisiska örlogsmannens diet består av fiskar och andra havsdjur som råkar ha otur att komma i vägen för dess bränntrådar. Maneten befinner sig i mitten av ett halvklot av bränntrådar. Detta halvklot har en radie på 2T6 meter. Alla varelser som befinner sig inom halvgloben utan att vara medvetna om dess existens träffas automatiskt av en tentakel. Den intelligenta varelse som är medveten om sin situation måste slå lika med eller lägre än $SMI \times 2$ (EDD: ett svårt SMI-slag) för att undvika att vidröra en bränntråd. Giftet skadar endast om bränntråden rör vid hud.

VILDSVIN

(Sus scrofa)

De vildsvin som skildras här är något större än de gängse europeiska vildsvinen. Vildsvin är uddatåiga hovdjur med lång nos. Hannarna är utrustade med kraftiga betar. Vildsvinens tjocka hud är täckt med svartbrunt borst, ofta lite randigt för att ge ökad kamouflagerverkan. En fullvuxen galt kan bli 180 cm lång och 110 cm hög.

Vildsvin lever i flockar i lövskogar och är allätare. De livnär sig på ollon, bär, svampar och smådjur. Flocken leds av en gammal hane som sköter dess försvar. Vildsvin strider endast om de blir provocerade eller om de känner sig hotade. Men om de angriper blir de fruktansvärda fiender.

Vildsvin**Hemvist:** 2, 3**Vanlighet:** Vanlig**Antal:** 4T6**Grundegenskap**

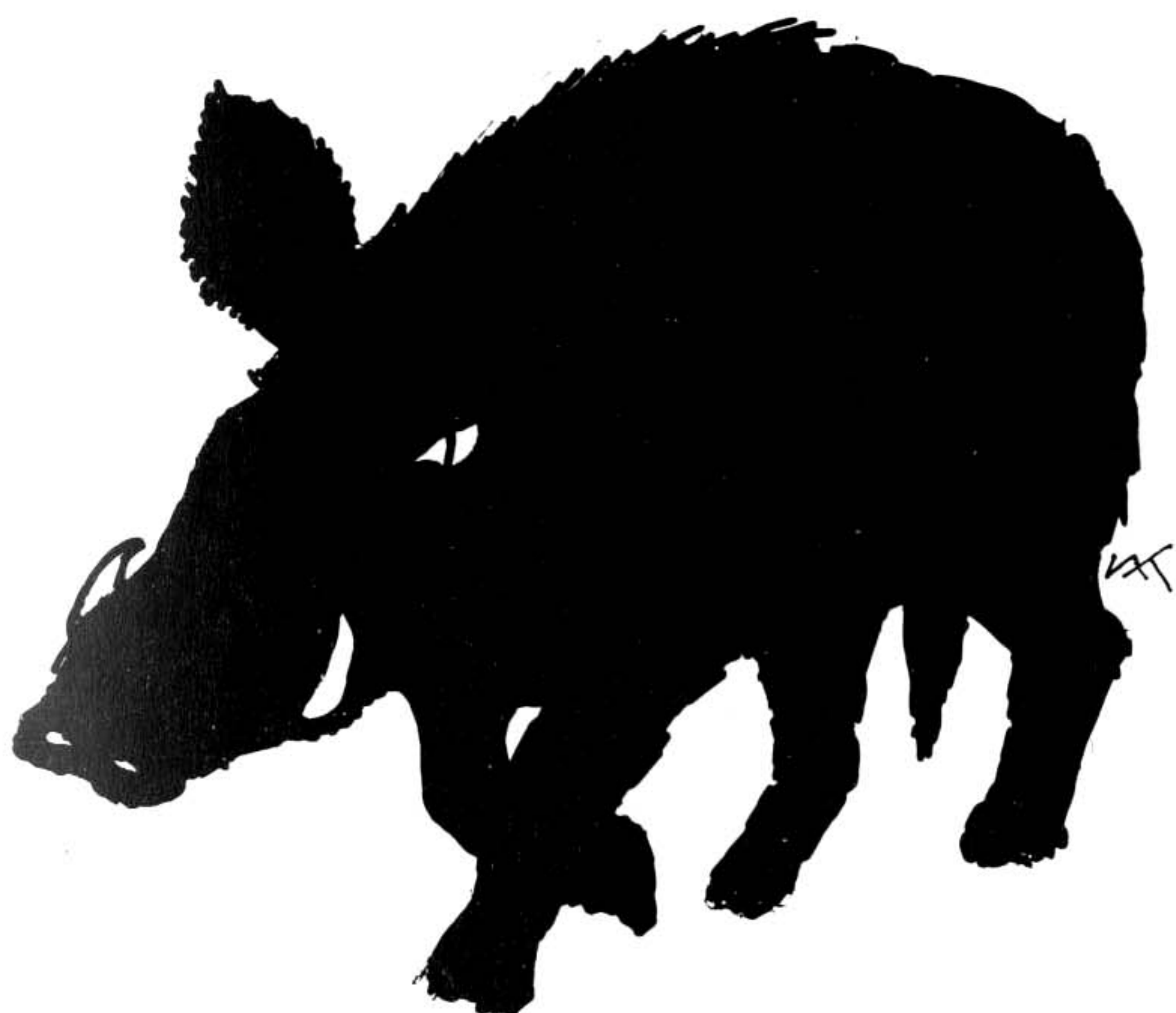
STY	2T6+4
STO	3T6+3
FYS	2T6+8
SMI	3T6
INT	5
PSY	3T6

Typvärde

11	SB	0
14	KP	15
15		
11		
5		
11		

Naturliga vapen GC Skada

1 Bett (hanne)	45%	1T8
1 Bett (hona)	35%	1T6
1 Stångning	25%	1T6

Naturligt skydd: 2 poäng skinn**Förflyttning:** L12**Färdigheter & förmågor** Upptäcka fara 55%.**SPOTTKOBRA***(Naja nigricallis)*

Spottkobran är ca två meter lång. Den angriper genom att spotta gift mot ögonen på sitt offer. Om giftet träffar blir offret omedelbart förblindat, och om ögonen inte sköljs rena inom 2 SR blir blindheten permanent.

Spottattacken har en räckvidd på en meter. Ormen har fem laddningar per dygn. Spottkobran jagar i huvudsak smådjur, tex råttor, och angriper sällan intelligenta varelser. Dess bitt har giftstyrka 6. Den lever i tropiska områden.

Spottkobra**Hemvist:** 2, 3**Vanlighet:** Sällsynt**Antal:** 1**Grundegenskap**

STY	3T6
STO	1T4
FYS	2T6
SMI	2T6+10
INT	4
PSY	2T6+6

Typvärde

11	SB	0
3	KP	5
7		
17		
4		
13		

Naturliga vapen GC Skada

1 Bett	45%	1T4+gift
1 Spottattack	40%*	Giftverkan

*Om attacken lyckas innebär det att giftet har träffat ögonen. En miss kan mycket väl innebära att spottet har träffat offrets kropp, vilket endast har effekt om giftet hamnar i ett öppet sår. I detta fall drabbas offret av en normal giftattack. SL måste bedöma vad som händer från fall till fall.

Naturligt skydd: 0**Förflyttning:** L8**Färdigheter & förmågor** Gömma sig 80%, Spåra 50%.

Älg**Hemvist:** 2, 3**Vanlighet:** Vanlig**Antal:** 1T4**Grundegenskap**

STY 3T6+12
 STO 4T6+15
 FYS 2T6+6
 SMI 2T6+4
 INT 5
 PSY 3T6

Typvärde

23 SB 1T10
 29 KP 21
 13
 11
 5
 11

Naturliga vapen GC Skada

1 Stångning* 40% 1T6
 2 Klövar 60% 1T6
 1 Trampning 60% 1T8

Endast älgdjurar kan stånga.*Naturligt skydd:** 2 poäng skinn**Förflyttning:** L20, S8**Färdigheter & förmågor** Upptäcka fara 60%, Simma 45%.**ÄLG***(Alces alces)*

Älgen är det största hjortdjuret. Dess päls är raggigt gråbrun. Den kan bli upp till 290 cm lång och 220 cm hög. Älgdjurarna har stora hornkronor som de kan strida med.

Älgen lever på skott, kvistar och löv. De är ett populärt jaktbyte bland skogslevande folk, eftersom älgkött anses vara mycket velsmakande.

En del älvfolk och skogslevande människor har lyckats tämja älgar och använder dem som riddjur.

ÖRN*(Åtskilliga arter)***Örn****Hemvist:** 2, 4, 5, 7, 10, 12**Vanlighet:** Ovanlig**Antal:** 1T2**Grundegenskap**

STY 2T6+2
 STO 2T6
 FYS 2T6+2
 SMI 3T6+6
 INT 5
 PSY 3T6

Typvärde

9 SB 0
 7 KP 8
 9
 17
 5
 11

Naturliga vapen GC Skada

2 Klor 50% 1T6
 1 Bett 30% 1T6 (halv SB)

Naturligt skydd: 1 poäng fjädrar**Förflyttning:** F50/L2**Färdigheter & förmågor:** Finna dolda ting 75%

De data som anges nedan kan användas för örnar och andra stora rovfåglar (t ex gamar). Örnar jagar småvilt, och utgör ingen egentlig fara för äventyrare. Gamar är asätare och angriper ytterst sällan levande varelser.

VALROSS

(*Odobenus rosmarus*)

Valrossen är ett säldjur som lever i kalla hav. Den lever främst av musslor och fisk, men kan även jaga småsäl. Valrosshannen är utrustad med kraftiga betar som används för att krasa fram musslor från havsbotten. De är av elfenben och väger 5–10 kg styck. När den slåss använder den ofta sina labbar.

Valrossar lever i hjordar under ledning av en stor och tuff tjur. Men valrossarna är relativt fridfulla djur och slåss endast om de inte kan fly.

Valross

Hemvist: 12

Vanlighet: Ovanlig

Antal: 1T10+20

Grundegenskap

STY	STO
STO	3T6+18
FYS	3T6
SMI	2T6
INT	4
PSY	3T6

Typvärde

29	SB	1T10
29	KP	20
11		
7		
4		
11		

Naturliga vapen GC Skada

1 Bett	60%	1T8
1 Labb	60%	1T4

Naturligt skydd: 4 poäng skinn

Förflyttning: S20, L4

Färdigheter & förmågor Upptäcka fara 60%, Simma 100%.

NYTTODJUR

I den första Monsterboken publicerades de nyttodjur som är vanligast inom en spelkampanj, tex hästar och mulor. Men dessa nyttodjur är typiska för den

västerländska kulturen. I denna monsterbok hittar du nyttodjur som är av mycket stor vikt i andra kulturer.

Namn	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	Pris*
Ren	3T6+10	3T6+10	3T6+3	3T6	5	3T6	300
1 poäng skinn, L22							
1 Bett, 1 Stångning							
Jak	3T8+30	3T6+30	4T6	3T6+2	5	3T6	1500
3 poäng päls, L14							
1 Stångning, 1 Trampning							
Gris	2T6+3	3T6+3	2T6+8	3T6	5	3T6	75
1 poäng skinn, L12							
1 Bett, 1 Stångning							
Lama	3T6	3T6	3T6	3T6	5	3T6	150
2 poäng päls, L20							
1 Bett							

*Priserna anges i silvermynt.

Urtidsdjur

De djur som beskrivs i detta kapitel levde under olika perioder av den tertiära epoken i jordens historia. Den tertiära tiden sträckte sig från dinosauriernas utdöende för ca 65 miljoner år sedan till istidens inträdande för ca en miljon år sedan. Denna epok räknas som däggdjur-

rens blomstringstid.

- Dvärgelefant
- Grottlejon
- Jättehaj
- Jättenoshörning
- Rovtrana

Dvärgelefant

Hemvist: 2, 12

Vanlighet: Ovanlig

Antal: 2T6

Grundegenskap

STY	STO+4
STO	3T6+4
FYS	4T6+6
SMI	2T6+3
INT	5
PSY	3T6

Typvärde

18	SB	1T4
14	KP	17
20		
10		
5		
11		

Naturliga vapen GC Skada

1 Stångning	35%	1T6
1 Snabel	55%	1T4*
		(ingen SB)
1 Trampning	55%	1T8

*Om elefanten träffar med sin snabel och sedan övervinner offrets STO med sin STY har offret kastats omkull. Nästa SR försöker elefanten trampa på det liggande offret.

Naturligt skydd: 2 poäng skinn

Förflyttning: L8

Färdigheter & förmågor Upptäcka fara 35%.

DVÄRGELEFANT

(*Palaeoloxodon falconeri*)

Denna elefantart har uppstått på isolerade öar där det har rått brist på föda och där det finns få storvuxna rovdjur. Den ser ut som en vanlig elefant, men har en mankhöjd på endast 1,0–1,5 meter. Dvärgelefanten lever av blad och kvistar i öppen skogsterräng. Den är lätt att tämja och används som drag- och lastdjur på många ställen. En tämjd dvärgelefant kostar 600–800 sm.



En jättehaj kan bli 13–15 meter lång och är nog ett av de mest fasansfulla

JÄTTEHAJ

(*Carcharodon megalodon*)

rovdjur som hemsöker haven. Den är släkt med vithajen och har samma defekt på gälsystemet som de flesta hajar: den måste simma för att få vatten att strömma genom gälarna. Om den står stilla dör den sakta av syrebrist. Jättehajen är grågrön på ovansidan och vit på undersidan.

I kusttrakter är det populärt att tillverka läderrustningar av jättehajens skinn, eftersom det är segt och tåligt. Personer som har dödat jättehajar beundras mycket bland fiskare och sjöman, eftersom dessa hemska fiskar har dräpt många av de som färdats på haven.

Jättehajens främsta byte är valar och andra hajar, men den äter det mesta i djurväg. Den jagar främst med hjälp av lukt och hörsel eftersom dess

syn är mycket dålig. En jättehaj kan känna lukten av blod på 400 meters avstånd och kan höra svaga ljud på upp till 200 meters håll.

Jättehaj

Hemvist: 13

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	STO
STO	3T6+50
FYS	4T6+6
SMI	2T6+6
INT	3
PSY	2T6

Typvärde

61	SB	4T6
61	KP	41
20		
13		
3		
7		

Naturliga vapen GC **Skada**
1 Bett 95% 1T10

Naturligt skydd: 3 poäng skinn

Förflyttning: S32

Färdigheter & förmågor Lyssna 95%,
Upptäcka fara 50%.

JÄTTENOSHÖRNING

(Dicerorhinos kirchbergensis)

Den röda jättenoshörningen är en storvuxen släkting till de savannlevande noshörningarna. Men detta djur lever i tempererade trakter, och har därför en tjock, rostbrun päls som skyddar den under kalla vintrar. Under pälsen har den en tjock, pansarartad hud. Den har två horn, varav det främre kan bli upp till en meter långt.

Jättenoshörningen är en relativt fredlig växtätare. Så länge den inte kän-

ner sig hotad utgör den ingen fara för omgivningen, men ve det rovdjur som hotar en jättenoshörning eller dess ungar. Jättenoshörningen betar främst gräs, löv och kvistar.

De data som anges nedan gäller för en vuxen hane. En hona har 5 poäng lägre STO och STY. En unge har STO 1T20+6.

Jättenoshörning**Hemvist:** 2,4**Vanlighet:** Sällsynt**Antal:** 2T6**Grundegenskap**

		Typvärde		
STY	STO	44	SB	3T6
STO	4T6+30	44	KP	33
FYS	4T6+7	21		
SMI	2T6+1	8		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

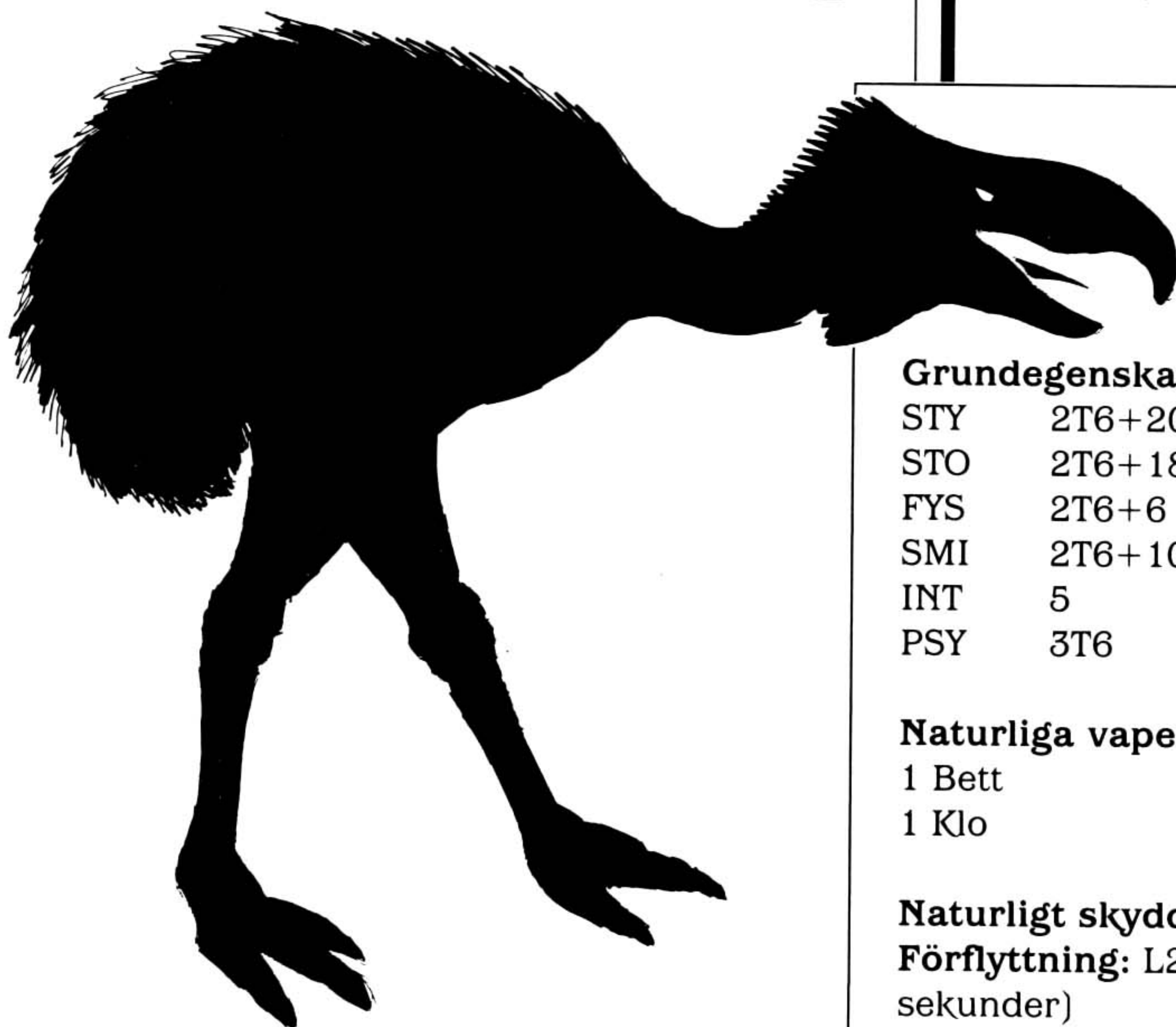
Naturliga vapen GC Skada

1 Stångning 65% 1T6

Naturligt skydd: 6 poäng päls och skinn**Förflyttning:** L18**Färdigheter & förmågor** Upptäcka fara 60%.**ROVTRANA***(Phororarcus inflatur)*

Denna rovfågel kan inte flyga utan jagar genom att likt geparden angripa sitt byte efter en plötslig spurt. En rovtrana kan bli upp till tre meter hög. Fågelns skalle är enorm, upp till 75 cm lång och utrustad med en ovanligt kraftig näbb. Fjädedräkten är gråaktig för att smälta samman med stäppens gräs och damm.

Rovtranan jagar främst små antiloper och liknande varelser. Det finns många rapporterade fall då rovtranor har angripit ensamma människor eller halvlängdsmän. En hane och en hona jagar ofta tillsammans och går då till väga på ett intelligent sätt. Den ena försöker jaga bytet mot den andra.

**Rovtrana****Hemvist:** 4**Vanlighet:** Sällsynt**Antal:** 1-2**Grundegenskap**

STY	2T6+20
STO	2T6+18
FYS	2T6+6
SMI	2T6+10
INT	5
PSY	3T6

Typvärde

27	SB	1T10
25	KP	19
13		
17		
5		
11		

Naturliga vapen GC Skada

1 Bett 70% 1T8
1 Klo 70% 1T6

Naturligt skydd: 2 poäng fjädrar**Förflyttning:** L20 (L60 under max 15 sekunder)**Färdigheter & förmågor** Finna Dolda Ting 65%.

GROTTLEJON

(*Panthera spelaea*)

Grottlejonet är en släkting till det vanliga lejonet, men lever i tempererade områden, där det jagar hästar och andra stäppdjur. Det har ingen man, men har istället en tjock, varm, grå-brun päls. Grottlejonet lever ensamt och har normalt sitt bo i en bergsgrotta. Det är ungefär lika stort som en nutida tiger.

Grottlejon

Hemvist: 4, 5

Vanlighet: Ovanlig

Antal: 1

Grundegenskap

STY	3T6+18
STO	3T6+7
FYS	3T6+3
SMI	2T6+9
INT	5
PSY	3T6

Typvärde

29	SB	1T6
18	KP	16
14		
16		
5		
11		

Naturliga vapen GC Skada

2 Klor	70%	1T6
1 Bett	70%	1T8

Naturligt skydd: 3 poäng skinn

Förflyttning: L20

Färdigheter & förmågor Hoppa 75%, Klättra 45%, Smyga 75%, Spåra 65%.

Dinosaurier

HISTORIK

De flesta tänker sig dinosaurier som stora, klumpiga och slöa muskelberg med en intelligens som motsvarar en snigels. Detta är grova förenklingar. I verkligheten var dinosaurier välanpassade och mycket livskraftiga djur. Under mer än 140 miljoner år härskade de i ensamt majestät över vår värld. Det existerade otaliga arter av dinosaurier under deras långa historia. Vissa gjorde skäl för sitt namn mycket väl – ordet "dinosaur" betyder nämligen "skräcködle". Andra var beskedliga växtätare, lika harmlösa som ett rådjur.

De första riktiga dinosaurierna dök upp för mer än 205 miljoner år sedan. De sista dog ut för cirka 65 miljoner år sedan.

Deras historia började dock långt tidigare.

Det började för ungefär 600 miljoner år sedan, i den sk paleozoiska eran (även kallad för "det gamla livets tidsålder"). Primitiva havsdjur utvecklades gradvis till amfibiska fiskar, som i sin tur utvecklades till riktiga amfibier och därför kunde leva obehindrat på land. Bland dessa fanns dinosauriernas förfäder. För cirka 290 miljoner år sedan utvecklades amfibierna till reptiler. Dessa spred sig bort från stränderna, vidare uppför floderna. Erövringen av land hade börjat.

Under nästa geologiska epok, den mesozoiska ("det mellersta livets tidsålder") som började för 225 miljoner år sedan spred sig reptilerna över jordklotet. Nya grupper av djur utvecklades och förökade sig. En av dessa grupper kallades för the-

condonter, vilket betyder "hålighetständer". De var dinosauriernas direkta förfäder. För cirka 205 miljoner år sedan utvecklades de första dinosaurierna ur thecondonter. Förmodligen var de små, köttätande rovdjur. Inom en snar framtid skulle en enorm mängd olika dinosaurier utvecklas, både växtätare och köttätare.

Den mesozoiska eran brukar också kallas för dinosauriernas tidsålder. Forskare delar in den i tre tidsperioder:

Trias – 225 till 193 miljoner år sedan.

Jura – 193 till 136 miljoner år sedan.

Krita – 136 till 65 miljoner år sedan.

Under dessa tre tidsperioder utvecklades och förändrades dinosaurierna. Deras värld förändrades också runt dem.

Till att börja med såg världen geologiskt sett mycket annorlunda ut under Trias. Jordens landmassor var samlade i en enda enorm kontinent kallad Pangea. Under Jura började Pangea att spricka upp i mindre kontinenter. Vid mitten av Krita, för cirka 80 miljoner år sedan, hade kontinenterna börjat få sina nuvarande positioner och utseenden.

Världen i Trias skilde sig mycket från vår nutida jord. Det fanns inget gräs eller några blommande växter. Ormbunkar av olika typer dominerade helt landskapet. Högre barrträd besläktade med chiligranar sträckte sig upp mot en klarblå sky. Enkla palmer frodades i det fuktiga och varma klimatet. Dinosaurier och deras primitivare släktingar ströövade omkring i närheten av vattnet.

I haven levde en mängd olika reptiler och andra marina livsformer. Fisködlor jagade sitt byte i grunda hav. De första små däggdjuren gömde sig bland undervegetationen. Enorma insekter surrade fram och tillbaka bland ormbunkarna. Dinosaurerna var i allmänhet relativt små under Trias.

Under Jura förändrades världen. Palmerna ökade i antal och spred sig. Barrträden och ormbunkarna fanns kvar. Grunda hav bildades i det som skulle bli Nordamerika och Europa. Dinosaurierna växte i storlek och antal. Olika typer av insekter och parasiter plågade större djur. De första fåglarna dök upp och konkurrerade om luftutrymmet med stora flygödlor.

När Krita började fortsatte förändringarna från Jura. Blommor spred sig över hela världen. Lövträden hade dykt upp och växte i stort antal längs flodbäddarna. Barrträden fortsatte att sprida sig. Däggdjuren blev allt vanligare och skyn var fylld med mängder av olika fågelarter. Många nu levande djur fanns redan då, till exempel måsar, grodor och pungråttor.

Under hela den mesozoiska eran var klimatet varmt och fuktigt över stora delar av jordklotet. Större delen av världen hade direkt tropiskt klimat. Vore det inte för sammansättningen hos floran och faunan skulle man kunna ta det för en enorm regnskog. Växt- och djurliv var för det mesta koncentrerat till flodbäddar, sjöar och hav. Vissa typer av växtätande dinosaurier började dock gradvis att specialisera sig på att beta på de torrare slätterna. Naturligtvis följde en del köttätande dinosaurier efter dem.

INDELNING

Dinosaurier brukar delas in i två huvudgrupper. De kallas för ödlehöftade (Saurischier) och fågelhöftade (Ornithischier) dinosaurier. Namnen hänvisar till hur respektive grupps höftleder var konstruerade. De ödlehöftade dinosaurierna kom först. De har fått sitt namn av att deras bäcken var konstruerat som hos en ödla. Den viktigaste detaljen var att deras pubisben pekade framåt.

Ornithischierna utvecklades något senare. Deras bäcken var konstruerat som fåglarnas, med ett pubisben som pekade bakåt.

Alla fågelhöftade och de flesta ödlehöftade dinosaurier var växtätare. Några underavdelningar av de ödlehöftade var köttätare. De ödlehöftade var oftast snabbare och vigare än sina fågelhöftade släktingar.

Bland de cirka 340 kända arterna av dinosaurier finns det flera olika sorter. Vanligtvis delar man in dem i tre grupper:

- De köttätande – levde enbart på kött. Vissa av dem levde bara på jakt, andra bara på as, medan några levde på bägge.
- De växtätande – levde enbart på växter.
- De allätande – åt både kött och växter.

En dinosaurs beteende präglades förmodligen mycket av vad den livnärde sig på. De jagande, köttätande dinosaurierna var förmodligen mycket aggressiva, medan de växtätande dinosaurierna som levde i flock troligen var fridsamma och slöa. Forskarna anser att de asätande dinosaurierna kan ha varit ett mellanting mellan dessa. Vissa undantag kan dock behöva göras, för till exempel Tyrannosaurus Rex. Allätarna bör ha liknat asätarna i mycket. De var ofta små och snabba. Vissa forskare anser att de var de mest utvecklade av dinosaurierna.

TEORIER

Det finns mycket som inte är känt om dinosaurierna. Forskare antar att miljoner arter uppfyllde jorden under den mesozoiska eran. Av dem har vi funnit rester av cirka 340 olika arter. Vi vet inget om alla de andra arterna. Det är fullt möjligt att all information i den här artikeln är helt föråldrad när den trycks. Väldigt mycket av det vi tror oss veta om dinosau-

rier är bara kvalificerade gissningar. Så vitt vi vet fanns det dinosaurier som fyllde nästan alla de platser i ekosystemet som idag fylls av däggdjur och fåglar, men hur den tidens ekologi fungerade är fortfarande oklart.

Forskarna tvistar också om hur dinosaurierna var konstruerade. Fram till 1970-talet var alla rörande eniga om att alla dinosaurier var kallblodiga reptiler med pansarartad, grå hud. Idag så anser vissa forskare att många dinosaurier i verkligheten var varmblodiga och hade en färgrik päls. Det skulle innebära att de var snabbare och rörligare, och förmodligen också intelligentare, än var man tidigare trott. Stämmer detta måste några av exemplen på dinosaurier längre fram göras om av Spelledaren. Det är naturligtvis upp till varje Spelledare att besluta sig för hur realistiska han vill ha sina dinosaurier. Även om en asätande och varmblodig Tyrannosaurus Rex med brun och gul päls är den troligaste varianten, är det fullt möjligt att få spelare skulle uppskatta den. Bilden av den som en grå och kallblodig mordmaskin är förmodligen alltför väl inarbetad i folks medvetande för att de skall kunna acceptera något annat. Detta gäller även flera andra dinosaurier.

I dag tror vi att många dinosaurier levde i flock. Det gällde förmodligen också rovdjur som Tyrannosaurus Rex. Troligen levde de växtätande dinosaurierna i större flockar om 10 till 50 djur. Vissa tog hand om sina unga och skyddade dem, medan andra lämnade dem vind för våg.

Vissa av de små köttätande och allätande dinosaurierna ägnade sig troligen bara åt jakt på natten. Var alla dinosaurier varmblodiga jagade förmodligen köttätarna både på natten och dagen. Var de kallblodiga kunde inte de stora köttätarna

jaga på natten. De var helt enkelt för kalla och slöa.

Varje Spelledare måste bestämma sig för hur hans dinosaurier fungerar. Det är av vikt för hur exemplen på dinosaurier längre fram skall spelas.

- Är de varmblodiga?
- Har de päls?
- Lever de i flock?
- Hur intelligenta är de?

Som spelledare bör du också finna en bra förklaring till hur några dinosaurier har kunnat överleva. De bör leva helt isolerade från resten av världen, eftersom dinosaurier var så effektiva och välanpassade att däggdjuren inte skulle ha haft en chans att ta över om de fanns kvar. En isolerad, tropisk ö eller en väl dold dal är två vettiga platser att placera överlevande dinosaurier på. Observera också hur dödliga vissa av dem är. En flock med *Tyrannosaurus Rex* eller *Deinonychus* kan utan problem utplåna vilken grupp med äventyrare som helst.

UTDÖENDET

För cirka 65 miljoner år sedan dog alla dinosaurier plötsligt ut. Efter att ha existerat i 140 miljoner år försvann de och många andra djurarter spårlöst. Vad som orsakade detta vet man inte, Det finns många olika teorier.

Bland de ibland mycket fantasifulla teorierna finns tanken att de köttätande dinosaurierna helt enkelt åt upp alla växtätare. Därefter svalt de prompt ihjäl. Det har också hävdats att selektiva sjukdomar dödade alla dinosaurier under loppet av några år. En av de vanligaste teorierna är att de små däggdjuren åt upp alla dinosaurieägg.

Ingen av dessa teorier kan egentligen svara på hur dinosaurierna kunde dö ut

så snabbt. De var mycket livskraftiga och välanpassade till sin värld. Teorierna svarar heller inte på varför så många andra djur dog ut samtidigt.

På senare tid har en ny teori lagts fram. Den bygger på tanken att en enorm asteroid, med en diameter på tio kilometer eller mer, slog ned någonstans på jorden. Enorma energimängder frigjordes. Stora bränder svepte fram över kontinenterna. Ett stoftmoln fördunklade solen. Antingen blev jorden oerhört varmm eller oerhört kall. Dinosaurierna och många andra djur klarade inte dessa påfrestningar, utan dog ut. Bara vissa djurarter överlevde katastrofen. Många av dem var däggdjur.

Epoken efter dinosaurierna kallas för Kenzoiska eran. Det betyder "det nya livets tidsålder" och kallas ofta för däggdjurens tid.

Det är möjligt att vissa typer av dinosaurier, tex *Stenonychosaurus*, hade kunnat utvecklas till intelligenta varelser. Sist i exemplen över dinosaurier finns en sådan tänkt dinosauriemänniska beskriven. Den är helt och hållet en produkt av författarens fantasi, och gör inga anspråk på att vara vetenskapligt korrekt.

ÖVRIGT

Dinosaurierna har delats in i landlevande, vattenlevande och flygande dinosaurier. Alla vattenlevande dinosaurier andas luft, inte vatten. GG för dinosauriernas naturliga vapen har inte alltid beräknats från de regler som anges i förordet. Detta beror på att jag (*konstruktören Michael Petersén, reds anm.*) inte har tyckt att systemet passar dinosaurienas ofta extrema grundegenskaper och värden.

När man uttalar en dinosaurs namn läses bokstavskombinationen "ch" som

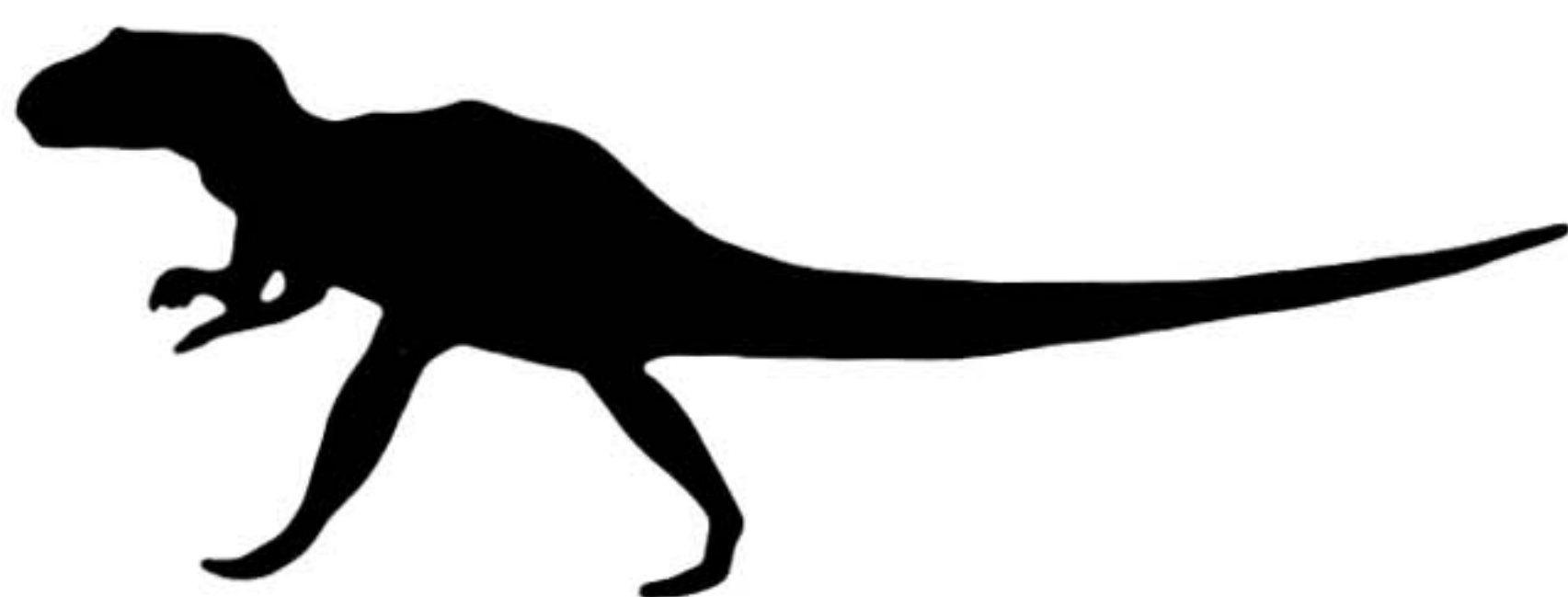
ett hårt "k" (t ex uttalas deinonychus "dejnonykus"). Bokstavskombinationen

"th" uttalas som "t". Bokstaven "o" uttalas som "å".

ALLOSAURUS

Huvudgrupp: Saurischier

Undergrupp: Carnosaurier



Allosaurus var ett av de mest imponerande rovdjuren under Jura och Krita. Den hade en kraftig kropp och ett massivt huvud med sabelliknande tänder. Dess långa svans hjälpte till att balansera den tunga kroppen när den rörde sig. Allosaurus hade starka armar med tre klor på varje tass. De långa benen slutade i fötter med tre vassa klor. En Allosaurus hade karaktäristiska knölar och en näskam på huvudet. Den var förmodligen asätare, eftersom den var alltför stor och klumpig för att jaga. Det är troligt att den levde i flockar om 3–7 djur. En vuxen Allosaurus var 8–13 meter lång och vägde 1,0–2,5 ton. Om den

ANKYLOSAURUS

Huvudgrupp: Ornithischier

Undergrupp: Fyrbenta Ornithischer

Denna dinosaurie var en levande pansarvagn. Dess låga och tunga kropp var täckt med ett tjockt lager av benplattor och kraftiga piggar. En smidig men stark hud täckte pansaret. Rader av

LANDLEVANDE DINOSAURIER

hade päls, var den förmodligen tigerrandig i murriga färger.

Allosaurus

Hemvist: 2, 3 och 6

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 2T3+1

Grundegenskap

STY	STO
STO	3T6+30
FYS	3T6+12
SMI	2T6
INT	3
PSY	2T6+6

Typvärde

41	SB	3T6
41	KP	33
24		
7		
3		
13		

Naturliga vapen

	GC	Skada
1 Bett	75%	2T6
2 Klor	75%	1T6
1 Svanssnärt	65%	1T4

Naturligt skydd: Skinn 6 poäng

Förflyttning: L12, S3

Färdigheter & förmågor: Simma 50%, Spåra 50%.



upphöjda benplattor skyddade ryggen och sidorna. De kraftiga benen bar upp en tunnformad kropp. Huvudet var också välbepansrat och hade en hornklädd, tandlös näbb. Ankylosaurier levde troligen på lättuggade växter, men det är möjligt att insekter drygade ut deras kost ibland.

LANDLEVANDE DINOSAURIER

Ankylosaurus

Hemvist: 2,3 och 4

Vanlighet: Vanlig

Antal: 4T6+1

Grundegenskap

STY	STO	Typvärde
STO	3T6+40	51 -SB 7 16
FYS	3T6+20	51 KP 41
SMI	1T6	31
INT	2	3
PSY	3T6	2
		11

Naturliga vapen GC Skada

1 Svanssnärt 65% 1T8*

1 Trampning 50% 1T8

*Svanssnärten kan kasta omkull en motståndare. Om det antal skadepoäng snärten förorsakar övervinner målets STO på motståndstabellen har målet kastats omkull.

Naturligt skydd: Pansar 12 poäng

Förflyttning: L8

Färdigheter & förmågor: Upptäcka fara 70%.

Den kunde försvara sig mot anfallande rovödlor med sin tunga, klubb-försedda svans. Dess pansar skyddade den väl mot de flesta anfall. En ankylosaurus blev upp till 11 meter långa och kunde väga mer än 6 ton. Dess mankhöjd kunde överstiga 3 meter. Efter som den var växtätare levde den förmodligen i flockar om 5–25 djur. Den hade med all sannolikhet ingen päls.

Apatosarus

Hemvist: 2,3,4 och 7

Vanlighet: Vanlig

Antal: 4T6+1

Grundegenskap

STY	STO	Typvärde
STO	4T6+110	126 SB 6T6
FYS	3T6+30	126 KP 84
SMI	2T6	41
INT	2	7
PSY	2T6	2
		7

Naturliga vapen GC Skada

1 Trampning 35% 1T8

Naturligt skydd: Skinn 6 poäng

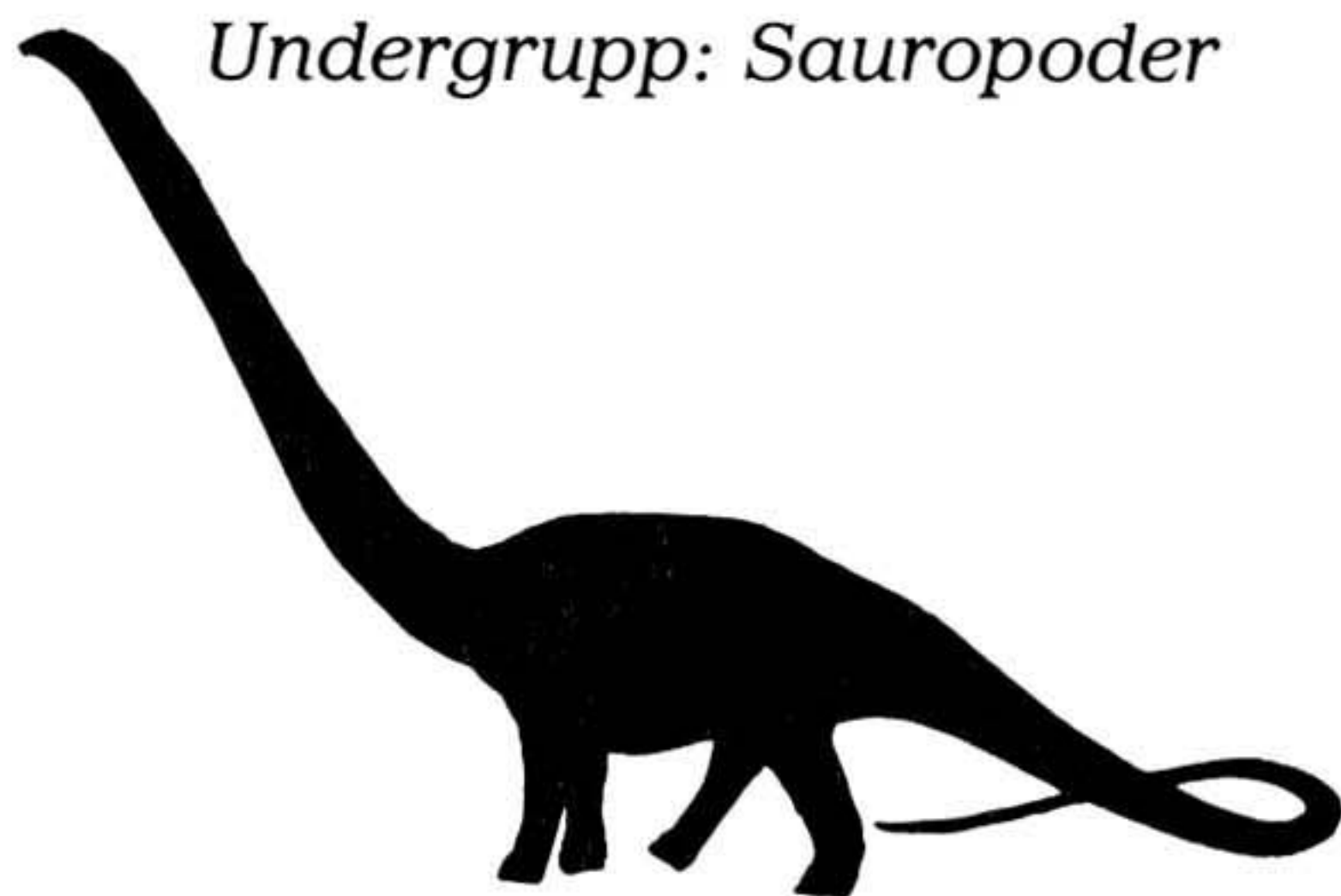
Förflyttning: L8, S5

Färdigheter & förmågor: Upptäcka fara 50%.

APATOSAURUS

Huvudgrupp: Saurischier

Undergrupp: Sauropoder



Apatosaurus var länge ansedd som en av de största av alla dinosaurier. Idag känner vi till många som är större. Apatosaurus, som förr kallades Brontosaurus, är dock fortfarande en mycket imponerande dinosaurie. Dess massiva kropp stod på fyra bastanta ben. Den hade en lång hals som slutade i ett litet

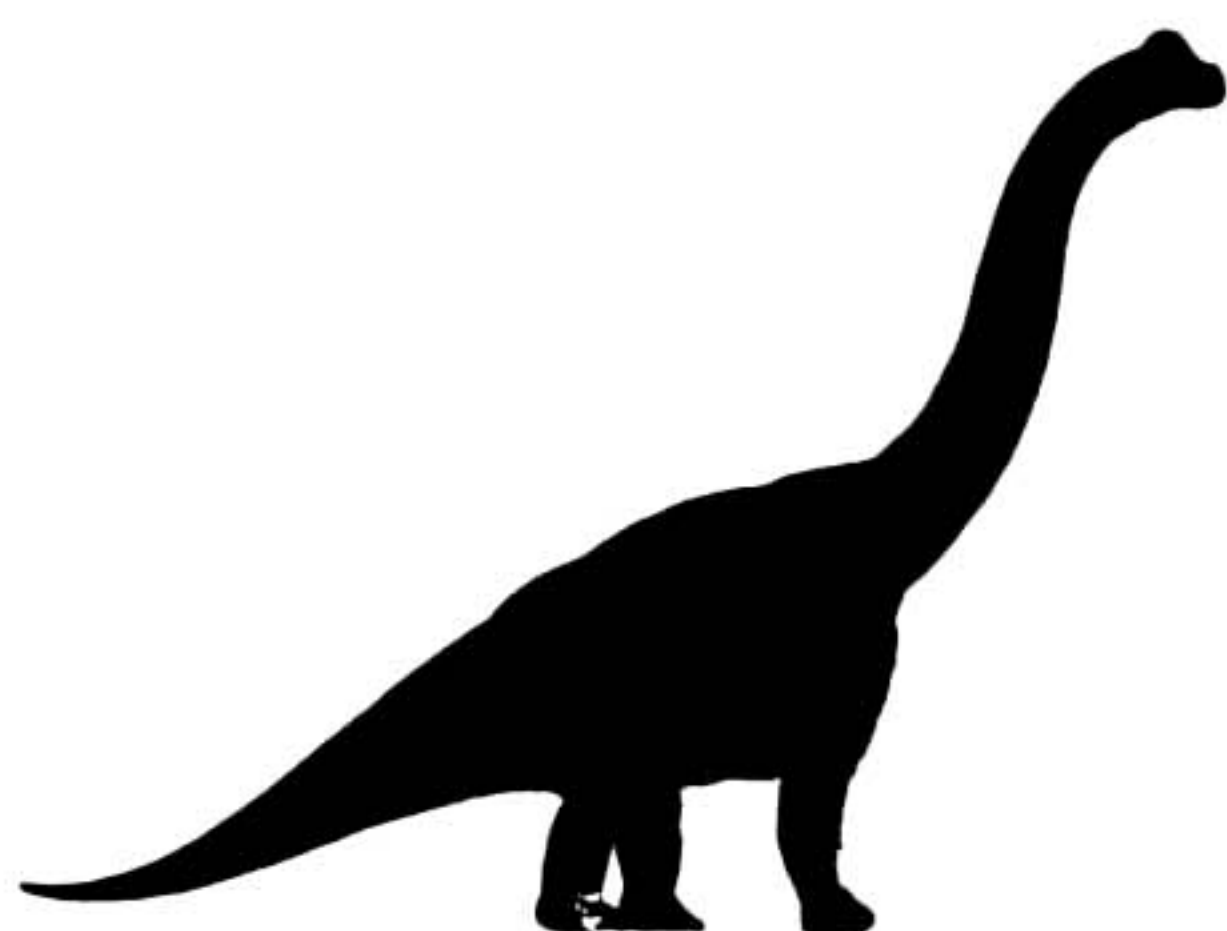
LANDLEVANDE DINOSAURIER

huvud med små och trubbiga tänder. Svansen var lång och smal. Den levde på löv och växter. Troligen betade den från träd. Apatosaurus kunde förmodligen sätta sig på bakbenen och svansen för att nå högre upp på träden. Det är också möjligt att den kunde försvara sig mot rovödlor på samma sätt. Den föll helt enkelt ned över anfallaren och krossade den. Trots sin storlek var dess hjärna inte större än en kattunges. Den

BRACHIOSAURUS

Huvudgrupp: Saurischier

Undergrupp: Sauropoder



Brachiosaurus hör till de största landdjur som någonsin har levt. De största vägde mer än 20 elefanter tillsammans. Förr i tiden trodde forskarna att den levde i vattnet, eftersom de då ansåg att Brachiosaurus var för stor för att kunna leva på land. Den borde helt enkelt ha kollapsat. Senare tids forskning har dock visat att den utan problem kunde bära sin vikt på land.

Brachiosaurus hade en lång hals och svans. Dess lilla huvud hade näsborrarna placerade på en benrygg ovan ögonen. Dess nos var bred och kort.

kunde bli upp till 21 meter lång och väga 30 ton. Den hade en mankhöjd på 4,5 meter. Förmodligen hade den ingen päls, utan dess hud påminde om en elefants. Den tros ha levt i flockar om 5–25 djur.

Brachiosaurus

Hemvist: 2,3 och 7

Vanlighet: Ovanlig

Antal: 1T6+4

Grundegenskap

STY	STO
STO	6T6+270
FYS	3T6+40
SMI	2T6
INT	2
PSY	2T6

Typvärde

300	SB	15T6
300	KP	178
51		
7		
2		
7		

Naturliga vapen **GC** **Skada**
1 Trampning 35% 1T8

Naturligt skydd: Skinn 6 poäng

Förflyttning: L10, S3

Färdigheter & förmågor: Upptäcka fara 30%.

Dess framben var längre och kraftigare än bakbenen. Brachiosaurus tunga kropp bars upp av kraftiga, trädliknande ben. Den levde på blad och växter, förmodligen betade den oftast av höga träd. Brachiosaurus kunde bli upp till 27 meter långa och väga mellan 75 och 100 ton. Den hade med all sannolikhet ingen päls, utan en hud som påminde om en elefants. Det är troligt att den levde i flockar om 5–10 djur.

LANDLEVANDE DINOSAURIER

Deinonychus

Hemvist: 2,3 och 4

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 1T6+4

Grundegenskap

STY	STO	Typvärde	SB	1T10
STO	2T6+22	29	KP	22
FYS	2T6+8	15		
SMI	2T6+8	15		
INT	4	4		
PSY	2T6+6	13		

Naturliga vapen GC Skada

1 Bett	70%	1T8
2 Framklor	70%	1T6
2 Bakklor	70%	1T10

Naturligt skydd: Skinn 3 poäng

Förflyttning: L15, S5

Färdigheter & förmågor: Simma 70%,
Smyga 75%, Spåra 65%.

Pachycephalosaurus

Hemvist: 5

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 3T6+2

Grundegenskap

STY	STO	Typvärde	SB	1T10
STO	2T6+21	28	KP	21
FYS	2T6+6	13		
SMI	2T6	7		
INT	3	3		
PSY	2T6	7		

Naturliga vapen GC Skada

1 Stångning	50%	1T6
1 Bett	50%	1T6 (halv SB)

Naturligt skydd: Skinn 2 poäng

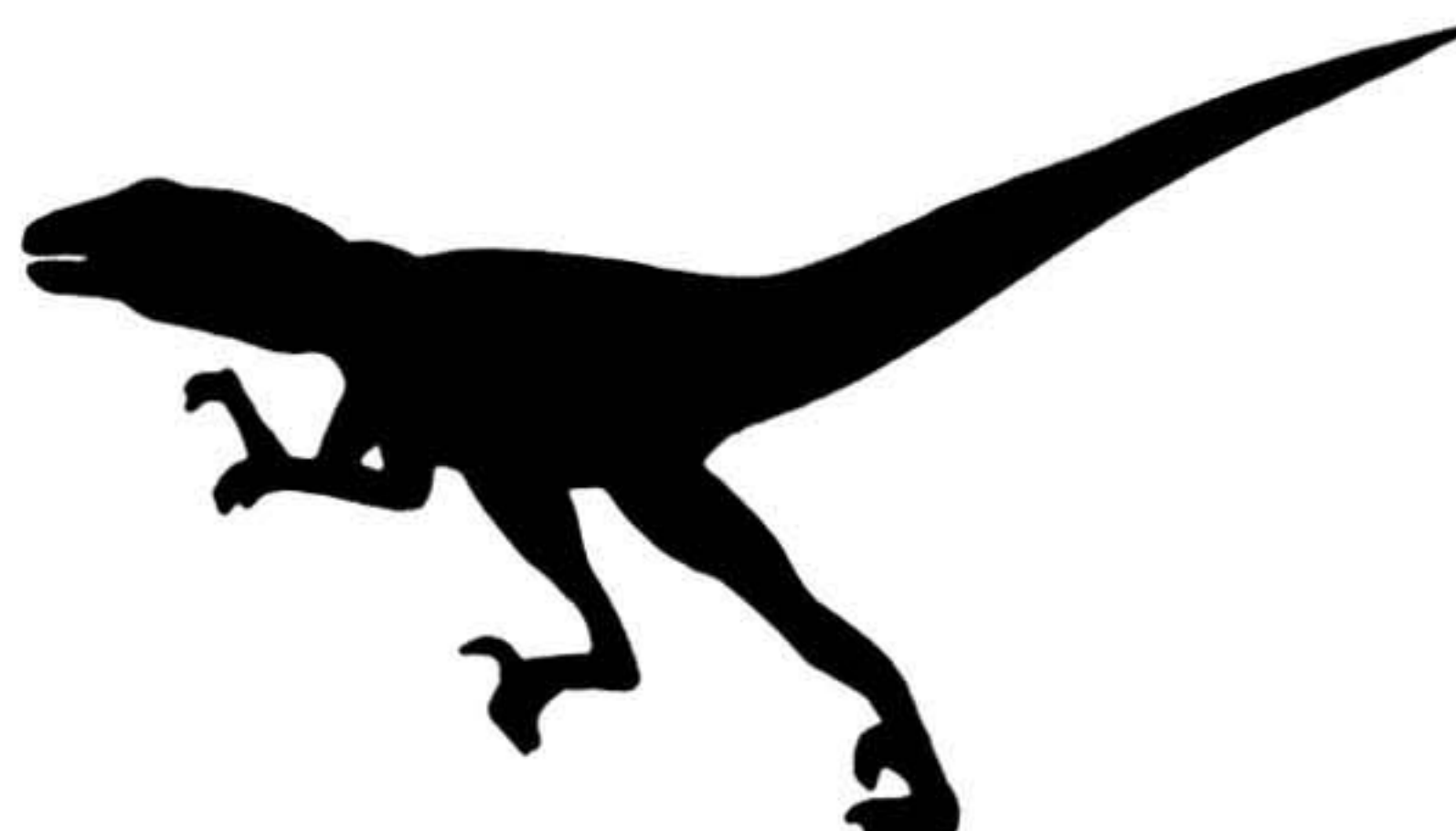
Förflyttning: L8, S2

Färdigheter & förmågor: Simma 50%,
Gömma sig 65%, Upptäcka fara 55%.

DEINONYCHUS

Huvudgrupp: Saurischier

Undergrupp: Coelurosaurier



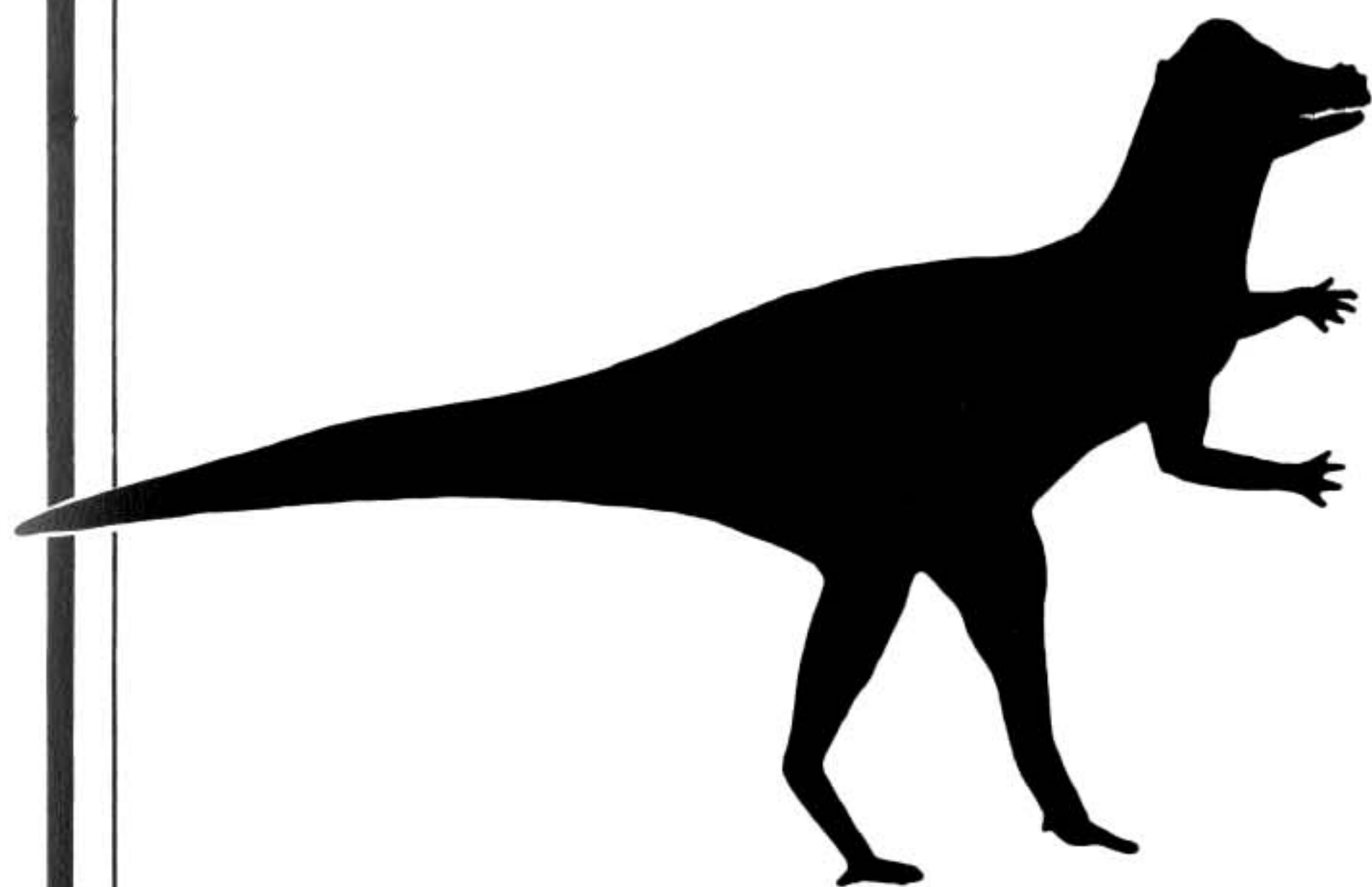
När man först fann resterna av dessa snabba rovödlor i slutet av 1960-talet omkullkastades många gamla åsikter om dinosaurier. Deinonychus torde ha varit en av de snabbaste, vigaste och mest aggressiva rovdjuren någonsin. Förutom vassa tänder och vanliga klor hade den ett säreget vapen. På dess fötter fanns en mycket stor, infällbar klo som kunde orsaka fruktansvärda rivsår. Den hade också en ovanligt stor hjärna och var därför förmodligen relativt intelligent.

Deinonychus var en jägare som fångade sitt byte själv. Det är troligt att den jagade i flock. När den skulle döda sitt byte grep den förmodligen tag i det med framklorna, samtidigt som den bet och rev med sin fällbara klo i offrets buk. Deinonychus var 2,5–4,0 meter lång och vägde 250–750 kg. Den levde troligen i flockar om 5–10 djur.

PACHYCEPHALOSAURUS

Huvudgrupp: Ornithischier

Undergrupp: Ornithopoder

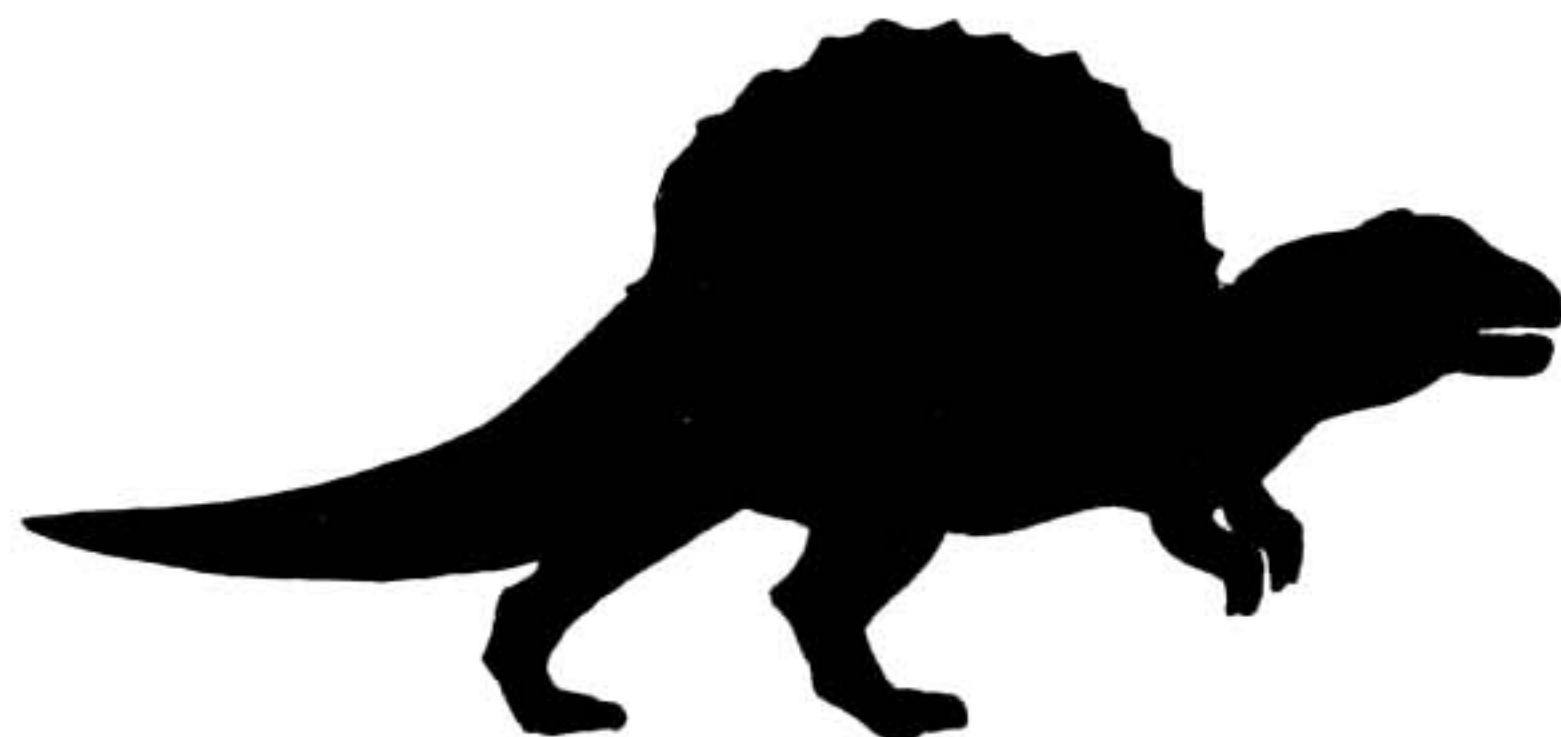


Denna dinosaurie hörde till de mest egendomliga man känner till. Den var en tvåbent dinosaurie med en osedvanligt tjock skalle. Skallen kan ha fun-

SPINOSAURUS

Huvudtyp: Saurischier

Undergrupp: Carnosaurier



Denna köttätande dinosaurie hade utrustats med en egendomlig kroppsdel under sin utveckling. Spinosaurer

LANDLEVANDE DINOSAURIER

gerat som en form av stöthjälms när rivaliserande hannar stångades om horna. Den hade god syn och hörsel. Pachycephalosaurus skullben var cirka 25 cm tjockt. Den var tvåbent och hade ett smalt huvud med taggiga utskott på bakhuvudet. De flesta av undergruppen var växtätare, men det är möjligt att vissa av dem var allätare. Pachycephalosaurus var förmodligen allätare. Den var långsam och sprang dåligt. Den blev cirka 4,5 meter lång och kunde väga upp till 600 kg. Dess mankhöjd var ungefär 2,5 meter. Om Pachycephalosaurus hade päls var den förmodligen svart och vit för att underlätta försök att gömma sig för rovödlor. Den levde troligen i flockar om 5–20 djur.

Spinosaurus

Hemvist: 2,3 och 4

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 1T4+1

Grundegenskap

STY	STO
STO	3T6+40
FYS	3T6+24
SMI	2T6
INT	3
PSY	2T6+6

Typvärde

51	SB	4T6
51	KP	43
35		
7		
3		
13		

Naturliga vapen GC Skada

1 Bett	70%	1T10
2 Klor	70%	1T6

Naturligt skydd: Skinn 6 poäng

Förflyttning: L12, S5

Färdigheter & förmågor: Simma 50%, Spåra 60%.

LANDLEVANDE DINOSAURIER

hade ett stort hudsegel på ryggen. Hudseglet bars upp av förlängda ryggkotor. Syftet med seglet var förmodligen att reglera kroppstemperaturen. Spinosaurus var tvåbent, men gick kraftigt framåtlutad. Dess långa svans hjälpte den att hålla balansen. En kraftig hals slutade i ett massivt huvud med raka, vassa tänder.

Om alla dinosaurier var kallblodiga, så var förmodligen Spinosaurus den mest aktiva rovödlan, eftersom dess hudsegel hjälpte den att bli varm eller avkyld snabbare. Spinosaurus var förmodligen asätare. Som fullvuxen kunde den bli 2 meter lång och väga 6,5 ton. Om den hade päls var den mörk och diskret. Den levde troligen i flockar om 2–5 djur.

Stenonychosaurus

Hemvist: 2, 3 och 4

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 1T8+2

Grundegenskap

STY 2T6+6
STO 1T4+2
FYS 2T6+6
SMI 4T6+1
INT 5
PSY 2T6+6

Typvärde

13 SB 0
5 KP 9
13
15
5
13

Naturliga vapen GC Skada

1 Bett 55% 1T8
2 Framklor 55% 1T6
2 Bakklor 45% 1T6

Naturligt skydd: Skinn 2 poäng

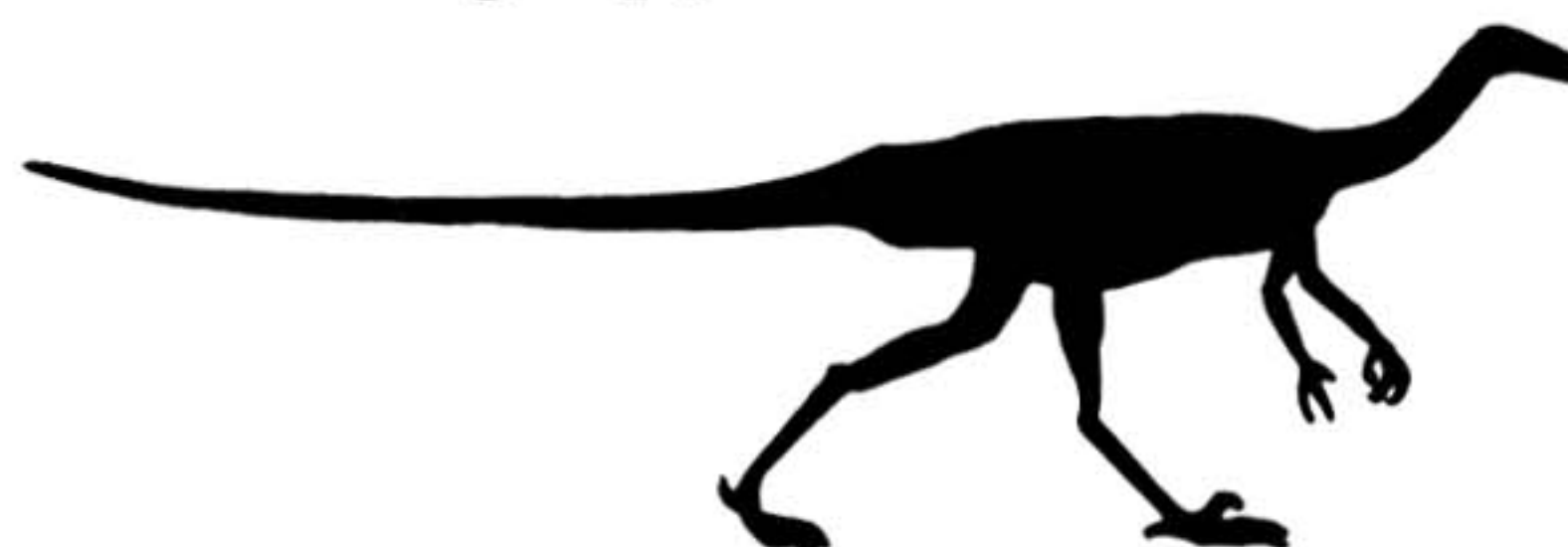
Förflyttning: L18, S6

Färdigheter & förmågor: Simma 70%,
Smyga 70%, Spåra 65%.

STENONYCHO- SAURUS

Huvudgrupp: Saurischier

Undergrupp: Coelurosaurier



Denna dinosaurie hörde till de snabbaste och vigaste rovödlorna. Den var förmodligen också den intelligentaste av dem. Den var smal, med långa ben och lång svans. Svansen var stel och hjälpte den att hålla balansen när den sprang. Stenonychosaurus ögon satt vitt åtskilda, vilket gav den gott djupseende. Den jagade förmodligen däggdjur under skymningen. Stenonychosaurus hade ett smalt och långt huvud, med vassa tänder i gapet. Den använde troligen sina långa armar till att fånga bytet och föra det till munnen. Den hade en liten fällbar klo på bakfötterna. Stenonychosaurus var cirka 2 meter lång och vägde 25–45 kg. Den levde troligen i flockar om 3–10 djur. Om den hade päls var den förmodligen tigerrandig i dunkla färger.

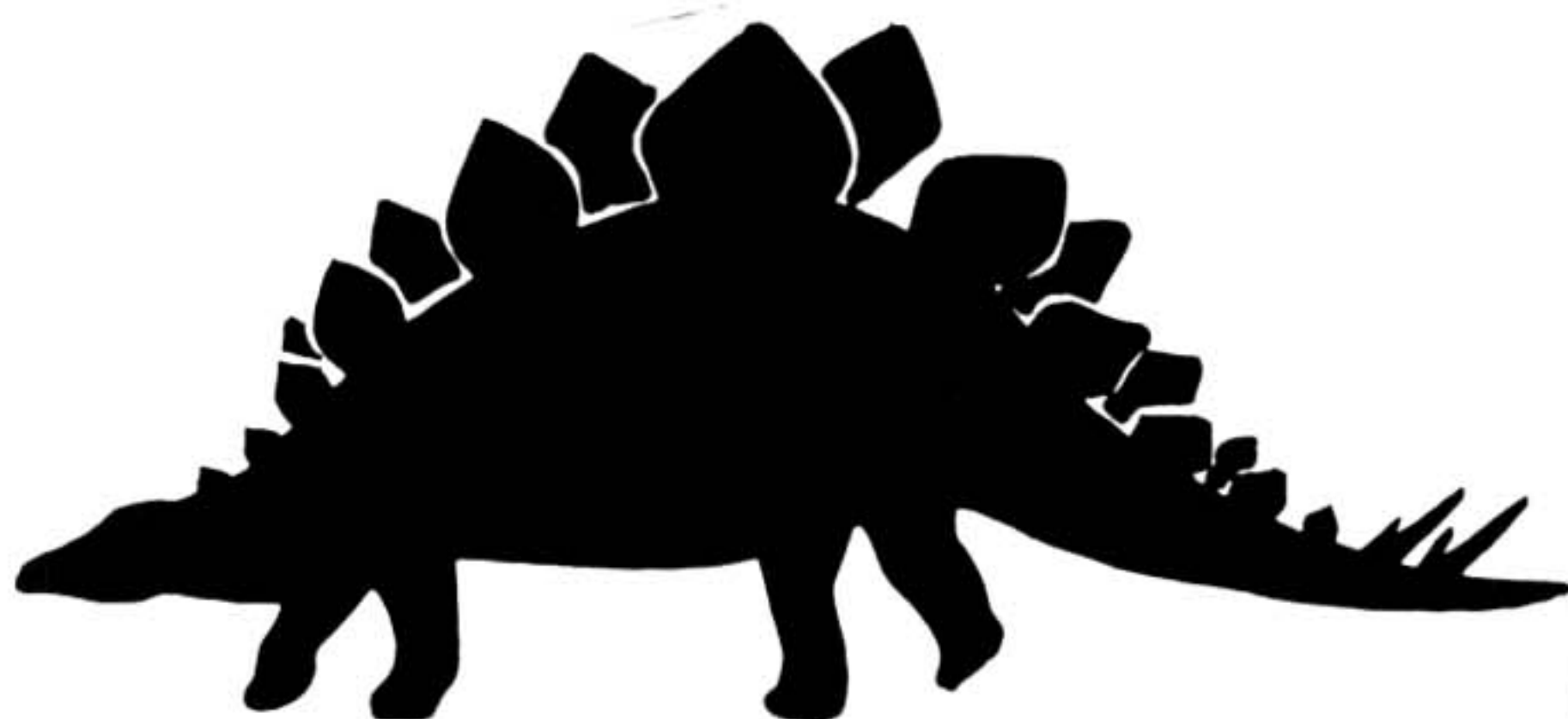
STEGOSAURUS

Huvudgrupp: Ornithischier

Undergrupp: Fyrbenta Ornithischer

Stegosaurus var en fyrbent växtätande dinosaur. Det är möjligt att den kunde

LANDLEVANDE DINOSAURIER

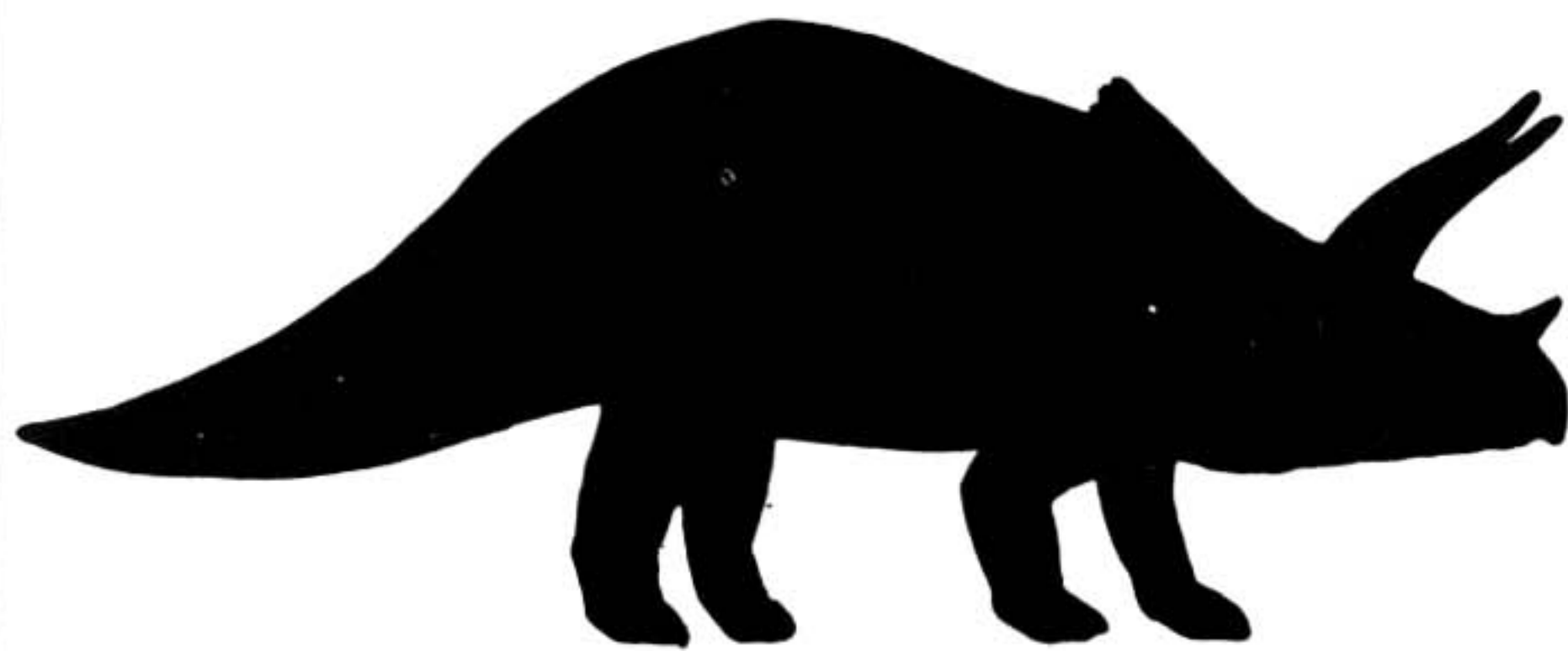


resa sig på bakbenen för att beta från träden. Den hade en massiv men smal kropp. En tung, spikförsedd svans var ett effektivt vapen mot rovödlor. Dess framben var korta och bakbenen var mycket långa. Huvudet var litet och smalt, med en valnötsstor hjärna. Stegosaurus hade en hornförsedd, tandlös näbb och några veka kindtänder. Den var utrustad med kraftiga benplattor som stod upp längs hals, rygg och svans. Dessa skyddade mot anfall ovanifrån från rovödlor, men sidorna var fortfarande oskyddade. En Stegosaurus kunde bli 9 meter lång och väga upp till 1,8 ton. Dess mankhöjd var 2,5 meter. Den hade fömodligen ingen

TRICERATOPS

Huvudgrupp: Ornithischier

Undergrupp: Fyrbenta Ornithischier



Triceratops var en kraftigt byggd, fyr-

päls. Stegosaurus levde i flockar om 2–12 djur

Stegosaurus

Hemvist: 2,3 och 4

Vanlighet: Vanlig

Antal: 2T6

Grundegenskap

STY	STO
STO	3T6+30
FYS	3T6+10
SMI	2T6
INT	2
PSY	3T6

Typvärde

41	SB	3T6
41	KP	31
21		
7		
2		
11		

Naturliga vapen GC Skada

1 Svanssnärt	65%	1T4
1 Trampning	50%	1T8

Naturligt skydd: Skinn 6 poäng, ryggen 10 poäng

Förflyttning: L10, S2

Färdigheter & förmågor: Upptäcka fara 65%.

bent, växtätande dinosaurie. Den hade en massiv kropp och ett kraftigt huvud som hade en näbb. Dess framben var kortare än bakbenen, Svansen var kort men kraftig. Nästan en tredjedel av Triceratops längd bestod av huvudet. Den är mest känd för sina tre långa horn på huvudet. De användes för stångning, ungefär som en noshörnings horn. Förmodligen kunde en Triceratops ge även en stor rovödla, tex Tyrannosaurus Rex, en jämn match. Den levde på låga, mjuka växter. Triceratops kunde

LANDLEVANDE DINOSAURIER

bli upp till 9 meter lång och väga 5,5 ton. Den hade troligen ingen päls, utan grå hud som påminde om elefantens. Den levde i flockar om 5–10 djur.

Tyrannosaurus Rex är förmodligen den mest välkända dinosaurien. Namnet betyder "Tyrannödlornas konung" och passar osedvanligt bra. Den var en av de största och mest välbeväpnade rovdjuren.

Triceratops

Hemvist: 2, 3 och 4

Vanlighet: Vanlig

Antal: 1T6+4

Grundegenskap

STY	STO
STO	3T6+40
FYS	3T6+20
SMI	2T6
INT	2
PSY	3T6

Typvärde

51	SB	4T6
51	KP	41
31		
7		
2		
11		

Naturliga vapen GC Skada

1 Stångning	60%	1T10
1 Trampning	50%	1T8

Naturligt skydd: Skinn 6 poäng

Förflyttning: L8, S2

Färdigheter & förmågor: Simma 50%,
Upptäcka fara 60%.

Tyrannosaurus Rex

Hemvist: 2, 3 och 4

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1T6+1

Grundegenskap

STY	STO
STO	3T6+40
FYS	3T6+24
SMI	2T6
INT	3
PSY	2T6+6

Typvärde

51	SB	4T6
51	KP	43
35		
7		
3		
13		

Naturliga vapen GC Skada

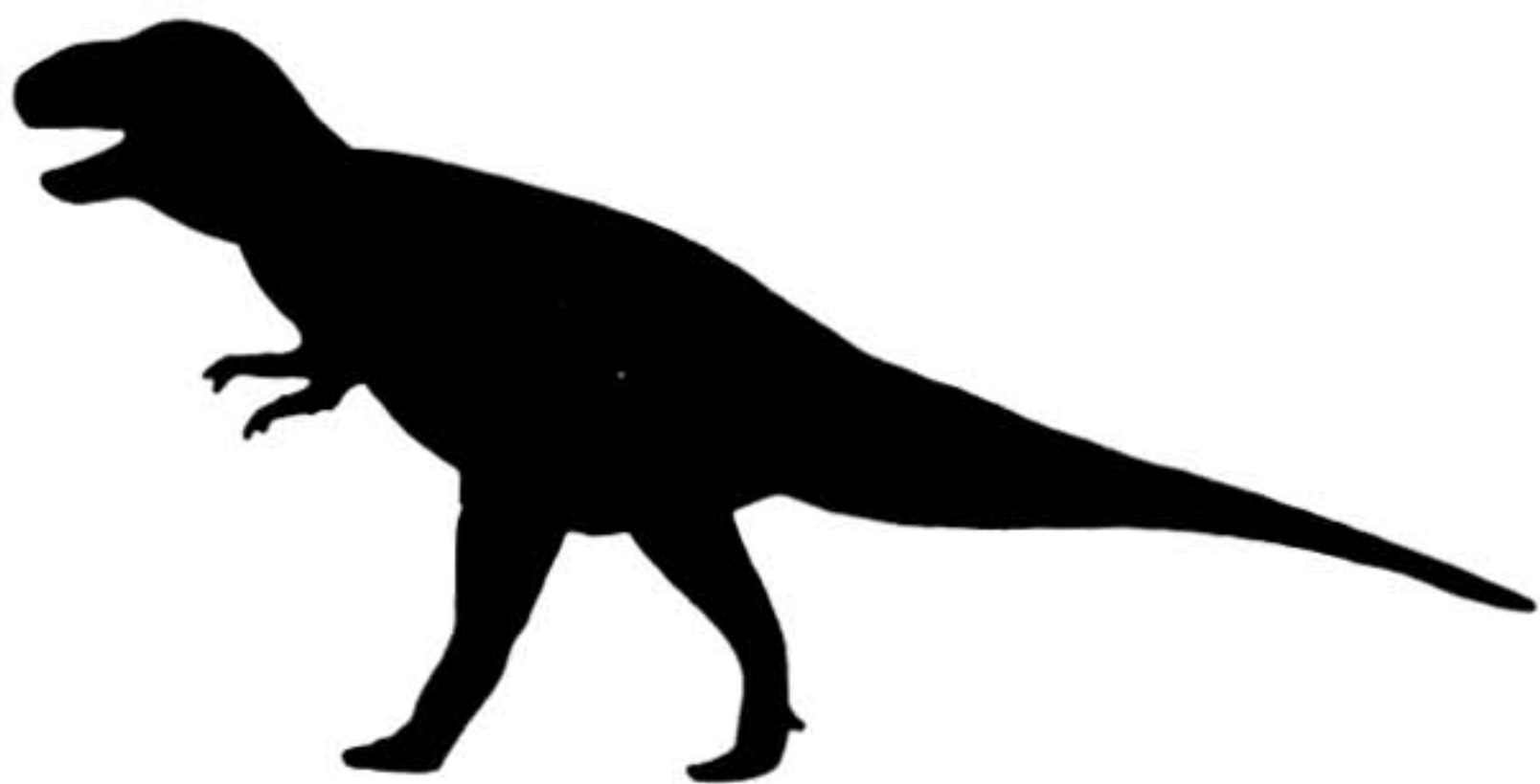
1 Bett	75%	2T10
2 Bakklor	60%	1T6
1 Trampning	35%	1T8

Naturligt skydd: Skinn för 8 poäng

Förflyttning: L8, S2

Färdigheter & förmågor: Simma 50%,
Smyga 25%, Spåra 70

TYRANNOSAURUS REX



Huvudgrupp: Saurischier
Undergrupp: Carnosaurier

Den var enormt stor och hade ett jättelikt huvud med en käft fylld med 2 decimeter långa tänder. Armarna var korta och relativt kraftlösa. Den hade två kloförsedda fingrar på varje framfot. Svansen var tung och muskulös. Bakbenen var långa och mycket kraftiga. Bakfötterna hade tre kloförsedda tår. Den gick framåtlutad och använde svansen för att hålla balansen när den sprang. Tyrannosaurus var troligen för

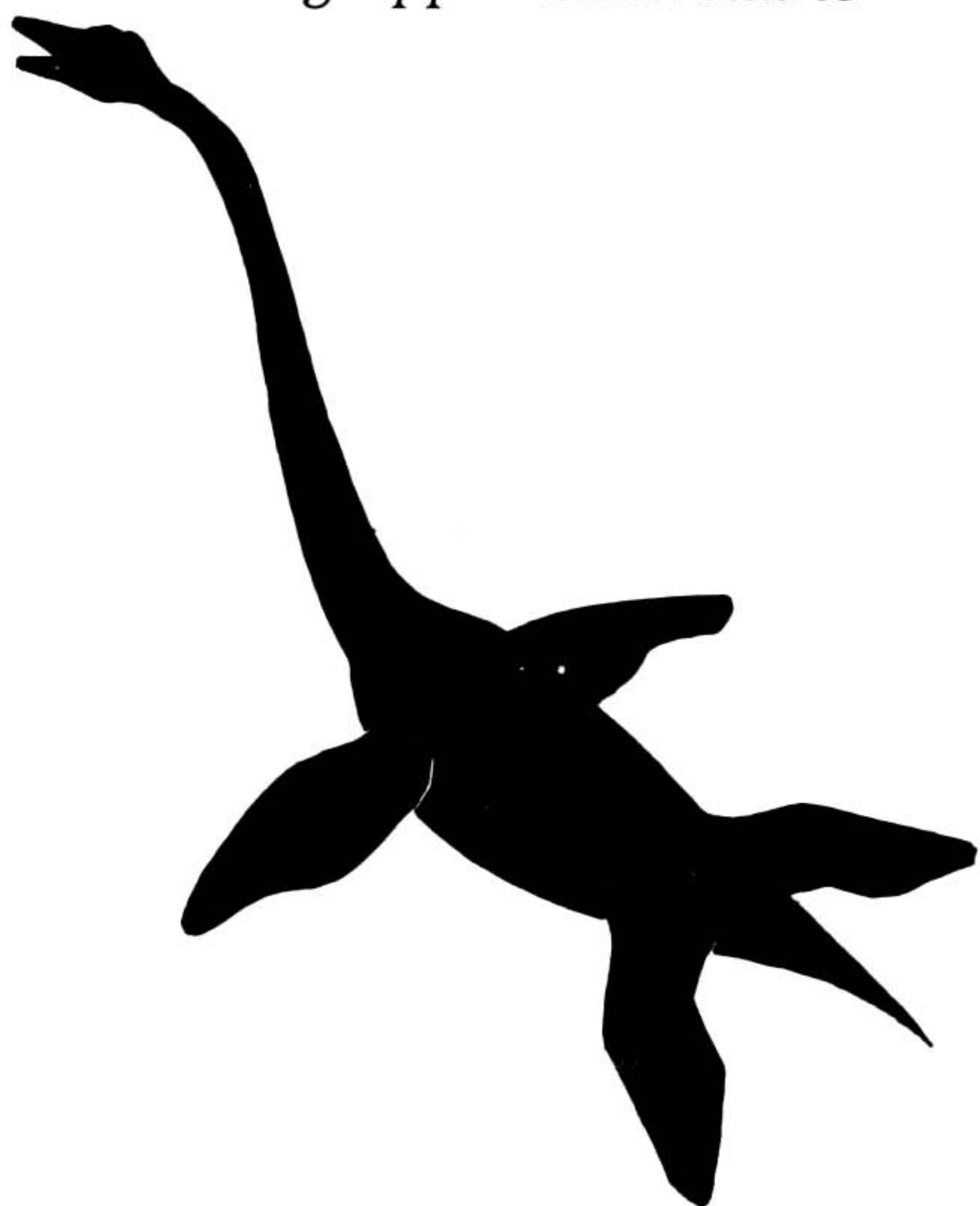
LANDLEVANDE DINOSAURIER

stor och tung för att jaga sitt eget byte, utan den levde förmodligen på as. Vissa forskare hävdar dock att den var en oerhört aggressiv jägare. Den kunde bli 12–15 meter lång och väga 6,5 ton. Tyrannosaurus hade en mankhöjd på

uppåt 4 meter. Om den hade päls var den troligen gul och brun, liknande en tigers. Den levde i flockar om 2–7 djur.

ELASMOSAURUS

Huvudgrupp: Saknas
Undergrupp: Elasmosaurie



Elasmosaurus är kanske den mest välkända svanödlan. Den är den största av svanödlorna. Dess hals kunde vara upp till sju meter lång och kroppen cirka 6 meter lång. Den kunde bli 13 meter lång och väga 2,5 ton. Elasmosaurus

VATTENLEVANDE DINOSAURIER

hade ett litet huvud med en kort nos och små, vassa tänder. Dess hals var extremt rörlig och kunde röra sig ungefär som en orm. Den hade fyra fenor och en kort svans. Den var en rovödlasom livnärde sig på fisk och bläckfisk. Den levde i flockar om ungefär 4–7 djur, och tog troligen hand om sina ungar. Om den hade päls påminde den om en säls.

Elasmosaurus

Hemvist: 13

Vanlighet: Ovanlig

Antal: 1T4+3

Grundegenskap

STY	STO
STO	3T6+30
FYS	3T6+14
SMI	3T6+6
INT	3
PSY	2T6+6

Typvärde

41	SB	3T6
41	KP	33
25		
17		
3		
13		

Naturliga vapen GC Skada
1 Bett 75% 1T6 (halv SB)

Naturligt skydd: Skinn 2 poäng

Förflyttning: S15

Färdigheter & förmågor: Simma 100%, Spåra 50%.

VATTENLEVANDE DINOSAURIER

Ichthyosaurus

Hemvist: 13

Vanlighet: Vanlig

Antal: 1T4+1

Grundegenskap

STY	STO	Typvärde	SB	4T6
STO	4T6+40	54	KP	45
FYS	3T6+25	36		
SMI	3T6+6	17		
INT	3	3		
PSY	2T6+6	13		

Naturliga vapen

GC	Skada
1 Bett	60% 1T6 (halv SB)
1 Stångning	70% 1T6 (med nos)

Naturligt skydd: Skinn 2 poäng

Förflyttning: S20

Färdigheter & förmågor: Simma 100%, Spåra 50%.

Mosasaurus

Hemvist: 13

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1T4+1

Grundegenskap

STY	STO	Typvärde	SB	4T6
STO	3T6+50	61	KP	51
FYS	3T6+30	41		
SMI	3T6	11		
INT	3	3		
PSY	2T6+6	13		

Naturliga vapen

GC	Skada
1 Bett	75% 2T6

Naturligt skydd: Skinn 3 poäng

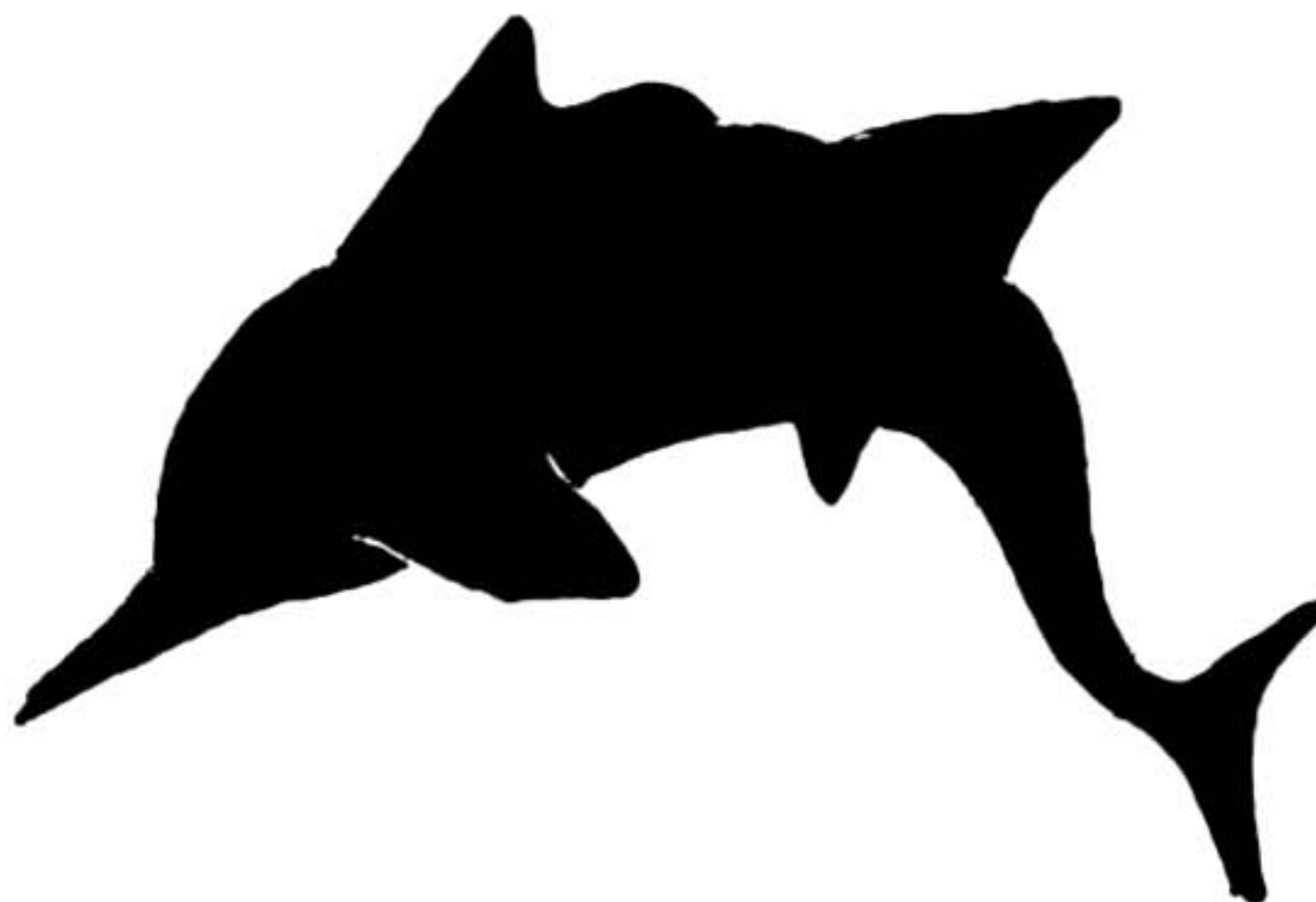
Förflyttning: S18

Färdigheter & förmågor: Simma 100%, Spåra 65%.

ICHTYOSAURUS

Huvudgrupp: Fisködlar

Undergrupp: Saknas



Denna dinosaurie hade anpassat sig så väl till livet i vatten att den mest av allt liknade en delfin eller tumlare. Den hade fyra fenor, en ryggfena och en stjärtfena. Dess huvud smalnade av i en smal nos och en mun fylld med små och vassa tänder. Den födde levande ungar och tog troligen hand om dem. Ichthyosaurus livnärde sig på fisk och bläckfisk, vilken den jagade i djupet vid behov. Den kunde bli 12 meter långa och väga 5–8 ton. Ichthyosaurus levde troligen i små flockar om 2–5 djur. Den hade förmodligen ingen päls.

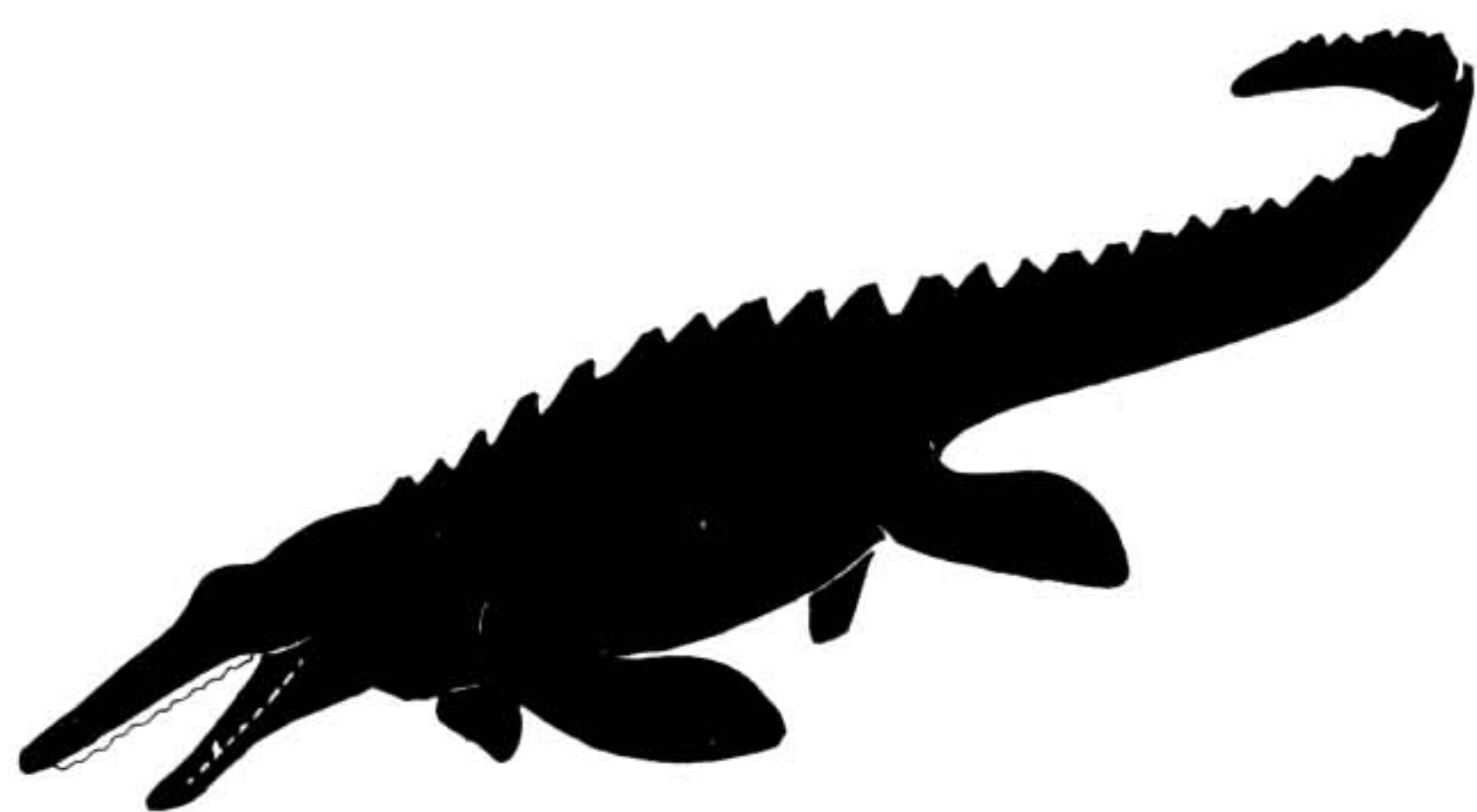
MOSASAURUS

Huvudgrupp: Saknas

Undergrupp: Mosasaurie

Mosasaurus var sin tids haj. Den utvecklades ur en grupp köttätande dinosaurier som återvände till havet under

VATTENLEVANDE DINOSAURIER



Jura. Morasaurus dök upp under Krita. Den hade en stor och tung kropp. Dess huvud smalnade av mot nosen, och

käftarna var fyllda med sylvassa tänder. Fyra stora benfenor och en lång svans gjorde den till en snabb simmare. Mosasaurus levde på fisk och ammoniter, en skalförsedd släktning till bläckfisken. Den kunde bli 15 meter lång och vägde då 7–10 ton. Mosasaurus levde troligen i små flockar om 2–5 djur. Den hade troligen ingen päls.

PTERANODON

Huvudgrupp: Saknas
Undergrupp: Pterosaurie



Pteranodon var en imponerande, pälsklädd, flygande reptil. Den hade stora läderartade vingar. Förmodligen kunde den inte lyfta från plan mark om det var vindstilla. Pteranodon livnärde sig på fisk. Den levde i stora kolonier på klippavsatser vid kusten. Pteranodons läderaktiga vingar kunde ha en vingbredd på 7 meter. Dess kropp var cirka 3 meter lång. Den hade en spetsig, lång och tandlös näbb. På bakhuvudet

FLYGANDE DINOSAURIER

fanns en bakåtriktad benkam. Med dess hjälp kunde Pteranodon manövrera i luften. Dess bakben var små och klena, medan frambenen var en del av de stora vingarna. Den kunde väga

Pteranodon

Hemvist: 5 och 12

Vanlighet: Vanlig

Antal: 4T6+1

Grundegenskap

STY	2T6+6
STO	1T4
FYS	3T6
SMI	4T6+1
INT	2
PSY	2T6

Typvärde

13	SB	0
3	KP	7
11		
15		
2		
7		

Naturliga vapen GC Skada
1 Bett 50% 1T6

Naturligt skydd: Päls 1 poäng

Förflyttning: F25, L3

Färdigheter & förmågor: Finna dolda ting 60%.

FLYGANDE DINOSAURIER

15–20 kg. Pteranodons päls var förmodligen brun eller rödaktig. Den levde i flockar om 5–25 djur. Den tog hand om sina ungar mycket väl.

QUETZALCOATLUS

Huvudgrupp: Saknas
Undergrupp: Pterosaurie

Quetzalcoatlus

Hemvist: 2, 4, 5 och 12.

Vanlighet: Ovanlig

Antal: 1T3+1

Grundegenskap

STY 3T6+12
STO 1T6+2
FYS 3T6+6
SMI 5T6
INT 2
PSY 2T6+6

Typvärde

23 SB 1T4
5 KP 11
17
18
2
13

Naturliga vapen GC Skada
1 Bett 65% 1T8

Naturligt skydd: Päls 2 poäng

Förflyttning: F35, L5

Färdigheter & förmågor: Finna dolda ting 75%.



Forskarna trodde länge att Pteranodon var den största flygödlan, men i mitten av 1970-talet fann man resterna av en ännu större flygödla. Den hade samma läderaktiga vingar som sin släkting, men där slutar de flesta likheterna. Quetzalcoatlus hade ett litet huvud med en lång näbb och utan benkam. Dess hals var lång och smidig. Kroppen var lång och smal, även om halsen utgjorde halva längden. Bakbenen var korta och relativt svaga, medan frambenen var en del av vingarna. Quetzalcoatlus var förmodligen en asätare precis som vår tids gamar. Den svävade högt över marken, och dök ner till marken när den såg ett kadaver. Det är därför sannolikt att den kunde lyfta från plan mark utan problem.

Quetzalcoatlus hade en vingbredd på 10–15 meter och kunde väga upp till 50 kg. Dess päls påminde troligen om Pteranodonens. Den levde i flockar om 2–4 djur.

DINOSAUROID (Dinosauriemänniska)

Huvudgrupp: Saurischier
Undergrupp: Coelurosaurier

Det är fullt möjligt att vissa köttätande dinosaurier, som till exempel Stenonychosaurus, hade kunnat utvecklas till intelligenta varelser om dinosauri-

erna inte hade dött ut. Hur en sådan varelse skulle se ut, eller tänka, är nästan helt omöjligt att spå om. En tänkbar variant är att den skulle utvecklas till människoliknande varelser. Förmodligen skulle den ha vitt åtskilda ögon för bra djupseende. Dess händer kan ha två, tre eller fler fingrar. Den har en fungerande tumme. Dinosauriden är cirka 1,5 meter lång och väger cirka 60 kg. Den har ett mjukt och smidigt skinn och är varmblodig. Trots att den inte har några yttre öron hör den mycket bra. Förmodligen har den ingen päls alls. Dinosauriden föder levande ungar, som den uppfostrar under flera år. Troligen lever din i familjegrupper och stammar om 5–30 individer. Dinosaurider kan vara krigare, jägare och stråtrövare.

Dinosaurid

Hemvist: 2, 3, 6 och 7

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 5T6

Grundegenskap

STY	3T6+6
STO	2T6+1
FYS	4T6
SMI	4T6
INT	3T6
PSY	2T6+6
KAR	2T6

Typvärde

17	SB	0
8	KP	11
14		
14		
11		
13		
7		

Naturliga vapen GC Skada

2 klor (indrag- bara)	30%	1T6
1 Spark	30%	1T6

Naturligt skydd: Skinn 2 poäng

Förflyttning: L15, S5

Färdigheter & förmågor: Simma 100%, Spåra 50%

Anmärkning: Beroende på sin kultur och teknologiska nivå har dinosaurider olika vapen och skydd. Bara utstötta individer blir stråtrövare. De har mörkersyn och +15% (EDD: +3) på chanserna att höra svaga ljud. De rekommenderas inte som rollpersoner för ovana spelare.

Legenddjur

- Alfin
- Angyon
- Bevingad Mantikora
- Bäckhäst
- Hippokampos
- Jättesköldpadda
- Jättespindel
- Kalydon
- Kereberos
- Lindorm

ANGYON

(Angyonis montanus)

En angyon är ett däggdjur som lever i nordliga bergstrakter. Det är en tågångare och den går på de muskulösa bakbenen. Frambenen har utvecklats till ett slags armar med kloförsedda fingrar på händerna. Den kan gripa saker med dem. En angyon blir omkring 220

cm hög och 350 cm lång. Den kan ta sig fram 50% snabbare än en häst i bergig terräng eftersom den går på två ben och dess fötter är bättre anpassade till ojämna underlag än hästarnas hovar. Angyoner lever av gräs, blad, kvistar och lavar. I vilt tillstånd lever de i stora hjordar som vandrar vida omkring i jakten på föda. De har en tjock gråvit päls som gör att de klarar hårda vintrar utan större problem.

Angyoner är snälla och godmodiga djur som är rätt klipska. De är också lätta att tämja. Bland nordborna är därför angyonen ett populärt rid- och lastdjur. Normalpriset för en tränad angyon är 850 sm, men de finns endast att köpa bland nordliga bergsfolk och i större städer i norr.

Angyoner kan inte användas särskilt

väl i strid eftersom de har en utpräglad tendens att vilja fly från hotande faror, och endast stannar och slåss om det inte finns någon flyktväg.



Angyon

Hemvist: 5

Vanlighet: Ovanlig

Antal: 3T10

Grundegenskap

STY	STO	27	SB	1T10
STO	3T6+16	27	KP	22
FYS	3T6+6	17		
SMI	2T6+5	12		
INT	6	6		
PSY	3T6	11		

Naturliga vapen

GC	Skada
1 Bett	45% 1T4 (ingen SB)
2 Klor	65% 1T6

Naturligt skydd: 1 poäng päls

Förflyttning: L24

Färdigheter & förmågor Lyssna 70%,
Upptäcka fara 65%, Hoppa 50%, Smyga
55%.

ALFIN

(*Palaeofelis amicus*)

När Moder Jord skapade sina intelligenta barn beslöt Hon att ge dem en följeslagare och medhjälpare. Hon skapade alfinen, älvkatten. En alfin liknar en mycket stor och smidig katt som har förmågan att anpassa hårfärgen efter vad omgivningen kräver, ungefär på samma sätt som en kamleont.

Alfinerna åldras inte när de blivit vuxna, precis som de olika älvfolken.

tillgivenhet och respekt. Det är vanligt att älvfolksmagiker binder sin spiritus familiarus i en alfin. Alfiner är aldrig till salu, och det är otänkbart att någon alfin frivilligt skulle ty sig till en icke-älvfolksvarelse.



De förekommer inte naturligt i vilt tillstånd, utan lever endast tillsammans med älvfolksvarelser eller -stammar. De hjälper till med att jaga skadedjur och kan tränas till att utföra trick. För att vara djur är de mycket intelligenta. Alfiner är ofta kringströvande spejare i områdena kring en älvfolksboning. Skulle något främmande eller hotfullt dyka upp i närheten av boningen så varnar de sin husbonde.

Älvfolken älskar sitt särskilda husdjur och behandlar alltid alfiner med

Alfin

Hemvist: Tillsammans med älvfolk

Vanlighet: Ovanlig

Antal: varierar

Grundegenskap

STY	1T4+1
STO	1T3
FYS	2T4
SMI	1T6+20
INT	8
PSY	2T6+6

Typvärde

4	SB	0
2	KP	4
5		
24		
8		
13		

Naturliga vapen GC Skada
1 Bett 50% 1T2

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L12

Färdigheter & förmågor: Smyga 75%, Gömma sig 85%, Hoppa 60%, Klättra 60%, Lyssna 70%, Se dolda ting 55%, Spåra 45%.

BEVINGAD MANTIKORA*(Manticora procellae)***Bevingad mantikora****Hemvist:** 4, 5**Vanlighet:** Mycket sällsynt**Antal:** 1**Grundegenskap**

STY 3T6+18

STO 3T6+7

FYS 3T6

SMI 3T6+3

INT 2T6

PSY 3T6

Typvärde

29 SB 1T6

18 KP 15

11

14

7

11

Naturliga vapen**GC**

2 Klor

1 Svansgadd

Skada

45% 1T6

45% 1T10+gift

Naturligt skydd: 4 poäng skinn**Förflyttning:** L12**Färdigheter & förmågor** Gömma sig 50%, Hoppa 90%, Lyssna 50%, Mantikoraspråket 90%, Smyga 60%, Spåra 75%, Upptäcka fara 55%.

Denna mantikora pryder bokens omslag. Den liknar sina släktingar, men har förutom sin giftgadd även vingar. Vingarna är små och varelsen kan inte flyga. Den använder vingarna för att förbättra sin språngförmåga. En mantikora av denna typ kan hoppa upp till 20 meter på längden och tio meter på höjden.

Precis som släktingarna, äter den bevingade mantikoran de flesta typer av varelser. Men den är intelligent nog att inse att man bör avstå från att äta upp varelser som tycks vara mycket tuffa.

BÄCKAHÄST*(Parahippos astutus)*

Bäckahästen är ett lömskt rovdjur som lever i sötvatten. Den ser ut som en storvuxen grå eller vit häst, men kan, till skillnad från en vanlig häst, andas både luft och vatten. Om man studerar dess tänder närmare upptäcker man också att den har rovdjurständer istället för vanliga hästtänder.

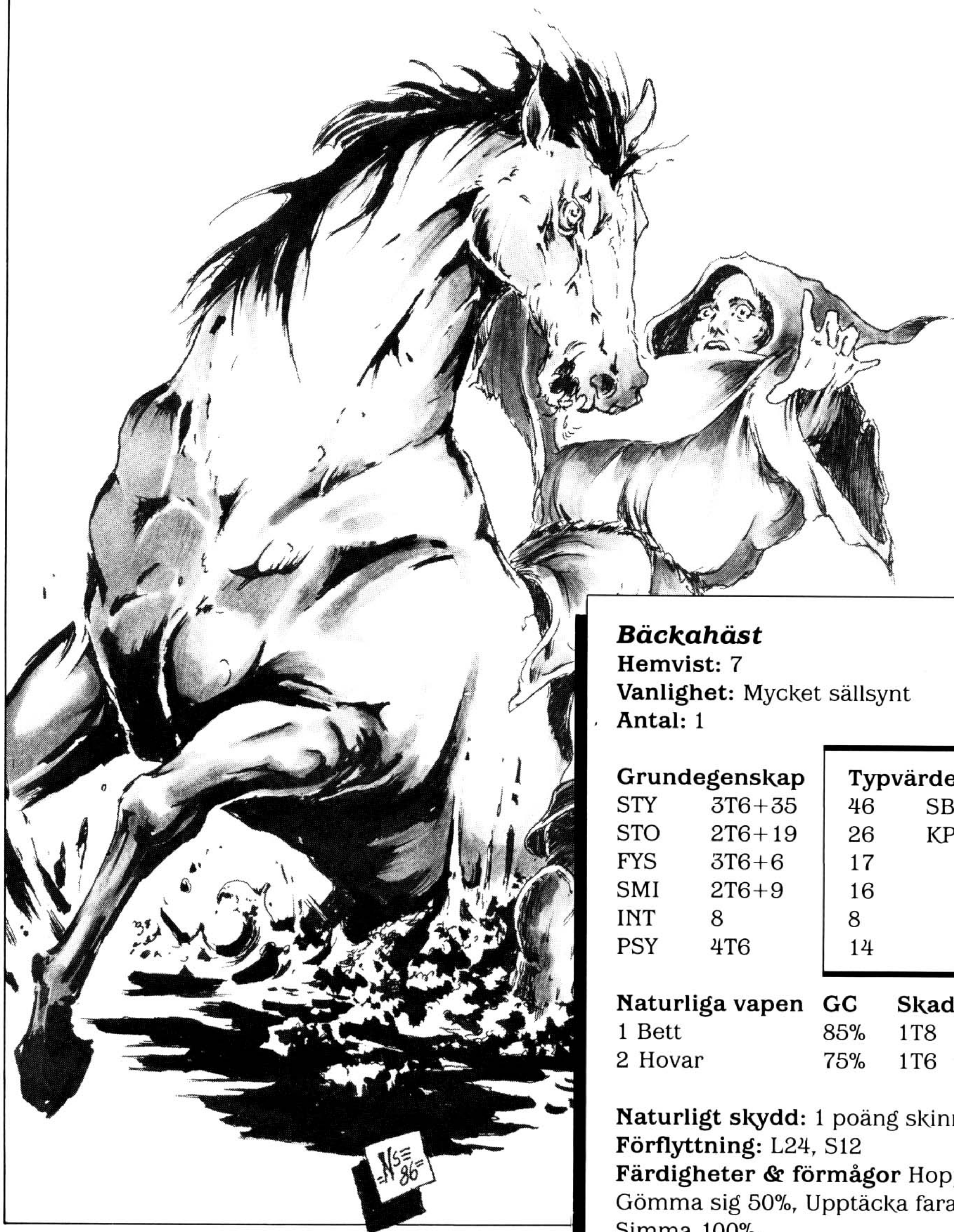
En bäckahäst bor oftast i vattenfyllda grottor eller hålor, vars golv är fyllda med skelettresten efter djurets byten. Eftersom en bäckahäst gärna ja-

gar människor och andra intelligenta varelser finns där ofta skatter av olika slag.

Bäckahästen är mycket förtjust i människokött och jagar människor med lömska metoder. Dess favoritmetod är att låtsas vara en helt vanlig häst för att kunna närma sig en människa i närheten av ett vattendrag. När den kommer inom 10 meters avstånd kan den göra en psykisk attack. Bäckahästen försöker med sin PSY övervinna människans. Om attacken lyckas blir människan lockad att klättra upp på

bäckahästens rygg för att rida på den. Hästen rusar då ut i vattnet med sin hjälplöse ryttare och dränker denne.

Den psykiska attackens effekt varar i två minuter eller tills människan hamnar i vattnet.



Bäckahäst

Hemvist: 7

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	3T6+35
STO	2T6+19
FYS	3T6+6
SMI	2T6+9
INT	8
PSY	4T6

Typvärde

46	SB	2T6
26	KP	22
17		
16		
8		
14		

Naturliga vapen GC Skada

1 Bett	85%	1T8
2 Hovar	75%	1T6

Naturligt skydd: 1 poäng skinn

Förflyttning: L24, S12

Färdigheter & förmågor Hoppa 60%,
Gömma sig 50%, Upptäcka fara 45%,
Samma 100%.

JÄTTESKÖLDPADDA

(Archelon maximum)

Jättesköldpadda

Hemvist: 12-13

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 1T2

Grundegenskap

STY STO
STO 4T6+37
FYS 5T6
SMI 1T6+4
INT 3
PSY 1T4+1

Typvärde

51 SB 3T6
51 KP 35
18
7
3
4

Naturliga vapen

1 Bett

GC

75%

Skada

1T4 (ingen SB)

Naturligt skydd: 12 poäng hornplåtar,
5 poäng hud

Förflyttning: S10, L4

Färdigheter & förmågor Upptäcka
fara 35%.

Jättesköldpaddan kan bli 12 meter lång och väga upp mot 8000 kg. Den är en stillsam växtätare som främst lever på sjögräs. Den kan uppnå en ålder av 500 år. Dess kött är mycket vällsmakande, och den jagas därför av sjöfarare.

Man kan allmänt säga om sköldpaddor att de har en bred kropp med välvd översida och plan undersida. Båda är täckta av benplåtar som ger ett mycket effektivt skydd. Huvud, ben och svans kan dras in under skölden vid fara.

HIPPOKAMPOS

(Parahippos semipisces)

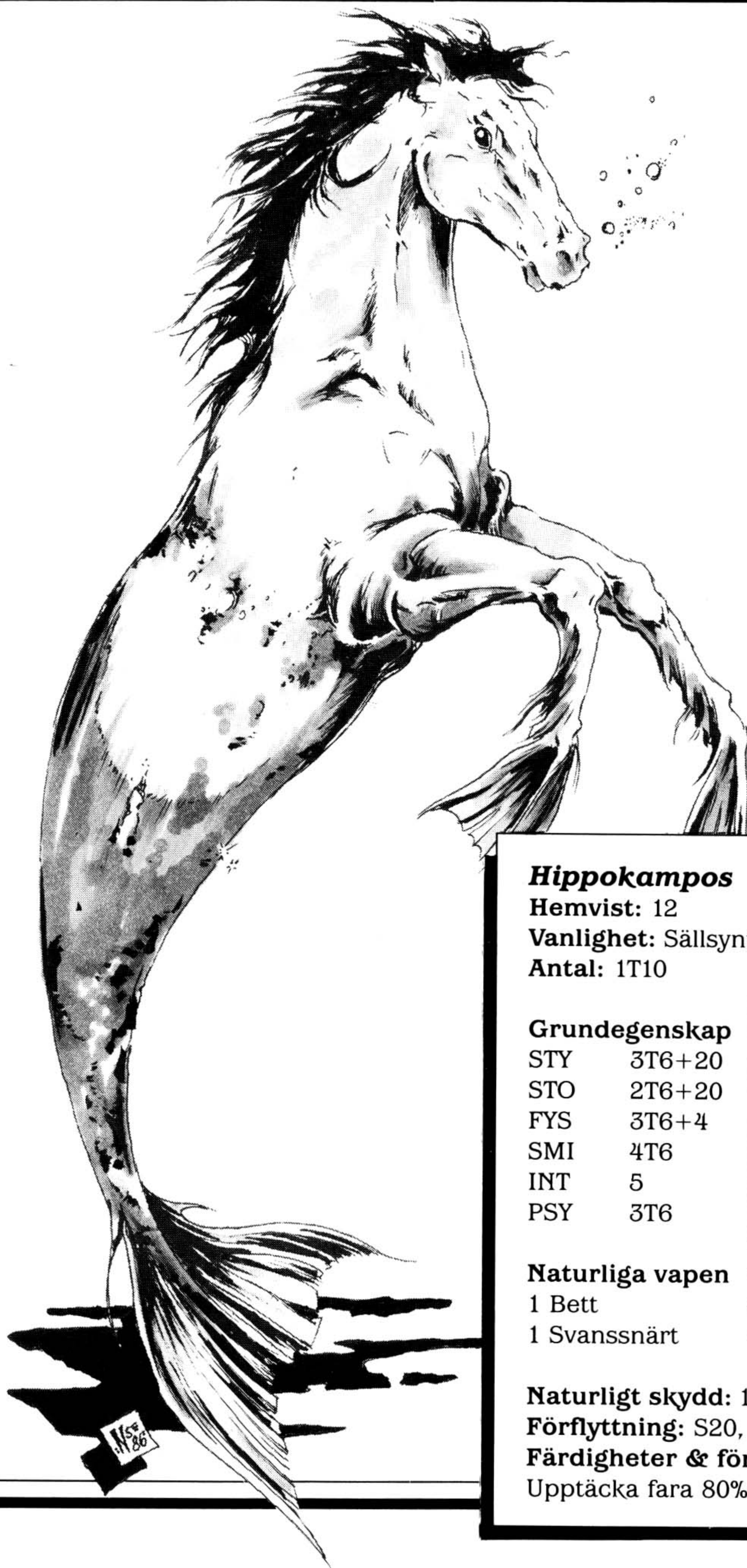
Hippokamposen kallas även havshäst. En havshäst har en hästs framkropp och huvud. Bakkroppen är en smidig fiskstjärt. Den har hästliknande framben, men de har fenor istället för hovar. Havshästen har en tunn gråblå päls som är ljus på undersidan av kroppen och mörk på översidan. Dess man är oftast svart eller blåsvart. Havshästen är ett däggdjur som andas luft. Den kan stanna under vatten upp till tio minuter utan att andas. Havshästen är en fredlig växtätare som betar sjögräs och tång i tempererade och subtropiska

kustregioner. Den lever i hjordar under ledning av en gammal hingst. Om hjorden är hotad försöker stona och fölen fly, medan hingstarna angriper hotet.

Havshästar kan ta sig upp på torra land, men då rör de sig mycket klumpigt och långsamt. De kan endast strida med bitt på land.

På en del ställen kan man finna tama havshästar. En del av havets intelligenta invånare använder dem som rid-, last- och dragdjur. Även människor tämjer ibland havshästar för att använda som dragdjur. De kan tex bogsera en litan båt från en ö till en annan.

Havshästens kött är mycket gott och därför jagas djuret av sjöfarare.



Hippokampus

Hemvist: 12

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 1T10

Grundegenskap

STY	3T6+20
STO	2T6+20
FYS	3T6+4
SMI	4T6
INT	5
PSY	3T6

Typvärde

31	SB	1T10
27	KP	21
15		
14		
5		
11		

Naturliga vapen

- 1 Bett
- 1 Svanssnärt

GC

- 50%
- 60%

Skada

- 1T4 (ingen SB)
- 1T4

Naturligt skydd: 1 poäng hud

Förflyttning: S20, L2

Färdigheter & förmågor Simma 100%,
Upptäcka fara 80%.

JÄTTESPINDEL

(*Lepera atrox*)

Jättespindlar hör till de mest skrämmande varelser man kan möta i sagovärlden. En jättespindel är svart, med stor bakkropp och åtta håriga ben. Den har ett litet huvud med kraftiga mandibler och hundratals glittrande facettögon. Den har god mörkersyn, men där emot är ögonen känsliga för starkt ljus och den bländas i dagsljus. Därför föredrar jättespindeln att leva i grottor, djungler eller täta skogar.

Jättespindeln plågas av en ständig hunger och är därför praktiskt taget alltid på jakt. Den äter vilka djur som helst. Jättespindeln är dock tålig och kan leva utan mat i upp till två månader utan märkbara problem. Jättespindlar jagar på två olika sätt. Dels försöker den överrumpla sitt byte genom en direktattack ur bakhåll och dels försöker den driva sitt byte mot en fälla konstruerad av sitt gigantiska nät.

Spindelnät

Spindeln kan skjuta i väg en klibbig tråd upp till $STO \times 1$ antal rutor. Tråden är ca 1 cm tjock och har ett brytvärde som är lika med spindelns FYS. Endast eld, magi och hugg- och skärvapen kan skada en tråd. Magiska vapen tillfogar tråden dubbel skada. Normalt används tråden för att spinna nät, men spindeln kan även försöka skjuta en tråd mot ett mål.

Om en person lyckas hugga av en spänd tråd måste han omedelbart slå $SMI \times 4$ eller lägre med 1T100 för att

ungå att träffas av snärten. En träff tillfogar 1T4 i skada.

Om ska ta sig igenom ett nät utan problem måste man hugga av lika många trådar som ens STO. En person kan givetvis bana väg för flera andra. Varje avhuggen tråd som saknas upp till STO ger 15% chans att fastna. Slå för varje tråd.

Om man fastnar i ett nät får man problem eftersom trådarna är mycket klibbiga. Om man har en arm fri kan man själv skära sig loss med lämpliga vapen eller redskap. (EDD: En magiker kan använda besvärjelsen KNÄCKA mot nätet. 1T3 trådar påverkas samtidigt av besvärjelsen.)

Man kan också försöka slita sig lös. Offrets STY måste övervinna varje tråds BV på motståndstabellen för att det ska kunna komma loss. Om man misslyckas har man fastnat i ännu en tråd.

Spindelgift

Spindelns mandibler är täckta av ett gröngult slem. Detta är ett starkt, paralyserande gift (giftstyrka = PSY). Om giftet lyckas med sin giftattack blir offret medvetslöst i 1T8+2 timmar. Dess livstecken är svaga och man kan tro att döden har inträtt. Om giftattacken misslyckas blir offret omtöcknat. STY, SMI och förflyttningsförmågan halveras (avrunda nedåt). Effekten varar i 1T4+2 timmar. När ett offer vaknar ur medvetslösheten är det omtöcknat i 1T4+2 timmar.

Ofta sparar spindlar sina byten levande inlindade i kokonger. De utgör

ett reservförråd av mat. En inlindad person kan överleva i ett par dagar.

Boplats

Jättespindlarnas hålor ligger ofta otillgängligt till, långt inne i täta skogar. Man hittar ofta många nät uppspända kring hålorna för att skydda dem. Även om spindlarna ibland lever i flock så har varje spindel sin egen bohåla, ofta med ett särskilt "skafteriutrymme".

Jättespindlar bryr sig inte särskilt mycket om skatter och andra materiella ting. Men det är inte ovanligt att man i eller omkring en jättespindels håla kan finna skatter, ibland övervuxna av mossor eller buskar. Dessa skatter kommer från spindlarnas offer.

Jättespindlarnas revir sträcker sig upp till 20 km från boplatsen, och inom detta område tolereras inga andra stora rovdjur. Eftersom spindlarna jagar mycket uppstår ibland brist på föda och spindlarna kan då tillgripa kannibalism. De kan också organisera jaktexpeditioner till mer avlägsna områden. Det finns kända fall då grupper av jättespindlar har anfallit ensligt belägna skogsalvs- eller människobosätt-

ningar och rövat bort både nybyggare och boskap.

Hoppförmåga

De flesta jättespindlar har god hoppförmåga. Hur långt de kan hoppa anges i tabellen med spindeldata. Om spindeln lyckas med färdigheten hoppa kan den justera hopplängden med upp till 5 meter i sin favör. Höjden på hoppet är lika med halva hopplängden.

Det tar en SR för spindeln att samla krafterna för ett hopp. Under denna SR kan spindeln inte göra något annat. En person kan upptäcka att spindeln förbereder ett hopp med hjälp av färdigheten Upptäcka fara.

Intelligens

Jättespindlar är intelligenta djur. Men intelligensen beror i hög grad på åldern. De unga spindlarna är normalt mycket dumma och har inte mycket mer intelligens än ett normalt rovdjur. När spindeln uppnår mogen ålder kan den börja föra vettiga konversationer på spindelspråket, ett tungomål som liknar insektoidspråket och är lika svårt att lära sig.

Spindeldata

Livsfas	Ålder	Vanlighet	Antal	Hemvist	Pansar*	Hopp
Unge	20 år	Sällsynt	3T6	2, 3, 6	3 p	2T10 m
Ung	60 år	Sällsynt	3T4	2, 3	4 p	2T8 m
Mogen	120 år	M Sällsynt	2T3	3	5 p	2T6 m
Medelålders	240 år	M Sällsynt	1T3	3, 5	6 p	2T4 m
Gammal	500 år	M Sällsynt	1T2	5, 8	7 p	2T3 m
Uråldrig	1000 år	M Sällsynt	1	8	8 p	—

*Om man använder reglerna för träffytor har benen två poäng sämre pansar.

Huvudet har en poäng bättre pansar.

JÄTTESPINDEL

(*Lepera atrox*)



Unge

Ungarna är ca en meter i diameter och lever i flockar. De är rätt ointelligenta och jagar som vanliga rovdjur. Ungarna är också rätt fega och flyr om fienden visar sig övermäktig.

Ung jättespindel

En jättespindel i denna ålder är ca 1,5 meter i diameter. De jagar fortfarande i flock och har blivit djärvare med åldern.

Mogen jättespindel

En mogen jättespindel är en hårig, svart best som är ca tre meter i diameter. Hannarna slutar växa vid detta stadium i livet och blir aldrig större eller intelligentare. Oftast dör hannarna vid ca 300 års ålder, men några få kan leva längre. De honor som överlever denna livsfas börjar växa mycket snabbt.

Vid denna tid i livet parar sig spindlarna och sätter ungar till världen.

Medelålders jättespindel

De medelålders spindlarna är ca fem meter i diameter. Vid denna ålder lever spindlarna oftast i bergstrakter, där de jagar om nätterna. De brukar försöka attackera sitt byte ovanifrån eller driva in det i bergspass som är blockerade med nät eller stenras.

Gammal jättespindel

Den gamla spindeln är ca sju meter i diameter och föredrar att leva bland bergen. Ofta bosätter den sig i gamla orch- eller dvärgnästen, vars invånare den har dödat eller drivit ut. En gam-

mal jättespindel drar sig inte för att jaga stora djur, tex mammutar.

Uråldrig jättespindel

Detta är en fruktansvärd varelse. Den är ca nio meter i diameter och lever helst under jorden. Ibland ger den sig ut ur sitt näste för att jaga; det finns ju inte så mycket mat under jorden.

Unge

Grundegenskap

STY	STO
STO	1T6+2
FYS	2T6+6
SMI	3T6+12
INT	2T3
PSY	2T6+6

Typvärde

6	SB	0
6	KP	10
13		
23		
4		
13		

Naturliga vapen

1 Bett	30%	Skada
Spindeltråd	35%	1T8+gift Speciell

Förflyttning: L18

Färdigheter & förmågor Hoppa 75%, Klättra 75%, Lyssna 40%, Spåra 30%.

Ung jättespindel

Grundegenskap

STY	STO
STO	1T8+6
FYS	2T6+8
SMI	3T6+12
INT	2T4
PSY	2T6+8

Typvärde

11	SB	0
11	KP	13
13		
23		
5		
15		

Naturliga vapen

1 Bett	35%	Skada
Spindeltråd	35%	1T8+gift Speciell

Förflyttning: L18

Färdigheter & förmågor Hoppa 60%, Klättra 60%, Lyssna 45%, Spåra 40%.

Mogen jättespindel**Grundegenskap**

STY	STO	17	SB	1T4
STO	2T8+6	17	KP	17
FYS	2T6+10	17		
SMI	3T6+8	19		
INT	2T6	7		
PSY	2T6+10	17		

Typvärde**Naturliga vapen****GC****Skada**

1 Bett	40%	1T8+gift
Spindeltråd	35%	Speciell

Förflyttning: L18**Färdigheter & förmågor** Hoppa 55%, Klättra 55%, Lyssna 55%, Spåra 50%.**Gammal jättespindel****Grundegenskap**

STY	STO	32	SB	2T6
STO	1T8+27	32	KP	31
FYS	2T6+23	30		
SMI	3T6	11		
INT	2T6+4	11		
PSY	3T6+12	23		

Typvärde**Naturliga vapen****GC****Skada**

1 Bett	45%	1T8+gift
Spindeltråd	50%	Speciell

Förflyttning: L12**Färdigheter & förmågor** Hoppa 45%, Klättra 45%, Lyssna 75%, Spåra 70%.**Medelålders jättespindel****Grundegenskap**

STY	STO	25	SB	1T6
STO	1T8+20	25	KP	23
FYS	3T6+9	20		
SMI	3T6+6	17		
INT	2T6+3	10		
PSY	3T6+9	20		

Typvärde**Naturliga vapen****GC****Skada**

1 Bett	40%	1T8+gift
Spindeltråd	40%	Speciell

Förflyttning: L16**Färdigheter & förmågor** Hoppa 50%, Klättra 50%, Lyssna 60%, Spåra 60%.**Uråldrig jättespindel****Grundegenskap**

STY	STO	40	SB	2T6
STO	1T8+35	40	KP	38
FYS	2T6+28	35		
SMI	2T6	7		
INT	2T6+6	13		
PSY	3T6+15	26		

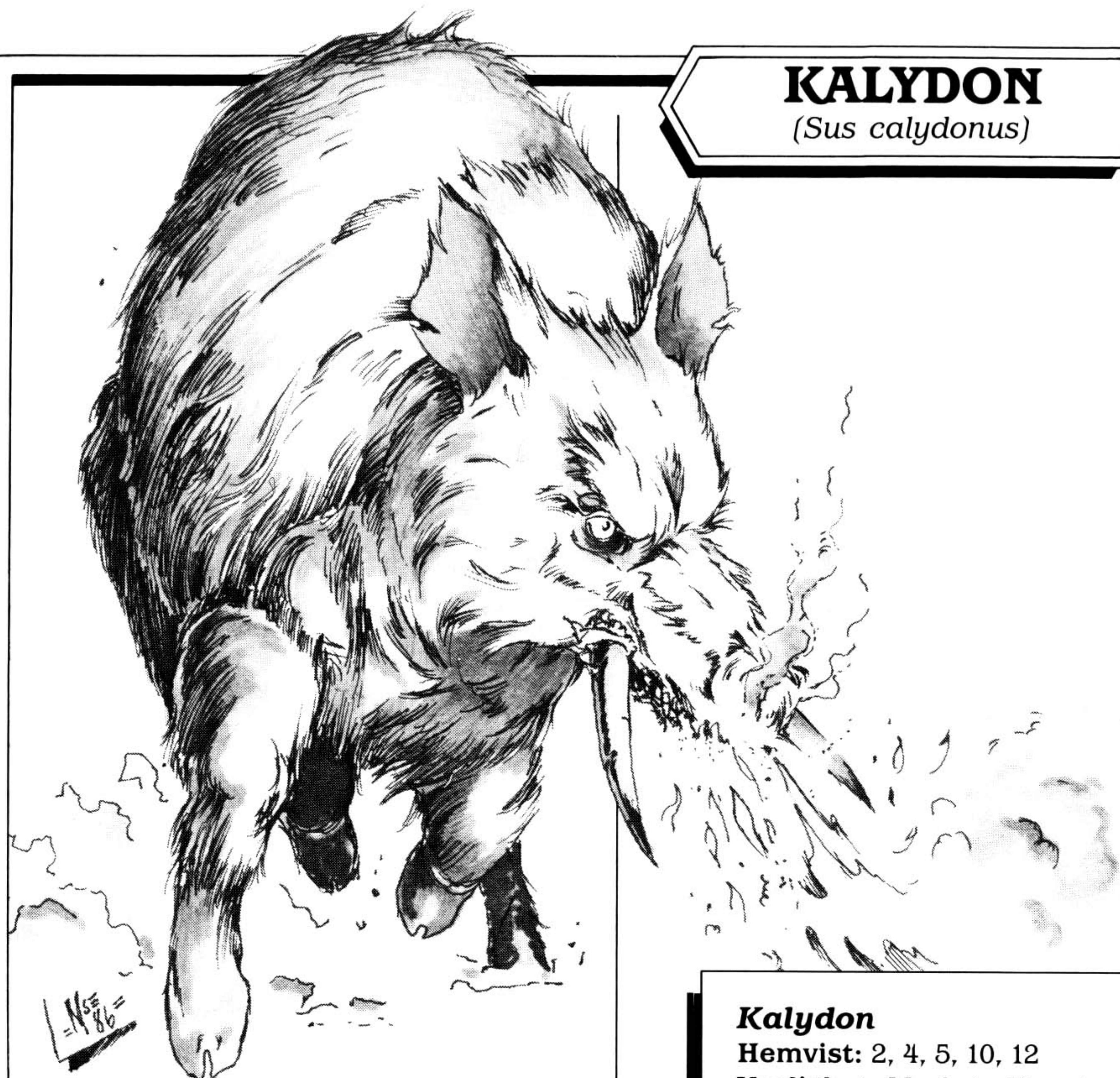
Typvärde**Naturliga vapen****GC****Skada**

1 Bett	50%	1T8+gift
Spindeltråd	55%	Speciell

Förflyttning: L10**Färdigheter & förmågor** Klättra 35%, Lyssna 85%, Spåra 80%.

KALYDON

(*Sus calydonus*)



En kalydon är ett jättelikt eldsprutande vildsvin, vitt till färgen, stort som en oxe och med tänder som liknar elefantbetar. Förmodligen är det produkten av någon magikers vidriga experiment och manipulationer av vanliga vildsvin. Besten är ett vildsint och grymt rovdjur som inte drar sig för att angripa varelser som är större än det själv.

En kalydon kan ha maximalt lika många eldladdningar som sin FYS. Det tar ett dygn att återbilda en eldladdning. Ett eldsprut formar en kon som är FYS meter lång och FYS/2 meter i diameter.

Kalydon

Hemvist: 2, 4, 5, 10, 12

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	STO
STO	4T6+12
FYS	3T6
SMI	3T6+4
INT	4
PSY	1T6+3

Typvärde

26	SB	1T10
26	KP	19
11		
15		
4		
6		

Naturliga vapen

	GC	Skada
1 Bett	65%	1T8
1 Eldsprut	65%	3T6 (ingen SB)

Naturligt skydd: 3 poäng skinn

Förflyttning: L18

Färdigheter & förmågor Upptäcka fara 35%, Lyssna 50%, Hoppa 75%, Spåra 65%.

KERBEROS

(oklassificerad)



Kerberos

Hemvist: Speciell

Vanlighet: Unik

Antal: 1

Grundegenskap

STY	60	SB	3T6
STO	35	KP	35
FYS	35		
SMI	20		
INT	10		
PSY	20		

Naturliga vapen GC **Skada**
3 Bett* 80% 1T8

**När Kerberos har lyckats med ett bett ska man omedelbart slå för att se om hundens STY övervinner summan av offrets STO+SMI. Sker detta har hunden kastat omkull offret.*

Naturligt skydd: 6 poäng skinn

Förflyttning: L28

Färdigheter & förmågor Finna dolda ting 95%, Smyga 65%, Spåra 95%, Upp-
täckta fara 95%.

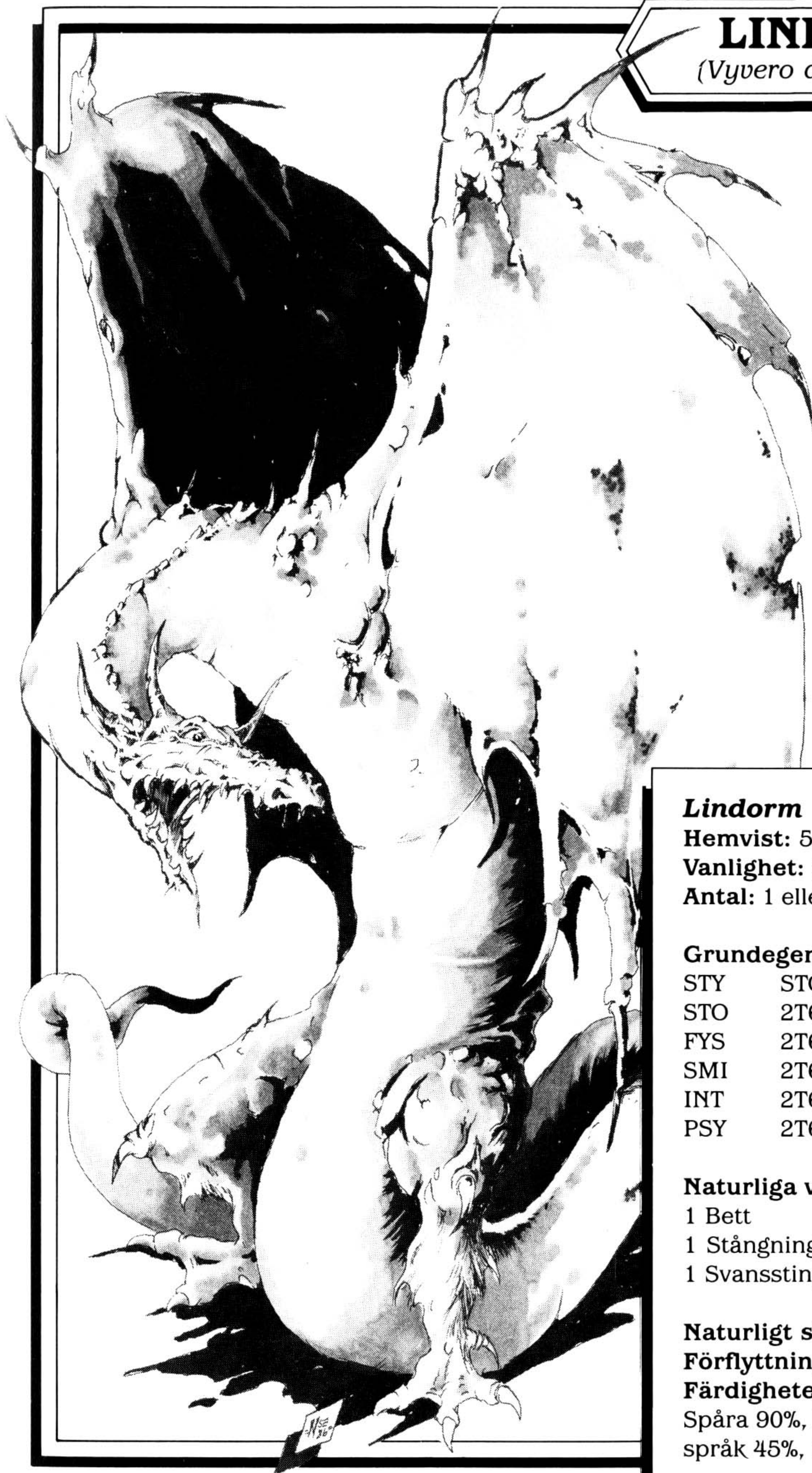
Det finns många vägar till Dödsriket. Varje väg vaktas av en skräckinjagande varelse som har placerats ut av döds-
gudarna för att hindra att de dödas sjä-
lar återvänder till de levandes krets.

Kerberos är en av dessa väktare. Den skildras i de grekiska myterna och le-
genderna. Det rör sig om en stor, svart
hund med tre huvuden. Den har dock
ett psyke. Hunden är intelligent och li-
stig, så det är fruktansvärt svårt att ta
sig förbi den.

Om Kerberos blir dräpt kan den åte-
ruppväckas av någon av döds-
gudarna, så att den kan återgå till sitt vaktarbete.
Den återuppstår oskadd och med oför-
ändrade, ursprungliga värden.

LINDORM

(Vyvero dracopterus)



Lindorm

Hemvist: 5, 9

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 1 eller 1T3

Grundegenskap

STY	STO
STO	2T6+24
FYS	2T6+12
SMI	2T6+6
INT	2T6
PSY	2T6+6

Typvärde

31	SB	2T6
31	KP	25
19		
13		
7		
13		

Naturliga vapen

	GC	Skada
1 Bett	45%	1T8
1 Stångning	25%	1T6
1 Svanssting	35%	1T6 + gift

Naturligt skydd: 6 poäng skinn

Förflyttning: L18, F40

Färdigheter & förmågor Lyssna 90%, Spåra 90%, Drakspråk 60%, Människospråk 45%, Finna dolda ting 60%.

Lindormar är kanske avlägsna släktingar till drakarna. Ingen vet säkert, och vem vågar fråga en drake. En lindorm har en ödlelik kropp täckt av fjällpansar och är utrustad med två ben och två vingar. Den balanserar sin tvåbenta gång med hjälp sin långa och kraftiga svans, vars ände är utrustad med en giftgadd. På lindormens huvud sitter ett mycket vasst horn. Det kan bli en utmärkt spjutspets som kan ge +2 på vapnets skada.

Lindormens gift har en styrka som är lika med varelsens FYS. Svansgaddens giftkörtel kan maximalt rymma lika många doser som lindormens STO. Det tar ett dygn att återbilda en dos.

En lindorm är intelligent, men inte lika klipsk som en människa. Den är ett rovdjur som drivs av sin hunger. Däremot är den inte särskilt intresserad av skatter, annat än om de kan bytas mot mat. Lindormar är speciellt förtjusta i hästkött.

Humanoider

I detta kapitel finns intelligenta människoliknande varelser. Det gemensamma för dem är att de besitter grundegenskapen Karisma. Några intelligenta varelser finns kapitlen för legendariska varelser

- | | | | |
|------------|------------|-----------|--------------|
| • Hajman | • Vätte | • Hjortid | • Sjöjungfru |
| • Råttman | • Frostalv | • Säling | • Yeti |
| • Serpent | • Havsälva | • Örnman | |
| • Varråtta | • Irrbloss | • Siren | |

och odöda. Många av de humanoida varelserna kan användas av spelare som rollpersoner, men vi råder varje spelare att ta en noggrann titt på varelserna, innan han bestämmer om de ska användas som rollpersoner i hans spelvärld.

HAJMAN

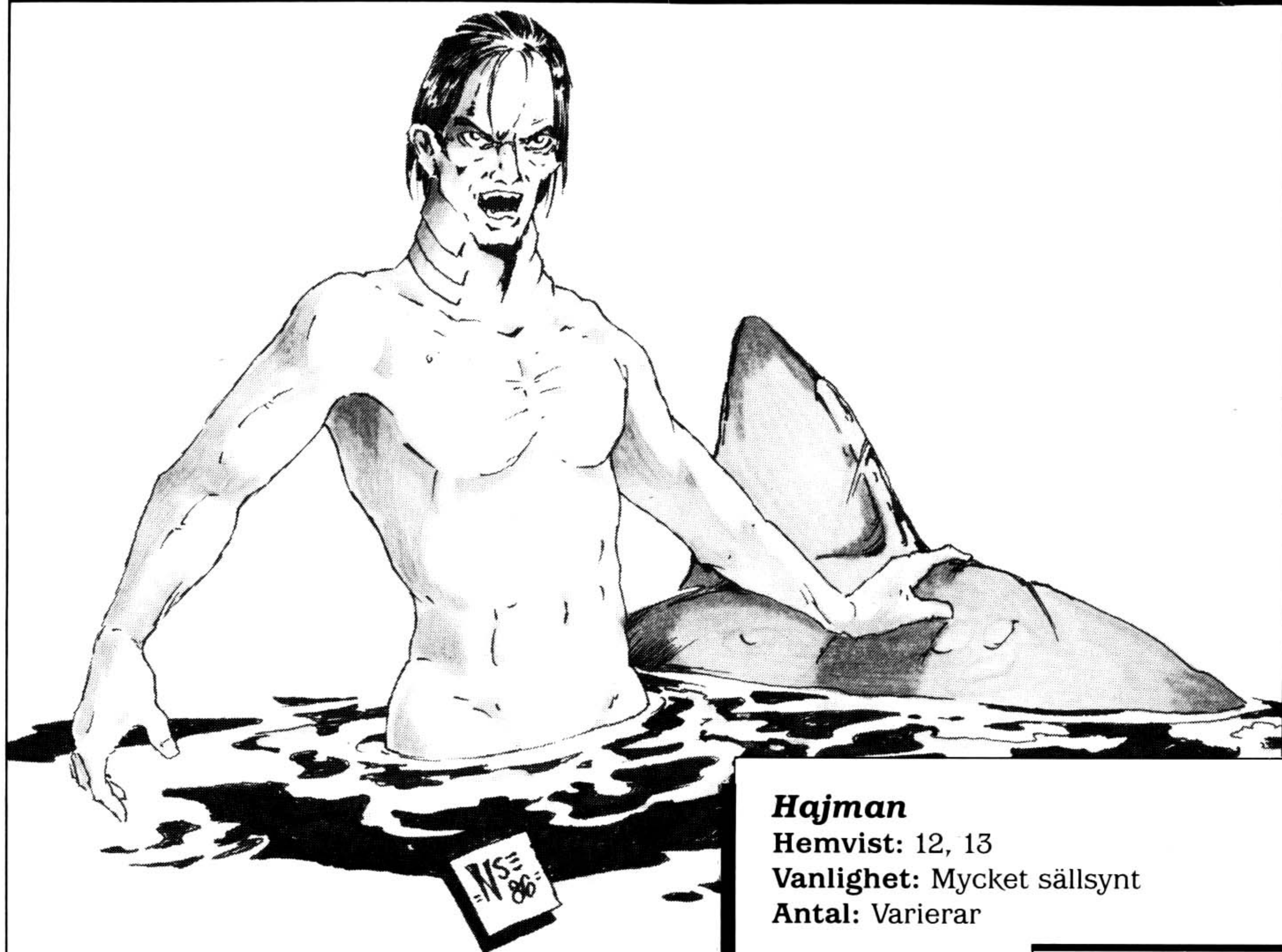
(Carcharodon anthropomorphum)

Detta är en varelse som med rätta är fruktad längs med kusterna i de subtropiska haven. En hajman kan växla form mellan människoliknande och vithaj. Den är ett mycket intelligent rovdjur som lever på fisk, men inte försmår kött från landlevande varelser. En hajman kan andas både luft och vatten

och kan utan problem vistas i bägge elementen.

En hajman i humanoidform ser ut som en människa. Det finns både män och kvinnor. Den har dock gälar på halsen, vilket den brukar dölja med hjälp av höghalsade kragar. Tänderna är inte normala människotänder, utan har rovdjurständernas vassa och spetsiga former.

I hajform ser en hajman ut som en



liten vithaj. Den har samma grundegenskaper i de två formerna. Själva omvandlingsprocessen gäller bara kroppen, vilket gör att hajmän föredrar att bära lite kläder. Den tar två SR.

Hajmännen lever i isolerade kustbyar, eftersom andra intelligenta varelser fruktar och avskyr dem. Fiendskapen mellan kustbor och hajmän gör att hajmännen försöker hålla sina sanna naturer hemliga, och eliminerar utan förskoning sådana personer de upplever som ett hot mot sin säkerhet. Eftersom hajmännen är rovdjur får de genom sin livsstil en mycket god strids träning.

Hajman

Hemvist: 12, 13

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: Varierar

Grundegenskap

STY	2T6+6
STO	2T6+6
FYS	3T6
SMI	3T6
INT	2T6+2
PSY	3T6
KAR	3T6

Typvärde

13	SB	0
13	KP	12
11		
11		
9		
11		
11		

Naturliga vapen

	GC	Skada
1 Bett i människoform	25%	1T8
2 Nävar i människoform	25%	1T3
1 Spark i människoform	25%	1T6
1 Bett i hajform	25%	1T10

Naturligt skydd: 0

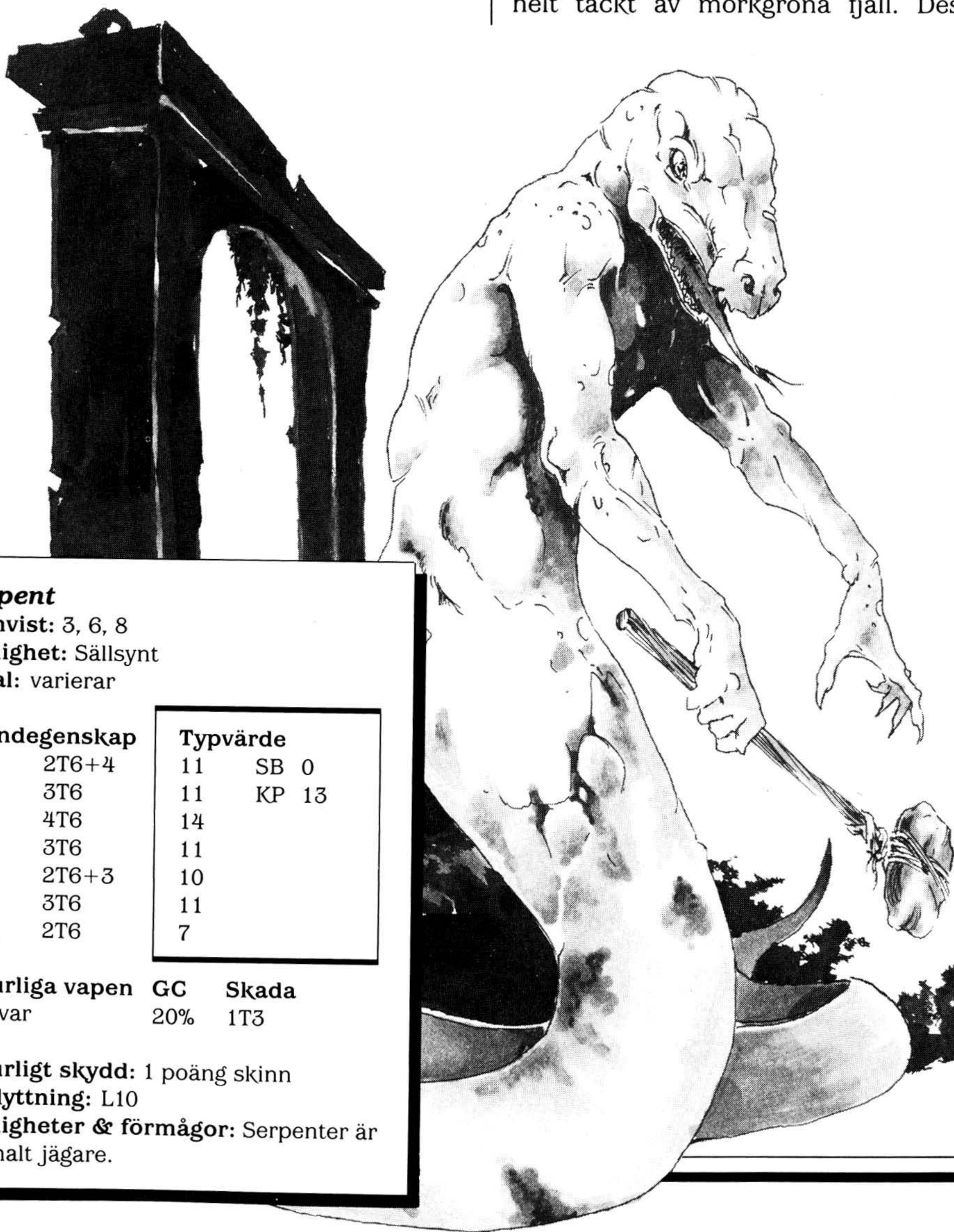
Förflyttning: S20, L10

Färdigheter & förmågor Jägarträning, Simma 100%.

SERPENT

(*Anthroposerpens primitivis*)

Serpenterna är avlägsna släktingar till reptilmännen. De har ormkroppar med en människoliknande överkropp, två armar och ett människoliknande huvud. Serpentens kropp är hårlös och helt täckt av mörkgröna fjäll. Dess



Serpent

Hemvist: 3, 6, 8

Vanlighet: Sällsynt

Antal: varierar

Grundegenskap

STY 2T6+4
STO 3T6
FYS 4T6
SMI 3T6
INT 2T6+3
PSY 3T6
KAR 2T6

Typvärde

11 SB 0
11 KP 13
14
11
10
11
7

Naturliga vapen GC Skada
2 Nävar 20% 1T3

Naturligt skydd: 1 poäng skinn

Förflyttning: L10

Färdigheter & förmågor: Serpenter är normalt jägare.

tunga är lång och kluven. En serpent förflyttar sig på samma sätt som en orm, men tar även armarna till hjälp för att komma fram snabbare.

Serpenter lever i varma klimat. De föredrar områden med "tät" terräng: djungler, skogar, träsk och grottsystem. Där kan de lätt gömma sig. De är utpräglade rovdjur och äter de flesta former av varelser.

Varelserna formar primitiva stammar om 20–40 individer. Deras teknologi befinner sig på stenåldersnivå. Själva

kan de inte tillverka mer avancerade vapen än spjut, klubbor och pilbågar, men det händer att en stam kan byta till sig vapen utifrån.

Ödlespråket är serpenternas modersmål. Ett fåtal individer talar något människospråk, men sällan väl. Serpentstammarna föredrar att hålla sig för sig själva och undviker oftast andra intelligenta varelser. Eftersom serpenterna inte drar sig för att äta intelligenta varelser är de inte populära bland människor.

VARRÅTTA

(oklassificerad)



Varråttan har vissa likheter med varulven. Det rör sig om en människa eller halvlängdsman som har drabbats av en sjukdom. En varråtta kan ändra utseende till en varelse som liknar en jättelik råtta med vissa mänskliga drag. Den springer på alla fyra men kan fortfarande gripa saker med framtassarna.

En varråttas förvandling är kopplad till månen. När månen står i nedan och inte syns på himlen (inträffar tre nätter i följd varje månad) förvandlas varråttan till sin bestform vid solnedgången och kan inte återgå till människoform förrän vid gryningen. En varråtta kan även frivilligt byta form vid andra tillfällen. Förvandlingen tar 2 SR och gäller endast kroppen. Inga kläder eller annan utrustning påverkas.

En mänsklig varråtta

Hemvist: Nära människobosättningar

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY × 1,5

STO × 1

FYS × 1

SMI × 2

INT × 0,8

PSY × 1

KAR × 0,2

Typvärde

17 SB 0

11 KP 11

11

21

9

11

2

Naturliga vapen GC Skada

1 Bett 40% 1T8

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L12

Färdigheter & förmågor Samma som i mänsklig form.

Till skillnad från varulven skadas varråttan på vanligt sätt av alla vapen och alla former av fysiskt våld. Men varråttan är immun mot alla former av magi som påverkar dess sinnen (t ex KONTROLLERA PERSON och AVBILD). Vidare är den immun mot alla sjukdomar. Detta gäller även när varråttan är i mänsklig form. I råttform har varelsen mörkerseende och ett ypperligt luktseende. Varråttan är en synnerligen vidrig asätare. Den älskar att kalasa på människokött som har varit dött i någon vecka. Sålunda finner man oftast en varråtta i råttform i närheten av begravningsplatser eller slagfält.

En människa eller halvlängdsman som har förlorat minst fem KP på grund av varråttebett är smittad med varråttesjukdomen ratantropi. Alla andra humanoida varelser är immuna. Varje natt då månen är i nedan kommer kommer förvandlingen att ske. Till skillnad från varulven har varråttan en något sånär god självkontroll i sin bestform.

Huruvida ratantropi kan botas eller inte är omtvistat. för att göra sjukdomen mer mystisk eller svårgripbar överlåter vi åt varje SL att själv avgöra hur det förhåller sig i hans värld. Kan sjukdomen botas får SL avgöra hur man går tillväga.

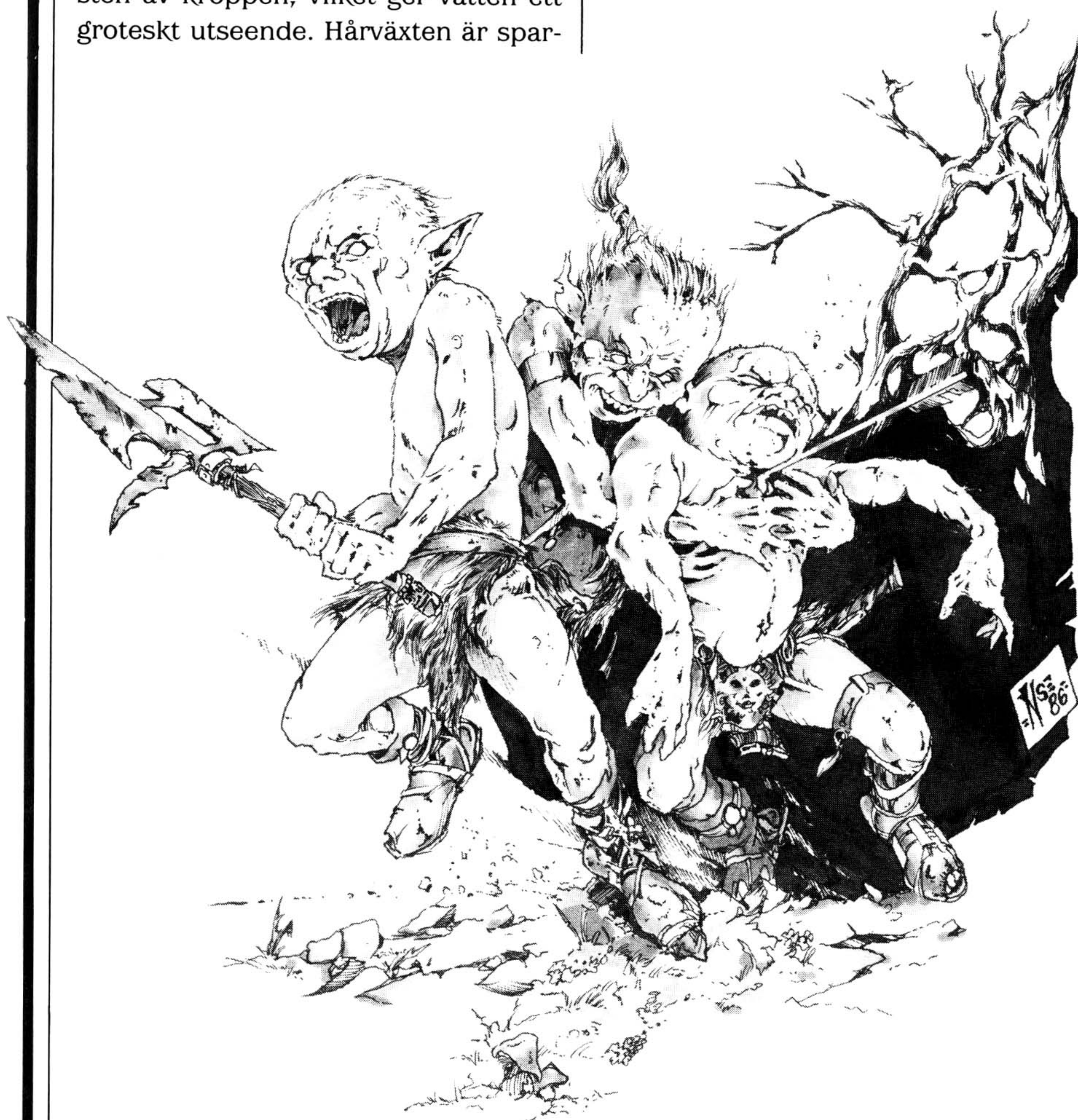
VÄTTE

(*Styganthropus minor*)

En vätte är normalt 120 cm hög. Den har ett grönspräckligt, kamouflagemönstrat skinn som ger vätten en god förmåga att gömma sig i naturen. Ögonen är svagt gulvita. Huvudet är något överdimensionerat i förhållande till resten av kroppen, vilket ger vätten ett groteskt utseende. Hårväxten är spar-

sam på huvudet, och saknas på resten av kroppen.

Vättar lever i klaner i stora underjordiska komplex. De bygger sina hem i



Vätte**Hemvist:** 2, 5, 8**Vanlighet:** Sällsynt**Antal:** Varierar**Grundegenskap**

STY	2T6	7	SB	0
STO	1T4+3	6	KP	9
FYS	3T6	11		
SMI	2T6+6	13		
INT	3T6	11		
PSY	3T6	11		
KAR	2T6	7		

Typvärde

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

Naturligt skydd: 0**Förflyttning:** L10

Färdigheter & förmågor Vättar får automatiskt Gömma sig 50%, (EDD: *Kamouflage 10*). När det gäller yrken kan de vara det mesta. Vanligt är stråtrövare och tjuvar.

skogar eller bergsområden. Precis som dvärgarna ägnar sig vättarna åt gruvdrift, och deras boningar ligger ofta vid rika malmådror.

Vättar tål solljus illa. När en vätte beslyses av solen solen måste den slå INT×3 eller lägre med 1T100 eller fly i panik till närmsta skugga. Däremot rör sig vättar i stort sett obehindrat om natten, eftersom deras mörkersyn är ypperlig.

Vättarna är förmodligen de mest välorganiserade bland svartfolken. Inga andra svartfolk har nått upp till samma grad av teknologisk utveckling.

RÅTTMAN*(Rattus sapiens)*

Råttmännen blir 50–90 cm långa. De har armar i stället för framben och går upprätt på bakbenen. Råttmännen är kvicka, smidiga och skygga. Det finns två raser: svarta och bruna, varav den bruna är vanligast. Råttmän är vanligen tjuvar eller jägare. De bor djupt inne i skogar, där de bygger sina bon i höga träd. Ett bo är en liten hydda av trä och torkad lera, kamouflerad med löv och bark. Det brukar ha tre rum: sovrum, allrum och skafferier.

Råttmännen är oftast klädda i grönt och vitt. De lever av nötter, frukter och bär. Medelivslängden är 55 år och ett råttman blir vuxen vid 20. Råttfolken talar olika dialekter av sitt gemensamma råttspråk. En hel del talar också människospråk eller älviska.

Råttmännen bildar små stammar om 10–50 individer. Stammen har en stark hövding som bistås av en underhövding. Varje stam brukar ha en förberedd tillflyktsort, där de kan ta skydd undan förföljelser och krig. Denna tillflykt är inredd med sovplatser och mat-

förråd.

Råttmän kan använda alla lätta vapen och liten sköld. Deras favoritvapen är kortsvärd, kortbåge och dolk. De bär sällan tyngre rustning än läder.

HISTORIA

Råttfolket har funnits länge i den kända världen. Under ledning av den store Nibbnubb kom råttmännen invandrande från vildmarken för flera hundra år sedan. De bosatte sig i den stora skogen Fischtra, där de byggde staden Kaan.



Nibbnubb var mycket älskad av sitt folk, och de sörjde honom mycket när han dödades under en jakt. Han efterträddes av sin son Ghassis. En dag angreps en utpost vid råttrikets norra gräns av svartnissar. Ghassis drog ut med en truppstyrka för att undsätta fortet. När Ghassis nått fram anfölls Kaan överraskande av en jättearmé svartnissar. Staden intogs och plundrades brutalt.

När Ghassis såg röken från det brinnande Kaan vid horisonten blev han rasande och störtade med sitt garde, 200 elitsoldater, tillbaka till sitt hem. Men de kom för sent. Svartnissarna hade skövlat staden. Omtumlade av chocken vandrade han omkring i ruinerna av det som varit hans älskade hem och svor en dyr ed: "Från denna stund ska råttfolket för alltid hata och

Råttman

Hemvist: 2 & 3

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 10–50

Grundegenskap

STY	2T4
STO	1T2+1
FYS	2T6
SMI	3T6+6
INT	3T6
PSY	3T6
KAR	2T6+3

Typvärde

5	SB	0
2	KP	5
7		
17		
11		
11		
10		

Naturliga vapen GC Skada

2 Nävar	20%	1
1 Spark	20%	1T2

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L8

Färdigheter & förmågor: Råttmän är vanligen jägare eller tjuvar.

bekämpa dessa onskans svartnissar och deras avkomma.”

En svartnissestyrka låg i bakhåll för Ghassis och hans garde inne bland ruinerna. En våldsam strid utbröt. Ghassis' kortsvärd av mithril, Sakkinis, skördade många offer, men till slut föll den ädle råttfursten för svartnisshövdingen Marglushs spjut. Hela råttgardet nedgjordes till sista man. Marglush satte Ghassis huvud på sitt spjut, spände Sakkinis vid sitt bälte, och red ut ur Kaan i spetsen för sina vargryt-

tare.

De överlevande råttmännen grät och sörjde när de såg sin älskade härskare skymfas på detta sätt och lovade att hämnas honom. Råttfolket gick i landsflykt och splittrades. Nu lever de i stora skogar runt om i världen. Överallt håller de Nibbnubb och Ghassis högt i ära. Många unga råttmän och råttkvinnor har sökt ära och berömmelse genom att bege sig på jakt efter Sakkinis, men ännu har ingen återfunnit Ghassis' svärd.

ÄLVFOLK

En sagovärld är befolkad av en mängd olika intelligenta raser. Bland dessa intar älvfolken en särställning på grund av deras unika ursprung och egenskaper. När världen skapades en gång i urtiden insåg Moder Jord att Hon skulle behöva egna barn som skulle vaka över det liv Hon frambringat och förhindra missbruk och rovdrift av det. Hon framfödde dessa barn, älvfolken, och gav dem själar och intelligens. Hon kunde till dem överföra den balans och harmoni som präglar henne, och Hon gav sina barn styrkan att motstå materiella lockelser. Eftersom Moder Jord är evigt skapande kunde Hon ge sina barn kroppar som inte åldras utan evigt förnyas.

SÄRSKILDA DRAG

Moder Jord utförde sin skapelse ensam, utan att samråda med andra Höga Makter, och Hennes barn står därför utanför de andra intelligenta rasernas liv och öden.

Sålunda undanhöll Hon Dödsriket från älvfolken, vilket gör dem unika bland de intelligenta varelserna. Alla andra intelligenta varelsers själar, om de har sådana, måste nämligen efter döden lämna världen och bege sig till Dödsriket. Moder Jord skapade en annan lösning för sina barn. En älvfolksvarelse dör inte av naturliga orsaker, utan endast genom yttre våld och olyckshändelser. Detta innebär inte odödlighet, men ett liv som ofta varar i tiotusentals år.

När kroppen dör så reinkarneras själen i en ny älvfolksvarelse, utan att någonsin lämna världen. I denna själavandring försvinner dock alla klara minnen och erfarenheter från tidigare liv. Kvar blir endast en allmän livsvisdom. Det finns alltså endast ett begränsat antal älvfolkssjälar i världen, vilka rör sig i ett ständigt kretslopp. Konsekvensen av detta är att det kan inte bildas ett älvfolksfoster förrän det finns en själ "tillgänglig". Älvfolkens födelsetal är sålunda mycket lågt och många älvfolkskvinnor föder aldrig några barn.

De medlemmar av älvfolken som vän-

der sig bort från Moder Jord och lever ett perverterat, barbariskt och disharmoniskt liv lämnar denna cykel, och återföds som skogsrån om de har varit landlevande eller sirener om de har varit havslevande. Vad som sedan händer deras själar är obekant. Blott deras Moder Jord känner dessa otäcka varelsers liv och öden. Lyckligtvis är sådana individer sällsynta, men de är mycket obehagliga att ha att göra med. Deras rasfränder skyr dem som pesten och fördriver dem ur sina samhällen, men försöker sällan döda dem.

Harmoni och samspel är grundläggande begrepp som präglar älvfolkens livssätt. Älvfolkens samhällen skiljer sig mycket från vad vi människor är vana vid. Egoism, girighet och maktlystnad, känslor som är nog så vanliga bland människor, stenfolk och svartfolk, saknas nästan fullständigt. I ett älvfolkssamhälle är det helt naturligt att medlemmarna frivilligt samarbetar för gruppens bästa, utan att man behöver tillgripa tvång eller särskilt många regler. Gruppen styrs av en manlig eller kvinnlig hövding som samordnar stammens aktiviteter och fungerar som gruppens talesman. Denna hövding utses på ett mer eller mindre demokratiskt sätt av stammedlemmarna, som i sitt val tar hänsyn till duglighet och talang. Den valde innehar sitt ämbete tills han eller hon tröttnar på det, eller, i mycket sällsynta fall, blir avsatt. Hövdingen utövar sitt ämbete i nära kontakt med sina stamfränder, och försöker låta dem utnyttja sina talanger och förmågor på bästa möjliga sätt.

Älvfolkens långa liv leder till att de får en väldigt likgiltig syn på materiella ting, eftersom de förslits eller förstörs så snabbt (hundra år är en kort tid). Den

stora livserfarenhet en älvfolksvarelse besitter har också lärt att guld och gods skapar problem som mer än väl uppväger deras fördelar. Istället värderar man sådant högt som kan leva för evigt: poesi, sång, naturens skönhet och andra vackra sinnesupplevelser. Särskilt alverna älskar att meditera länge över skönhet i ett försök att förstå alla dess aspekter.

Man får inte misstolka all denna harmoni som mjukighet eller flummighet. Alla älvfolk är fullt kapabla att ta itu med sina fiender effektivt och utan förskoning. Älvfolken har en mycket stark känsla för sin uppgift som väktare över Moder Jords liv. De vet att de andra intelligenta raserna är alltför stora för att älvfolken ska kunna skydda sin Moder mot all rovdrift, men där de kan göra något så agerar de kraftfullt. Särskilt dvärgarna har lärt sig att det kan vara fruktansvärt farligt att kalhugga skogar för att få tag i ved till sina smedjor.

SYNEN PÅ ANDRA RASER

Det främsta problem andra raser har i umgänget med älvfolken är älvfolkens ointresse. Älvfolken ser de andra intelligenta raserna som kortlivade, ytliga, ofta giriga och slavar under sina våldsamma känsloliv. Skillnaderna är så stora att de flesta älvfolksvarelser helt enkelt inte är intresserade att ha med dessa främlingar att göra. Älvfolken bryr sig normalt bara om kontakter med andra raser när de själva har nytta av det. Det rör sig oftast om handel eller utbyte av kunskaper.

Detta hindrar inte att enskilda älvfolksvarelser kan vara nyfikna och beredda att lära sig mer om den övriga världen. Många ungdomar lämnar sina hem och beger sig ut världen för att skaffa kunskap och erfarenheter. Oftast rör det sig om alver eftersom de har lättast att an-

passa sig till en människodominerad kultur. Men man får inte tro att en älvfolksvarelse i en sådan situation beter sig ungefär som en människa bara för att han eller hon råkar likna en människa till utseendet. Älvfolksvarelserna för med sig sin kultur och sin världsbild, och beter sig därefter. Detta kan otvivelaktigt leda till problem när de älviska värderingarna konfronteras med en krass omvärld. Efter att ha tillbringat några årtionden eller århundraden bland de främmande kulturerna återvänder praktiskt taget alla älvfolksvarelser till sina hem, för att återgå till det liv som är normalt för dem.

RELIGION

Älvfolken dyrkar endast en gudomlighet: Jorden i Hennes aspekt som Moder till allt liv. Men liksom älvfolkssamhällena i övrigt är inte religionen särskilt strikt organiserad. I varje älvfolkssamhälle brukar det finnas ett tempel eller en kultplats till Moder Jords ära. Normalt rör det sig om ett altare i en lövhydda eller i en strandgrotta, eller någon liknande konstruktion. Hit går stammens medlemmar för att meditera och samla sina krafter. I grynningen brukar de flesta av stammens medlemmar samlas och hylla sin Moder med underbara körsånger, musik i annan form och poesi.

Under årets lopp firar älvfolken normalt tre religiösa högtider: vårens ankomst, som infaller när de första växterna får sina löv, midsommar, vid sommarsolståndet, och höstdagjämningen. De havslevande älvfolken brukar fira vårens ankomst vid vårdagjämningen, eftersom havsväxter inte får nya löv på våren. De tre högtiderna symboliserar jordens uppvaknande, blommande och insomnande. Vid sådana tillfällen samlas älvfolk från när

och fjärran vid vissa platser som sedan urminnes tider varit särskilt välsignade av Moder Jord. Där firas högtiden i tre dygn med sång, musik, poesi och uppvisningar av andra sköna konster. Vårens ankomst går i skönhetens tecken, midsommar i glädjens tecken och höstdagjämningen i saknadens tecken. Vid dessa tre tidpunkter brukar sådana älvfolk som lever eremitliv komma på besök för att möta sina folkfränder.

Älvfolkens religion hyllar livets glädje och skönhet. Därför är de odöda något som är särskilt hatat. Man ser det som ett monstruöst vanhelgande av livets kraft och en perversion på jordens yta. De flesta älvfolksvarelser ser förintandet av odöda som en helig mission.

Moder Jord har inget organiserat prästerskap, men Hon utväljer någon eller några i varje stam som sina Budbärare. Dessa budbärare får sitt uppdrag genom en religiös upplevelse, och tackar ytterst sällan nej. Deras huvudsakliga uppgifter är att sköta kultplatserna, organisera det som behövs när det gäller gudstjänster och högtider och att hjälpa de övriga i stammen med råd och dåd. Men på budbärarna faller också särskilt höga krav. De ska vara föredömen för alla i ett liv enligt älvfolkens seder och vanor. Kallet som budbärare varar oftast hela livet, men det finns exempel på budbärare som har lagt ner sitt uppdrag av olika skäl. Ingen känner dock till någon som har förbrutit sig mot Moder Jord i tjänsten.

Det finns ungefär en procents chans att en viss älvfolksvarelse utväljs till budbärare. Även en spelares rollperson kan vara budbärare, men det krävs att han eller hon verkligen är beredd att spela sin rollperson som ett paradexempel på hur en älvfolksvarelse ska uppföra sig. När det

gäller bakgrund och färdigheter fungerar en budbärare som en munk. En budbärare får inte kunna besvärjelser. Hans fantastiska krafter ska komma från Moder Jord. Däremot kan han använda magiska föremål.

Budbärare igenkänns ofta på att de är klädda helt i grönt, livets färg. Traditionellt så bär de inte metall, eftersom metall inte är en produkt av Moder Jords livsformer. Detta innebär att de inte har tyngre rustningar än läder och de strider med trästav och slunga.

Moder Jord skänker sina budbärare vissa krafter, som de kan kalla fram när situationen kräver. Dessa krafter drar sin energi ur naturens liv och flöden, vilket innebär att de inte kan frammanas i områden som är fullständigt döda, vanhelgade av onda makter eller artificiella. Tex kan krafterna inte frammanas om sändebudet är helt inneslutet i metall, tex inne i en byggnad där golv, väggar och tak är helt av någon metall.

En budbärare brukar få tillgång till följande krafter. Det finns kända fall från historien där särskilt utvalda sändebud har fått tillgång till unika, ännu mäktigare krafter. När en budbärare ska frammana en kraft ska han först koncentrera sig i 1

SR och sedan slå lägre än $5 \times \text{PSY}$ med 1T100 (*EDD: ett normalt PSY-slag*) för att lyckas. Varje försök drar 1T3 PSY, som återvinns på sedvanligt sätt.

Jordens styrka

Budbäraren drar styrka ur naturens kraftflöden kring honom och kan addera 20 till sin STY. Effekten varar i 1T8+8 SR.

Sammansmältning

En orörlig budbärare smälter fullständigt in i omgivningen och kan inte upptäckas annat än med besvärjelsen Varseblivning, eller om någon råkar vidröra budbäraren. Effekten varar i 1T4+2 minuter.

Naturkommunikation

Budbäraren kan tala med alla djur och växter. Effekten varar i 1T4+2 minuter.

Förbanna odöd

Budbäraren kan lägga en förbannelse över en odöd, vilket halverar alla dess grundegenskaper, färdigheter och förflyttningsförmågan. För att förbannelsen ska ha effekt måste budbäraren se den odöde och övervinna dess PSY med sin egen INT. Effekten varar i 1T4+2 dygn. Fler förbannelser lagda över samma odöd har ingen extra effekt.

FROSTALV

(*Palaeanthropus nobilis borealis*)

Frostalverna är en mycket sällsynt alvsort som lever i arktiska regioner. De har vitt hår, gröna ögon, och klär sig nästan genomgående i vita plagg om vintern och gröna om sommaren. I sina hemtrakter lever de i nomadiska grupper som ägnar sig åt renskötsel och fiske. Frostalverna härstammar från skogsalver som av olika omständighe-

ter drevs ut från sina bosättningar i nordliga barrskogar och tvingades att flytta till fjällens och tundornas björkskogar. Frostalverna har anpassat sig ytterst väl till sin ogästvänliga hemmiljö och har inga problem med att överleva i köld och snö.

Frostalverna är fenomenala skid- och skridskoåkare. Det finns inga andra intelligenta varelser som överträffar dem på dessa områden. Många är de orchband som om natten har överraskats av framsvepande frostalver på skidor, och gått under i regnet av träffsäkra pilar. Frostalverna har sedan urminnes tider stridit mot de svartfolk och de barbariska människostammar (isbarbarer) som befolkar polarområdena, och som eftertraktar frostalvernas renhjordar.

Frostalverna liknar de övriga alvsläkterna, men är något kortare och har bättre styrka och fysik. Vidare kan de uthärda temperaturer ned till -50°C utan större problem.

Frostalver har däremot mycket låg tolerans mot hetta. När det är varmare än $+20^{\circ}\text{C}$ börjar de må illa. De blir yra och har svårt att orientera sig. Temperaturer på mer än $+30^{\circ}\text{C}$ kan medföra kollaps.



Frostalv

Hemvist: 2, 5, 11

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: varierar

Grundegenskap

		Typvärde	
STY	2T6+5	12	SB 0
STO	2T4+2	7	KP 11
FYS	2T6+8	15	
SMI	3T6+3	14	
INT	4T6	14	
PSY	3T6	11	
KAR	3T6+2	13	

Naturliga vapen GC Skada

2 Nävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L10

Färdigheter & förmågor: Frostalver är oftast jägare. De har automatiskt Skidor 100% och Skridskor 100% (EDD: Arktisk överlevnad 19). Deras favoritvapen är spjut och båge.

EDD: Speltekniskt visas detta genom att frostalvernans SMI, SMI-baserade färdigheter och uppmärksamhetsfärdigheter minskas med 1 för varje grad temperaturen överstiger +20°C. Den sträcka alven förmår att vandra under en dag minskas med 5% för varje grad.

När SMI når noll kollapsar frostalven och ligger i koma tills temperaturen har sänkts så mycket att hans SMI blir positiv. Stiger temperaturen över 45°C måste en frostalv slå ett normalt FYS-slag varje timme eller dö av hjärtkollaps.

Det finns en grupp älvfolksvarelser som med ett gemensamt namn kallas metamorpher. Moder Jord har givit dem två former, en människoliknande och en djurliknande och förmågan att fritt växla mellan dem. I Monsterboken I beskrevs en metamorphras, svanmön, med det finns ytterligare några: sälingar, örnmän och hjortider.

Till sinnelaget liknar alla metamorpher varandra. De lever oftast ensamma i vildmarken eller till havs. Som alla älvfolksvarelser lever de ett liv i harmoni med naturen. Metamorpher kan fortplanta sig med alver, människor eller andra metamorpher. Manliga metamorpher och nymfer kan också få barn tillsammans. Barn i en förbindelse där mannen är metamorph har 50% att bli metamorph. Är kvinnan metamorph är chansen 100%.

Det tar en SR för en metamorph att byta form. Han har exakt samma grundegenskaper, färdigheter och förmågor i båda formerna (även om vissa färdigheter inte kan utövas rent praktiskt i djurform). Kläder och utrustning tar inte del i formskiftet, och därför fö-

METAMORPHER

redrar metamorpherna att vara lätt klädda, och bär inte tunga rustningar.

Alla djur av den typ som en metamorpher har som djurform är alltid vänligt inställda till metamorphen. Dessutom kan en metamorph kontrollera alla sådana djur inom 100 meter med hjälp av telepati.

HJORTIDER

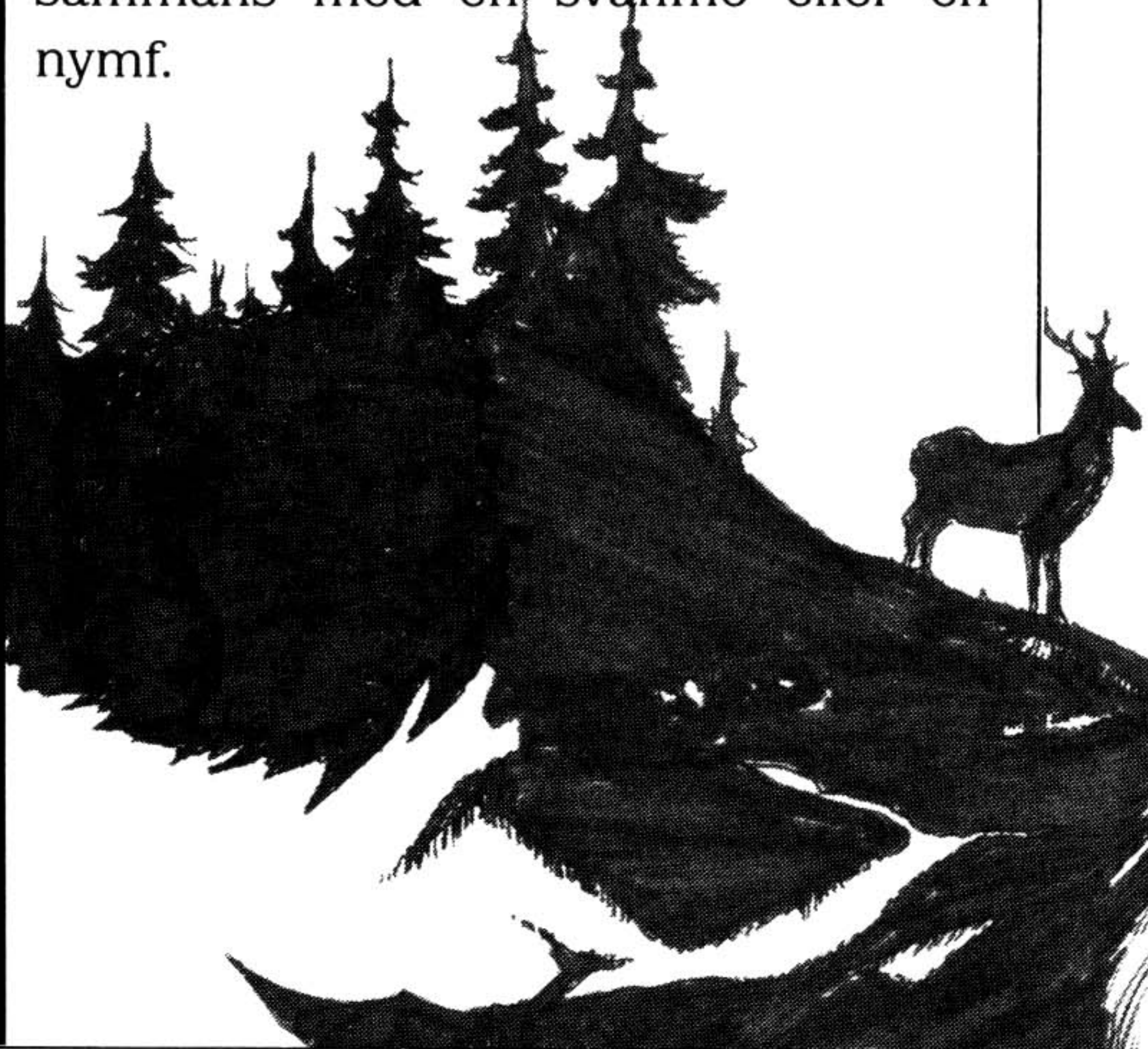
(Palaeanthropus cerviformus)

En hjortid kan antaga formen av en kronhjort. När en hjortid har mänsklig form ser han eller hon ut som en storvuxen, smidig och slank person, med svartmuskiga drag och mörkbrun hårfärg. Precis som alverna har hjortiderna spetsiga öron. De är vegetarianer, och kan leva på gräs, kvistar och blad.

Det finns både manliga och kvinnliga hjortider. De förekommer i tempererade lövskogar. Det händer att en hjortid slår sig ner invid en skogsalvsbo-

METAMORPHER

sättning. Ibland lever en hjortid tillsammans med en svanmö eller en nymf.



Hjortid

Hemvist: 2, 3

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	3T6+3
STO	3T6+3
FYS	2T6+3
SMI	2T6+6
INT	2T6+6
PSY	3T6
KAR	2T6+4

Typvärde

14	SB	0
14	KP	12
10		
13		
13		
11		
11		

Naturliga vapen GC Skada

2 Nävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6
1 Stångning	5%	1T6
2 Hovar	15%	1T6

Naturligt skydd: Människa 0, Hjort 1 poäng skinn

Förflyttning: Människa L10, Hjort L30

Färdigheter & förmågor: Hjortider är oftast jägare.



ÖRNMÄN

(*Palaeanthropus aquiliformus*)

Denna metamorph är alltid av människön. Han kan antaga formen av en

METAMORPHER



mycket stor kungsörn, med brun och guldbrun fjäderdräkt. I den mänskliga formen är örnmannen alltid kortvuxen och kraftig. Det enda som skiljer honom från en människa är pupillerna, vilka har den typiska älvfolksformen.

Örnmännen lever i otillgängliga bergsområden, där de jagar småvilt. Örnmännens djurform är ett renodlad rovdjur, och detta avspeglar sig i deras sinnelag. En örnman är alltid mer redo att strida än de flesta andra metamorpher. Bland Moder Jords alla barn är nog örnmännen de mest våldsamma.

Precis som en svanmö lider en örnman av cellskräck och drar sig till det yttersta för att bege sig under jorden.

Örnman

Hemvist: 5

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	3T6+4
STO	2T4+3
FYS	2T6+3
SMI	2T6+6
INT	2T6+6
PSY	3T6
KAR	2T6+8

Typvärde

15	SB	0
8	KP	9
10		
13		
13		
11		
15		

Naturliga vapen

	GC	Skada
2 Nävar	30%	1T3
1 Spark	30%	1T6
1 Bett	10%	1T6 (halv SB)
2 Klor	30%	1T6
2 Vingslag	30%	1T3

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: Människa L10, Örn F48/L2

Färdigheter & förmågor: En örnman är normalt jägare. Han har dessutom Flyga 100%.

METAMORPHER

SÄLING

(*Palaeanthropus phociformus*)

Sälingens djurform är en säl. När en säling har den människoliknande formen är han nästintill omöjlig att skilja från en människa. De enda ledtrådarna som finns är de ljusgrå irisarna, de linsformade pupillerna och antydningarna till simhud mellan fingrar och tår. I sin sälform liknar sälingen en vanlig gråsäl.

Säling

Hemvist: 12, 13

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY 2T6+3
STO 2T4+3
FYS 2T6+3
SMI 2T6+6
INT 2T6+6
PSY 3T6
KAR 2T6+8

Typvärde

10 SB 0
8 KP 9
10
13
13
11
15

Naturliga vapen

2 Nävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6
1 Bett	15%	1T6 (halv SB)

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: Människa L10, Säl S16/L2

Färdigheter & förmågor: Sälingar är oftast Jägare. Valet av färdigheter måste vara anpassat med tanke på att det rör sig om delvis vattenlevande varelser. Dessutom har de alltid Simma 100%, Valspråk 75%.



METAMORPHER

Sälingar finns av bägge kön. De lever ett nomadiskt liv i de tempererade delarna av världshaven. De samarbetar väl med delfiner och andra valar, vars språk de behärskar mycket väl. De undviker oftast kontakt med människor, men de uppskattar att möta gråalver. Det händer ibland att en säling slår följe med en gråalvsstam.

Sälingar har ett behov av att komma i kontakt med vatten även när de är i människoform. En gång varje dygn

måste en säling nedsänka sig fullständigt i vatten. Om han inte kan göra detta minskas hans SMI med 1 och SMI-baserade färdigheter med 5% (*EDD: med 1*). Minskningen återställs fullständigt när sälingen närmast kan bada. Om SMI skulle minskas till noll faller sälingen i koma. Om han sedan inte kommer i kontakt med vatten på något sätt under ytterligare FYS dagar i sträck dör han av uttorkning.

SJÖJUNGFRU

(*Palaeanthropus delphis*)

Sjöjungfrur är ett kvinnligt älvfolk som lever i världens alla hav. Källnymferna beskyddar floder, sjöar och deras befolkning. På samma sätt har Moder Jord satt sjöjungfrurna till att beskydda haven och deras invånare.

En sjöjungfru har en kvinnas överkropp och fiskstjärt. De kan andas både luft och vatten, men de bör vistas i vatten. Om en sjöjungfru har vistats tio timmar utanför vatten börjar hon ta skada (1T4 per timme).

Sjöjungfrur lever oftast i grupper om 5–10 individer. Vilka som blir fäder till deras döttrar är inte helt klarlagt; kanske människor, kanske gråalver, eller så kanske Moder Jord låter ett foster uppstå av sig självt.

En del människor påstår att sjöjungfrur är ondskefulla och lockar ner män i djupen, men det inte sant. Tvärtom

Sjöjungfru

Hemvist: 12, 13

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: Varierar

Grundegenskap

STY	2T6+2
STO	2T6+2
FYS	3T6+2
SMI	3T6
INT	3T6+2
PSY	3T6
KAR	3T6+3

Typvärde

9	SB	0
9	KP	11
13		
11		
13		
11		
14		

Naturliga vapen GC Skada

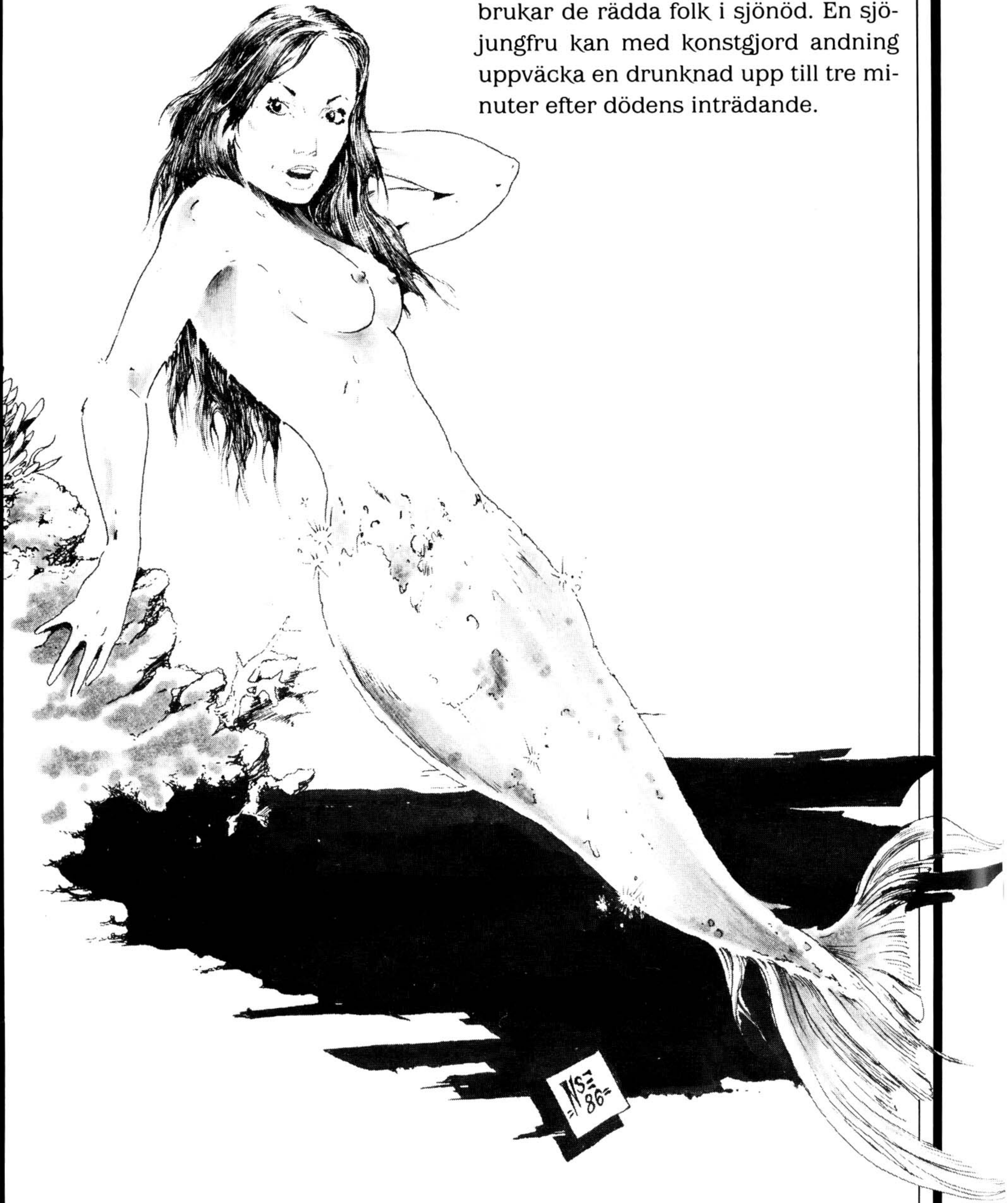
2 Nävar	20%	1T3
1 Svanssnärt	20%	1T4

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: S20, L2

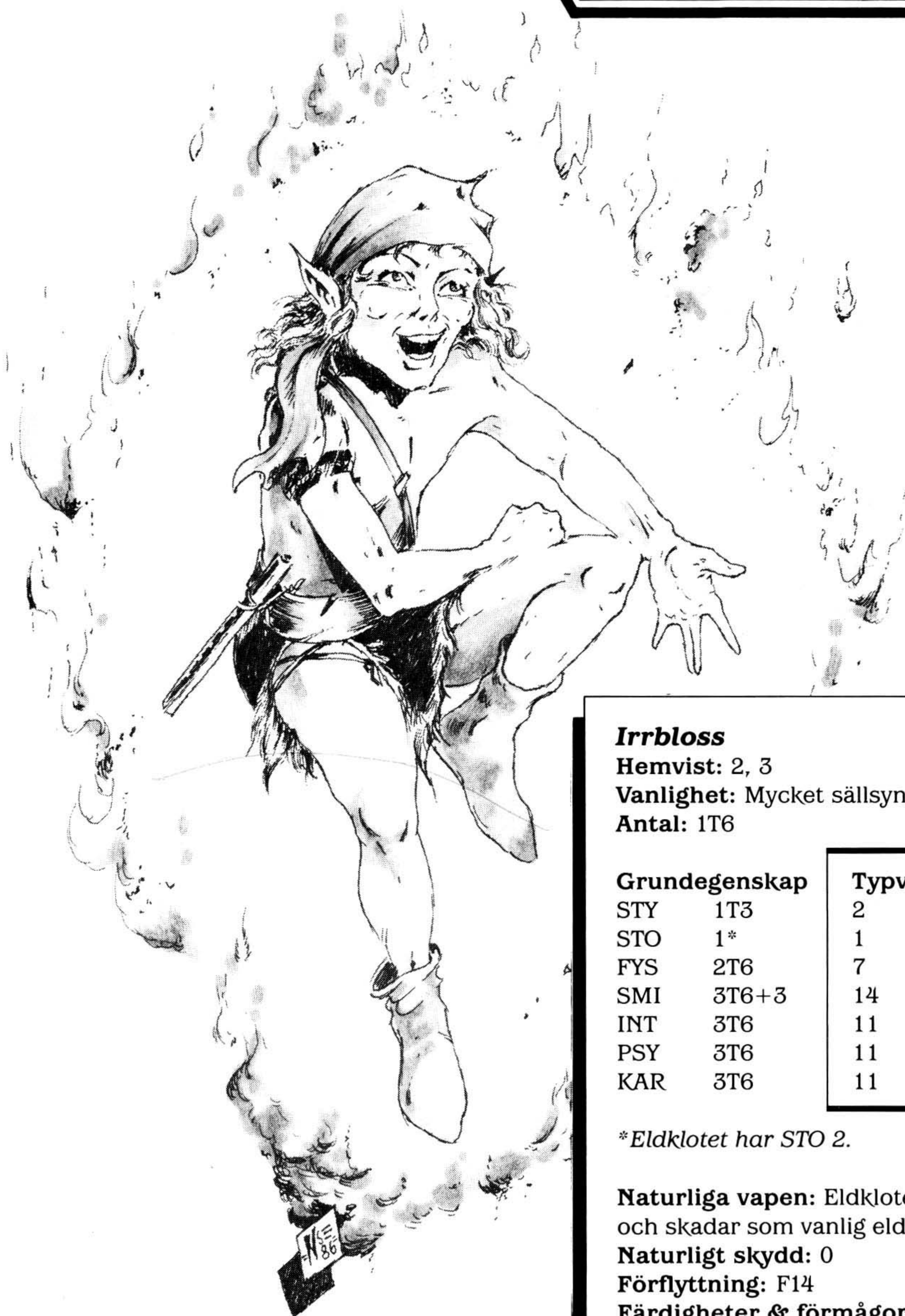
Färdigheter & förmågor Sjöjungfrur har normalt jägarträning. Deras favoritvapen är spjut eller treudd.

brukar de rädda folk i sjönöd. En sjöjungfru kan med konstgjord andning uppväcka en drunknad upp till tre minuter efter dödens inträdande.



IRRBLOSS

(Palaeanthropus flamminfer)



Irbloss

Hemvist: 2, 3

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1T6

Grundegenskap

STY 1T3

STO 1*

FYS 2T6

SMI 3T6+3

INT 3T6

PSY 3T6

KAR 3T6

Typvärde

2 SB 0

1 KP 4

7

14

11

11

11

*Eldklotet har STO 2.

Naturliga vapen: Eldklotet antänder och skadar som vanlig eld.

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: F14

Färdigheter & förmågor Finna dolda ting 65%.

Irrbloss är en mycket egenartad ras av älvfolk. De lever i djupa skogar, ofta tillsammans med dryader, oreader eller skogsalver, vilka förser dem med mat. Förmodligen är de närmast släkt med älvorna.

Ett irrbloss ser ut som en mycket liten människa med spetsiga öron. Den svävar omkring inne i ett genomskinligt, flygande eldklot. Eldklotet står helt under irrblossets kontroll och varelsen kan variera dess ljusstyrka och hetta. Som svagast är det ungefär som ett stearinljus, och som starkast som en svetslåga. Eldklotet kan aldrig släckas

medan irrblosset är kvar i livet; det är sammankopplat med irrblossets livskraft.

Irrbloss har ungefär samma mentalitet som älvor och spelar därför ofta skogsvandrare spratt. De är dock inte illasinnade, och försöker aldrig avsiktligt skada vänligt inställda varelser.

Irrbloss är helt immuna mot alla former av hetta och eld. De kan inte heller bländas av starkt ljus. Däremot tar de dubbel skada av köldattacker. Vatten ger 1T3 i skada per liter som träffar irrblosset.

SIREN

(Oklassificerad)

Sirenerna är havens motsvarighet till skogsrån. Men de ser helt annorlunda

ut. En siren har en stor måskropp med kvinnohuvud. Den är egentligen inte en humanoid, eftersom den inte är människoliknande, men sirenen har placerats i detta avsnitt eftersom den tillhör älvfolken.

Sirener uppträder i flock längs oländiga kuster. De försöker locka manliga sjöfarare in bland kustens grund och andra faror genom sina vackra och förledande sånger. Sirenerna har förmågan att suga livskraft ur drunknande varelser och på sätt förlänga sin egen existens.

En siren kan rikta en sångattack mot en intelligent människoliknande varelse av manskön som kan höra sången. Om sirenens KAR övervinner mannens INT försöker mannen omedelbart bege sig mot sirenen, antingen

Siren

Hemvist: 12

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 2T10

Grundegenskap

STY	2T6	7	SB	0
STO	1T6	4	KP	8
FYS	3T6	11		
SMI	3T6+6	17		
INT	2T6+6	13		
PSY	2T6+6	13		
KAR	2T6+7	14		

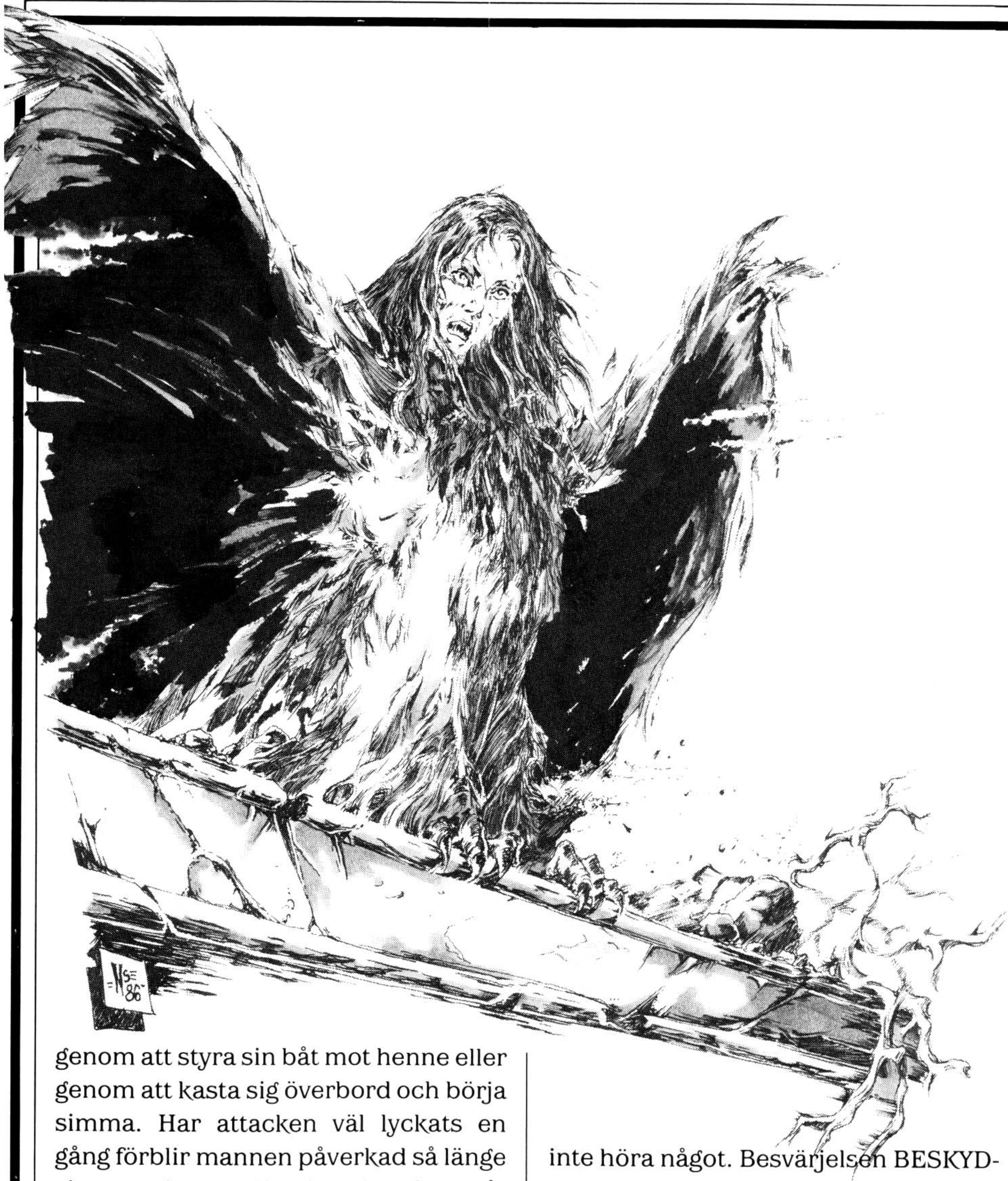
Typvärde

Naturliga vapen: Sång

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: F30, L3, S3

Färdigheter & förmågor Sjunga & Spela 100%, (EDD: Havsöverlevnad 19).



genom att styra sin båt mot henne eller genom att kasta sig överbord och börja simma. Har attacken väl lyckats en gång förblir mannen påverkad så länge sirenen sjunger. En siren kan inte påverka mer än en man åt gången. Sångattacken har en räckvidd på en kilometer. Man kan enklast skydda sig genom att proppa igen öronen så att man

inte höra något. Besvärjelsen BESKYDDARE fungerar också bra.

En siren undviker alltid närstrid och flyr så fort hon blir hotad. En död sirens kropp löses upp i ett rökmoln och försvinner.

HAVSÄLVA

(*Palaeanthropus aquarius*)

Havsälvorna är nära släkt med älvorna men lever i saltvatten. De saknar vingar och har en fiskstjärt istället för ben. De saknar älvornas förmåga att läsa tankar och att använda AVBILD. I gengäld har havsälvorna förmågan att kommunicera med alla havsdjur. De kan andas både vatten och luft och de har samma förmåga som sina landlevande släktingar att bli osynliga. Om man försöker angripa en osynlig havsälva får man en modifikation på -75%.

Precis som sina landlevande släktingar tycker havsälvorna om att spela sjöfarare lustiga spratt. De är oansvariga

varelser som ibland helt oavsiktligt kan vålla stora problem.

Havsälvornas favoritvapen är en treudd som motsvarar ett kortspjut och en bendolk som ger 1T3 i skada.



Havsälva

Hemvist: 12, 13

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 2T8+4

Grundegenskap

STY 1T6+1
STO 2T3+1
FYS 1T8+1
SMI 2T6+6
INT 3T6
PSY 3T6
KAR 3T6+2

Typvärde

5 SB 0
5 KP 6
6
13
11
11
13

Naturliga vapen GC Skada

2 nävar 20% 1
1 Svanssnärt 10% 1T2

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: S12, L1

Färdigheter & förmågor Treudd 50%,
Dolk 50%, Sjunga och Spela 65%,
Samma 100%, Zoologi 85%, (EDD: Hav-
söverlevnad 19).

YETI

(Yeti yeti)

Yetin, eller Snömannen, är en slags mycket stor apmänniska som lever i skogar i mycket höglänta och snöiga bergsområden. Där livnär den sig på växter och smådjur. Yetin bildar nor-

malt familjegrupper om två vuxna och 1T4 ungar. Familjen brukar ha sin bostad i en bergsgrotta.

En yeti har tjock gråvit päls, som är ett utmärkt kamouflage i snö. Den är mycket skygg och undviker intelligenta varelser. En yeti föredrar att fly framför att strida, men kämpar till döds för att skydda sina ungar. Yeti besitter en viss intelligens, och har utvecklat ett primitivt språk.



Yeti

Hemvist: Berg

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 1 eller 1T4+2

Grundegenskap

STY	4T6+6
STO	3T6+6
FYS	3T6
SMI	3T6
INT	2T6
PSY	3T6
KAR	2T6

Typvärde

20	SB	1T4
17	KP	14
11		
11		
7		
11		
7		

Naturliga vapen

2 Nävar	30%	1T4
1 Bett	20%	1T6 (halv SB)

GC Skada

Naturligt skydd: 4 poäng päls

Förflyttning: L14

Färdigheter & förmågor: Gömma Sig 65%*, Hoppa 65%, Klättra 85%, Upp-täcka Fara 85%.

*85% i snö.

Odöda

- Baneman
- Dödmanshand
- Dödsriddare
- Dödsgäst
- Kummelgäst
- Mörkergäst
- Gasthäst
- Lyktgubbe
- Mara
- Nattulv
- Peryton

Odöda är varelser som på något sätt försätter att leva kvar i världen efter sin död. De skiljer sig på många sätt från le-

vande varelser. De följande punkterna är de viktigaste.

- Odöda har ingen FYS och berörs inte av gifter, sömn eller sjukdomar.
- Många av en varelses grundegenskaper förändras när den blir odöd. Förändringarna varierar mellan de olika typerna av odöda.
- En odöds KP är medelvärdet av STY och STO. När den odöde har förlorat alla KP är den förstörd.

BANEMAN

Banemän är en form av zombie som skapas av en dödsriddare. En baneman ser ut som i levande livet, men

En mänsklig baneman

Hemvist: varierar

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: varierar

Grundegenskap

		Typvärde
STY	×2,0	21 SB 0
STO	×1,0	11 KP 16
FYS	0	0
SMI	×0,75	8
INT	×0,5	5
PSY	×1,5	16
KAR	×1,0	11

Naturliga vapen

	GC	Skada
2 Nävar	30%	1T3
1 Spark	30%	1T3
Koncentrerat mörker	100%	*

*Se beskrivning i texten.

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L8

Färdigheter & förmågor: Som i levande livet.

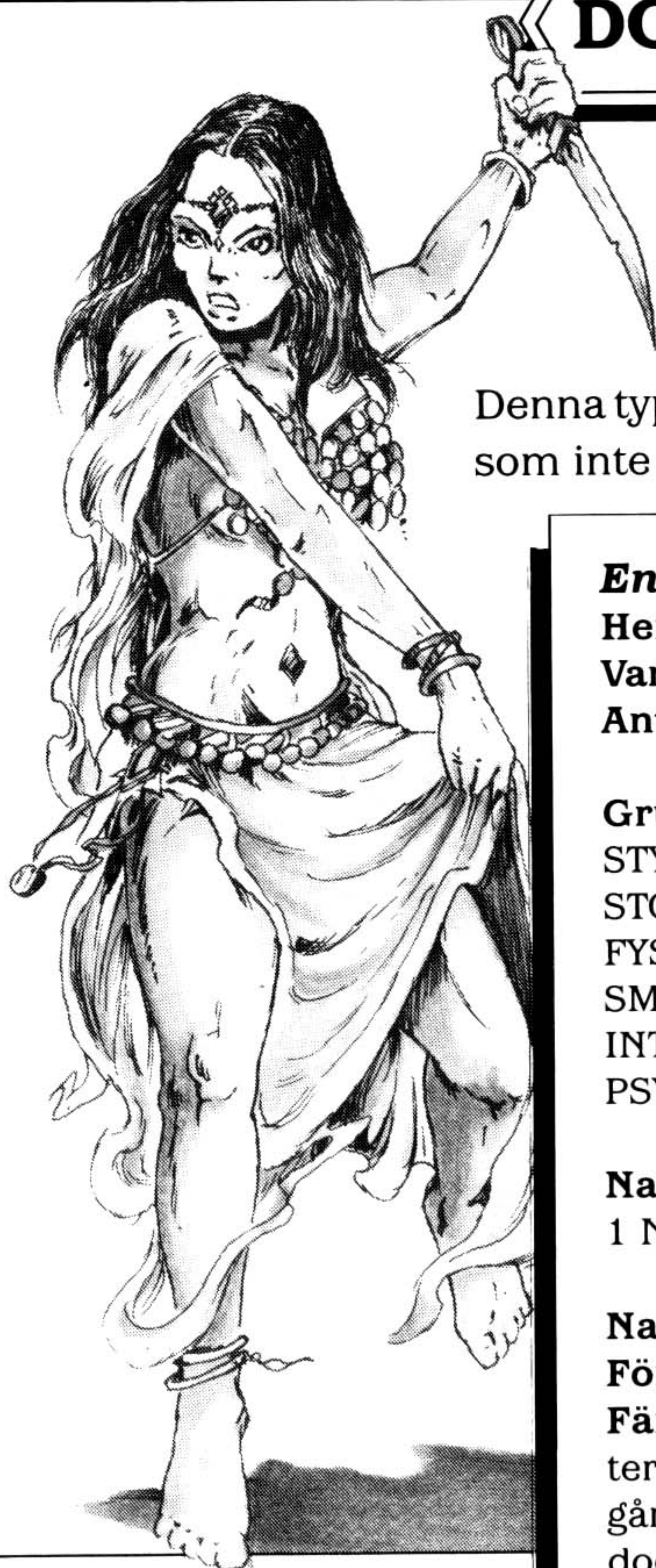


dess hudfärg är blek och livlös. I bland kan man skymta en glimt av smärta i dess ögon. En baneman strider med naturliga vapen eller koncentrerat mörker. (EDD: Banemannen räknas som lägre odöd.)

Banemannen kan skjuta en stråle koncentrerat mörker ur ögonen. Strålen har en räckvidd på 10 meter och

måste riktas mot ett bestämt offer. Med hjälp av strålen försöker banemannens PSY övervinna offrets PSY. Lyckas denna attack förlorar offret 1T6 PSY. Denna PSY kan återvinnas på sedvanligt sätt. Om offrets PSY sjunker till noll inträder döden. En mörkerattack kostar banemannen 5 PSY.

DÖDMANSHAND



Denna typ av odöd är en avliden person som inte har haft tillräckligt stark själ-

En mänsklig dödmanshand

Hemvist: Där det finns människor

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	×2
STO	1
FYS	0
SMI	×1,5
INT	×1
PSY	×1

Typvärde

22	SB	0
1	KP	12
0		
16		
11		
11		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Näve	40%	1T3

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: F20

Färdigheter & förmågor Alla färdigheter från levande livet som fortfarande går att utöva. Dödmanshanden kan dock inte kasta besvärjelser.

skraft för att kunna manifestera hela sin kropp i världen. Den enda delen av kroppen som har fast form och är synlig är svärdshanden. (Om en person har två svärdshänder manifesteras valfri hand). Handen sitter på en andekropp och kan utföra allt en normal hand kan göra. Den andliga kroppen står till tjänst med syn och hörsel. På

grund av dess storlek och rörelseförmåga är den svår att träffa (–50% på alla attacker). (*EDD: Dödmanshanden räknas som lägre odöd.*)

Den vanligaste orsaken till att en dödmanshand uppstår är att dess "ägare" söker hämnd för en verklig eller upplevd oförrätt.

DÖDSRIDDARE

En mänsklig dödsriddare

Hemvist: Där det finns mäktiga nekromantiker

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

		Typvärde
STY	×2,5	25 SB 1T6
STO	×1,0	11 KP 18
FYS	0	0
SMI	×1,0	11
INT	×2,0	22
PSY	×3,0	33

Naturliga vapen GC Skada

2 Nävar 35% 1T3

1 Spark 35% 1T6

Paralysering * *

*Alla inom 10 meters radie måste slå lika eller lägre än $3 \times \text{PSY}$ med 1T100 (*EDD: ett svårt PSY-slag*) eller bli helt paralyserade under $1T6 + 10 \text{ SR}$. Anfallet kostar dödsriddaren 2 PSY, vilka återvinns på sedvanligt sätt.

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L10

Färdigheter & förmågor: Samma som i levande livet.

Dödsriddare är en mäktig form av skelett. De kan skapas genom mörka och ondskefulla magiska ritualer, kända endast av de mäktigaste och mest hänsynslösa bland världens nekromantiker. Hur de går tillväga vet de endast själva. (*EDD: Dödsriddaren räknas som "högre odöd".*)

En dödsriddare ser ut som ett svart skelett. Den strider med paralyserande kyla eller med vapen. De intelligenta varelser – dockejalver – som en dödsriddare dräper kan den förvandla till banemän (*EDD: genom att använda ritualen Animera död*).



GASTAR

Gastar är mycket kraftfulla andar som härstammar från personer som har haft en så stark själskraft att de har kunnat stanna i världen efter sin död, eller som har blivit frambesvärjda från Dödsriket av en mäktig magiker. De gastar som av eget val har stannat i världen vid döden har ofta någonting ogjort som de vill fullborda trots döden. Till exempel kan en gast vilja utkräva hämnd för en verklig eller inbillad oför-

rätt som väckte kraftig vrede eller våldsam hat. Andra gastar drivs av stark maktlystnad eller skräck för Dödsriket. De gastar som frammanats från Dödsriket är oftast ondskefulla personer som gärna återvänder till världen för att sprida sitt hat och sin ondska. Sådana gastar är ofta bundna till frambesvärjaren genom magiska eder.

Gastar är psykiskt starka, besitter mörkersyn och extremt god hörsel, och använder ett språk som består av isande skrin. (*EDD: Gastar räknas som högre odöda.*)

DÖDSGAST

Dödsgastar är mäktiga odöda som tack vare sin stora själsstyrka har behållit en fysisk kropp och därför uppträder i samma skepnad som före döden, med den väsentliga skillnaden att kroppen är en nattsvart gestalt, som verkar vara skugga förvandlad till fast form, med glödande röda ögon. Anletsdragen är svåra att urskilja, och kan oftast bara anas. Då en dödsgast har en fysisk kropp kan den använda alla sorters materiella ting och den förflyttar sig som före sin död. Dödsgasten visar sig oftast i mörka eller skuggade områden (den har –10% på alla färdigheter i direkt solljus).

En dödsgast sprider en paralyserande kyla omkring sig och veka viljor

förlamas ofta av dess närvaro. Den kan skrämmas och suga kraft ur sitt offer på samma sätt som en mörkgast. Dessutom kan en dödsgast använda vapen och besvärjelser. En dödsgast skadas av eld, magi och magiska vapen på samma sätt som en levande varelse. Den får också halv skada av vanliga vapen. Alla skador dras från dödsgastens PSY, vilket motsvarar dess kropp. En dödsgast behåller alla de färdigheter den hade i levande skick.



En mänsklig dödsgast

Hemvist: varierar

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	×2
STO	×1
FYS	0
SMI	×1
INT	×1
PSY	×3

Typvärde

21	SB	1T4
11	KP	=PSY
0		
11		
11		
33		

Naturliga vapen

Skrämmas (se ovan).

Suga livskraft (FYS). Genom att vidröra offret och övervinna dess FYS med sin egen PSY på motståndstabellen suger dödsgasten 2 FYS permanent ur offret. Dessa poäng försvinner ur världen. Offret blir då fullständigt paralyserat i 1T4 SR. Offrets får ingen hjälp av rustningar, kläder eller besvärjelsen SKYDD. MOTSTÅNSKRAFT E1 minskar "skadan" till 1 FYS, och MOTSTÅNSKRAFT E2 skyddar fullständigt.

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L10

Färdigheter & förmågor: Färdigheter och besvärjelser måste bestämmas av SL. Tänk på att dödsgastar är mäktiga och farliga.

KUMMELGAST

En kummelgast uppträder i samma skepnad som kroppen den hade före sin död, fast nu i en skimrande gestalt. De håller helst till i mörka gravar eller djupa katakomber, dit solljuset sällan tränger ned (de tar 1T4 i skada per SR i solljus). De kan förflytta sig ovan jord, men gör det då på natten och endast under de faser eller det väder då månen inte är synlig. De förflyttar sig svävande och kan tränga genom den minsta springa eller hålighet.

En kummelgast anfaller mentalt genom att skrämma sina offer (samma regler som för spöken gäller) och fy-

siskt genom att dra offrets magiska energi (PSY-poäng) ifrån dem och lägga till sin egen (PSY). Eftersom de själva består av astral energi tar de skada av magiska vapen och av besvärjelser men aldrig av rent materiella vapen. De tar också skada av eld (1T4 per träff). Kummelgastar tar alla skador direkt på sin PSY som är deras motsvarighet till fysisk kropp. Då de har en skimrande skepnad är det svårt att se var de befinner sig och alla träffchanser reduceras därför med 25%

Kummelgastar har inga färdigheter som kräver fysiska värden, men behåller dock färdigheter baserade på INT och PSY.

En mänsklig kummelgast

Hemvist: 1, 9

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY 0
STO ×1
FYS 0
SMI 0
INT ×1
PSY ×2

Typvärde

0 SB 0
11 KP =PSY
0
0
11
22

Naturliga vapen

Skrämma på Skräck-tabellen (se Spöken).

Dra magisk energi (PSY-poäng): genom att övervinna offrets PSY på motståndstabellen får Kummelgasten dra 1T4 PSY-poäng från offret och lägga till sin egen.

Naturligt skydd: -25% på alla attacker

Förflyttning: F15

Färdigheter & förmågor: Dessa bestäms av SL med utgångspunkt från de som kummelgasten behärskade i levande livet.



MÖRKGAST



En mänsklig mörkgast

Hemvist: varierar

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	0
STO	×1
FYS	0
SMI	0
INT	×1
PSY	×2

Typvärde

0	SB -0
11	KP =PSY
0	
0	
11	
21	

Naturliga attacker

Skrämma (se ovan).

Suga livskraft (FYS). Genom att vidröra offret (75% träffchans) och övervinna dess FYS med sin egen PSY på motståndstabellen suger mörkgasten 1 FYS permanent ur offret. Dessa poäng försvinner ur världen. Offret blir då fullständigt paralyserat i 1T4 SR. Det räcker med att gasten låter vidröra offret. Rustningar, kläder och besvärjelsen SKYDD hjälper inte. Däremot kan man skydda sig med MOTSTÅNDSKRAFT.

Naturligt skydd: se beskrivningen.

Förflyttning: F12

Färdigheter & förmågor: Gömma sig 80%, Lyssna 90%, Upptäcka fara 90%.

W5=86

Mörkgastar uppträder som genomsvarta gestalter vilka tycks suga all livskraft ur omgivningen och skapa en isande kyla omkring sig. De har inte några anletsdrag, utan visar sig endast som nattsvarta silhuetter. Liksom kummelgastarna håller de sig helst under jorden där solljus inte kan nå dem. (De har -25% på alla färdigheter i direkt solljus, och -15% i andra upplysta situationer.)

En mörkgast förflyttar sig ljudlöst svävande, men kan inte ta sig genom fast materia. Genom att vidröra döda ting och utnyttja sitt sinnes krafter kan de röra på dessa (upp till INT antal poäng STO), vilket gör det möjligt för en mörkgast att öppna en dörr eller bära ett föremål.

De strider med besvärjelser eller genom att suga ut livskraft (FYS). Genom

att spendera en poäng PSY kan mörkgasten försöka skrämma en person. Gasten måste då övervinna motståndarens INT med sin egen PSY. Lyckas detta ska offret slå ett slag på skräcktabellen. Själva kan de endast skadas genom eld (1T4 per träff), magi eller magiska vapen. De drar skador från sin PSY, vilket är motsvarigheten till en kropp. I mörker är det mycket svårt att se dem. Alla försök att uppfatta eller träffa en mörkgast modifieras därför med -40%. I närheten av ljuskällor modifieras träffchansen med +10%, eftersom mörkgastar är ogynnsamt påverkade av ljuset.

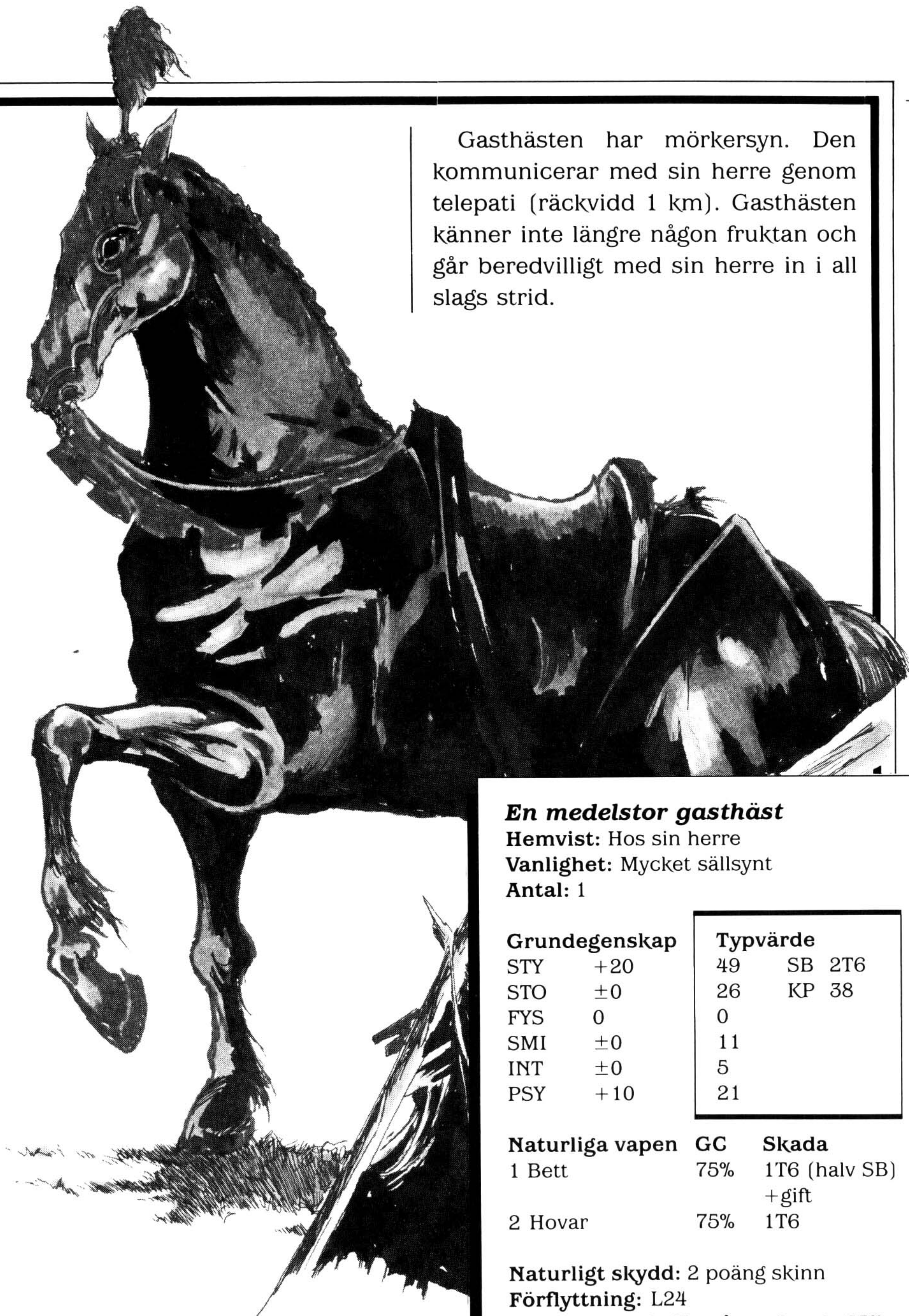
Mörkgastar har inga färdigheter som är baserade på fysiska grundegenskaper, men behåller alla färdigheter som är baserade på INT och PSY.

GASTHÄST

Det band som råder mellan herre och häst är ibland så starkt att en människa eller annan intelligent varelse som övergår till att bli odöd, tex dödsghost, kan få sin häst att genomgå samma process. Hästen blir en odöd springare, en gasthäst, som alltid är en lojal tjänare till sin herre. I omvandlingsprocessen förändras en del av dess grundegenskaper. Addera de modifikationer som finns i beskrivningen nedan.

Gasthästens kropp är uppbyggd av

materiellt, förtätat mörker. Detta gör att hästen blir svår att se i mörker (-20% på attacker och Finna dolda ting). Varelsen kan skadas av fysiskt våld och magi, men är helt immun mot alla former av köldskador. Hästens tänder har förändrats och blivit skarpare och farligare. Dessutom är de överdragna med ett gift (styrka 8). Gasthästen tycker illa om dagsljus. När den befinner sig i sådant får den -10% på alla färdigheter och attacker och förflyttningsförmågan minskas med 2. (EDD: Gasthästen räknas som lägre odöd.)



Gasthästen har mörkersyn. Den kommunicerar med sin herre genom telepati (räckvidd 1 km). Gasthästen känner inte längre någon fruktan och går beredvilligt med sin herre in i all slags strid.

En medelstor gasthäst

Hemvist: Hos sin herre

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	+20
STO	±0
FYS	0
SMI	±0
INT	±0
PSY	+10

Typvärde

49	SB	2T6
26	KP	38
0		
11		
5		
21		

Naturliga vapen

1 Bett	75%	Skada 1T6 (halv SB) +gift
2 Hovar	75%	1T6

Naturligt skydd: 2 poäng skinn

Förflyttning: L24

Färdigheter & förmågor Smyga 55%,
Lyssna 50%, Upptäcka fara 70%.

LYKTGUBBE

Lyktgubbar är spöken efter ondskefulla personer som har drunknat eller dött en våldsam död i träsk och sumpmarker. (Älvfolk kan inte bli lyktgub-

bar.) De uppenbarar sig som ljuskulor som svävar runt i luften. I ljuskulornas kalla och fladdrande sken kan man skymta den dödes anletsdrag. Lyktgubbarna kan slå på och av ljusskenet



som de önskar. När ljuset är släckt är de fullständigt osynliga.

Lyktgubbar är inte materiella och kan därför inte skadas av fysiskt våld i någon form. De kan däremot påverkas eller fördrivas av vissa former av magi. (EDD: Lyktgubbar räknas som andar.)

Lyktgubbarnas mål är att locka oförsiktiga vandrare bort från träskens säkra stigar ut i den bottenlösa gyttjan. Där kan de suga i sig en döendes PSY-poäng och öka sin egen psykiska styrka. En lyktgubbe kan försöka ta kontroll över en person genom besvärjelsen KONTROLLERA PERSON och locka denne av stigen. När en person lämnar stigen är risken stor att han går ner sig och drunknar. SL måste bedöma vad som händer från fall till fall. De PSY-poäng som lyktgubben spenderar på besvärjelsen kan den inte återvinna på sedvanligt sätt. Dess enda

chans att få mer PSY är genom att ordna så att intelligenta varelser drunknar i dess närhet (inom 10 meter). Lyktgubben måste lysa när den lägger besvärjelsen och när den sedan utövar kontrollen.

En mänsklig lyktgubbe

Hemvist: 6

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 1T4

Grundegenskap

STY	0
STO	1T3
FYS	0
SMI	× 2
INT	× 1
PSY	× 2

Typvärde

0	SB	0
2	KP	1
0		
22		
11		
22		

Naturliga vapen: Inga

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: F30

Färdigheter & förmågor KONTROLLERA PERSON 85% och alla INT-baserade färdigheter från levande livet som fortfarande går att använda.

En mara är en ondskefull kvinnlig odöd av mänskligt ursprung. Hon tar form av en mager kvinna med knotiga lemmar, kolsvart hud, stripigt hår och blå lysande ögon.

En mara kan ställa till med otyg på två olika sätt. Det vanligaste är att hon tar ut en häst på en vild, nattlig ridtur när ägaren sover. På morgonen är hästen svettig och slutkörd. Den måste vila sig tio timmar innan den orkar göra något igen.

MARA

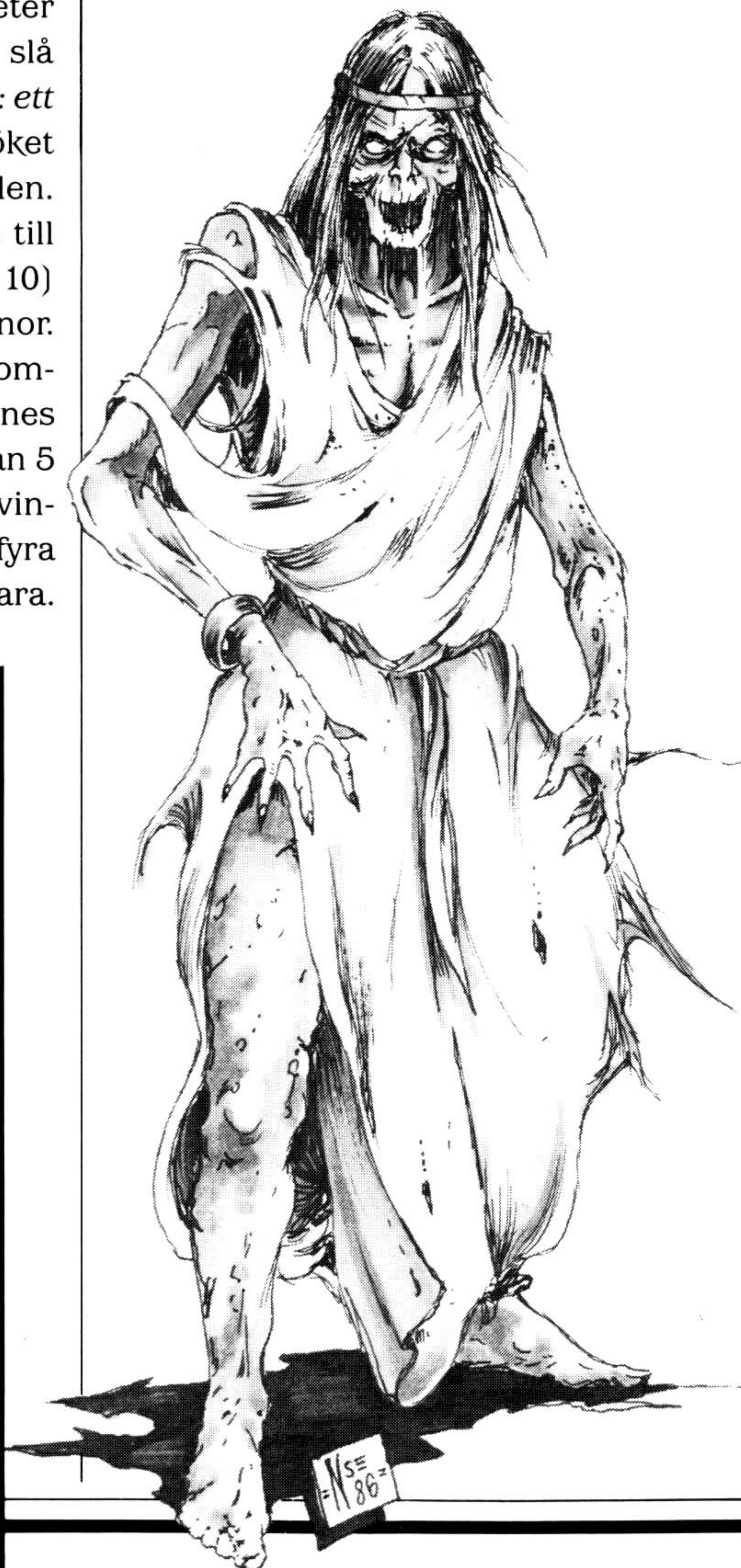
En mara kan också sända mardrömmar till män. Hon väljer ut ett offer och försöker övervinna dess PSY med sin egen. Lyckas försöket drömmer offret våldsamma mardrömmar och är inte alls utvilad när han vaknar på morgonen. Ända tills han får sova ostörd har han +15 (EDD: +3) på alla slag på skräcktabellen. Drömsändningen har

en räckvidd på 100 meter. Maran kan göra ett drömsändningsförsök per natt.

Alla som ser en mara måste slå ett slag på skräcktabellen. Hennes kacklande skratt sprider också skräck omkring sig. Alla som är inom 30 meter från henne och hör skrattet måste slå $INT \times 5$ eller lägre med 1T100 (EDD: ett normalt INT-slag). Misslyckas försöket måste personen slå på skräcktabellen.

En maras naglar är omvandlade till klor. Dessa klor har ett gift (styrka 10) som är skadligt för människokvinnor. När giftet tränger in i kvinnans blodomlopp försöker det övervinna hennes FYS. Misslyckas försöket får kvinnan 5 poäng skada. Lyckas giftet dör kvinnan. Om hon begravs kommer hon fyra dygn senare att uppstå som en mara.

Det enda sättet att undvika detta är genom att kremiera kroppen. En mara kan uppstå ytterligare två gånger efter sin första död. Den tredje gången hon dör förblir hon död. (EDD: Maran räknas som högre odöd.)



Mara

Hemvist: Nära människobosättningar

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	× 3,5
STO	× 1
FYS	0
SMI	× 1,5
INT	× 1
PSY	× 2
KAR	1

Typvärde

39	SB	1T6
11	KP	25
0		
17		
11		
21		
1		

Naturliga vapen

	GC	Skada
1 Bett	45%	1T6 (halv SB)
2 Klor	55%	1T6 + gift

Naturligt skydd: 1 poäng hud

Förflyttning: L12

Färdigheter & förmågor Samma som i levande livet. Maran kan dock inte använda magi.

NATTULV

Nattulven är en fruktansvärd odöd varelse, som liknar en jättelik kolsvart ulv med två huvuden och lysande blå ögon. Från dess käftar droppar ständigt illaluktande och giftig saliv. Som namnet antyder möter man en nattulv nästan enbart om natten, eller på platser dit dagsljuset inte når, eftersom den inte tål solljus. Varje minut den tillbringar i dagsljus ger den 1 KP i skada. (EDD: Nattulven räknas som "högre odöd".)

• EDD: En nattulv kan skapas av en mäktig, ondskefull nekromantiker, ge-

nom att denne binder ett osaligt spöke eller någon annan ondskefull ande i den monstruösa kroppen. Nekromantikern behöver två ulvkroppar, och går tillväga genom att skapa ett magiskt föremål av kropparna. Följande besvärjelser måste lagras: ANIMERA DÖD, KONTROLLERA ANDAR, PERMANENS.

Varelsen blir sedan en tjänare till nekromantikern, oftast som väktare över



Nattulv

Hemvist: varierar

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	2T6+20
STO	2T6+12
FYS	0
SMI	2T6+8
INT	3T6
PSY	6T6

Typvärde

27	SB	1T6
19	KP	23
0		
15		
11		
21		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Bett	40%	1T8+gift

Naturligt skydd: 3 poäng hud

Förflyttning: L26

Färdigheter & förmågor: Spåra 45%, Smyga 60%, Finna Dolda Ting 45%, Gömma Sig 65%, (EDD: Kamouflage 13), Lyssna 45%, Upptäcka Fara 85%.

något dyrbart eller som livvakt. Nattulvens sinne är uppfyllt av hat mot alla levande varelser, men den är också intelligent och listig. Om den inte lyder under en mästare drar den ofta omkring i vildmarken och sprider död och förintelse omkring sig.

Nattulven besitter vissa särskilda egenskaper. Dess saliv är ett gift med styrka 5. Varje gång en person skadas av ett nattulvsbett utsätts han också för en giftattack. Nattulvens ylande sprider skräck och fasa. Om en person be-

finner sig inom 50 meter från en ylande nattulv måste han slå 5×PSY med 1T100 eller lägre (*EDD: ett normalt PSY-slag*) varje minut. Misslyckas detta slag måste personen slå ett slag på skräcktabellen. En nattulv har två huvuden som den kan använda separat. Tex kan den slåss med det ena huvudet och yla med det andra samma SR, eller så kan den anfälla en fiende med vardera huvudet samma SR. En nattulv har en ypperlig mörkersyn.

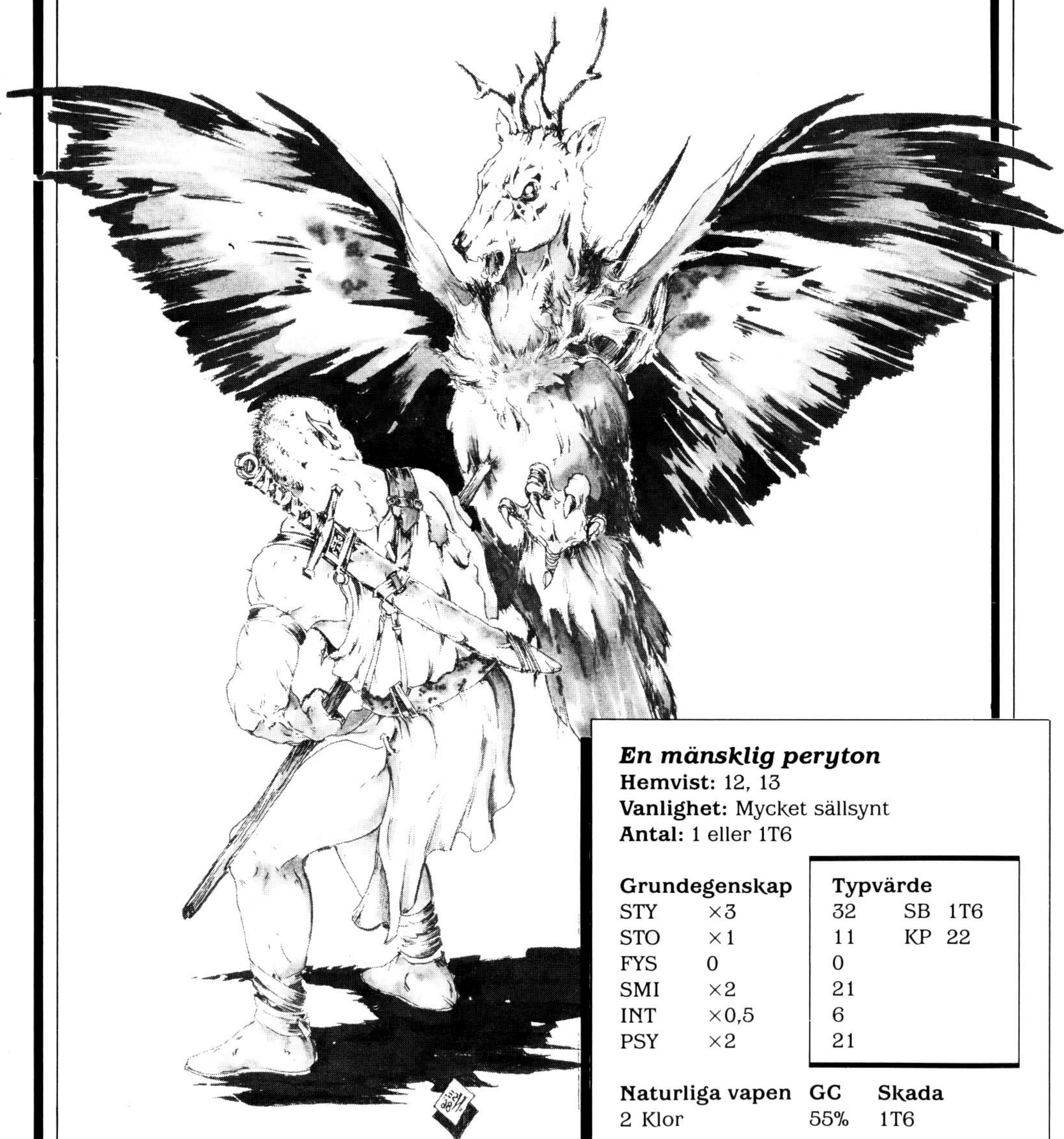
PERYTON

Perytoner är odöda varelser; en slags vålnader efter sjömän som har dött en neslig eller grym död och, istället för att få dödsrikets frid, har stannat kvar i världen för att försöka få hämnd. Perytoner uppträder ibland i grupp eftersom flera sjömän kan ha mött en neslig död på samma plats.

En peryton har en gams kropp med ett hjorthuvud. Fjäderdräkten är grön och blå. Hjorthuvudet är försett med små horn. Perytonen kastar skuggan av den person som perytonen var i levande livet. Perytonens kropp är osårbar mot normala vapen, normal eld och andra former av fysiskt våld. Den kan endast skadas av magi eller magiska vapen. (*EDD: Perytonen räknas som högre odöd.*)

Det som driver perytonen är hämndlystnad. Den vill dräpa sin mördare och sedan lämna världen. En peryton vistas i närheten av sin dödsplats i väntan på att mördaren ska återkomma. När mördaren visar sig anfaller perytonen omedelbart. Om den lyckas dräpa sin baneman lyfter den omedelbart och styr mot skyn. Den har nu fått frid och lämnar världen.

Många perytoner har sinnen som är så förvridna av hat och vrede att deras bedömningsförmåga är urusel. En sådan peryton kan angripa en person som liknar dess mördare i tron att det verkligen rör sig om mördaren. Om dråpet lyckas kommer perytonen att lämna världen övertygad att den har uppnått sin hämnd.



En mänsklig peryton

Hemvist: 12, 13

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1 eller 1T6

Grundegenskap

STY	×3
STO	×1
FYS	0
SMI	×2
INT	×0,5
PSY	×2

Typvärde

32	SB	1T6
11	KP	22
0		
21		
6		
21		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	55%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: F36/L4

Färdigheter & förmågor: Samma som i livet.

Magiska varelser

Elementarmagikerna har upptäckt att det finns mer än elementarer att tillkalla från elementarplanen. Det existerar några typer av intelligenta varelser som man kan frammana med hjälp av vissa variationer på FRAMMANA/SKICKA BORT-besvärjelsen. Sålunda införs följande nya besvärjelser:

- FRAMMANA/SKICKA BORT SKUGGBEST
- FRAMMANA/SKICKA BORT ELDHÄST
- FRAMMANA/SKICKA BORT FROSTVARG
- FRAMMANA/SKICKA BORT DJINN

För dessa besvärjelser gäller samma räckvidd och svårighetsgrad (*EDD: skolvärde och skola*) som för FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR. Däremot är besvärjelsens varaktighet 2 dygn (*EDD: S/4 dygn*).

Man slår inte tärning för att fastställa den magiska varelsens grundegenskaper,

utan de är beroende av vilken effektgrad varelsen har. De värden som anges här gäller för varelser av första effektgraden. För varje extra effektgrad ökar STY och STO med två poäng, medan de övriga grundegenskaperna förblir oförändrade.

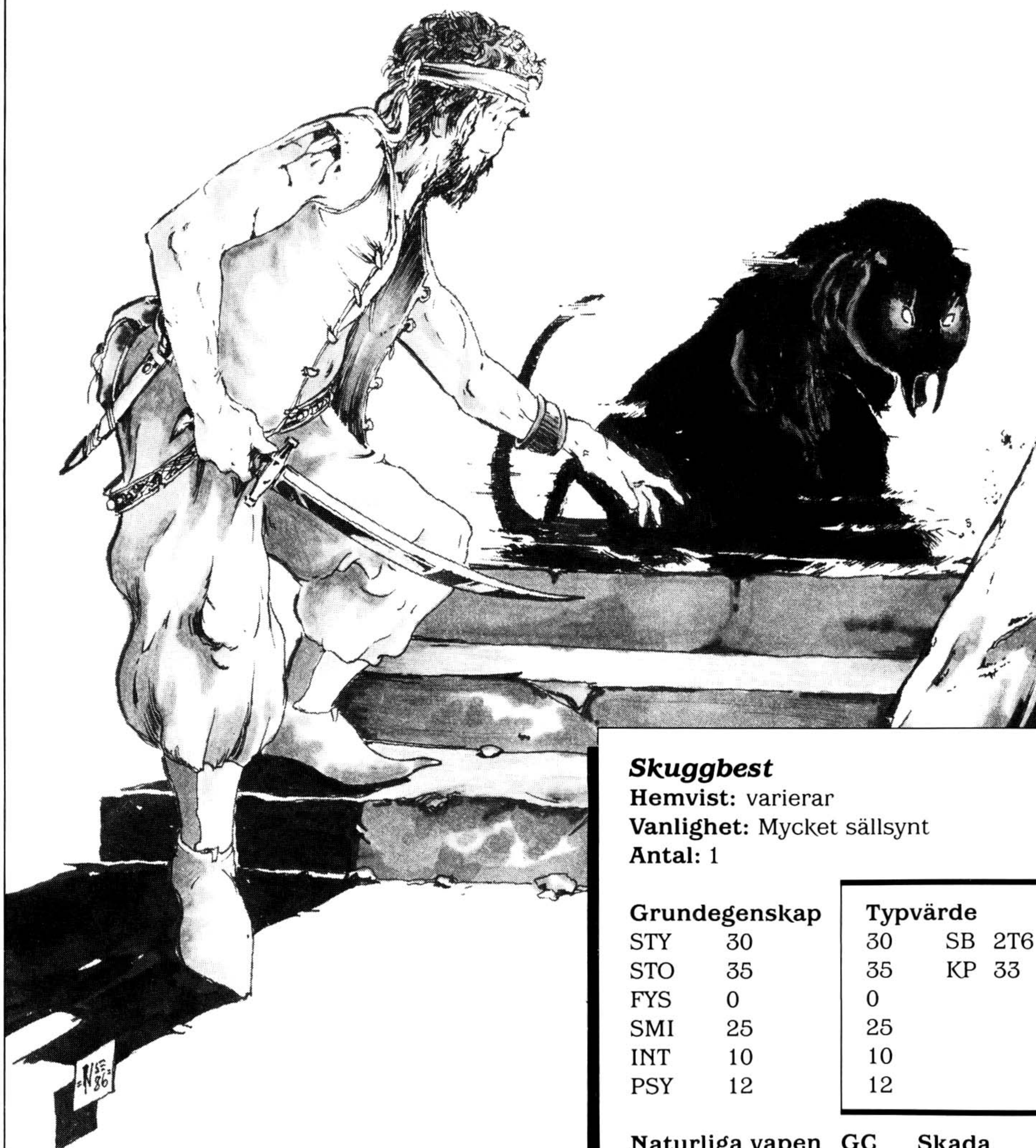
De magiska varelserna har ingen FYS och de påverkas inte av gifter, sömn, rädsla och sjukdomar. Deras KP är $(STY+STO)/2$. När en magisk varelse är nere i noll KP är dess kropp i världen förstörd och varelsen tvingas fly tillbaka till sin elementkälla.

De magiska varelserna räknas som intelligenta och de är ungefär lika kloka som en normal människa. Deras drivkraft är att försöka öka sitt elements utbredning och makt så mycket som möjligt i den värld där de befinner sig. Sålunda samarbetar en magisk varelse endast med den frammanande magikern under förutsättning att de två har överensstämmande intressen.

SKUGGBEST

En skuggbestar är en typ av mörkerelementarer som uppenbarar sig som en ca fem meter lång och tre meter hög, diffus skepnad, bestående av förtätad skugga. Den liknar vagt en sabeltandad tiger. När en skuggbest befinner sig i mörker kan den inte ses med hjälp av

Finna Dolda Ting. Däremot kan man ana dess närvaro med hjälp av Upp-
täckta Fara.



Skuggbest

Hemvist: varierar

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	30
STO	35
FYS	0
SMI	25
INT	10
PSY	12

Typvärde

30	SB	2T6
35	KP	33
0		
25		
10		
12		

Naturliga vapen GC Skada

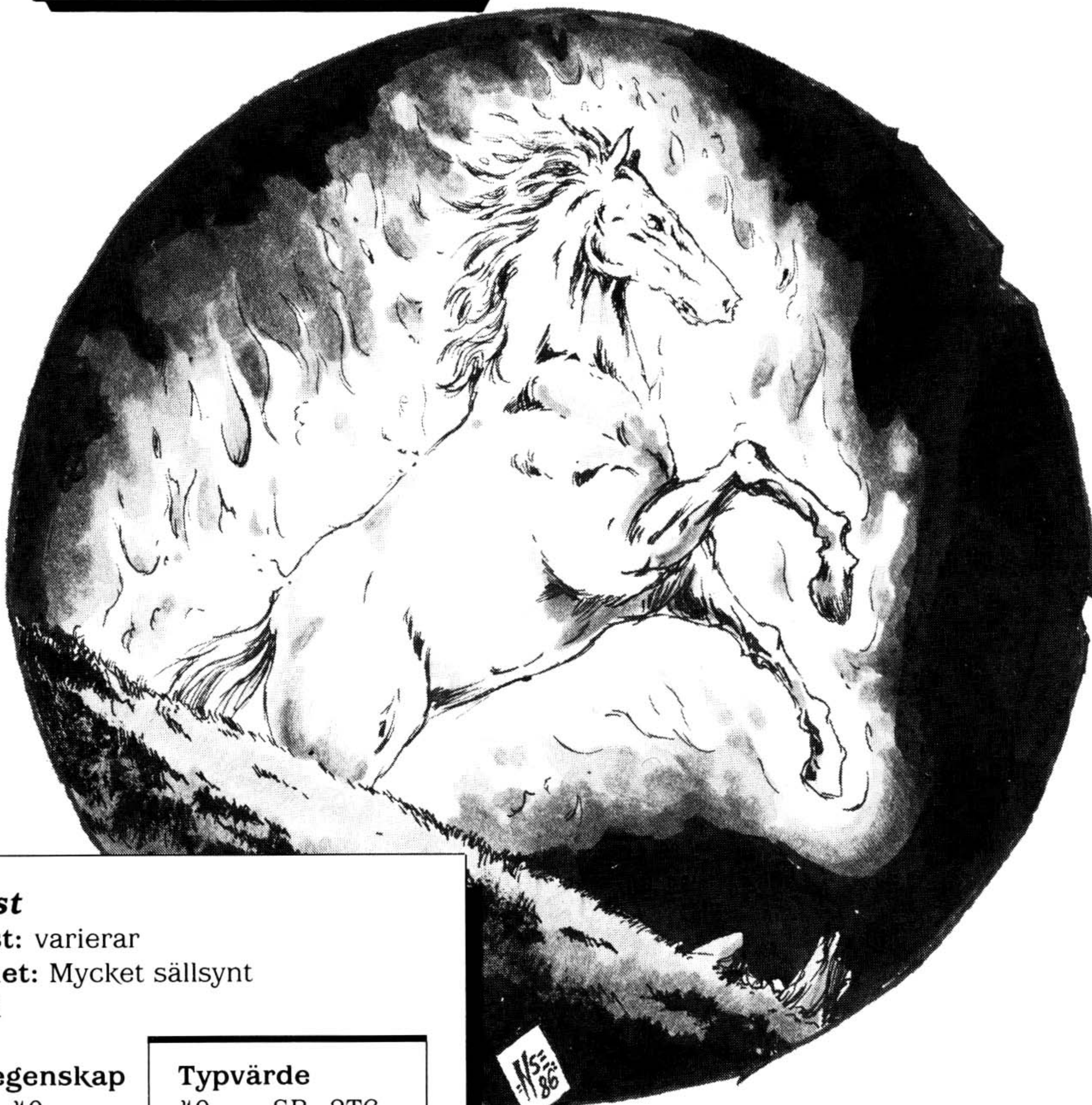
1 Bett	55%	1T10
2 Klor	55%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L20

Färdigheter & förmågor: Smyga 95%.

ELDHÄST



Eldhäst

Hemvist: varierar

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	40
STO	35
FYS	0
SMI	25
INT	10
PSY	12

Typvärde

40	SB	2T6
35	KP	37
0		
25		
10		
12		

Naturliga vapen

GC	Skada
1 Bett	45% 1T4 (ingen SB)
2 Hovar	55% 1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L36

Färdigheter & förmågor: Upptäcka fara 75%.

Eldhästen härstammar från elden. Den liknar en eldröd, ädel springare vars päls är flammande lågor. Detta medför vissa problem; en eldhäst kan mycket lätt skada levande varelser eller antända brännbara saker den råkar komma åt. Det är möjligt att rida en eldhäst, under försättning att rytaren har skyddat sig med lämpliga besvärjelser.

FROSTVARG



Frostvargen härstammar från kölden. Den visar sig som en jättelik, helt vit varg. Till och med dess ögon är helt vita. Frostvargens spårstämplar täcks av rimfrost. Frostvargen kan blåsa ut en ström av superkall luft genom näsborrarna. Luftströmmen bildar en stråle som är ca 10 cm i diameter och som har en räckvidd på fem meter. Den varelse som träffas får skada. Inga rustningar erbjuder något skydd. Däremot kan SL låta skadan minskas av tjocka kläder (mellan 1 och 4 poäng).

Frostvarg

Hemvist: varierar

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	40
STO	25
FYS	0
SMI	30
INT	10
PSY	12

Typvärde

40	SB	2T6
25	KP	33
0		
30		
10		
12		

Naturliga vapen

	GC	Skada
1 Bett	70%	1T8
1 Luftblås	95%	2T6 (ingen SB)

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L28

Färdigheter & förmågor: Upptäcka fara 75%, Spåra 60%.

DJINN

Djinnen hör till luftens element och visar sig som en liten, rökfylld tornado. Den kan också anta en vagt människoliknande form. Djinnen kan inte förorsaka någon skada i sig. Däremot kan den blåsa omkull någon. För att lyckas

med detta måste djinnen svepa sig runt sitt offer och försöka övervinna dess STO med sin STY. Lyckas försöket kastas offret iväg 2T10–STO rutor (räkna negativa värden som noll) och faller omkull.

Djinner kan inte skadas av vanliga vapen. Däremot kan de skadas av magi eller magiska vapen.

Djinn

Hemvist: varierar

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	30
STO	20
FYS	0
SMI	40
INT	10
PSY	12

Typvärde

30	SB	1T6
20	KP	25
0		
40		
10		
12		

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: F60

Färdigheter & förmågor: Finna dolda ting 95%, Smyga 65%.



DEMONER



I många av vår världs kulturer och religioner förekommer varelser som benämns demoner. Ofta är de tjänare för goda eller onda makter. I spelet *Drakar & Demoner* förekommer en slags varelser som kallas demoner. De har inte på något sätt någon anknytning till religiösa föreställningar i den verkliga världen, vare sig det rör sig om kristna, judiska, muslimska, buddhistiska, hinduiska eller några andra övertygelser. Speldemonerna är endast en fantasiskapelse gjorda för ett sällskapsspel; ett monster som tillsammans med en mängd andra fantasivarelser är en del av en fantasivärld. Det är mycket viktigt att poängtera detta, eftersom personer som inte har varit särskilt väl insatta i hur rollspel fungerar har trott att spelet har haft med verkligheten att göra.

BAKGRUND

Demoner är en manifestation av Kaos, den totala upplösning av allting som omger universum. Ur Kaos uppstod en gång i urtiden gudarna som sedan skapade universum. Kaos finns dock kvar utanför gudarnas skapelser, och utgör fortfarande ett hot mot dem. Skulle Kaos tränga in i universum kan dess existens hotas. Därför kämpar praktiskt taget alla gudar, vare sig de är goda eller ondskefulla, mot Kaos.

När en magiker tillkallar en demon samlar han en viss volym kaos och för över den till sitt universum. Eftersom ett universum är styrt och reglerat av många naturlagar kan inte kaosvolymen manifestera sig som dess sanna

natur är. Den är tvungen att i viss utsträckning anpassa sig till unversums naturlagar. Den form kaosvolymen antar kallas en demon. Den blir någonting som liknar en levande varelse, men som har en otroligt kaotisk form. En demon väljer sin egen form och kan i stort sett se ut som helst. Demoner verkar föredra ha ett så kaotiskt, förvridet och motbjudande utseende som möjligt.

Varje demon är en unik varelse som skiljer sig från alla andra demoner. Tillkallaren kan inte styra något annat hos den än dess STO som är beroende av besvärjelsens effektgrad. Alla andra egenskaper bestäms slumpmässigt. När demonen återsänds till Kaos kan den inte återkallas.

Eftersom demoner är det personifierade Kaos har de ett kaotiskt beteende när de inte står under någons kontroll. Deras handlingar är slumpartade, ofta oförnuftiga och omöjliga att förutse. Ofta ägnar de sig åt meningslös förstörelse.

DEMONBESVÄRJANDE

FRAMMANA/SKICKA BORT DEMON

Räckvidd: 8 rutor

Varaktighet: 2 dygn

Svårighetsgrad: 4

Denna besvärjelse fungerar på samma sätt som FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR. (*EDD: Detta är en Nekromantibesvärjelse med skolvärde 12.*) När demonen frammanas måste magikern försöka binda den under sin kon-

troll genom att överinna demonens PSY med sin egen. Lyckas försöket är demonen magikerns lydige tjänare tillsvidare.

Misslyckas försöket kan magikern inte göra ett nytt försök. Han kan inte heller sända tillbaka demonen till Kaos, utan varelsen stannar kvar i världen tills besvärjelsen slutar verka.

En demon stängs inne i ett pentagram (ett mönster i form av en femuddig stjärna). Det fungerar som ett rymningssäkert fängelse, som demonen inte kan lämna utan besvärjarens tillstånd. Men skulle någon av de linjer som formar pentagrammet vara skadad så kan demonen ta sig ut den vägen. Erfarna demonbesvärjare brukar därför tillverka pentagram av mithril som läggs in i ett stengolv, för att vara säkra på att det håller.

Även om demonen ställs under en magikers kontroll är bekymren inte över för den skull. Varje timme gör demonen ett försök att bryta kontrollen. Demonen försöker med sin PSY övervinna magikerns PSY. Lyckas detta har demonen sluppit lös och om den är utanför pentagrammet kan den göra vad den vill så länge besvärjelsen varar.

Så länge demonen är under magikerns kontroll kan denne sända den tillbaka till Kaos närhelst han så önskar.

Vissa demoner är inte bundna av ovanstående regler. Demoner är kaotiska och kommer ibland med obehagliga överraskningar. Ellirind som beskrivs i Kandra-modulen blev inte

tvungen att återvända till Kaos när besvärjelsens varaktighet löpte ut. Det finns också några kända fall när en demon tog sig ut genom ett säkert pentagram och dräpte demonbesvärjaren. Det är sådana extrema specialförmågor som döljer sig bakom SL-SPECIAL bland demonförågorna.

I beskrivningen av demonens grundegenskaper betecknar E besvärjelsens effektgrad. För att avgöra demonens naturliga vapen ska man slå 1T100 och avläsa resultatet. För att beräkna GC använder man en särskild metod: $(STY + SMI + INT + \text{Attackmod})\%$.

Demon

Grundegenskap

STY	STO
STO	1–10×E
FYS	1T6×E
SMI	3T6
INT	4T6
PSY	1T8×E

1T100	Naturliga vapen	Skada	Attackmod
01–20	1T6 Händer	1T3	±0
21–35	1T4 Klor	1T6	±0
36–50	1 Bett	1T8	±0
51–65	1 Svanssting*	1T6	–10
66–85	1 Stångning	1T6	–20
86–95	1T4 Knipklor	1T4	±0
96–00	Slå två gånger		

*Giftstyrka 1T20.

Naturligt skydd: 1T20–2+E poäng hud

Förflyttning: $L(1T6+E) \times 2$

Färdigheter & förmågor: Varierar mycket, och SL får avgöra från fall till fall.

Demoniska förmågor: En per effektgrad.

Tabell för demoniska förmågor

1T100 Förmåga

- | | |
|---|---|
| <p>01–04 VINGAR: Se grundreglerna.</p> <p>05–08 REGENERATION: Se grundreglerna.</p> <p>09–12 OSYNLIGHET: Se grundreglerna.</p> <p>13–16 TELEPORTERING: Se grundreglerna.</p> <p>17–20 KROPPSFÖRÄNDRING: Se grundreglerna.</p> <p>21–24 OSÅRBARHET: Se grundreglerna.</p> <p>25–28 TELEPATI: Se grundreglerna.</p> <p>29–32 HYPNOS: Se grundreglerna.</p> <p>33–36 SNABBHET: Se grundreglerna.</p> <p>37–40 MAGISK OSÅRBARHET: Se grundreglerna.</p> <p>41–44 GIFT: Se grundreglerna.</p> <p>45–48 SKRÄCKSLÅ: Se grundreglerna.</p> <p>49–52 LIVSUTTÖMNING: Se grundreglerna.</p> <p>53–56 STYRKEUTTÖMNING: Se grundreglerna.</p> <p>57–60 AVSTÅNDSVAPEN: Demonen är utrustad med 1T20 spikar på händerna. En kan avskjutas varje SR. Räckvidd: STY×1 meter. Skada: 1T8 (ingen SB).</p> <p>61–64 EXTRA HUVUD: Demonen har två huvuden med varsin intelligens. Huvudena har separata INT och PSY.</p> <p>65–68 HÖJD GRUNDEGENSKAP: Slå 1T6 för att se vilken grundegen- skap som höjs 1T10 poäng.</p> | <p>69–72 AVBILD: Demonen behärskar besvärjelsen AVBILD 90%.</p> <p>73–76 ÖKAD FÖRFLYTTNING: Öka demonens förflyttningsförmåga med 1T6.</p> <p>77–80 ÖKAT SKYDD: Höj demonens naturliga skydd med 1T10 poäng.</p> <p>81–84 FRÄTANDE BLOD: Demonens blod förorsakar 1T6 poäng i skada. Varje vapen som skadar demonen får sitt brytvärde minskat med 1T6 poäng. Varje sköld eller rustning som träffas av demonens blod får abs minskat med 1. Den vars vapen skadar demonen kan träffas av blodstänk. Slå lika med eller lägre än SMI×5 med 1T100 för att undvika att träffas.</p> <p>85–88 EXPLOSIV: När demonen dör exploderar den. Explosionen ger 1 poäng skada per STO hos demonen och drabbar alla som står i närheten. Skadan avtar med 1 poäng för varje meters avstånd mellan offret och demonen.</p> <p>89–92 HOPPFÖRMÅGA: Demonen kan hoppa SMI×1 meter.</p> <p>93–00 SL-SPECIAL: Vadhelst SL önskar.</p> |
|---|---|

Växter

Det är inte bara djur som utgör en dödliga fara i sagovärlden. Här lever också växter som traktar efter äventyrarens kött. Den stora faran med växter är att de har så låg intelligens att det ibland kan vara omöjligt att lura dem. Dessutom saknar de kän-

lor, så det är svårt att skrämma dem. Men å andra sidan är växter fastvuxna på en viss plats, vilket gör det möjligt att manövrera runt dem

- Illusionsträd
- Stryparranka

109

Illusionsträdet är en mycket otäck växt. Den lever på att fånga levande varelser och suga ut deras själs- och livskraft (PSY och FYS). Trädet är inte intresserat av odöda.

Ett illusionsträd kan se ut som vilket annat träd som helst. När det växer upp antar det samma utseende som de närmaste, normala träden. Illusionsträdet kan sedan inte byta skepnad.

Illusionsträdet fångar sitt byte genom att använda besvärjelserna KONTROLLERA PERSON och AVBILD. Den skapar en AVBILD av något intressant som ser ut att ligga vid trädet. De skelettdelar som sannolikt ligger vid trädet maskeras av bilden. Samtidigt försöker det ta kontrollen över ett offer. Om trädet har flera offer att välja bland tar det automatiskt det med lägst nuvarande PSY (eftersom det är lättast att snärja med magi). När bytet kommer inom två meter från trädet anfalls det av dess grenar. Om en eller flera grenar träffar offret och gör skada som tränger igenom eventuellt skydd eller rustning suger trädet ut 1T10 PSY och 1T10 FYS per omgång. De poäng PSY och FYS trädet suger ut ur sitt byte läggs till dess egna.

Om någon överlever trädets dödliga

ILLUSIONSTRÄD

(*Taetrus carnivorus*)

omfamning har denne men för livet. De förlorade poängen kan inte läkas. PSY kan höjas enligt reglerna på sidan 36 i grundreglerna. (EDD: PSY och FYS kan höjas med hjälp av Hjaltepoäng.)

Varje vecka förlorar trädet en poäng FYS och en poäng PSY. Om ett av värdena når noll dör trädet.

När trädet dör, oavsett dödssätt, utskänder det ett kraftfullt psykiskt skri. Alla varelser inom 1T8+2 kilometer

Illusionsträd

Hemvist: 2, 3, 5, 6

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	3T6+30
STO	3T6+40
FYS	3T6
SMI	2T6
INT	2
PSY	8T6

Typvärde

41	SB	3T6
51	KP	31
11		
7		
2		
28		

Naturliga vapen

8 Grenar

GC

65%

Skada

1T4

Naturligt skydd: 4 poäng bark

Förflyttning: 0

Färdigheter & förmågor AVBILD 90%, KONTROLLERA PERSON 90%, (EDD: KONTROLLERA DÄGGDJUR S18).

känner ett kraftigt obehag och blir illa till mods under den tid skriet varar (2T6 minuter). Magiker drabbas mycket hårdare med hemska syner, svåra smärtor och ibland till och med medvetslöshet. De kan inte kasta några besvärjelser under denna tid.



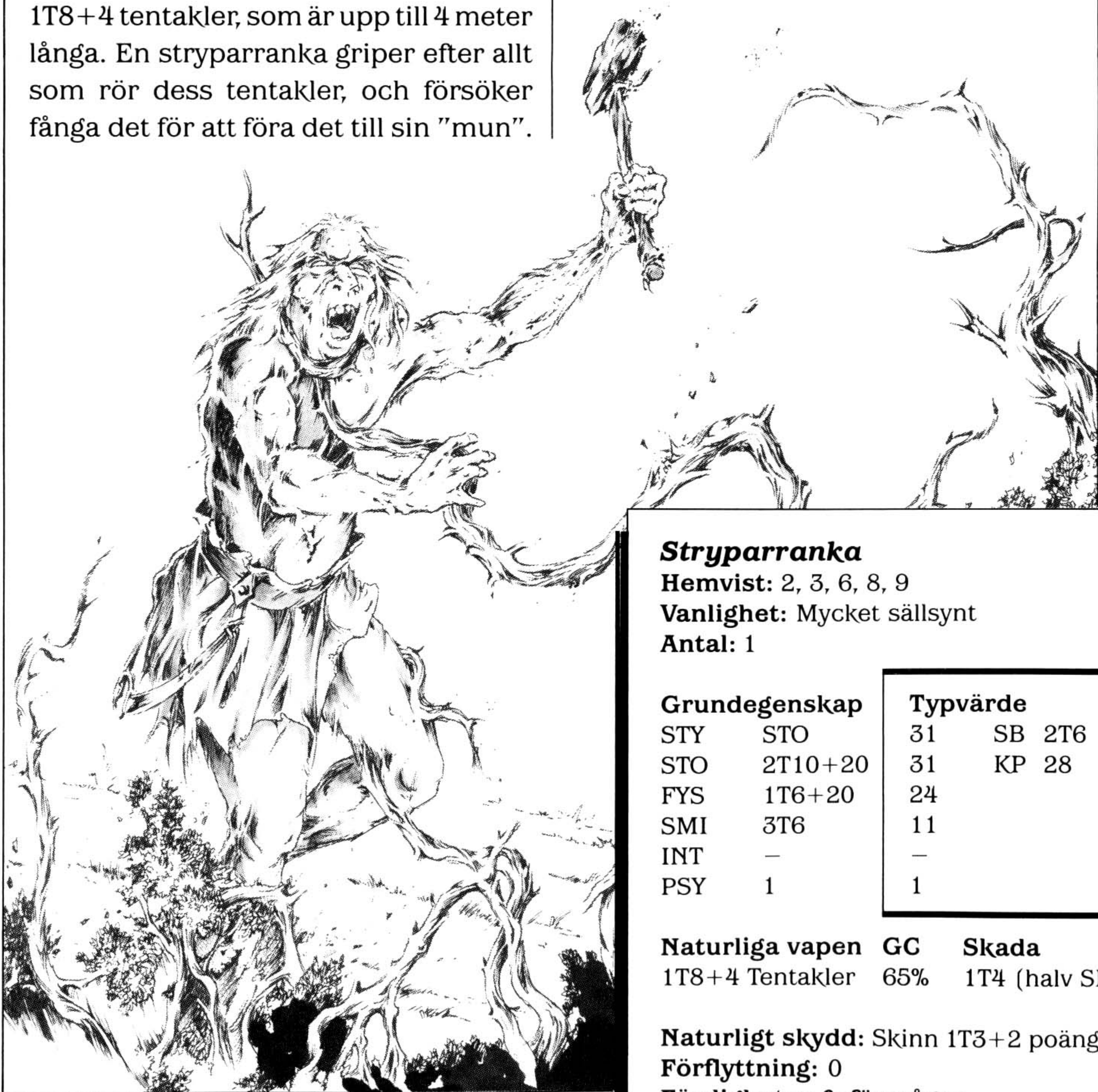
STRYPARRANKA

(*Anaflora manducans*)

Detta är en köttätande växt av oklart ursprung. Förmodligen är den inte naturlig utan den har skapats genom någon slags ondskefull magi.

Den består av en central, kort stam, på vilken det finns en "mun". Stammen överdel grenar ut sig i en buske som året om bär stora, gröna löv. Löven maskerar delvis vad som finns på stammen. Från stammen sträcker det sig 1T8+4 tentakler, som är upp till 4 meter långa. En stryparranka griper efter allt som rör dess tentakler, och försöker fånga det för att föra det till sin "mun".

Stryparrankan låter både sitt pollen och sina frön spridas av vinden. Lyckligtvis är detta en ganska ineffektiv fortplantningsmetod, så växten är mycket sällsynt. Ibland används stryparrankan som väktare eftersom den angriper allt som kommer i kontakt med den.



Stryparranka

Hemvist: 2, 3, 6, 8, 9

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

Grundegenskap

STY	STO
STO	2T10+20
FYS	1T6+20
SMI	3T6
INT	—
PSY	1

Typvärde

31	SB	2T6
31	KP	28
24		
11		
—		
1		

Naturliga vapen GC **Skada**
1T8+4 Tentakler 65% 1T4 (halv SB)

Naturligt skydd: Skinn 1T3+2 poäng

Förflyttning: 0

Färdigheter & förmågor: —.

INDEX

Alfin (<i>Anders Blixt</i>)	47	Kereberos (<i>Christian Dahlqvist</i>).....	58
Allosaurus (<i>Michael Petersén</i>).....	33	Kummelgast (<i>Roger Undhagen</i>)	90
Angyon (<i>Jan Sjögren</i>)	45	Kungsgepard (<i>Anders Blixt</i>).....	16
Ankylosaurus (<i>Michael Petersén</i>)	33	Lama (<i>Anders Blixt</i>)	25
Apatosaurus (<i>Michael Petersén</i>).....	34	Lindorm (<i>Tage Borg</i>).....	59
Baneman (<i>Michael Petersén</i>)	84	Lyktgubbe (<i>Mats Karlsson</i>).....	94
Barracuda (<i>Tommy Lindqvist</i>).....	19	Mara (<i>Göran Lönnqvist</i>)	95
Bevingad manitikora (<i>Anders Blixt</i>).....	48	Mosasaurus (<i>Michael Petersén</i>).....	42
Brachiosaurus (<i>Michael Petersén</i>)	35	Myskoxe (<i>Mattias Lindwall</i>)	15
Bäckahäst (<i>Jonas Lindblom</i>)	48	Mörkergast (<i>Roger Undhagen</i>)	91
Bäver (<i>Mattias Landin</i>).....	18	Narval (<i>Mats Oscarsson</i>)	20
Deinonychus (<i>Michael Petersén</i>)	36	Nattulv (<i>Andrzej Kowalski</i>)	97
Demon (<i>Anders Blixt, Mattias Ögren</i>)	105	Pachycephalosaurus (<i>Michael Petersén</i>)....	37
Dinosauroid (<i>Michael Petersén</i>)	45	Peryton (<i>Andrzej Kowalski</i>)	98
Djinn (<i>Anders Blixt</i>).....	104	Piraya (<i>Anders Ramsay</i>)	20
Dvärgälefant (<i>Anders Blixt</i>)	26	Portugisisk örlogsman (<i>Björn Lind</i>)	22
Dödmanshand (<i>Johan & Lennart Köhler, Henrik Björkman</i>)	85	Pteranodon (<i>Michael Petersén</i>)	43
Dödsgäst (<i>Roger Undhagen</i>).....	88	Quetzalcoatlus (<i>Michael Petersén</i>).....	44
Dödsriddare (<i>Michael Petersén</i>)	86	Ren (<i>Björn Lind</i>)	25
Elasmosaurus (<i>Michael Petersén</i>)	41	Rovtrana (<i>Anders Blixt</i>)	28
Eldhäst (<i>Anders Blixt</i>).....	102	Råttman (<i>Carl Wanglöf</i>)	66
Frostalv (<i>Anders Blixt</i>).....	71	Serpent (<i>Anders Blixt</i>).....	62
Frostvarg (<i>Anders Blixt</i>)	103	Siren (<i>Anders Blixt</i>)	80
Gasthäst (<i>K Runesson</i>)	92	Sjöjungfru (<i>Anton Holmgren, Anders Winstrand</i>)	77
Gorilla (<i>John Sandström</i>).....	19	Skuggbest (<i>Michael Petersén</i>)	100
Gris (<i>Anders Blixt</i>).....	25	Spinosaurus (<i>Michael Petersén</i>)	37
Grottlejon (<i>Anders Blixt</i>)	29	Spottkobra (<i>Daniel Eggens</i>).....	23
Hajman (<i>Tommy Lindqvist</i>)	60	Stegosaurus (<i>Michael Petersén</i>)	38
Havsälva (<i>Niklas Ytterberg</i>)	82	Stenonychosaurus (<i>Michael Petersén</i>).....	38
Hippokampos (<i>Patrik Nilsson</i>)	50	Stingrocka (<i>Tommy Lindqvist</i>)	21
Hjortid (<i>Anders Blixt</i>).....	73	Stryparranka (<i>Magnus Anå</i>)	111
Ichtyosaurus (<i>Michael Petersén</i>)	42	Säling (<i>Anders Blixt</i>)	76
Illusionsträd (<i>Rickard Bergelius</i>).....	109	Triceratops (<i>Michael Petersén</i>)	39
Insektssvärm (<i>Johan Köhler, Henrik Björkman</i>).....	17	Tyrannosaurus (<i>Michael Petersén</i>)	40
Irrbloss (<i>Staffan Rislund</i>)	79	Uroxen (<i>Anders Blixt</i>).....	21
Jak (<i>Oscar Hedin</i>)	25	Valross (<i>Tommy Lindqvist</i>)	25
Järv (<i>Mats Oscarsson</i>).....	16	Varråtta (<i>Anders Blixt</i>)	63
Jättehaj (<i>Olle Håstad</i>)	26	Vildsvin (<i>Jon Ljunggren</i>)	22
Jättenoshörning (<i>Jan Sjögren</i>).....	27	Vätte (<i>Urban Konradsson</i>)	65
Jättesköldpadda (<i>Mats Oscarsson</i>)	50	Yeti (<i>John Sandström</i>)	83
Jättespindel (<i>Jon Ljunggren</i>).....	52	Älg (<i>Christian Dahlqvist</i>).....	24
Kalydon (<i>Mats Oscarsson</i>)	57	Älvfolk (<i>Anders Blixt</i>)	68
		Örn (<i>Anders Blixt</i>)	24
		Örnman (<i>Anders Blixt</i>)	74

Jättespindel, tyrannosaurus, djinn, demon, stryparranka,
brachiosaurus, lindorm, rovtrana, valross, lammosaurus,
dödsgast, narval, kalydon serpent, kejsar, serpent,
deinonychus, angven, frosk, troll, frostalv,
nattulv, siren, skogsdämon, äggbest,
kereberos, stingscroc, örnman,
dödsridare, siöjungfru,
banem, ti, peryton,
bäckahäst, urttlejon,
pteranodon, an, mara,
dvärgelefant, varråtta,
havsälva, vätte, dinosauroid,
barracuda, blott, irrbloss,
alfin, lyktgale, kereberos,
bäver, portugisisk, kamelgast,
spottkobra, piraya, rånadon, lödmanshand, med flera.



Monsterboken II har åtta kapitel: nutida djur, istidsdjur, dinosaurier, humanoider, legendariska varelser, magiska varelser, odöda och växter. Varje varelse beskrivs med utseende, vanor, hemvist, grundegenskaper, färdigheter och förmågor. Vidare finns det regler för träffytor hos alla sorters varelser, och en enkel handledning om hur man sköter flygstrider.

Denna bok ger dig möjligheten att introducera ytterligare 80 spännande varelser i din spelvärld.
Missa inte chansen.



ISBN 91-7898-021-6