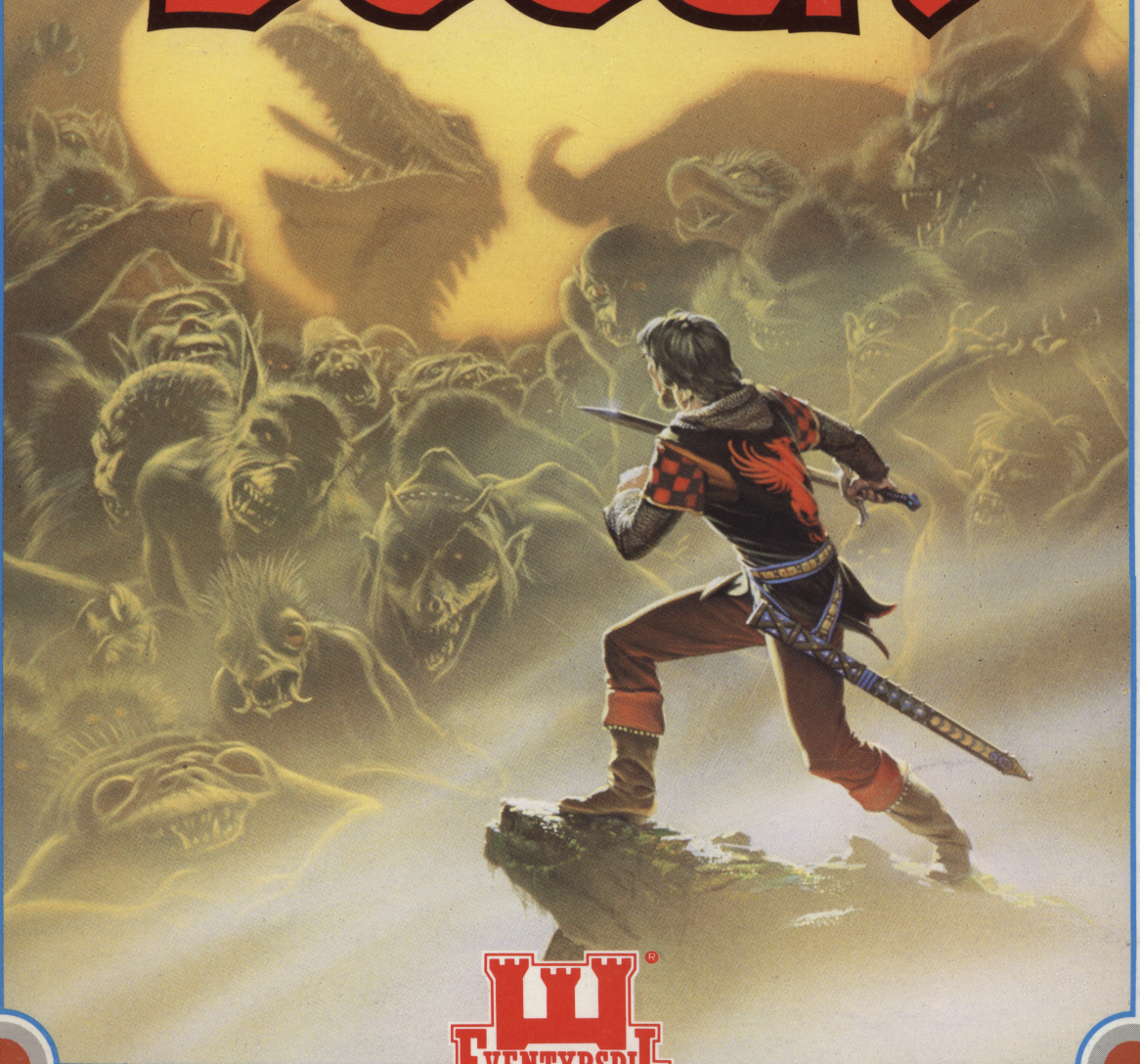


Drager og Dæmoner[®]

MONSTER BOGEN



**EVENTYRSPIL[®]**

MONSTER BOGEN

Projekt & udvikling
Lars-Åke Thor, Anders Blixt

Original
**Anne Charlotte Ytter, Marie
Goldschmidt, Nils Gulliksson**

Illustrationer
Nils Gulliksson

Oversætter
Jan Sneum

Omslag
Michael Whelan

Trykk
Tryckproduktion, Västerås 1988

FORORD

Når man skal til at udvælge de væsner, der skal være med i et rollespil, kan man trække på flere forskellige kilder. En vigtig kilde er de mange myter og sagn, som findes rundt om i alverdens kulturer. En anden er hele den litteratur, der tager sit udgangspunkt i eventyr og i fantasiverdner. Her finder man bl.a. Tolkiens "Eventyret om ringen" og Howards "Conan"-bøger. En tredje mulighed er, at nogen simpelthen sætter sig ned og konstruerer de eventyrvæsner, der lige netop skal bruges i spillekampagnen.

I en fantasiverden er der plads til mange forskellige slags fantastiske og naturlige væsner, men hvert væsen må sættes ind i eventyrverdenen med omtanke. Det må have et eller andet hjemsted, hvor det passer ind i miljøet. Spillelederen må kunne give rimeligt fornuftige svar på alle de spørgsmål, man kan stille til væsnet – som f.eks. "Hvad lever det af?", "Hvordan formerer det sig", "Hvornår kæmper det, og hvornår forsøger det bare at stikke af?"

Der findes spillere, som lader antallet af forskellige væsner i spillet være et mål for spillets kvalitet. Men det er IKKE sådan, at flere væsner også betyder et bedre spil. Der findes hundredevis af væsner at vælge imellem, men det er højst usandsynligt, at SL har tid eller lyst til at udvikle alle lige godt, eller har tid og lyst til at

bruge alle på en god og varieret måde. Tænk blot på, at hver gang SL ikke har kunnet bruge et væsens muligheder godt nok, så har han givet spillerne en ufortjent sejr og nogle nemme erfaringsgevinster. I bedste fald bliver det bare til et kort, intetsigende møde med et væsen, der hurtigt er glemt. I værste fald bliver det til et dårligt rollespil. Lige meget hvor "skægt", "lækkert" eller "smart" et gigant-monster så end er, kan det ikke erstatte en fantasifuld og kyndig spilleleder.

I denne bog har vi foretaget et udvalg af væsner. Mange er slet og ret almindelige vilde dyr og andre er kendte væsner fra mytternes og eventyrenes verden. Et fåtal har vi konstrueret selv. Vi har satset på at være alsidige og medtage monstre af mange forskellige typer, så enhver SL burde kunne hente brugbare væsner og monstre her.

Vi har også medtaget de monstre og væsner, der findes i Regelhæftet. Der er flere gunde til det. I bogen er de fleste figurer illustrerede, og det kan være meget godt at vide, hvordan et væsen nu også kan se ud. Endvidere har vi foretaget visse standardiseringer m.h.t. til væsnerens kampfærdigheder og naturlige våben. Skulle du derfor opdage nogle forskelle mellem monstre i Regelhæftet og i Monsterbogen, så er det altid Monsterbogen, der har ret.

INTRODUKTION

Monsterbogens figurer præsenteres efter et vist standardiseringsmønster. Først kommer en kortfattet beskrivelse af væsnets udseende, vaner og levested. Derefter følger en angivelse af, hvordan man med terningerne slår sig frem til figurens grundegenskaber. Til sidst kan man se, hvilke færdigheder og hvilken formåen væsnet har inden for forskellige områder. Sammen med disse ting foreligger også en angivelse af, hvordan en "prototype" af det pågældende væsen ser ud. Dette giver SL gode muligheder for at spare tid i de situationer, hvor han eller hun hurtigt må finde et væsen frem.

Væsnerne inddeles i to hovedtyper: Intelligente og uintelligente. De intelligente har en variabel INT, mens de uintelligente har en fast INT (normalt på 5). Dette betyder ikke, at et menneske med en lav INT kan være lige så

uintelligent som et dyr. De uintelligente væsners INT bruges først og fremmest i Modstandstabellen og har på den måde ikke noget at gøre med deres evt. evne til intelligent tænke. INT har her mere noget at gøre med deres snuhed. Intelligente væsners færdigheder hænger sammen med profession, art og race. Uintelligente væsners færdigheder hænger sammen med, hvordan de skaffer sig føden. Jager de eller græsser de f.eks. De har udelukkende visse naturlige færdigheder, og de kan sjældent lære sig andre.

Hvis en SL mener, at færdighederne bør være anderledes, står det vedkommende frit for at foretage de ændringer, der er nødvendige. Specielt når det drejer sig om intelligente væsner, er det vigtigt, at SL vægter disse færdigheder op mod de færdigheder, som spiller-

nes rollepersoner er i besiddelse af. Det drejer sig om at give spillerne udfordringer, som er lige tilpas svære. Vi kan ikke forudse, hvad der kræves i den enkelte situation, og derfor opfordrer vi f.eks. alle SL til ikke at føle sig bundne af de talværdier, som angives i denne bog. Spillet bliver kun bedre, hvis man i hver enkelt situation tager hensyn til de aktuelle krav, fremfor slavisk at følge reglerne til mindste bogstav, bare forbi det nu engang står, som det står. Husk også, at spillernes rollepersoner har fortjent en rimelig chance i kampen mod de modstandere, de møder under spillet. Det er ikke særligt sjovt for dem, at blive tværet ud af væsner, de ikke har en jordisk chance for at overvinde.

Vi vil ikke give nogle bestemte regler for, hvilke intelligente væsner, spillerne kan bruge som rollepersoner. Det er op til den enkelte SL selv at bestemme, hvilke arter og racer hans spillere må bruge. Visse arter og racer har så specielle egenskaber, at det er meget svært for spillerne at bruge netop disse væsner. En trolld er et godt eksempel herpå. Alle medspillernes figurer ville f.eks. blive udsat for en masse bøvl alene p.g.a. den ubehagelige hørm, der kommer fra en trolld. Andre arter og racer har mere subtile begrænsninger: Karkioner og svanemør kræver f.eks. et liv i absolut ensomhed. Nok kan de i enkelte tilfælde opføre sig anderledes og samarbejde med en gruppe, men den slags væsner bør dog sjældent fungere som spillernes rollepersoner. Hver SL må sikre sig, at spillere, som anvender sig af ikke-menneskelige rollepersoner, er sat godt ind i disse fremmede arters egenart og mentalitet, og SL må også være opmærksom på, om spilleren nu også spiller i overensstemmelse med disse. Hvis spilleren foretager sig noget, der ikke er i overensstemmelse med artens måde at se tingene på, bør SL påpege, at vedkommendes rolleperson f.eks. aldrig ville kunne finde på at gøre sådan og sådan. Man kan f.eks. ikke få en elv til at starte en skovbrand.

De SL-kontrollerede væsner, som spillerne møder, har nogle egenskaber, som SL altid må tænke på og holde hus med. Normalt slås figurer kun, når det er nødvendigt, eller når de tror, de kan vinde. Selvmordspatroljer er således helt uacceptable. Intelligente væsner kæmper oftest på en eller anden planlagt måde. F.eks. angriber en gruppe orker kun spillernes rollepersoner, hvis de har en grund til det. De vil måske røve lidt – eller kidnappe dem – og måske føler de sig så truede af spillernes rolleper-

soner, at de vil forsøge at uskadeliggøre dem, inden de når at ramme orkerne selv. SL-kontrollerede figurer må ikke være ansigtsløse horder, men de skal i stedet have gennemtænkte motiver og planer bag deres handlinger. De fleste intelligente væsner i Drager & Dæmoner er ikke interesserede i at nedslagte for slagteriets skyld. (Nej – selv ikke orker eller gobliner). De respekterer f.eks. normalt alle den gentlemanaftale, som foreskriver, at man holder en slags våbenhvile, når modparten ønsker at komme med et forslag om forlig eller kapitulation. Der er ingen, der siger, at SL-kontrollerede væsner, automatisk er fjender af spillernes rollepersoner – også selvom det skulle dreje sig om primitive og barbariske væsner som orker.

Med meget få undtagelser undgår dyr at angribe mennesker og menneskelignende væsner. Den slags væsner tilhører ikke dyrenes normale føde. Den mest almindelige årsag til, at dyr skulle kunne finde på at angribe et menneske, er, at de er udhungrede, eller at deres unger trues af menneskene. F.eks. har de eneste kendte eksempler på, at ulve har overfaldet mennesker, netop fundet sted under svære vintre, hvor ulvene ikke har kunnet få fat i andet bytte. Blandt dyr af katte- familien kan der dog af og til ske det, at nogle enkelte dyr får smag for menneskekød og aktivt begynder at jage mennesker. Dyr er dog så smarte, at de indser, at mad, der kan fås uden problemer, er bedre end mad, der skal skaffes til veje med kamp og mas. Derfor er det ofte muligt at bestikke aggressive dyr med et godt stykke kød.

For at få en fornemmelse af, hvad uintelligente væsner er i færd med, når man møder dem, kan SL vælge en af følgende situationer, som han eller hun synes passer med det, der i øvrigt sker:

- Sulten og leder efter mad
- Græsser/æder bytte
- Sniger sig rundt i nærheden
- Tørstig og leder efter vand
- Sammen med sine unger
- Flygter fra noget; slå 1T6:
1-5 = rovdyr
6 = jæger
- Ligger i baghold efter; slå 1T6:
1-4 = andet dyr/væsen
5-6 = spillernes rollepersoner
- Hviler sig i skjul
- Jager et bytte
- Leger med han/hun/unger
- Står stille og lytter/spejder
- Kæmper mod et andet dyr

Væsners kampfærdigheder

I dette afsnit findes regler for, hvordan man ændrer de forskellige figurers færdigheder med hensyntagen til alder og erfaring. Dette er et nyttigt værktøj for SL, når han eller hun skal vægte sine eventyr. Barsek rollepersoner behøver barsek modstandere og rollepersoner, der er rene nybegyndere, har brug for mindre kyndige modstandere, som de har en chance for at magte.

Intelligente væsner

Alle væsner i denne kategori, der ikke har nogen speciel træning bag sig, anses for at have SMI % med kampvåben og SMI+STY % med egne, naturlige våben. Disse procentchancer kan ændres (f.eks. med de følgende multiplikationsfaktorer), efterhånden som det enkelte væsens erfaring øges, hvis SL ønsker det.

Kamperfaring KVF NVF

Uerfaren	x1	x1
Erfaren	x4	x2
Meget erfaren	x7	x4
Veteran	x10	x5

KVF betyder kampvåben-færdigheder og NVF betyder naturlige våben-færdigheder. OBS: Drager er intelligente væsner, men de bruger ikke denne tabel. Deres NVF udregnes udelukkende ved STY+SMI+INT.

Uintelligente væsner

Alle væsner i denne kategori anses for at have følgende grundchance med egne, naturlige våben: $STY+SMI+(2T4 \times 5)$. $2T4 \times 5$ kan erstattes med gennemsnitsværdien 25. Denne grundchance kan senere justeres alt efter væsnets alder og erfaring, hvis SL skulle ønske det. Uintelligente væsner kan kun bruge naturlige våben.

Aldersfaktoren ganges med grundchancen både når det gælder kampfærdigheder og almindelige færdigheder. Følgende tre forskellige aldersgrupper (og aldersfaktorer) anvendes normalt:

1 Ung	x0,75
2 Moden	x1,0
3 Gammel	x0,8

Naturlige våben

Naturlige våben er de kropsdele, en figur kan anvende i kamp. De fleste af de naturlige våben, der forekommer i Drager & Dæmoner, er noteret i følgende tabel med tilhørende beskrivelser af, hvilken effekt de har i kamp. Enkelte ualmindelige eller helt specielle våben er dog ikke medtaget her, men ved hver enkelt væsen er der noteret, hvor gode netop dette væsens naturlige våben er, så det skulle ikke volde problemer. (Et eksempel på sådanne specielle, naturlige våben er sabelkattens bid og alferfolks knytnæveslag).

Angrebsmodifikationen er – som det ses – afhængig af typen af det naturlige våben. Den fratrækkes den almene træfchance, som man har regnet ud tidligere. *Eksempel: En brun bjørn er en uintelligent altæder, som slås ved at bide. Træfchancen bliver da $(STY+SMI+25-10)\%$. Denne sum kan ganges med aldersfaktoren, hvis man ønsker at tage hensyn til bjørnens alder og erfaring.*

For hvert væsen angives den fuldstændigt udregnede træfchance for hvert naturligt våben. Multiplikationsfaktorerne for alder og erfaring kan også anvendes (se tidligere skema). SL kan bruge yderligere multiplikationsfaktorer, hvis det viser sig nødvendigt. Husk på at drager ikke kan bruge multiplikationsfaktorer m.h.t. erfaring.

Våbentype	Angrebsmod.	Grundskade
Bid (Altæder)	-10	1T6 Halv SB
Bid (Kødæder)	0	1T8
Bid (Slange)	-10	1T4 Halv SB
Bid (Rovfugl)	-20	1T6 Halv SB
Bid (Planteæder)	-20	1T4 Ingen SB
Haleslag	-10	1T4
Halestik	-10	1T6
Hov-spark, bag	-10	1T8
Hov-spark, for	-10	1T6
Klo	0	1T6
Knibe-klo	0	1T4
Nikke skalle	-20	1T4
Næve	0	1T3
Spark	0	1T6
Stangning	-20	1T6
Trampning	0	1T8

Planteædere: Væsner, som æder føde, "der ikke gør modstand", klassificeres som regel som planteædere. Her findes altså også en del væsner, som æder insekter og andre smådyr.

Altædere: Væsner som æder både dyr og planter.

Kødædere: Væsner som udelukkende lever af kød, og som normalt også selv dræber sit bytte kaldes kødædere eller rovdyr.

Skema til væsner

Disse skemaer følger den form, som bruges i Monsterbogen, og de kan også bruges, hvis man vil skabe egne monstre eller væsner. Du, som ejer denne bog, har ret til at kopiere disse skemaer til eget brug.

NÅVN:

Beskrivelse:

Navn:

Levested:

Hyppighed:

Antal:

Grundegenskaber Typeværdi

STY

STØ

FYS

SMI

INT

PSY

KAR

SB

KP

Naturlige våben GC Skade

Naturlige værn:

Flytteformåen:

Færdigheder & Formåen:

der etc. Ved hvert naturligt våben noteres grundchancen for et vellykket angreb og hvilken skade, våbnet forvolder. OBS! En eventuel skadebonus, som et væsen kan tænkes at have, er IKKE medregnet ved hvert naturligt våben. Det udregnes som SB i regelbogen. Normalt kan et væsen kæmpe med de naturlige våben, der står noteret i typebeskrivelsen, i løbet af en kamprunde. I enkelte tilfælde er der dog særlige begrænsninger. I så fald er de noteret i beskrivelsen. Hvis et intelligent væsen kæmper med et kampvåben, kan det f.eks. ikke samtidig bruge nogle naturlige våben. Hvis der står 2 kløer-45%-1T6, betyder det, at væsnet kan foretage to angreb med kløer. Hvert angreb har 45% chance for at lykkes og gøre 1T6+SB i skade.

Naturligt værn: Væsners naturlige "rustning" i form af skind, hud, pels etc, som absorberer skade ved hvert angreb.

Flytteformåen: Et væsens flytteformåen angiver hvor mange felter (kvadrater eller sekskanter), de kan bevæge sig i løbet af én KR. Denne flytteformåen forudsætter, at væsnet kan bevæge sig uden hindringer. SL bestemmer om det "koster" noget (i antal mindre flyttede felter), alt efter om det er svært eller let at passere gennem visse felter. F.eks. er det betydeligt sværere at gå i mose end på en græslette. F = flyvende, L = på landjorden, S = svømmende, B = borende.

Færdigheder & Formåen: Her angives hvilke færdigheder og hvilken formåen figuren normalt behersker.

Skemaet over væsener er på side 95.

Forklaringer

Navn: Navnet på væsnet i menneske-sprogbrug.

Levested: Den eller de omgivelser, som udgør væsnets naturlige hjem og levested. Se nærmere længere fremme.

Hyppighed: Der findes fem forskellige klasser her, og de er blot tænkt som en vejledning for SL, når han placerer væsnerne i sin eventyrverden. De fem forskellige hyppigheder er: Almindelig, ualmindelig, sjælden, meget sjælden og unik.

Grundegenskaber: Efter samme idé som i Regelhæftet.

Naturlige våben: Her noteres de almindelige våben, som figuren har i form af kløer, tæ-

Levested

1 GRAVPLADSER

Indbefatter: Gravhøje, gravsten, obelisker, stendysser, kirkegårde, relikvieskrin, grave og krypter.

2 SKOV

Indbefatter: Lysninger, stier og hule træer.

3 TÆT SKOV

Indbefatter: Jungler og regnskove. Tæt skov er mere uvejsom end almindelig skov, og det går derfor langsommere, når man færdes.

4 SLETTER OG ÅBENT, KUPERET TERRÆN

Indbefatter: Områder med buskvegetation, højt græs, lunde, dyrkede marker.

5 BJERGE OG HØJLAND

Indbefatter: Højsletter, klipper, kløfter, slugter, klippeafsatser og naturlige stenbroer.

6 MOSER OG SUMPE

Indbefatter: Sivbevoksninger, tørvemoser, kær, morads og kviksand.

7 VÅDOMRÅDER

Indbefatter: Floder, søer, damme, dybe vandhuller, strømhvirvler, kilder, vadesteder, hestehuller og broer.

8 GROTTER

Indbefatter: Huler, grottesystemer og katakomber.

9 BYGNINGER OG RUINER

Indbefatter: Slotte, tårne, herregårde, bondegårde, huse, haver, brønde, labyrinter, gange og tunneler eller andre byggerier, der er skabt af intelligente væsner. De kan være i ruiner eller tildækket af noget andet.

10 ØRKEN

Indbefatter: Sandørkner, ørkner med sten og klipper samt oaser.

11 TILFROSNE ØDEMARKER

Indbefatter: Tundraer, isområder og gletschere.

12 KYSTER

Indbefatter: Sandstrande, klippekyster og øer.

13 ÅBENT HAV ELLER STORE SALTE INDSØER.

FLYVENDE VÆSNER

Der findes adskillige flyvende væsner i denne bog. De kan inddeles i tre grupper m.h.t. deres flyveformåen.

SPECIELLE VÆSNER

Rok, Alfer, Svanemø og Drage. Disse væsner kan flyve lige så meget de vil og uden begrænsninger. Elverfolk og Svanemøer kan bære STY/2 BEP. Drager og fuglen Rok STY/2 STØ. Dertil kommer naturlige begrænsninger for, hvad de kan bære, alt efter deres udseende og form.

MENNESKELIGNENDE

VÆSNER

Karkion, Onaqui, Søvelv, Medusa, Harpyie. Uden last kan disse flyve 2 x FYS minutter uden stop, og med last FYS minutter. Hvert minut under luftkamp regnes som 2 almindelige flyveminutter. Bæreevnen er STY/3 BEP. For hvert minut, de hviler vingemusklerne, genvindes to minutters ubelastet flyvetid eller et minuts belastet flyvetid.

FLYVENDE VÆSNER

Basilisk, Flyveøgler, Grip, Hippogrif, Insektoidkurér, Pegasus, Sfinks. Disse væsner kan bære STY/2 STØ. De kan uden last flyve 10xFYS minutter uden hvile. Med last kan de flyve 5xFYS minutter. Hvert minut, der bruges i luftkamp, regnes som to minutters normal flyvning. For hvert minuts hvile genindvindes to minutters ubelastet flyvning eller et minuts belastet flyvning.

TRÆFOMRÅDER

I Monsterbogen og i Ekspert Drager og Dæmoner (EDD) indføres nye regler, der fordeler en række KP på en rollepersons enkelte kropsdele, for at vise at våben forårsager forskellig skade, når de forskellige dele af kroppen rammes. Her følger nu regler for disse såkaldte træfområder. De er også gældende for stort set alle de væsner, man kan møde i Drager og Dæmoner, og gør samtidig spillet både sværere og sjovere.

Man deler et væsens krop op i et antal træfområder. Hvad disse områder består af, beror på væsnets udseende. Tabellen her rummer en oversigt over de almindeligste væsentyper. Hvor megen skade et bestemt træfområde kan tåle, er afhængig af væsnets totale antal KP, som er gennemsnitsværdien af STØ og FYS. Væsner, hvis totale antal KP er 7 eller mindre, har ikke deres krop inddelt i træfområder. Nogle uformelige væsner, som f.eks. kæmpeamøben, har heller ingen træfområder. Deres kroppe mangler nemlig adskilte organer. Andre væsner, f.eks. hydraen eller kværkeranken, har et udseende, der er meget forskelligt fra individ til individ. De ville derfor kræve en stor mængde tabeller. Den enkelte SL må selv

prøve at opbygge tabeller for sådanne væsner, når det kræves.

Det samlede antal KP viser, hvor stor en skade kroppen kan tåle i form af slag, sår og blodtab, før væsnet ikke længere er i stand til at kæmpe. De enkelte kropsdeles KP viser, hvor megen skade netop den del kan tåle, før den bliver ubrugelig. Summen af de enkelte kropsdeles KP er større end væsnets oprindelige totale KP. Dette er gjort med fuldt overlæg, idet det viser, at en rolleperson kan blive sat ud af spillet p.g.a. blodtab eller almindelig mørbanken på trods af, at alle de enkelte kropsdele fortsat er fuldt funktionsdygtige.

TRÆFOMRÅDERNES KP

At beregne et træfområdes KP er meget enkelt. Først slår man op i tabellen over Monstertyper. Der står, hvilke træfområder væsnet har, efterfulgt af dets KP-bogstav. I Træfområdetabellen aflæser man derefter skæringspunktet for væsnets beregnede, totale antal KP og KP-bogstavet. Hvor de to kolonner mødes angives hvor mange KP, det pågældende træfområde har.

Eksempel: Et menneskes hoved har KP-bogstavet D. Hvis menneskets beregnede, totale antal KP er 12, har hovedet 4 KP.

MONSTERTYPER

Så lå 1T20 og aflæs kropsdel. Kolonne A anvendes ved skydevåben og nærkamp, hvis væsnet ikke forsvarer sig, f.eks. ved bagholdsangreb. Kolonne B bruges, hvis ofret forsvarer sig i nærkamp.

MENNESKELIGNENDE VÆSNER

A	B	Træfområder	KP-b
1-3	1-2	Højre ben	D
4-6	3-4	Venstre ben	D
7-9	5-6	Mave	D
10-14	7-8	Brystkasse	F
15-16	9-12	Højre arm	C
17-18	13-16	Venstre arm	C
19-20	17-20	Hoved	D

BEVINGEDE, MENNESKELIGNENDE VÆSNER (F.EKS. SØLVELV)

A	B	Træfområder	KP-b
1-2	1-2	Højre ben	D
3-4	3-4	Venstre ben	D
5-6	5-6	Mave	D
7-10	7-8	Brystkasse***	F
11-12	9-12	Højre arm	C
13-14	13-16	Venstre arm	C
15-16	17-20	Hoved	D
17-18	—	Højre vinge	B
19-20	—	Venstre vinge	B

TRÆFOMRÅDE-TABEL

KP-bogstav	Totale, beregnede antal KP (STØ+FYS):2						
	8-11	12-15	16-20	21-25	26-30	31-35	For hver +5
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

* Et helt uskadt væsen kan ikke have højere KP i en enkelt kropsdel end det totale, beregnede antal KP.

KENTAUR

A	B	Træfområder	KP-b
1-4	1-4	Benene*	C
5-10	5-6	Hestekroppen	I
11-14	7-10	Menneskekroppen	G
15-16	11-14	Højre arm	D
17-18	15-18	Venstre arm	D
19-20	19-20	Hoved	D

MENNESKELIGNENDE VÆSNER MED KRAFTIG HALE (F.EKS. ØGLEMAND)

A	B	Træfområder	KP-b
1-2	—	Hale	C
3-4	1-2	Højre ben	D
5-6	3-4	Venstre ben	D
7-9	5-6	Mave	D
10-14	7-8	Brystkasse	F
15-16	9-13	Højre arm	C
17-18	14-18	Venstre arm	C
19-20	19-20	Hoved	D

FIRBENEDE DYR MED SPINKLE BEN (F.EKS. HEST, KO, HJORT)

A	B	Træfområder	KP-b
1-5	1-10	Benene*	C
6-16	11-15	Krop	R
17-20	16-20	Hoved	D

BEVINGEDE, FIRBENEDE DYR MED SPINKLE BEN (F.EKS. PEGASUS)

A	B	Træfområder	KP-b
1-3	1-10	Benene*	C
4-8	11-15	Krop	R
9-10	16-20	Hoved	D
11-15	—	Højre vinge	B
16-20	—	Venstre vinge	B

FIRBENEDE DYR MED ALMINDELIGE BEN OG TO HOVEDER (F.EKS. DØDSULV)

A	B	Træfområder	KP-b
1-6	1-8	Benene*	E
7-14	9-12	Krop	R
15-17	13-16	Højre hoved	D
18-20	17-20	Venstre hoved	D

FIRBENEDE DYR MED ALMINDELIGE BEN (F.EKS. TIGER)

A	B	Træfområder	KP-b
1-7	1-10	Benene*	E
8-16	11-15	Krop	R
17-20	16-20	Hoved	D

BEVINGEDE FIRBENEDE DYR MED ALMINDELIGE BEN (F.EKS. GRIF)

A	B	Træfområder	KP-b
1-4	1-10	Benene*	E
5-8	11-15	Krop	R
9-10	16-20	Hoved	D
11-15	—	Højre vinge	B
16-20	—	Venstre vinge	B

KIMÆRE MED GEDEHOVED

A	B	Træfområder	KP-b
1	1-3	Slangehale	B
2-7	4-11	Benene*	E
8-16	12-15	Krop	R
17-18	16	Gedehoved	D
19-20	17-20	Løvehoved	D

MANTICORA, KIMÆRE UDEN GEDEHOVED

A	B	Træfområder	KP-b
1	1-4	Hale	B
2-8	5-12	Benene*	E
9-17	13-16	Krop	R
18-20	17-20	Hoved	D

NORMALE FUGLE, BASILISK

A	B	Træfområder	KP-b
1	1	Højre ben	A
2	2	Venstre ben	A
3-8	3-8	Krop	E
9-13	9-12	Højre vinge	C
14-18	13-16	Venstre vinge	C
19-20	17-20	Hoved	C

STRUDSLIGNENDE FUGLE

A	B	Træfområder	KP-b
1-2	1-3	Højre ben	C

3-4	4-6	Venstre ben	C
5-11	7-12	Krop	G
12-14	13-14	Højre vinge	B
15-17	15-16	Venstre vinge	B
18-20	17-20	Hoved & hals	C

AMFIBIER, REPTILER (ØGLER)

A	B	Træfområder	KP-b
1-4	1-2	Hale	C
5-9	3-8	Benene*	D
10-17	9-16	Krop	P
18-20	17-20	Hoved	D

SLANGER

A	B	Træfområder	KP-b
1-4	—	Hale	B
5-8	1-3	Bagkrop	D
9-12	4-6	Midterkrop	E
13-16	7-14	Forkrop	D
17-20	15-20	Hoved	C

INSEKTER**

A	B	Træfområder	KP-b
1-4	1-7	Benene*	B
5-8	8	Bagkrop	M
9-11	9-13	Forkrop	L
12-14	14-18	Hoved	E
15-17	19	Højre vinge	A
18-20	20	Venstre vinge	A

AMPHISBÆNA

A	B	Træfområder	KP-b
1-4	1-5	Hoved	C
5-8	6-9	Bagkrop	D
9-12	10-11	Midterkrop	E
13-16	12-15	Forkrop	D
17-20	16-20	Hoved	C

EDDERKOPPER**

A	B	Træfområder	KP-b
1-6	1-10	Benene*	B
7-15	11-15	Krop	M
16-20	16-20	Hoved	E

DRAGESLANGE, SERPENT

A	B	Træfområder	KP-b
1-4	1	Hale	B
5-13	2-8	Krop	N
14-15	9-12	Højre arm	B
16-17	13-16	Venstre arm	B
18-20	17-20	Hoved	C

BLÆKSPRUTTE

A+B	Træfområder	KP-b
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	Krop	M

DRAGE

A	B	Træfområder	KP-b
1-3	1	Hale	C
4-6	2-10	Benene*	D
7-10	11-15	Krop	R
11-12	16-20	Hoved	D
13-16	—	Højre vinge	D
17-20	—	Venstre vinge	D

FISK, HVALER

A	B	Træfområder	KP-b
1-2	1	Bagfinne	B
3-14	2-12	Krop	P
15-16	13-14	Rygfinne	A
17-20	15-20	Hoved	E

* Om det drejer sig om venstre, højre, forreste, bagerste eller midterste ben beror på, hvilken side angriberen står på. En angriber kan ikke ramme de af væsnets ben, der er på den modsatte side.

** Edderkopper, insekter og lignende væsner påvirkes ikke af skader på samme måde som de fleste andre levende væsner. De skader edderkopper og insekter får i benene trækkes ikke fra det totale, beregnede antal KP. Nogle insekter har ingen vinger. I dette tilfælde må man slå om, hvis man rammer "vingerne".

***Hvis væsnet træffes i ryggen er 7-8 højre vinge og 9-10 venstre vinge.

Følger af skader

Alle skader fratrækkes både i det totale antal beregnede KP og i træfområdets KP. Hvis en rolleperson får så store skader i et træfområde, at dettes KP reduceres til nul eller lavere, sættes træfområdet ud af funktion og kan ikke længere bruges. Et ben eller en vinge giver efter, en arm falder slapt ned osv. Skaden har ikke andre følgevirkninger. Husk at der skal to funktionsduelige arme til at yde førstehjælp.

Hvis brystkasse, mave eller krop (hos kentaurer enten heste- eller menneskekroppen) reduceres til 0 KP eller lavere, falder personen om på jorden og er ude af stand til at gøre noget som helst så længe kropsdelens KP er negativ. Han eller hun kan kun krybe under kampen og prøve at yde førstehjælp på sig selv (med chansen halveret). Indtil nogen har held med at yde førstehjælp eller HELE på personen, bløder vedkommendes sår kraftigt, og det forårsager yderligere 1 points skade på det totale, beregnede antal KP hvert halve minut (6 KR).

Hvis hovedets KP bliver reduceret til nul eller lavere, styrter rollepersonen bevidstløs om. Han eller hun er bevidstløs i 40-FYS minutter. Når personen senere atter kommer til bevidsthed, er vedkommende ude af stand til at foretage sig noget som helst aktivt, indtil hovedets KP er forøget til en positiv værdi.

Hvis rollepersonen får dobbelt så megen skade i én kropsdel, end den kan tåle, er kropsdelen ondartet skadet. En ondartet skadet arm, et ben eller en vinge er enten hugget af eller klar til amputation. Slå 1T100 for at afgøre, hvor mange procent af kropsdelen, der må fjernes. En ondartet skadet brystkasse, mave eller krop medfører øjeblikkelig bevidstløshed hos personen. Han eller hun vil forbløde i løbet af FYS KR. Den eneste chance for at redde personen er med Førstehjælp, der stopper forblødningen, eller via besværgelsen HELE. Et ondartet skadet hoved er knust eller hugget af. Personen dør med det samme.

Alle skader ud over det dobbelte antal KP for kropsdelene arme, ben og vinger "forsvinder" og trækkes hverken fra kropsdelenes KP eller fra det totale antal beregnede KP.

Hvis rollepersonens totale antal beregnede KP når 0, besvimer rollepersonen af blodtabet. Hvis rollepersonens totale antal KP reduceres til negative FYS-værdier, dør personen af sine skader.

Hvis man lægger HELE på en rolleperson, lægges besværgelsen på en bestemt kropsdel. Men samtidig heler man med lige så mange point på det totale antal KP. Læger besværgelsen flere KP, end der findes skader for i den pågældende kropsdel, læger den for resten i en valgfri kropsdel.

Hvis en person har mistet mere end halvdelen af sine KP i et ben, halvveres personens flytteformåen. For væsner, der ikke benytter dette kampsystem, halvveres flytteevnen, når de har mistet halvdelen af det totale, beregnede antal KP. I det tilfælde vil væsnet forsøge at trække sig ud af kampen, hvis det er muligt. Et flyvende væsen er så skadet, at det tvinges til at nødløbe.

Rent praktisk fungerer dette kampsystem som det gamle. Efter hvert vellykket angreb slår man bare et slag, for at se hvilken kropsdel, der er ramt. SL må bruge sin fantasi i visse, usædvanlige situationer. F.eks. er det ikke muligt at ramme en kentaurs ben, hvis man agriber den lige ovenfra. Hvis terningerne viser, at det "kan man", må man slå om. Hvis et angreb rammer en arm med et skjold, må angrebet først trænge igennem skjoldet, selv om forsvareren mislykkes med sin skjoldparering.

Af og til kan man med vilje sigte efter en bestemt kropsdel på en person. Angriberen får da -25%. Hvis angrebet lykkes, rammes den ønskede kropsdel.

Eksempel: Kherek Tzor kæmper med dolk mod en betydningsfuld fjende, orklederen Grazg. Kherek har Dolk 85%. Han sigter efter orklederen hoved. CL bliver da reduceret til 60%. Kherek slår 59 og rammer med nød og næppe Grazgs hoved.

Besværgelser, som volder skade som f.eks. LYN, ILD og FROST, rammer ikke en enkelt kropsdel. Deres skader trækkes udelukkende fra det totale antal beregnede KP. Dette gælder også for elementaråndernes muligheder for at forvolde skade (bortset fra Gnomen, der udfører en normal nærkampsteknik). Besværgelsen ENERGISTRÅLE er også en undtagelse fra denne regel. Den rammer en kropsdel. DØDS-HÅND (se Ekspert) rammer den kropsdel, som indeholder personens hjerte (kentaurer har hjertet i hestekroppen). Hvis en besværgelse er knyttet til et magisk våben, f.eks. et ildsværd, skader besværgelsen den kropsdel, som våbnet skader.



INFEKTION

Et væsen kan pådrage sig en sårinfektion, da våben sjældent er rene (elverfolk er immune). Dette gælder især dyrs naturlige våben. Man slår derfor for hver ramt kropsdel efter en kamp. Almindelige våben har 1% chance for at give en infektion for hver gang, de har ramt. Naturlige våben (bortset fra knyt-næve og spark) eller særligt beskidte, almindelige våben, har 3% chance for hver gang, de har ramt. En infektion har 5% chance for at udvikle sig til en koldbrand i løbet af 1T4 uger. Sker dette, må den inficerede kropsdel amputeres.

Koldbrand i hovedet eller i selve kroppen fører til døden.

Efter en amputation er personen ude af stand til at gøre noget aktivt i fire uger. Personens FYS nedsættes for altid med det antal KP, som kropsdelen havde. Det påvirker igen det totale antal beregnede KP.

Når man har en infektion, medfører det, at man ikke kan læge nogle skader i den pågældende kropsdel. En infektion, som ikke fører til koldbrand, læges på 1T4 uger eller af en HELE E4. Koldbrand påvirkes ikke af HELE.

DYR

Dette kapitel handler om almindelige dyr, der alle er kendt fra vores egen verden. En del af dem findes i vore dage, mens andre er uddøde. Visse dyr (bjørne, dyr af hunde- eller

katte-familien, smådyr og hvaler) er beskrevet samlet, da de har flere egenskaber fælles. De står beskrevet i alfabetisk orden inden for hver enkelt gruppe.

Bjørne

De fleste bjørne er altædende. Undtaget her fra er kun grizzlybjørne (gråbjørne) og isbjørne, der udelukkende er kødædende. Bjørne har en kraftigt bygget krop med kort hale, små øjne og små ører. De ser ikke særlig godt. De altædende bjørnes føde består først og fremmest af bær, frugter, skud, rødder, honning, fisk og smådyr.

Normalt går bjørne på alle fire, men de rejser sig på bagbenene, når de slås. Hvis det lykkes bjørnen at slå begge forpoter rundt om det samme mål, har bjørnen tilføjlet sit mål et knus,

der for alvor holder målet fast. Næste KR – og lige til bjørnens greb bliver brudt – fastholder bjørnen automatisk sit solide favntag, og den har desuden 95% chance for også at ramme målet med et bid. For at frigøre sig fra bjørnens greb, må man overvinde bjørnens STY med sin egen STY efter Modstandstabellen. Mens man sidder fast i bjørnens favntag, kan man ikke selv angribe eller parere. Hvis bjørnen angribes af en anden modstander, er der 25% chance pr. KR for, at den slipper sit første offer for at angribe den ny fjende.

Grizzlybjørn

(Ursus arctos horribilis)

Grizzlybjørnen er nært beslægtet med den brune bjørn. Den adskiller sig dog fra sin slægtning ved sin størrelse, sit kortere hoved og ved sin gruppvækkende række kløer, som næsten er af samme klasse som hulebjørnens. En grizzlybjørn opnår en længde på 2,5 meter. Farven er mørkebrun med et gråt skær. Grizzlybjørnen er et noget kluntet dyr.

GRIZZLYBJØRN

Levested: 3 & 5

Hyppeghed: Ualmindelig

Antal: 1



Grundegenskaber	Typeværdi
STY	3T6+18
STØ	3T6+18
FYS	3T6
SMI	2T6+3
INT	5
PSY	3T6

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	65%	1T8
2 Kløer	65%	1T6
1 Knus	spec	2T8

Naturligt værn: 3 point skind

Flytteformåen: L12

Færdigheder & Formåen: Klatre 20%, Spore 65%, Svømme 75%.

Hulebjørn

(*Ursus spelaeus*)

Hulebjørnen kan blive ca. tre meter lang og er dermed den største bjørn. Dens pels har en grå farve, som camouflerer godt i bjergrigt terræn. Hulebjørnen er kendt for at være et uhørt farligt dyr.

HULEBJØRN

Levested: 5 & 8

Hyppighed: Sjælden

Antal: 1



Grundegenskaber	Typeværdi
STY 3T6+24	35 SB 2T6
STØ 3T6+24	35 KP 26
FYS 2T6+9	16
SMI 3T6	11
INT 5	5
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	60%	1T8
2 Kløer	70%	1T6
1 Knus	spec	2T8

Naturligt værn: 4 point skind

Flytteformåen: L12

Færdigheder & Formåen: Svømme 50%, Spore 80%.

Isbjørn

(*Thalassarctos maritimus*)

Isbjørnen forekommer i de kolde ishavsområder. Den kan blive op til 2,3 m lang. Pelsen er gullighvid og kløer og næsetip er sorte. Den er en fortrinlig svømmer, men kan også bevæge sig hurtigt på land. Isbjørnen klatrer let i bjerge og blandt is. Den er nysgerrig af natur. Føden består først og fremmest af fisk og sæl. Skindet er en eftertragtet handelsvare.

ISBJØRN

Levested: 11

Hyppighed: Sjælden

Antal: 1T4



Grundegenskaber	Typeværdi
STY 3T6+12	23 SB 1T6
STØ 3T6+12	23 KP 17
FYS 3T6	11
SMI 3T6	11
INT 5	5
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	60%	1T8
2 Kløer	60%	1T6
1 Knus	spec	2T8

Naturlige våben: 3 point skind

Flytteformåen: L14/S6

Færdigheder & Formåen: Svømme 100%, Spore 65%.

Sortbjørn

(*Ursus americanus*)

Sortbjørnen er en lille bjørn – kun ca. 1,8 m lang. Den er en god klatrer. Dens skinnende, sorte pels er et værdifuldt pelsværk.

SORTBJØRN

Levested: 3 & 5

Hyppighed: Ualmindelig

Antal: 1



Grundegenskaber	Typeværdi
STY 3T6+3	14 SB 0
STØ 3T6+3	14 KP 13
FYS 3T6	11
SMI 3T6	11
INT 5	5
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	40%	1T6 (halv SB)
2 Kløer	50%	1T6
1 Knus	spec	2T8

Naturlige værn: 2 point skind

Flytteformåen: L10

Færdigheder & Formåen: Klatre 60%, Svømme 60%, Spore 60%.

Hundefamilien

Hyæne

(*Hyaena crocuta*)

H yænen har en kort, afstumpet næse og store øjne. Dens korthårede pels er uregelmæssigt plettet i sort, hvidt og gult. Den lever i flokke og jager mindre planteædere, bl.a. får og antiloper. En hyænes kæber er frygteligt stærke, hvilket forklarer, hvorfor dens bid gør stor skade. Hvis man parerer et vellykket hyænebid med et skjold, indebærer det, at hyænen har bidt sig fast i skjoldet. Hvis den overvinder skjoldets absorptionsevne med sin egen STY, har hyænen bidt et sykke af skjoldet. Dets absorptionsevne er da formindsket med et point.

HYÆNE

Levested: 4

Hyppighed: Ualmindelig

Antal: 1T4

Grundegenskaber

	STY	2T4+1	6	SB 0
	STØ	1T3+2	4	KP 7
	FYS	2T6+2	9	
	SMI	2T6+15	22	
	INT	5	5	
	PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	55%	1T10

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L14

Færdigheder & Formåen: Spore 65%.

Ræv

(*Vulpes vulpes*)

D enne ræv er rødligt gulbrun med hvidlig bug og hvid halespids. Den kan blive ca. 60 cm lang med en 50 cm lang hale, som er lige og busket. Den er overvejende et natdyr, der tilbringer dagen i en hule. Den lever af små gnave, harer, fugle etc., men æder endog bær. Vinterpelsen giver et behageligt og efterspurgt pelsværk.

RÆV

Levested: 2

Hyppighed: Almindelig

Antal: 1-2

Grundegenskaber

	STY	1T3+1	3	SB 0
	STØ	2	2	KP 3
	FYS	1T6	4	
	SMI	2T6+18	25	
	INT	5	5	
	PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	45%	1T6

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L12

Færdigheder & Formåen: Spore 60%, Skjule sig 80%, Snige sig 75%.

Kæmpeulv

(*Canis lupus horribilis*)

K æmpeulven ser ud som en meget stor og farlig ulv. Den opfører sig lidt som sin "fætter", men er dog langt mere farlig og aggressiv. Kæmpeulve jager som regel i flok, og målet er da de store planteædere, som f.eks. elge eller heste. Sultne kæmpeulve holder sig ikke tilbage, men overfalder gerne rollepersonernes heste, hvis de står bundet ved en lejr – selv om de kan risikere at komme i kamp med rollepersonerne. Ulve og kæmpeulve kommer godt ud af det med varulve (de er jo næsten i familie...).

KÆMPEULV

Levested: 2, 5, 11

Hyppighed: Sjælden

Antal: 2T4

Grundegenskaber

	STY	2T6+8	15	SB 0
	STØ	2T6+4	11	KP 13
	FYS	3T6+3	14	
	SMI	2T6+9	16	
	INT	5	5	
	PSY	3T6	11	

Naturlige våben GC Skade
1 Bid 55% 1T8

Naturligt værn: 2 point skind
Flytteformåen: L16

Færdigheder & Formåen: Spore 75%, Skjule sig 40%.

Vildhund

(*Canis silvestris*)

Vildhunde har ikke et fælles udseende, men de fleste ligner små schæferhunde. De angriber sjældent væsner, som er større end dem selv. Vildhunde kan tæmmes, og de bruges af mange intelligente væsner som kæle-, vagt- eller jagtdyr. En hund er ofte meget trofast over for sin herre.

VILDHUND

Levested: 2, 3, 4, 5 & 10

Hyppighed: Almindelig

Antal: 3T4

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	2T6	7	SB 0
STØ	2T4	5	KP 6
FYS	2T6	7	
SMI	2T6+9	16	
INT	5	5	
PSY	3T6	11	

Naturlige våben GC Skade
1 Bid 50% 1T8

Naturligt værn: 0

Flytteformåen: L16

Færdigheder & Formåen: Spore 75%, Snige sig 50%, Skjule sig 65%.



Kattefamilien

Gepard

(*Acinonyx jubatus*)

Geparden (eller jagtleoparden) adskiller sig meget fra de øvrige dyr i kattefamilien. Den har godt nok næsten samme kropslængde som en leopard, men den har betydeligt længere ben. Dens pels er gulbrun med brunsorte pletter. Geparden lever på savanner, hvor den jager planteædere ved at løbe dem op. Den kan løbe med en utrolig høj fart over en distance af ca. 400 meter. Derefter må den hvile sig i ti minutter. Til forskel fra de øvrige dyr i kattefamilien, har geparden afstumpede kløer, der ikke kan bruges i kamp. En anden vigtig forskel er, at geparden er det eneste kattedyr, der kan tæmmes. Gepardskind kan ikke bruges til pelsværk.

GEPARD

Levested: 4

Hyppighed: Ualmindelig

Antal: 1-2

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T6+8	15 SB 0
STØ 2T6+2	9 KP 9
FYS 2T6+2	9
SMI 2T6+15	22
INT 5	5
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	60%	1T8

Naturlige værn: 1 point skind

Flytteformåen: L18 (L80 i max. 15 sekunder)

Færdigheder & Formåen: Snige sig 65%.

Jaguar

(*Panthera onca*)

Jaguaren er et kattedyr med en skulderhøjde på 85 cm, en kropslængde på ca. 1,65 m og en halelængde på ca. 70 cm. Jaguaren har en korthåret, blød pels, der normalt er rødgul med sorte pletter ordnet i ringe. Halen har sorte og hvide tværringe samt sort halespids. Den er et natdyr, som lever i skovområder nær vandområder og sumpe. Jaguaren lever af planteædere.

JAGUAR

Levested: 3 & 7

Hyppighed: Sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 3T6+6	17 SB 0
STØ 3T6	11 KP 11
FYS 3T6	11
SMI 2T6+15	22
INT 5	5
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
2 Kløer	60%	1T6
1 Bid	60%	1T8

Naturlige værn: 1 point skind

Flytteformåen: L16

Færdigheder & Formåen: Springe 75%, Klatre 75%, Snige sig 75%.

Leopard

(*Panthera pardus*)

Leoparden er et dyr i kattefamilien med kort- og glathåret pels, der er gullig eller hvidlig med sorte pletter, hvoraf mange har en lysere midte. Helt sorte individer kan også forekomme. Disse kaldes for pantere. Dyrets skulderhøjde er ca. 65 cm, og dets længde er ca. 1,55 m. Halelængden er ca. 75 cm. Dyret er utroligt hurtigt. Er desuden meget god til at klatre og jage. Den jager bl.a. menneskers kvæg og heste og anses derfor for at være et stort skadedyr. Det sker, at leoparder angriber mennesker. Skindet er normalt stærkt værdsat.

LEOPARD

Levested: 3 & 4

Hyppighed: Sjælden

Antal: 1-2

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 3T6+6	17 SB 0
STØ 2T6+2	9 KP 10
FYS 3T6	11
SMI 2T6+15	22
INT 5	5
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
2 Kløer	65%	1T6
1 Bid	65%	1T8

Naturlige værn: 1 point skind
Flytteformåen: L16
Færdigheder & Formåen: Springe 75%,
 Klatre 75%, Snige sig 75%.

Sabelkat

(*Smilodon californicus*)

Sabelkatten er det største dyr i kattefamilien. Det er udrustet med dolkelignende, stærkt forlængede hjørnetænder i overkæben. Dens pels er mørk grågul. Den har sorte ører og en kort, busket hale med sort spids. Den giver et meget varmt, men ikke specielt pænt pelsværk. Smilodonpelse er populære blandt jægere og skovfolk p.g.a. deres usædvanligt store slidstyrke. Mange primitive folkeslag forarbejder våben af smilodontænder, f.eks. spydspidser. En smilodon bliver ca. 2,3 m lang og 1,1 m høj.

SABELKAT

Levested: 4 & 5
Hyppighed: Sjælden
Antal: 1

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	4T6+24	38	SB 2T6
STØ	3T6+12	23	KP 19
FYS	3T6+3	14	
SMI	2T6+9	16	
INT	5	5	
PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Kløer	80%	1T6
1 Bid	80%	1T10

Naturlige værn: 3 point skind
Flytteformåen: L16
Færdigheder & Formåen: Springe 75%,
 Klatre 50%, Snige sig 75%.

Tiger

(*Panthera tigris*)

Tigeren har en meget langstrakt krop. Den kan blive næsten 3 meter lang med en skulderhøjde på godt 1 meter. Pelsen er på oversiden rustgul med sorte tværstriber og på bugen hvid. Tigeren jager som regel ved solnedgang, og byttet består af store pattedyr. Tigeren er det kattedyr, som oftest finder på at jage mennesker.

TIGER

Levested: 2, 3 & 4
Hyppighed: Ualmindelig
Antal: 1

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	3T6+18	29	SB 1T6
STØ	3T6+6	17	KP 16
FYS	3T6+3	14	
SMI	2T6+9	16	
INT	5	5	
PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Kløer	70%	1T6
1 Bid	70%	1T8

Naturlige værn: 2 point skind
Flytteformåen: L16
Færdigheder & Formåen: Springe 75%,
 Klatre 75%, Snige sig 75%.



Krokodille

Krokodille

(*Crocodylus*)

Krokodillen (*Crocodylus niloticus*, m.fl.) og alligatoren (*Alligator mississippiensis*, m.fl.) er krybdyr med en fribeneagtig, bred krop, et fladt hoved med lange kæber, som mangler læber, og med en mund fuld af kegleformede tænder. Huden på krop og hale er forsynet med firkantede, sammenvoksede hornplader. De lever oftest i ferskvand, men findes også ved kyster langs havet. De ernærer sig af andre hvirveldyr. En krokodille kan blive op til 6 meter lang. Heraf udgør halen ca. halvdelen. Alligatoren bliver noget kortere – ca. 4,5 meter – og også her udgør halen ca. den halve længde.

Skemaets værdier her er for en stor krokodille. Det, der står i Regelbogen, gælder egentlig for en alligator.

KROKODILLE

Levested: 7 & 12

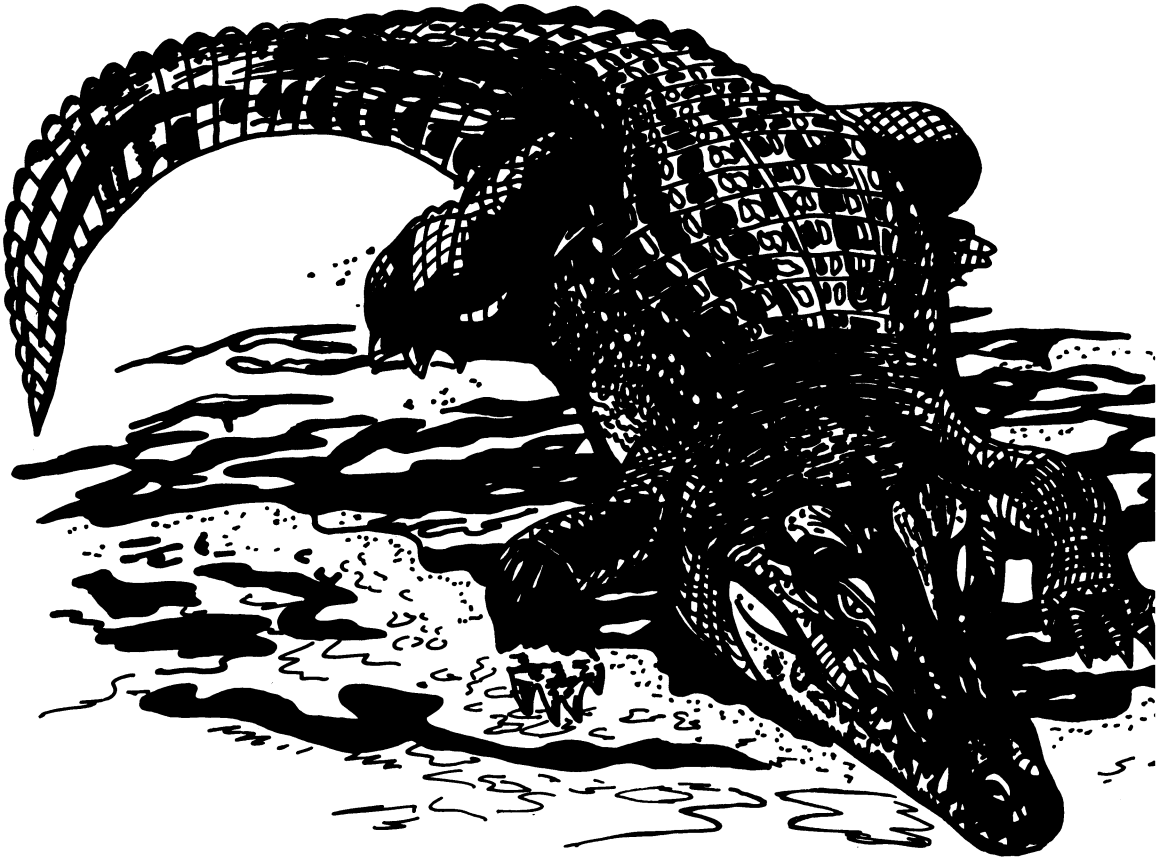
Hyppighed: Almindelig

Antal: 3T10

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 4T6+24	38 SB 2T6
STØ 4T6+24	38 KP 26
FYS 2T6+6	13
SMI 2T6	7
INT 4	4
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	70%	1T8
1 Haleslag	60%	1T4

Naturlige værn: 6 point læderhud
Flytteformåen: L6, S10
Færdigheder & Formåen: Ingen.



Nyttedyr

Nyttedyr forekommer tit i eventyr, og de er meget vigtige. De bærer på rollepersonerne og deres udrustning, de leverer mælk, kød og huder, og de hjælper til i SLPs landbrug. I

krisesituationer kan rollepersonerne endog være tvunget til at drive jagt på nyttedyrene, der i øvrigt også kan forekomme i flokke i vild tilstand (bortset fra muldyret, der er en rent "menneskelig" variant).

NYTTEDYRSTABEL

Navn	STY	STØ	FYS	SMI	INT	PSY
Æsel 1 point skind; L16, 1 Bid, 2 Hovspark	3T6+9	3T6+4	3T6	2T6+6	5	3T6
Muldyr 1 point skind; L20, 1 Bid, 2 Hovspark	3T6+21	4T6+4	2T6+6	3T6	5	3T6
Pony 1 point skind; L26, 1 Bid, 2 Hovspark	3T6+18	3T6+6	3T6	3T6	5	3T6
Kamel, dromedar 1 point skind; L20, 1 Bid, 2 Hovspark	3T6+18	4T6+15	3T6	3T6	5	3T6
Lille Hest 1 point skind; L30, 1 Bid, 2 Hovspark	3T6+15	4T6+9	3T6	2T6+6	5	3T6
Mellemstor Hest 1 point skind; L26, 1 Bid, 2 Hovspark	3T6+18	4T6+12	3T6	2T6+6	5	3T6
Stor Hest 1 point skind; L24, 1 Bid, 2 Hovspark	3T6+21	4T6+15	3T6	3T6	5	3T6
Okse 2 point skind; L12, 1 Stangning	3T6+24	4T6+10	2T6+9	2T6	5	3T6
Ko 2 point skind; L14, 1 Stangning	3T6+6	4T6+6	3T6	2T6+3	5	3T6
Tyr 2 point skind; L20, 1 Stangning	3T6+21	4T6+12	2T6+6	2T6+3	5	3T6
Vandbøffel 2 point skind; L14, 1 Stangning	3T6+30	4T6+18	2T6+9	2T6+3	5	3T6
Får, Ged 2 point uld; L12, Ged 1 Stangning	2T4	1T3+2	2T6	3T6	5	3T6
Vædder, Buk 2 point skind; L12, 1 Stangning	2T6	1T3+2	3T6	3T6	5	3T6

Smådyr

Flagermusesværmer

(Forskellige arter)

Rollepersonerne kan blive overfaldet af en sværmer flagermus bestående af hundredevis af dyr. Et væsen bliver normalt overfaldet af 2T6 dyr i hver KR. Flagermusene angriber enkeltvis, og SL slår 1T10 (ikke 1T100) for hver flagermus, for at se om dyret har held med sit angreb og sit bid. Er dette slag højere end ofrets evt. rustnings absorberingsevne, så gør biddet 1 point skade, plus at biddet giver risiko på 10% for, at rollepersonen rammes af en eller anden sygdom eller infektion. Så snart en flagermus "rammer", så "suger" den sig fast og gør 1 point skade for hver KR, som den holder ved.

Hvis man hugger ud efter de flyvende flagermus, så dræber et vellykket slag med sværd, økse, kølle og lignende våben 1 flagermus. Det er umuligt at bruge spyd, dolke og skydevåben mod flyvende flagermus. Hvis man i stedet for at angribe flyvende flagermus vil fjerne dem, der sidder fast, må man slå 1T100 mod SMIx5. Et mislykket slag fjerner 1 flagermus, et vellykket slag fjerner 2 stykker og et perfekt slag hele 4. Disse flagermus er enten dræbt eller såret så stærkt, at de ikke længere deltager i striden. For hver KR, som man angriber flagermusene med en tændt fakkel, jages 1T10 flagermus på flugt.

FLAGERMUSESVERMER

Levested: 8

Hyppighed: Almindelig

Antal: 1T100 x 10

Flytteformåen: F20.

Rotteflok

(*Rattus rattus*, *R. norvegicus*)

Rotter dukker af og til op i store, udsultede flokke, som kaster sig over alt spiseligt. Angrebsmåden er præcis den samme som for flagermus. Et væsen angribes af 1T6 rotter pr. KR. Ligger væsnet ned, angribes det af 2T6. Brændende fakler skræmmer 1T10 stk. rotter på flugt. Hvis man går til angreb på rotterne, så dræber et vellykket slag med alle slags våben 2 rotter. Hvis man i stedet for at gå til angreb på omkringfarende rotter vil dræbe rotter, der har "bidt" sig fast, så må man gøre præcist som angivet for flagermus.

ROTTEFLOK

Levested: 1, 8 & 9

Hyppighed: Almindelig

Antal: 1T10x10

Flytteformåen: L8

Skorpion

(Forskellige arter)

Dette er et sort dyr, som kan blive ca. 10 cm langt med en hale, der er bøjet op over ryggen. Yderst på halen sidder skorpionens giftkrog. Skorpioner af denne type kan kun "angribe", hvis de befinder sig direkte på ofret.



SKORPION

Levested: 1, 5, 6, 8, 9 & 10

Hyppighed: Sjælden

Antal: Varierer

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 1	1 SB 0
STØ 0	0 KP 1
FYS 1	1
SMI 17	17
INT 1	1
PSY 1	1

Naturlige våben GC Skade
1 Stik* 90% Gift

*Hvis stikket lykkes, slå da 1T10. Er dette tal højere end ofrets evt. rustnings absorberingsevne, påvirker skorpionens gift ofret. Ellers sker der intet. Giften har 2T8 i styrke afhængig af skorpionens art.

Naturligt værn: 0

Flytteformåen: L2

Færdigheder & Formåen: Ingen.

Edderkop

(Forskellige arter)

Dette er et fællesnavn for små sorte spindlere - 5-8 cm i diameter. Der findes mange forskellige arter. Spindlere angriber kun, hvis de tilfældigvis lander på en rolleperson.

EDDERKOP

Levested: 1, 8 & 9

Hyppighed: Sjælden

Antal: Varierer

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 1	1 SB 0
STØ 0	0 KP 1
FYS 1	1
SMI 17	17
INT 1	1
PSY 1	1

Naturlige våben GC Skade
1 Bid * 95% Gift

*Hvis biddet lykkes, slå da 1T10. Er dette tal højere end ofrets evt. rustnings absorptionsevne, påvirker edderkoppens gift ofret. Ellers sker der intet. Giften har 1T10 i styrke afhængig af edderkoppens (spindlerens) art.

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L2

Færdigheder & Formåen: Ingen.

Hvaler

Det diskuteres ofte, hvor kloge delfiner, spækhuggere og andre hvaler nu egentlig er. I Drager & Dæmoner angiver vi to alternativer. Den enkelte SL kan så frit vælge, den model, der passer bedst i hans eller hendes verden.

- INT 8. Hvalerne er som ualmindeligt snu dyr.
- INT 3T6. Hvalerne er fuldt intelligente. De har egne, veludviklede sprog og lever i en form for samfund.

Delfin

(Delphinus delphis)

Delfiner er lidt over to meter lange hvaler med blågrå rygside og hvidlig bug. De lever af fisk. Delfiner lever i stimer, hvor de enkelte individer samarbejder med hinanden for gruppens bedste.

DELFIN

Levested: 12 & 13

Hyppighed: Usædvanlig

Antal: 4T6

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T6+11	18 SB 1T4
STØ 2T6+15	22 KP 19
FYS 2T6+8	15
SMI 2T6+3	10
INT 8/3T6	8/11
PSY 3T6	11

Naturlige våben GC Skade
1 Dask 55% 1T6

Naturlige værn: 2 point skind

Flytteformåen: S20

Færdigheder & Formåen: Navigere 95%, Spore 50%.

Spækhuggere

(Orcinus orca)

Spækhuggere er store hvaler, der jager delfiner, sæler og fisk. De er sorte på ryggen og hvide på bugen. En spækhugger er lunefuld og kan pludselig blive meget aggressiv.

SPÆKHUGGERE

Levested: 13

Hyppighed: Ualmindelig

Antal: 1

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 6T6+30	51 SB 4T6
STØ 6T6+40	61 KP 49
FYS 3T6+25	36
SMI 2T6+3	10
INT 8/3T6	8/11
PSY 3T6	11

Naturlige våben GC Skade
1 Bid 85% 1T10

Naturlige værn: 4 point skind

Flytteformåen: S20

Færdigheder & Formåen: Navigere 95%, Spore 60%.

Narhval

(*Monodon monocerus*)

Narhvalen er en 4-6 meter lang, arktisk hval. Hannen har en stærkt forlænget, spiral-snoet, lige fortand (kaldet stødtand) i overkæben. Stødtanden kan blive 2-3 meter lang og ligner elfenben. Dyrrets totale længde kan altså blive 6-9 meter. Narhvalens unger er blågrå, mens de voksne er gråhvide med små sorte pletter. Føden består af fisk, blæksprutter og rejer. Narhvalen er en god svømmer og forekommer i flokke på op til 1000 individer i polarhavet.

Narhvalens hud og kød regnes af polarområdernes indbyggere for at være en delikatesse. Den olie, der kan udvindes af spækket, er af høj kvalitet.

NARHVAL

Levested: 13

Hyppighed: Ualmindelig

Antal: 1, 1T4 eller 1T100x10

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T6+25	32 SB 2T6
STØ 3T6+30	41 KP 35
FYS 3T6+18	29
SMI 2T6+3	10
INT 8/3T6	8/11
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	65%	1T8
1 Stangning	45%	1T6

Naturlige værn: 4 point skind

Flytteformåen: S24

Færdigheder & Formåen: Navigere 95%, Spore 60%.

Øvrige

Barracuda

(*Sphyræna barracuda*)

Barracudaen er en slank, sølvfarvet fisk med en glubende appetit. Den er mindst lige så lunefuld som en haj, men den er mindre og hurtigere. En fuldvoksen barracuda er 150-350 cm lang. En barracuda angriber sjældent store dyr, men blod i vandet kan bringe dyret i et så

frådende krigshumør, at den kan gå til angreb på stort set hvad som helst – uanset størrelse. Barracudaen holder til i de tropiske have.

BARRACUDA

Levested: 12, 13

Hyppighed: Ualmindelig

Antal: 2T6

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T6+6	13 SB 0
STØ 2T6+6	13 KP 6
FYS 2T6	7
SMI 3T6+3	14
INT 2	2
PSY 1T6+1	5

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	50%	1T8

Naturlige værn: 1 point skind

Flytteformåen: S26

Færdigheder & Formåen: Opdage fare 50%.

Bison

(*Bison bonasus, Bison bison*)

Bisonoksen strejfer om i enorme flokke på de tempererede landområders store græsletter. Kødet regnes for at være særdeles godt, og for steppenomader er bøflerne ofte den vigtigste ernæring. En fuldvoksen tyr kan være op til 300 cm lang og 150 cm høj ved manken. Køerne er noget mindre. Hvis en bisonhjord føler sig truet af dyr eller andre farlige væsner, angriber tyrene fjenden, mens køerne beskytter kalvene. En bison tyr er meget farlig og god til at slås. Den er aggressiv og modig, men ikke specielt klog.

De værdier, der angives her, gælder for en fuldvoksen tyr. Man kan slå værdierne for en ko efter samme tabel, hvis man blot nedsætter STY og STØ med syv point hver. En bisonkalv har STØ 2T6+3.

Bisonokser kan ikke tæmmes.

BISON

Levested: 4

Hyppighed: Almindelig

Antal: 1T100x20

Grundegenskaber	Typeværdi
STY STØ	29 SB 1T10
STØ 4T6+15	29 KP 23

FYS	3T6+6	17
SMI	2T6+6	13
INT	5	5
PSY	3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
1 Stangning	45%	1T6
1 Tramp	65%	1T8

Naturlige værn: Skind 3 point

Flytteformåen: L20

Færdigheder & Formåen: Opdage fare 55%.

Bæver

(*Castor fiber*, *Castor magnus*)

Bæveren findes i to varianter: den almindelige bæver, som findes på vor egen jord og kæmpebæveren, som findes i eventyrenes verden.

En almindelig bæver er ca. 85 cm lang og vejer omkring 25 kg. En kæmpebæver er ca. 140 cm lang og vejer måske helt op til 60 kg. På bagpoterne har de svømmehud mellem tærerne. Forpoterne ser ud som små abehænder og har en begrænset gribeevne. Bæverens hale bruges som en slags ror, når bæveren svømmer og som støtte, når den går eller sidder. Når en bæver fornemmer fare, pisker den i vandoverfladen med halen og alarmerer på den måde alle andre bævere inden for hørevidde (op til en radius på 500 meter under gunstige omstændigheder).

En bæver lever af frisk bark, fisk og smådyr. Dens tykke pels beskytter godt mod kulde. Bæveren er relativt sky og foretrækker at flygte frem for at slås. Blandt troldmænd, der lever i mose- eller søområder, er bæveren populær som bolig for ånder (spiritus familiarus).

ALMINDELIG BÆVER

Levested: 6, 7

Hyppighed: Almindelig

Antal: 1T4

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 1T6+3	7 SB 0
STØ 1T4	3 KP 5
FYS 1T6+3	7
SMI 3T6+3	14
INT 5	5
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
2 Klør	45%	1T6

1 Bid	35%	1T6
1 Haleslag	35%	1T4

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L6/S14

Færdigheder & Formåen: Svømme 100%, Opdage fare 65%, Skjule sig 80%.

KÆMPEBÆVER

Levested: 6, 7

Hyppighed: Sjælden

Antal: 1T4

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T6+3	10 SB 0
STØ 1T6+3	7 KP 9
FYS 2T6+3	10
SMI 3T6+3	14
INT 5	5
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
2 Klør	50%	1T6
1 Bid	40%	1T6
1 Haleslag	40%	1T4

Naturlige værn: 2 point skind

Flytteformåen: L8/S20

Færdigheder & Formåen: Svømme 100%, Opdage fare 65%, Skjule sig 80%.

Elefanter

I Drager & Dæmoner findes der mange forskellige slags elefanter. Den væsentligste forskel mellem dem er variationer i størrelse og styrke. De øvrige egenskaber er stort set ens. De fleste elefanter hører hjemme i tropiske områder, men mammutten lever i arktiske og tempererede zoner og mastodonten og skovelefanten i temperede og subtropiske skove. Elefanter lever i flokke, men af og til findes der enlige, aggressive elefanter, som er blevet udstødt af gruppen. Individene i en flok samarbejder om at forsvare hele flokken.

Elefanter er ret intelligente. De kan tæmmes, og de er meget lærenemme og kan optrænes til at udføre mange forskellige ting. Elefanter kan bruges som kampdyr, men de er da meget upålidelige, og de har en tendens til at blive helt hysteriske under selve kampen. En voksen elefant må have 200-300 kg mad om dagen.

En hunelefant har syv point mindre i STØ og STY end en han. En elefantunge, der endnu er under moderens beskyttelse, har STØ 1T20+8.

STØRRELSESTABEL

Navn	STØ	Typeværdi
Afrikansk (<i>Loxodonta africana</i>)	6T6+32	53
Indisk (<i>Elephas maximus</i>)	6T6+28	49
Mastodont (<i>Mastodon americanus</i>)	6T6+36	57
Mammut (<i>Mammuthus primigenius</i>)	6T6+32	53
Skovelefant (<i>Loxodonta sylvana</i>)	6T6+25	46

EN INDISK ELEFANT

Levested: 2, 4 & 11 (alt efter race)

Hyppighed: Ualmindelig

Antal: 1 eller 4T4

Grundegenskaber		Typeværdi
STY	STØ	49 SB 3T6
STØ	tabel	49 KP 36
FYS	3T6+12	23
SMI	2T6+6	13
INT	7	7
PSY	3T6	11

Naturlige våben GC Skade

1 Stangning	65%	1T6
1 Snabel	85%	1T4* (Ingen SB)
1 Trampning	85%	1T8

* Hvis elefanten rammer med sin snabel og derefter overvinder ofrets STØ med sin STY, er ofret slået omkuld. I næste KR vil elefanten prøve at trampe på det nedlagte offer.

Naturlige værn: Skind 6 point

Flytteformåen: L18

Færdigheder & Formåen: Opdage fare 60%.

Elsdyr

(*Alces alces*)

Elsdyret er det største dyr i hjortefamilien. Dets stride pels er gråbrun. Den kan blive op til 290 cm lang og 220 cm høj. Elgtyrene har store gevirer, som de kan kæmpe med.

Elgen lever af skud, kviste og blade. Det er et populært jagtdyr blandt de folk, der lever i skovene, da elsdyrets kød anses for at være yderst velsmagende.

En del elverfolk og mennesker, der lever i skovene, har haft held til at tæmme elsdyr og bruge dem som ridedyr.

ELSDYR

Levested: 2, 3

Hyppighed: Almindelig

Antal: 1T4

Grundegenskaber		Typeværdi
STY	3T6+12	23 SB 1T10
STØ	4T6+12	29 KP 21
FYS	2T6+6	13
SMI	2T6+4	11
INT	5	5
PSY	3T6	11

Naturlige våben GC Skade

1 Stangning*	40%	1T6
2 Klove	60%	1T6
1 Trampning	60%	1T8

* Kun elgtyre kan stange.

Naturlige værn: 2 point skind

Flytteformåen: L20, S8

Færdigheder & Formåen: Opdage fare 60%, Svømme 45%.

Flodhest

(*Hippopotamus amphibius*)

Flodhesten er en fredelig planteæder, som lever i vådområder og søer i troperne. Den spiser planter, der vokser på bunden af vandansamlingerne. Normalt udgør den ingen fare for spillerne, men hvis den føler sig truet, kan den gå til angreb med sit frygtindgydende gab. Hunner, der passer sine unger, kan være meget farlige. De har syv point lavere STØ og STY end hannerne. Ungerne har STØ 1T20+4.

FLODHEST

Levested: 7

Hyppighed: Sjælden

Antal: 2T4

Grundegenskaber		Typeværdi
STY	STØ	34 SB 2T6
STØ	4T6+20	34 KP 27
FYS	4T6+6	20
SMI	3T6	11
INT	5	5
PSY	3T6	11

Naturlige værn GC Skade

1 Bid	70%	1T8
-------	-----	-----

Naturlige værn: Skind 5 point
Flytteformåen: L16/S5
Færdigheder & Formåen: Opdage fare 55%.

Giftslange

(*Ophidia*)

Der findes utallige giftslanger i naturen. Her vises blot én type, som kan gælde for de fleste former uanset størrelse og giftighed. Giftslanger lever normalt af at fange smådyr som f.eks. rotter og fugle. Derfor angriber de kun større væsner, hvis de føler sig direkte truet eller angrebet. Mange slanger er stærkt mønstrede og er derfor lette at få øje på. Styrken af slangernes gift varierer meget fra art til art. Den danske hugorms gift er kun sjældent livsfarlig, mens få mennesker har overlevet en brilleslanges bid. Hver type slange har en gift af én bestemt styrke, som kan fastsættes af SL. Hugormegift har styrke 5, mens brilleslangegift har styrke 20.

GIFTSLANGER

Levested: Overalt
Hyppighed: Almindelig
Antal: 1

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T4	5 SB 0
STØ 1T3	2 KP 5
FYS 2T6	7
SMI 2T6+10	17
INT 4	4
PSY 2T6+6	13

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	45%	1T4 (+ giftstyrke fra 1 til 20 efter SLs afgørelse)

Naturligt værn: 0
Flytteformåen: L8
Færdigheder & Formåen: Spore 50%, Slanger, der er camouflagede, har Skjule sig 70%.

Gorilla

(*Gorilla gorilla*)

Gorillaen er i eventyrverden lidt større og betydeligt mere aggressiv end gorillaen i virkelighedens verden. Gorillahannerne slås for at beskytte flokken.

Det kan ske, at en gorillahan bliver betaget af en kvinde (et menneske, en elverpige, en nymfe eller en metamorf) og vil have hende i sin flok. Han er da parat til at rane hende til sig med vold.

Af dyr at være er gorillaer meget kloge, og SL må tage speciele hensyn til dette, når han "spiller" dem.

GORILLA

Levested: 3
Hyppighed: Ualmindelig
Antal: 2T6

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 4T6+6	20 SB 1T4
STØ 3T6+6	17 KP 16
FYS 4T6	14
SMI 3T6	11
INT 8	8
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	55%	1T4
1 Bid	45%	1T6 (halv SB)

Naturlige værn: 3 point pels
Flytteformåen: L10
Færdigheder & Formåen: Klatre 90%, Springe 90%, Snige sig 65%, Opdage fare 65%.

Hvalros

(*Odobenus rosmarus*)

Hvalrossen er et dyr i sælfamilien, som lever i kolde have. Den lever først og fremmest af muslinger og fisk, men kan også jage småsæler. Hvalroshannen er forsynet med kraftige hjørnetænder, som den bruger til at rode muslinger op fra havbunden med. Tænderne er af elfenben og vejer 5-10 kg pr. stk. Når den slås, bruger den ofte sine luffer.

Hvalrosser lever i flokke under ledelse af en stor og barsk han. Men hvalrosserne er relativt fredelige dyr og slås kun, hvis de ikke kan flygte.

HVALROS

Levested: 12
Hyppighed: Ualmindelig
Antal: 1T10+20

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	STØ	29	SB 1T10
STØ	3T6+18	29	KP 20
FYS	3T6	11	
SMI	2T6	7	
INT	5	5	
PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	60%	1T8
1 Luffe	60%	1T4

Naturlige værn: 4 point skind

Flytteformåen: S20, L4

Færdigheder & Formåen: Opdage fare 60%, Svømme 100%.

Jærv

(*Gulo gulo*)

Jærven er et ca. en meter langt dyr i mårfamilien. Sortbrunt med kort og kraftig krop og bredt hoved med små øjne og ører. Halen er kort og busket. Jærven lever først og fremmest af små gnavere, men kan dog også angribe større dyr – af og til endog rensdyr. Den er kendt for sin blodtørt og jagtiver og dræber ofte et større bytte, end dyret selv kan æde. Jærven er hurtig og god til at klatre.

JÆRV

Levested: 2, 4, 11

Hyppighed: Ualmindelig

Antal: 1

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

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	55%	1T8

Naturlige værn: 3 point pels

Flytteformåen: L18, S4

Færdigheder & Formåen: Springe 70%, Klatre 70%, Svømme 70%, Snige sig 70%. Spore 55%.

Moskusokse

(*Ovibos moschatus*)

Moskusoksen kan blive op til 2,5 meter lang og 1,2 meter høj. Den er en rolig planteæder, som lever i bjergområder, hvor den æder græs, mos og pilekrat. Dyret har en tyk og varm brun pels, der ofte bruges som beklædning.

Moskusoksen er fredelig, men kan dog kæmpe voldsomt, hvis den føler sig truet. I sådanne situationer danner flokken en ring, hvor de voksne dyr står med hovedet yderst for at beskytte ungerne inde i ringens midte. En ensom moskusokse, som føler sig truet, stiller sig med ryggen mod en klippe eller et andet, solidt rygværn. Hvis den eller det, der truer moskusoksen, kommer inden for en afstand af 50 meter, sætter moskusoksen i pludselig fart og angriber. Drejer det sig om en hel flok, er det førertyren, der angriber. En moskusokse kan ikke løbe mere end ca. 50 meter i høj fart. Det er desuden langt sværere for dyret at løbe ned ad en skrænt end opad.

Moskusoksens farligste angrebsvåben er dens horn. Hvis den stanger med en fuldtræffer, skal moskusoksen forsøge på at overvinde ofrets STØ med sin STY efter Modstandstabelen. Lykkes moskusoksen med terningkastet, slynges ofret 1T3+1 meter væk – og bliver liggende på jorden. I næste KR vil moskusoksen forsøge at trampe på det nedlagte offer.

MOSKUSOKSE

Levested: 5, 11

Hyppighed: Usædvanlig

Antal: 1 eller 4T6

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	4T6+14	28	SB 1T10
STØ	3T6+12	23	KP 18
FYS	3T6+2	13	
SMI	2T6+2	9	
INT	5	5	
PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Stangning*	40%	1T6
1 Trampning	60%	1T8

*Se beskrivelsen i selve teksten.

Naturlige værn: 3 point pels

Flytteformåen: L20 (under frembrusning L34)

Færdigheder & Formåen: Opdage fare 75%.

Næsehorn

(*Rhinoceros unicornis, m.fl.*)

Næsehorn lever på de tropiske savanner. Dyret er gråt og er i fuldvoksen størrelse ca. tre meter langt. Der findes stridhårede varianter, der lever i tempererede områder. Næsehorn lever ofte i mindre grupper. Den har et lunefuldt temperament, der er svært af forudse, og dyret kan pludseligt finde på at gå til angreb. Næsehorn ser dårligt, men har en god lugtesans. En hun har fire point lavere STØ og STY end en han. En unge har STØ 1T20+4.

NÆSEHORN

Levested: 4

Hyppighed: Sjælden

Antal: 1T4

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	STØ	34	SB 2T6
STØ	4T6+20	34	KP 27
FYS	4T6+6	20	
SMI	2T6	7	
INT	5	5	
PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Stangning	60%	1T6

Naturlige værn: Skind 6 point

Flytteformåen: L18

Færdigheder & Formåen: Opdage fare 60%.

Pythonslange

(*Python reticulatus*)

Pythonslanger lever i de tropiske jungler, hvor de kan blive op til ni meter lange. Der findes mange, utrolige historier om slangens påståede evne til at kunne hypnotisere sine ofre. SL må selv bestemme, om han vil benytte sig af denne særlige evne eller ej. En pythonslange angriber sit offer ved at omslynge det i et nu og derefter kvæle det. Slangen angriber normalt mindre pattedyr.

PYTHONSLANGE

Levested: 3

Hyppighed: Ualmindelig

Antal: 1

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	3T6+12	23	SB 1T6
STØ	5T6	18	KP 15
FYS	3T6	11	
SMI	2T6+8	15	
INT	4	4	
PSY	1T6+12	15	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Knus*	55%	1T8

*Hvis knuset (omslyngningen) sker på én gang, er ofret helt omsluttet af slangen. Hvis ofret ikke overraskes af slangen, ikke er i hypnose og hvis ofret kan slå SMIx3 eller lavere med 1T100, så har ofret sin våbenarm fri. Et omslynget offer kan ikke bruge sin stemme. Kun hel- eller halvrustninger beskytter mod knuset - og da kun med halv absorptionsformåen. Ved hver omgang, hvor nogen er omsluttet af en pythonslange, må den omsluttede slå FYSx5 eller lavere med 1T100 eller besvime af mangel på luft. Den besvimedede kommer først til bevidsthed igen, når han eller hun bliver befriet fra slangen.

Naturlige værn: 1 point skind

Flytteformåen: L8

Færdigheder & Formåen: Snige sig 80%, Skjule sig 80%. I legenderne kan en pythonslange hypnotisere sit offer på følgende måde: Når pythonslangens blik møder ofrets blik, forsøger slangen at overvinde ofrets PSY med sin egen efter Modstandstabellen. Lykkes dette, står ofret helt stille og passivt og lader slangen omslynge sig uden at gøre modstand. Denne trancetilstand ophører, når slangen begynder at gøre skade på ofret. Lykkes slangens forsøg ikke, sker der intet, og slangen kan ikke gøre et nyt forsøg mod samme offer, før der er gået en time. En pythonslange kan kun hypnotisere ét offer ad gangen.

Urokse

(*Bos primigenius*)

Uroksen er et hornkvæg, der lever i flokke i de tempererede slette- og skovområder. De ligner vor tids hornkvæg, men er større, stærkere og smidigere.

De her nævnte værdier er for tyre. For en ko nedsættes STY og STØ med 5 point.

UROKSE

Levested: 2, 4

Hyppighed: Almindelig

Antal: 1T10x10

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 4T6+21	35 SB 2T6
STØ 4T6+15	29 KP 20
FYS 3T6	11
SMI 3T6+6	17
INT 5	5
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
1 Stangning	55%	1T6
1 Trampning	75%	1T8

Naturlige værn: 3 point skind

Flytteformåen: L20

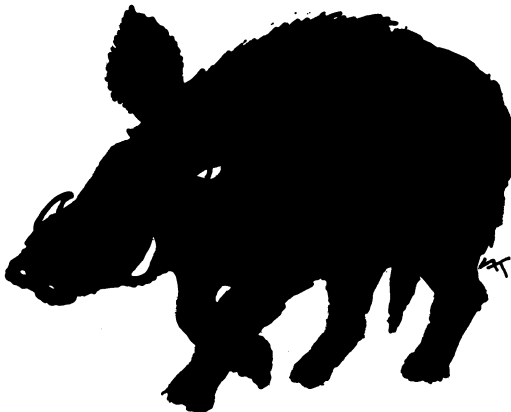
Færdigheder & Formåen: Opdage fare 75%.

Vildsvin

(*Sus scrofa*)

De vildsvin, som beskrives her, er noget større end de gængse europæiske vildsvin. Vildsvin er et hovdyr med lang næse. Hannerne er udrustede med kraftige hjørnetænder. Vildsvinets tykke hud er dækket med sortbrune børster, og det er ofte let stribet for at give dyret ekstra camouflage. En fuldvoksen galt (han) kan blive 180 cm lang og 110 cm høj.

Vildsvin lever i flokke i løvskove, og de er altædende. De æder dog helst agern, bær, svampe og smådyr. Flokken ledes af en gammel han, som tager sig af alles forsvar. Vildsvin går kun til angreb, hvis de bliver provokeret eller hvis de føler sig truet. Men går de først til angreb, er de frygtindgydende fjender.



VILDSVIN

Levested: 2, 3

Hyppighed: Almindelig

Antal: 4T6

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T6+4	11 SB 0
STØ 3T6+3	14 KP 15
FYS 2T6+8	15
SMI 3T6	11
INT 5	5
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid (han)	45%	1T8
1 Bid (hun)	35%	1T6
1 Stangning	25%	1T6

Naturlige værn: 2 point skind

Flytteformåen: L12

Færdigheder & Formåen: Opdage fare 55%.

Ørn

(*Forskellige arter*)

De data, som angives her kan bruges til ørne og andre store rovfugle (f.eks. gribbe). Ørne jager småvildt og udgør ingen egentlig fare for eventyrere. Gribbe er ådselædere og angriber yderst sjældent levende væsner.

ØRN

Levested: 2, 4, 5, 7, 10, 12

Hyppighed: Ualmindelig

Antal: 1T2

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T6+2	9 SB 0
STØ 2T6	7 KP 8
FYS 2T6+2	9
SMI 3T6+6	17
INT 5	5
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
2 Kløer	50%	1T6
1 Bid	30%	1T6 (halv SB)

Naturlige værn: 1 point fjer

Flytteformåen: F50/L2

Færdigheder & Formåen: Finde skjulte ting 75%.

HUMA- NOIDER

I dette kapitel omtales intelligente, menneskelignende væsner. Fælles for dem alle er, at de er i besiddelse af grundegenskaben Karisma. Nogle intelligente væsner findes dog i kapitlet "Legendariske væsner" (f.eks. drage) og alle intelligente væsner, der er gengangere, findes omtalt i eget kapitel. De fleste væsner i dette kapitel kan benyttes af spillerne som rollepersoner. Kun kykloper, nymfer, onaquier, huldre, sirener og trolde er direkte uegnede. Karkioner og de øvrige elverfolk er svære at bruge som rollepersoner. De bør sjældent bruges og da kun af erfarne spillere.

Karkion

(*Carcion carcion*)

Karkionerne er af meget mærkværdig herkomst, og deres oprindelse er ukendt. Mange tror, at de oprindeligt kommer fra en helt anden planet end vores. En karkion har en menneskelignende krop dækket af en gylden pels. Dertil kommer et panterhoved og store, sorte flagermuselignende vinger. Alt tyder på, at de lever længe – måske 1000-1200 år – men de er ikke udødelige som elverfolk. Karkioner har en venlig og positiv indstilling over for alle andre intelligente væsner, men hvis nogen optræder fjendtligt over for en karkion, har vedkommende fået en farlig modstander på halsen. Karkioner hader dog altid onaquier.

Karkioner synes at have et naturligt talent for magi, og de fleste behersker lige så mange trylleformularer, som deres hukommelse maksimalt kan rumme. De kan desuden være i besiddelse af tykke bøger med trylleformularer, og de virker gerne som lærere for spillernes rollepersoner. Som løn vil de hellere have nye besværgelser og magiske genstande end penge. Karkioner udviser ikke stor interesse over for materielle goder. De fleste karkioner lever som eneboere ude i naturen, men nogle få har slået sig ned i civiliserede egne og studerer der andre intelligente væsners opførsel og vaner. Det er sket, at karkioner er trådt i kongers og andre herskeres tjeneste for dér at få en mulighed for at studere politik. Nysgerrighed er en vigtig drivkraft for disse væsner. En karkion er ikke

så praktisk at bruge som en spillers rolleperson p.g.a. af væsnets forkærlighed for et eneboerliv. Karkioner har deres eget sprog, men de behersker ofte flere menneskesprog.



KARKION

Levested: Hvor som helst

Hypighed: Meget sjæden

Antal: 1

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	3T6	11	SB 0
STØ	2T4+3	8	KP 11
FYS	4T6	14	
SMI	4T6	14	
INT	3T6+6	17	
PSY	3T6+6	17	
KAR	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	25%	1T8
2 Næver	25%	1T3

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L8/F30

Færdigheder & Formåen: Karkion-sproget 100%, i øvrigt som Lærd mand eller Trolde-mand (SLP-karkioner kan være usædvanligt dygtige og nyttige).

Kattemand

(*Lynx sapiens*)

En kattemand er lille og smidig – ca. 150 cm lang og 50 kg tung. Hans krop er dækket af en varm, grå pels, der har masser af brune pletter. Øjnene er grønne med aflange pupiller. Kattemænd er væsner fra vildmarken, som klarer sig udmærket i naturen. De er rovdyr og dygtige til at slås. Kattemænd er af naturen individualister, og de lever ofte alene eller i små familiegupper. De samarbejder kun med andre, når de selv vil, og de har en stærk fornemmelse for naturens balance og harmoni. De betragter derfor alle, der ødelægger naturen, som deres fjender og vil bekæmpe dem med al magt.



KATTEMAND

Levested: 2 & 3

Hyppighed: Sjælden

Antal: 1 eller familieguppe (2 voksne og 1T4 unger).

Grundegenskaber	Typeværdi
STY	2T6+4
STØ	2T3+4
FYS	2T6+5
SMI	2T6+9
INT	2T6+6
PSY	3T6
KAR	3T6

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	25%	1T8
2 Kløer	25%	1T6

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L10

Færdigheder & Formåen: Kattemænd er normalt jægere, men af og til også stimænd eller tyve.

Onaqui

(*Onaqui anthropophagum*)

Dette er et skræmmende væsen, der lever i tropiske jungler. Den er 2,5 meter lang, med menneskelignende krop, hænder og fødder med kløer, flagermusevinger og flagermusehoved. En onaqui er intelligent og ondskabsfuld. Den behersker ofte nogle få trylleformularer. Almindelig våben skader kun onaquien med halv styrke. Magiske våben og våben fremstillet af jade forårsager dog fuld skade. Når en onaqui er død, opløses dens krop i en stinkende røgsky.

Hvor disse væsner stammer fra, og hvad de gør i vores verden, er ukendt. De er meget sjældne og dukker de op, er de enten alene eller i følge med en lille flok zombier og skeletter, som onaquien selv har skabt. En onaquis livret er menneskehjerter.

En onaqui er stor og manøvrerer derfor ikke godt, når den flyver. Den bevæger sig derimod ret lydløst, men dens hjerte slår med en hørbar buldren. Hvis en person lykkes med Lytte-færdigheden, så kan han høre onaquiens hjerteslag, når den er inden for en radius af 15 meter – selv om onaquien har haft held med sin Snige sig-færdighed. Onaquien har samme evne til at orientere sig i mørke som flagermusen. En onaqui kan derfor uhindret bevæge sig i mørke, hvis den benytter sig af denne færdighed. Den kan dog ikke på samme tid benytte sig af trylleformularer.

ONAQUI

Levested: 3

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber	Typeværdi
STY	4T6+6
STØ	2T6+15

FYS	2T6+6	13
SMI	2T6+6	13
INT	2T6+6	13
PSY	2T6+6	13
KAR	1	1

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	35%	1T8
2 Kløer	35%	1T6

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L12/F18

Formåen & Færdigheder: 1T4 besværgelser efter SLs valg (ekspertviden), Afmontere/op-sætte fælder 50%, Skjule sig 50%, Lytte 75%, Snige sig 85%, Spore 75%, Opdage fare 80%.



Varulv

(Uklassificeret)

Varulv kommer af det tyske "wer"= mand og "wulf"=ulv. Ordet betegner en person, som kan ændre skikkelse til en ulv, og som da bliver aggressiv og æder menneskekød. Varulve er normalt mennesker, som er ramt af en eller anden form for forbandelse, der gør dem i stand til at forandre skikkelse til en ulv med utrolige kræfter. Ved fuldmåne (finder sted 3 nætter pr. måned) forvandles de, når månen stiger op, til frygtelige bæster, og de kan ikke vende tilbage til deres menneskeform, før månen atter går ned. Det siges dog, at nogle selv kan bestemme på hvilket tidspunkt forvandlingen skal ske, men den tager altid 2 KR.

Varulve skades kun halvt (af rundes nedad) med almindelige eller naturlige våben. Denne halvering indtræffer, når våbnet er trængt ind gennem ulvens skind. Det samme gælder for ikke-magisk ild. Sølvvåben eller magiske våben har normal effekt. Varulve skal have ilt for at kunne overleve, så den mest almindelige måde at dræbe dem på, er ved at drukne eller kvæle dem. Hvis en varulv dræbes i ulveform, ændres den til menneskeform.

En rolleperson rammes af varulvesygdommen lykantropi og han får mindst ét point i skade, hvis han bliver bidt af en varulv i ulveform. Rollepersonen vil fra nu af selv forvandles til en varulv hver fuldmånenat. SL spiller spillernes rollepersoner, så længe de befinder sig i ulvehammen. Det er meget svært at helbrede for sygdommen lykantropi, og det kræver stærk trolddom. Kun få personer, der rammes af sygdommen, bliver nogensinde raske igen. Man kan dog forhindre selve forvandlingen til varulv ved at spise mindst 10 gram stormhat nogle timer før fuldmånen ellers ville tvinge personen ind i ulveskikkelsen.

Når et menneske antager ulveskikkelsen nedsættes hans normale intelligens, og den menneskelige del af sjælen fortrænges til fordel for bestialske drifter. En varulv tilbringer sine nætter med at lede efter et offer, der kan ædes. Når en varulv genvinder sin menneskelige form, føler vedkommende sig altid svag og ønsker kun at sove i 2T4+4 timer. Først når han derefter vågner op, kan han huske, hvad det var, han gjorde i ulvehammen, og han bliver da rædselslagen over det gjorte.

Det er meget svært at se på et menneske, at det er en varulv. Et usikkert tegn er, at varulve har kraftig hårvækst f.eks. på hænder og i ansigtet. Men mange mennesker har en sådan hårvækst uden at være smittet med lykantropi, men personer, der er ramt af sygdommen undgår at røre ved sølv.

Også andre arter end mennesker kan rammes af lykantropi, men det er mere sjældent. Elverfolk er helt immune. Hobbiter og dværge får et redningskast på 4xFYS, og sortfolk får et redningskast på 3xFYS.



VARULV (MENNESKE)

Levested: Nær menneskeboliger

Hypighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber	Typeværdi
STY x3	33 SB 1T6
STØ x1	13 KP 20
FYS x1,5	17
SMI x1,5	17
INT x0,5	6
PSY x1	11
KAR x0,2	2

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	50%	1T8

Naturlige værn: 3 point skind

Flytteformåen: Som en ulv

Færdigheder & Formåen: P.g.a. varulvens gruppevæggende aggressivitet og angrebslyst beregnes KP som et gennemsnit af STY, STØ og FYS. Varulven opretholder alle de færdigheder, han har i menneskeskikkelse, undtagen magi, når han forvandles til ulv. Dog halveres (afrundet nedad) de færdigheder, som har INT som grundegenskab.

Øglemand

(*Osteolaemus sapiens*)

Øglemanden er et menneskelignende væsen med krokodilleagtigt hoved, grove kløvhænder og en kraftig hale. Dens krop er dækket

af et tykt, grønt skælpanser. Øglemænd har deres eget sprog med ord, der er bygget op af hvæs og smask. De er primitive og krigeriske. Alle andre intelligente væsner bryder sig ikke om øglemænd, der derfor næsten aldrig bliver venligt behandlet. Som våben bruger øglemænd almindelige spyd, slynger og køller.

ØGLEMAND

Levested: 6, 7 & 12

Hypighed: Sjælden

Antal: Varierer

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 4T6+3	17 SB 0
STØ 4T6	14 KP 14
FYS 2T6+6	13
SMI 3T6	11
INT 2T6+3	10
PSY 3T6	11
KAR 2T4	5

Naturlige våben	GC	Skade
2 Kløer	30%	1T6
1 Haleslag	20%	1T4
1 Bid	30%	1T8

Naturlige værn: 3 point skælpanser

Flytteformåen: L10/S10

Færdigheder & Formåen: Svømme 100%, Jagtkyndighed (dog ikke Ride).



Hajmenneske

(*Carcharodon anthropomorphum*)

Dette er en skabning som med rette er frygtet langs de subtropiske haves kyster. Et hajmenneske kan ændre form fra at være menneskelignende til at være en hvidhaj. Det er et meget intelligent rovdyr, der lever af fisk, men som ikke går ad vejen for kød fra landlevende væsner. Et hajmenneske kan ånde både i luft og vand og kan uden problemer leve i begge elementer.

Et hajmenneske i menneskeform ser ud som et menneske, og der findes både mænd og kvinder. Hajmennesket har dog gæller på halsen, som det forsøger at skjule ved hjælp af højhalsede kraver. Tænderne ligner ej heller normale mennesketænder, men har rovdyrtændernes hvasse og spidse former.

I hajham ser et hajmenneske ud som en lille hvidhaj. Grundegenskaberne er dog de samme i begge former. Selve forvandlingsprocessen ændrer kun kroppen, hvilket bl.a. medfører, at et hajmenneske kun bærer så lidt tøj som muligt. Forvandlingsprocessen tager to KR.

Hajmennesket lever i afsidesliggende kystbyer, da andre intelligente væsner frygter og afskyr det. Fjendskabet mellem kystboerne og hajmenneskene medfører, at hajmennesket forsøger at holde sin sande natur hemmelig, og det

vil skånselsløst eliminere enhver person, som det oplever som en trussel mod dets sikkerhed. Da hajmennesket er et rovdyr, opnår det gennem sin levevis en meget god kamptræning.

HÅJMENNESKE

Levested: 12, 13

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: Varierer

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	2T6+6	13	SB 0
STØ	2T6+6	13	KP 12
FYS	3T6	11	
SMI	3T6	11	
INT	2T6+2	9	
PSY	3T6	11	
KAR	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid i menneskeform	25%	1T8
2 Næver i menneskeform	25%	1T3
1 Spark i menneskeform	25%	1T6
1 Bid i hajform	25%	1T10

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: S20, L10

Færdigheder & Formåen: Jægertræning, Svømme 100%.





Serpent

(*Anthroposerpens primitivis*)

Serpenterne er langt ude i slægt med øglemændene. De har slangekroppe med en menneskelignende overkrop, to arme og et menneskelignende hoved. Serpentens krop er uden hår og helt dækket af mørkegrønne skæl. Dens tunge er lang og kløvet. En serpent bevæger sig på samme måde som en slange, men kan dog tage armene til hjælp, når det gælder om at komme hurtigt frem.

Serpenterne lever under varme himmelsstrøg. De foretrækker områder med "tæt" terræn; jungler, skove, morads og bjerghuler. Der kan de nemlig let skjule sig. De er udprægede rovdyr og æder stort set alle slags væsner.

Serpenten lever i primitive stammer på 20-40 individer. Deres teknologi er på stenalderniveau. Selv kan de ikke fremstille mere avancerede våben end spyd, køller, pile og buer, men det sker dog, at en stamme kan bytte sig til våben udefra.

Øglesproget er serpenternes modersmål. Nogle få taler et menneskesprog, men aldrig rigtig godt. Serpentstammerne foretrækker at

holde sig for sig selv, og de undgår som regel andre intelligente væsner. Da serpenterne ikke går ad vejen for at æde intelligente væsner, er de ikke specielt populære blandt mennesker.

SERPENT

Levested: 3, 6, 8

Hyppighed: Sjælden

Antal: Varierer

Grundegenskaber **Typeværdi**

STY	2T6+4	11	SB 0
STØ	3T6	11	KP 13
FYS	4T6	14	
SMI	3T6	11	
INT	2T6+3	10	
PSY	3T6	11	
KAR	2T6	7	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	20%	1T3

Naturlige værn: 1 point skind

Flytteformåen: L10

Færdigheder & Formåen: Serpenter er normalt jægere.

Rottemænd

(*Rattus sapiens*)

Rottemænd kan blive 50-90 cm lange. De har arme i stedet for forben og går oprejst på bagbenene. Rottemænd er vakse, smidige og sky. Der findes to racer: Sorte og brune, hvoraf den brune er den almindeligste. Rottemænd er som regel tyve eller jægere. De bor dybt inde i skove, hvor de bygger deres "reder" i høje træer. En "rede" er en lille hytte af træ og tørret ler, camoufleret med blade og bark. Der plejer at være tre rum: soveværelse, alrum og spisekammer.

Rottemænd er som regel klædt i grønt og hvidt. De lever af nødder, frugter og bær. Gennemsnitslevealdren er 55 år, og en rottemand bliver voksen ved 20 års alderen. Rottefolk taler forskellige dialekter af det fælles rottesprog. En del taler dog også menneskesprog og elversprog.



Rottemænd lever i små stammer på 10-50 individer. Stammen ledes af en stærk høvding, som støttes af en underhøvding. Hver stamme plejer at have forberedt et sikkert tilflugtssted, hvor de kan finde ly under forfølgelser og krig. Dette tilflugtssted er indrettet med sovepladser og forråd.

Rottemænd kan bruge alle lette våben og et lille skjold. Deres favoritvåben er kortsværd, kortbue og dolk. De bruger sjældent en tungere rustning end en af læder.

HISTORIE

Rottefolket har eksisteret længe i den del af verden, der er kendt. Under ledelse af den store Nibbnubb kom rottemændene strømmende ind over verden fra vildmarken for flere hundrede år siden. De slog sig ned i den store skov Fischtra, hvor de byggede byen Kaan.

Nibbnubb var højt elsket af sit folk, og de sørgede dybt over ham, da han blev dræbt under en jagt. Han blev efterfulgt af sin søn Ghassis.

En dag blev en af forposterne ved rotterigets nordlige grænse angrebet af gig'er. Ghassis drog afsted med nogle tropper soldater for at komme fortet til undsætning. Da Ghassis nåede frem, blev Kaan uventet angrebet af en kæmpehær bestående af gig'er. Byen blev indtaget og brutalt udplyndret.

Da Ghassis så røgen fra det brændende Kaan i horisonten, blev han rasende og styrtede med sin garde af 200 elitesoldater tilbage til sit hjem. Men de kom for sent. Gig'erne havde ødelagt byen. Ude af sig selv af choket vandrede han omkring i ruinerne af det, der engang havde været hans elskede hjem, og svor en dyrebær ed: "Fra denne stund skal rottefolket for evigt hade og bekæmpe disse ondskabens gig'er og alle deres efterkommere".

En gig-styrke lå i baghold mellem ruinerne på lur efter Ghassis og hans livvagt. En voldsom kamp udbrød. Ghassis' kortsværd af mithril, Sakkinis, høstede mange ofre, men til sidst faldt den ædle rottefyrste for gig-høvdingen Marglush's spyd. Hele rottegarden blev knust til sidste mand. Marglush satte Ghassis' hoved på sit spyd, spændte Sakkinis på sit bælte og red ud af Kaan i spidsen for sine ulveryttere.

De rottemænd, der havde overlevet, græd og sørgede, da de så deres elskede hersker blive skændet på denne måde, og de svor, at de ville hævne ham. Rottefolket gik i landflygtighed og spredtes for alle vinde. Nu lever de i store skove rundt om i verden. Overalt holder de Nibbnubb og Ghassis højt i ære. Mange unge rottemænd og rottekvinder har stræbt efter ære og berømmelse ved at begive sig på jagt efter Sakkinis, men endnu har ingen genfundet Ghassis' sværd.

ROTTEMÅND

Levested: 2 & 3

Hypighed: Sjælden

Antal: 10-50

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T4	5 SB 0
STØ 1T2+1	2 KP 5
FYS 2T6	7
SMI 3T6+6	17
INT 3T6	11
PSY 3T6	11
KAR 2T6+3	10

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	20%	1
1 Spark	20%	1T2

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L8

Færdigheder & Formåen: Rottemænd er som regel jægere eller tyve.

Yeti

(Yeti yeti)

Yetien eller Den afskyelige Snemand er en slags meget stort abemenneske, der lever i meget højtliggende og snerige bjergområder. Den lever af planter og smådyr. Yetien danner normalt familiegrupper med to voksne og 1T4 unger. Familien plejer at slå sig ned i en bjerg-hule.

En yeti har en tyk, gråhvid pels, som giver fin camouflage i sneen. Den er meget sky og undgår andre intelligente væsner. En yeti foretrækker at flygte frem for at slås. Den vil dog kæmpe til sidste blodsdråbe, hvis det gælder om at beskytte dens unger. Yetien er i besiddelse af nogen intelligens og har udviklet et primitivt sprog.

YETI

Levested: Bjerge

Hypighed: Sjælden

Antal: 1 eller 1T4+2

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 4T6+6	20 SB 1T4
STØ 3T6+6	17 KP 14
FYS 3T6	11
SMI 3T6	11
INT 2T6	7

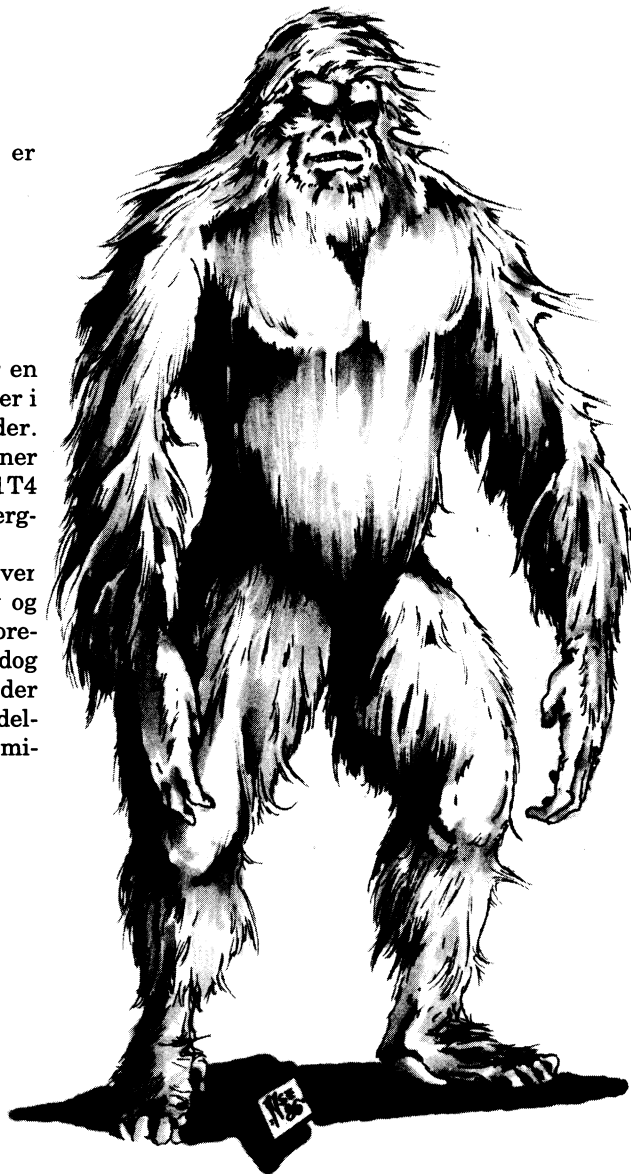
PSY	3T6	11
KAR	2T6	7

Naturlige værn	GC	Skade
2 Næver	30%	1T4
1 Bid	20%	1T6 (halv SB)

Naturlige værn: 4 point pels

Flytteformåen: L14

Færdigheder & Formåen: Skjule sig 65% (85% i sne), Springe 65%, Klatre 85%, Opdage fare 85%.



Ulvemand

(*Canis sapiens*)

Ulvemænd er en sjælden art. De ligner mennesker, men har ulvehoved og grå pels, der dækker hele kroppen. De er primitive jægere, som lever i flokke. Deres hele indstilling er stærkt gruppeorienteret, og de samarbejder godt under en leder. Små grupper af ulvemænd har slået sig ned i civiliserede egne, hvor de ofte ernærer sig som spejdere i militære enheder. Ulvemænd har deres eget sprog. Nogle få taler dog også menneskesprog, men med en meget tydelig accent.



ULVEMAND

Levested: 2, 4 & 5

Hyppighed: Sjælden

Antal: 2T6+6

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 4T6	14 SB 0
STØ 3T6	11 KP 13
FYS 3T6+3	14
SMI 2T6+9	16
INT 3T6	11
PSY 3T6	11
KAR 2T6+2	9

Naturlige våben GC Skade
1 Bid 25% 1T8

Naturlige værn: 1 point skind

Flytteformåen: L10

Færdigheder & Formåen: Almindelig jagt-
kyndighed.

Stenfolk

Stenfolk (dværg, kæmpe, kyklops) siges at være skabt i urtiden af jordens magter. De er på mange måder forskellige fra hinanden, men har dog nogle ting fælles. Alle stenfolk er f.eks. på mystisk vis knyttet til jorden. Hvis de direkte eller indirekte mister den direkte kontakt med jorden (f.eks. hvis de flyver eller sejler) bliver de svage og svimle (STY og SMI halveres). En fælles ting er også gennemsnitslevealderen: 250-300 år. Stenfolket er også robuste. Det ses bl.a. via deres høje FYS.

Kyklop

(*Lithanthropus cyclops*)

Dette er en nær slægtning til kæmperne. De ligner kæmpestore mennesker, men har bare ét øje midt i panden. De er derfor ikke gode til at vurdere afstand og rum, og det giver kyklopen en meget lav SMI. Kykloper bor i bjerghuler og lever af at holde får og geder. De bryder sig ikke om andre intelligente væsner – ej heller andre kykloper – og foretrækker at leve i fred. De mener, at menneske- og elverkød er en delikatesse.

KYKLOP

Levested: 5

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	4T6+6	20	SB 1T6
STØ	2T6+30	37	KP 27
FYS	2T6+10	17	
SMI	2T4	5	
INT	2T6	7	
PSY	2T6+3	10	
KAR	1T4	3	

Naturlige våben		GC	Skade
2 Næver		25%	1T3
1 Spark		25%	1T6

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L14

Færdigheder & Formåen: Stor trækølle 35%,
Klatre 45%, Finde skjulte ting 10%.



Sortfolk

Begrebet sortfolk er skabt af mennesker og har intet med disse folks udseende at gøre. Ordet knytter sig snarere til disse væsners modvilje mod dagslys og til deres forkærlighed for nattens mørke.

Sortfolk (f.eks. ork, rise, goblin) er grove og primitive, men ikke nødvendigvis ondskabsfulde. De har til alle tider levet i fjerne ødemarker, hvor de har overlevet ved hjælp af jagt og simpelt agerbrug. Af natur er sortfolk dog ret krigerske, og når det ind i mellem er lykkedes en stærk ledertype at forene flere stammer af sortfolk, er det ofte sket, at han har ført dem på plyndringstogter til mere civiliserede egne.

Sortfolkene har et fælles sprog, sortisk. Det er opdelt i en mængde dialekter, og mødes to sortfolk fra forskellige stammer, har de ofte svært ved at forstå hinanden. Sortisk findes ikke som skriftsprog. Enkelte stammer har dog tilpasset vort alfabet til sproget, men de fleste stammer af sortfolk bruger ikke et skriftsprog. Sortfolk bruger yderst sjældent magi, og det bør SL tage hensyn til.

Bortset fra trolde har sortfolk en kortere, naturlig levealder end mennesket. De bliver voksne på 10-15 år og begynder allerede at blive gamle ved 35-40 år alderen. Er de først blevet gamle, går det hurtigt ned ad bakke med dem. Trolde er mere sejlivede. Det har nok noget at gøre med deres regenerationsevne, og de kan ofte leve i hundredevis af år.

Gig

(*Styganthropus brevis*)

Disse hører til blandt de mindste sortfolk. De lever af og til i egne stammer, men findes ofte sammen med almindelige goblinfolk, som deres trælle eller slaver. De har meget sjældent gode rustninger, og som våben bruger de kortsværd, dolke eller kastespyd. De har en meget klejn kropsbygning og har ofte forvredne, af-lange hoveder.



GIG

Levested: 5

Hyppighed: Sjælden

Antal: Varierer

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T4	5 SB 0
STØ 1T2+1	3 KP 5
FYS 2T6	7
SMI 3T6	11
INT 2T6+1	8
PSY 3T6	11
KAR 2T6	7

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	15%	1
1 Spark	15%	1T2

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L10

Færdigheder & Formåen: Kyndig som stemand (kan dog ikke TAKSERE).



Vætte

(*Styganthropus minor*)

En vætte er normalt 120 cm høj. Den har en grønpletet, camouflagemønstret hud, som gør, at vætten har gode muligheder for at skjule sig i naturen. Øjnene er svagt gulhvide. Hovedet er noget overdimensioneret i forhold til resten af kroppen, hvilket giver vætten et noget grotesk udseende. Hårvæksten er sparsom på hovedet og mangler helt på resten af kroppen.

Vætter lever i klaner i store underjordiske komplekser. De bygger deres bolig i skove eller i bjergområder. Ligesom dværgene beskæfti-

ger også vætterne sig med minedrift, og deres boliger ligger ofte tæt ved rige malmårer.

Vætter tåler dårligt sollys. Hvis en vætte rammes af solen, må den slå INTx3 eller lavere med 1T100 eller flygte i panik til nærmeste skygge. Derimod bevæger vætter sig stort set uden problemer om natten, da deres mørkesyn er ypperligt.

Vætterne er efter alt at dømme de mest velorganiserede af alle sortfolk, og ingen andre sortfolk er nået op til samme grad af teknologisk udvikling.

VÆTTE

Levested: 2, 5, 8

Hyppighed: Sjælden

Antal: Varierer

Grundegenskaber Typeværdi

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

Naturlige våben GC Skade

2 Næver	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L10

Færdigheder & Formåen: Vætter har automatisk Skjule sig 50%. M.h.t. profession kan de være alt stort set. Almindeligt er dog stimand eller tyv.

TROLD

(*Styganthropus rex*)

Der findes flere forskellige trolderacer. De almindeligste skal omtales her. Følgende regler gælder for de fleste trolderacer:

- Trolde har et frygteligt udseende, der spreder skræk overalt. Alt inden for en afstand af 15 meter fra en trolde må slå INTx5 eller lavere med 1T100. Mislykkes dette, må man slå efter SKRÆKTABELLEN (se i Regelbogen under Spøgelse).
- Trolde afgiver en led hørm, som ingen i nærheden kan undgå at mærke. Når et dyr mærker denne stank, plejer det at blive uroligt, og dyr kan af og til (25% chance) endog blive paniske. Hvis en rolleperson kommer inden for en afstand af 3 meter fra en trolde, må vedkommende øjeblikkeligt slå lig med eller lavere end FYSx5 med 1T100. Lykkes dette ikke, medfører det, at rollepersonen rammes af åndedrætsproblemer p.g.a. den utroligt stærke lugt. Hvis vejrtrækningsproblemer opstår, så varer de i 2T6 KR, og virkningen er

at alle SMI- og STY- baserede færdigheder nedsættes med 25, ind til rollepersonen igen er kommet til hæfterne. Er rollepersonen fortsat nær trolde, må vedkommende slå igen for at se, om han eller hun kan holde stanken ud. Lykkes terningsslaget, sker der ingenting. Sortfolk klarer altid hørm.

- Almindelige våben skader trolde, men de kan regenerere (læge) sådanne skader med 3 point pr. KR. Kun magi, magiske våben og almindelig ild påfører trolde en skade, der ikke kan regenereres.
- De fleste trolde er bange for ild, da det er en af de få ting, som kan tilføje dem skade. Trolde må slå INTx4 eller lavere med 1T100 for at turde gå nærmere end 3 meter fra enhver form for ild.
- Trolde bliver øjeblikkeligt til sten, hvis solens stråler rammer dem. Af den grund hader de så meget som blot at stikke hovedet udenfor deres hule i løbet af dagen – uanset vejret. Omstændighederne må derfor være uhyre tvingende for, at en trolde går ud om dagen. Desuden må den slå INTx3 eller lavere med 1T100. Alle SMI- baserede færdigheder nedsættes med 15 for en trolde, der er uden for sin bolig om dagen.
- Alle trolde har mørkesyn.
- Trolde kan bruge rustninger. Rustningens og hudens absorbtionsevne lægges sammen i kamp.
- Fælles for trolde er, at de har en mørk hud, som er meget hård, og tykt, langt, beskidt og tjavset hår. Øjnene lyser med et gult skin i mørket. De har klolignende hænder, som er farlige våben, og kraftige hugtænder.

TROLD

Levested: 3, 5, 8 & 9

Hyppighed: Sjælden

Antal: Varierer

Grundegenskaber	Typeværdi		
STY	STØ	25	SB 1T6
STØ	2T20+4	25	KP 19
FYS	2T6+6	13	

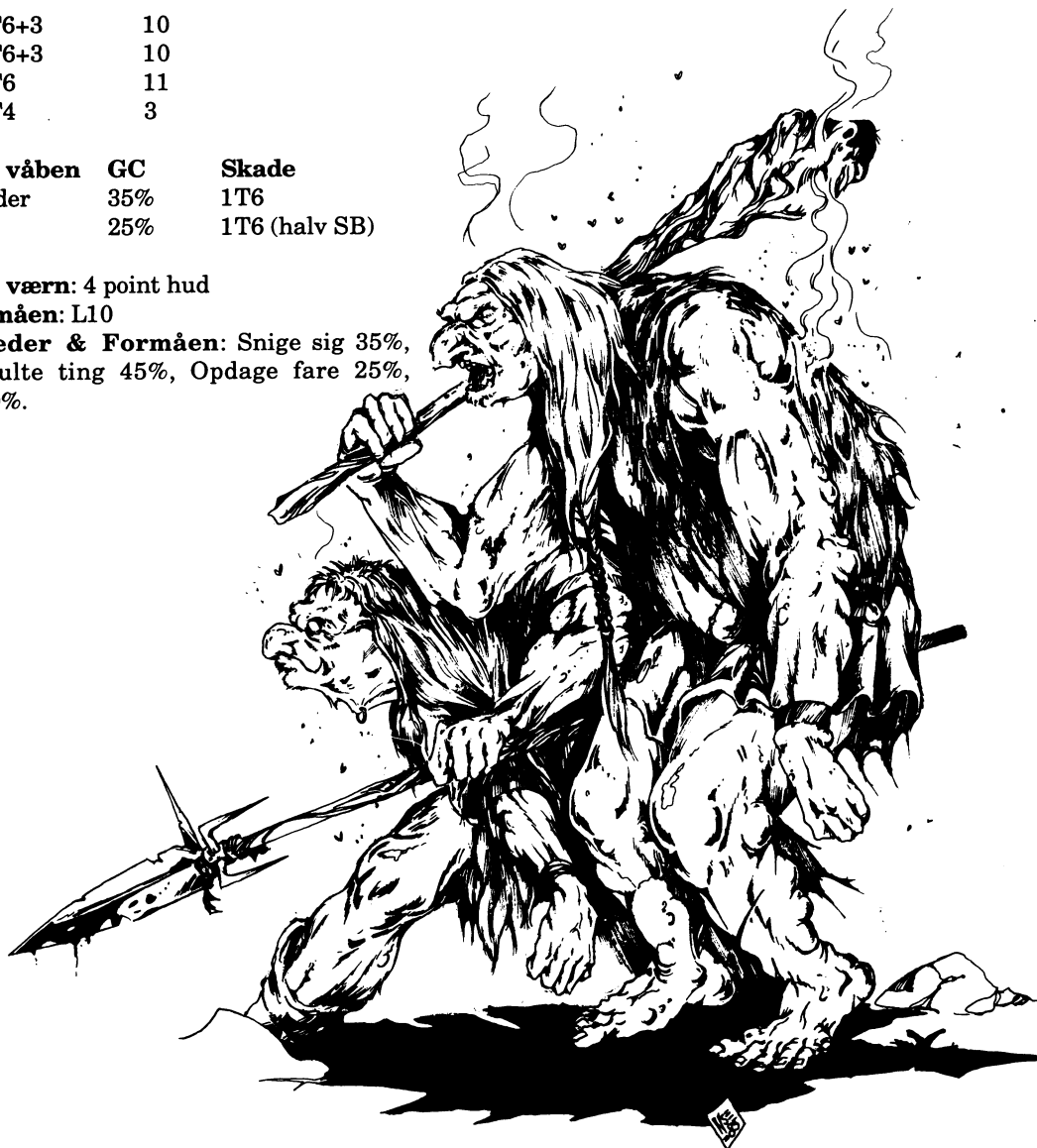
SMI	2T6+3	10
INT	2T6+3	10
PSY	3T6	11
KAR	1T4	3

Naturlige våben	GC	Skade
2 Klohænder	35%	1T6
1 Bid	25%	1T6 (halv SB)

Naturlige værn: 4 point hud

Flytteformåen: L10

Færdigheder & Formåen: Snige sig 35%,
Finde skjulte ting 45%, Opdage fare 25%,
Springe 30%.



Elverfolk

En sagn- og eventyrverden er befolket af en række forskellige arter og racer. Blandt disse indtager elverfolket (slægtet Palaeanthropus) en særstilling p.g.a. deres enestående oprindelse og specielle evner.

Da verden engang i urtiden blev skabt, indså Moder Jord, at Hun også ville få brug for sine egne børn til at tage vare på det liv, som Hun havde skabt, således at det ikke blev misbrugt eller udsat for rovdrift. Hun fremavlede da disse børn, elverfolket, og hun forsynede dem med sjæl og klogskab. Hun overførte også den ba-

lance og harmoni, som præger hende, til dem, og Hun gav sine børn styrke til at modstå alle de materielle tings fristelser. Da Moder Jord er skabende i al evighed, kunne hun også give sine børn kroppe, der ikke forældes, men som evigt fornyes.

Særlige træk

Moder Jord udførte sin skabervirksomhed alene, uden samråd med andre Højere Magter, og Hendes børn står derfor udenfor andre intelligente arter og racers liv og skæbne. Hun holdt således Dødsriget væk fra elverfolket, og

det gør dem enestående blandt alle andre intelligente væsner. Alle andre intelligente væsners sjæle (hvis de da har en sådan) må nemlig efter dødens indtræden forlade denne verden og begive sig til Dødsriget. Moder Jord fremkaldte en anden løsning for sine børn. Et væsen fra elverfolket dør således ikke af naturlige årsager, men kun p.g.a. ydre vold eller ulykker. Dette medfører ikke udødelighed, men et liv, der ofte varer i titusinder af år.

Når kroppen dør, så genfødes sjælen atter, uden nogensinde at have forladt denne verden. Under denne sjælevandring forsvinder al klar erindring og erfaring fra det tidligere liv. Tilbage bliver dog en almen livsvisdom. Der findes altså kun en begrænset mængde elverfolksjæle i verden, der alle fungerer i et lukket kredsløb. En konsekvens af dette er, at der ikke kan skabes et nyt elv-foster, før der er en sjæl "ledig". Elverfolkets fødselstal er derfor meget lavt, og mange elverkvinde føder aldrig et barn.

De medlemmer af elverfolket, der vender ryggen til Moder Jord og lever et perverteret, primitivt og disharmonisk liv, forlader det lukkede kredsløb, og genfødes som huldrer, hvis de har levet på land tidligere, eller sirener, hvis de før har levet i vand. Hvad der derefter sker med disse sjæle er uvist. Kun deres Moder Jord kender disse frastødende væsners liv og skæbne. Heldigvis er sådanne individer sjældne, men de er meget ubehagelige at have med at gøre. Deres artsfæller skyr dem som pesten og prøver at fordrive dem fra deres samfund, men de forsøger kun sjældent at slå dem ihjel.

Harmoni og samspil er de grundlæggende begreber, som præger elverfolkets levevis. Elverfolkets samfund i det hele taget adskiller sig meget fra det, vi mennesker er vant til. Egoisme, grådighed og magtbegær – følelser, som er nok så almindelige blandt mennesker, stenfolk og sortfolk – er stort set ikke tilstede. I elverfolkenes samfund er det helt naturligt, at alle medlemmer frivilligt samarbejder for gruppens fælles bedste, uden at man behøver at gribe til tvang eller til specielt mange regler. Gruppen styres af en mandlig eller kvindelig høvding, som samordner stammens aktiviteter og som fungerer som gruppens talsmand. Denne høvding udvælges på mere eller mindre demokratisk vis af alle stammens medlemmer, og de tager på deres side hensyn til duelighed og talent. Den valgte varetager sit embede, indtil han eller hun bliver træt af det, eller – i meget sjældne tilfælde – bliver afsat. Høvdingen varetager sit

embede i nær kontakt med sine stammefæller, og han eller hun forsøger at sikre, at alle får lov til at udnytte deres talenter og evner på den bedst mulige måde.

Elverfolkets lange liv medfører, at de alle opnår et meget afslappet syn på materielle ting. De slides eller ødelægges jo så hurtigt (hundrede år er kort tid). Den store livserfaring, som en elv er i besiddelse af, har også lært vedkommende, at gods og guld ofte skaber flere problemer, end de løser. I stedet vurderer man de ting højt, som kan eksistere for evigt: poesi, sang, naturens skønhed og andre smukke sansoplevelser. I særdeleshed elsker elverfolk at meditere længe over begrebet skønhed i et forsøg på at fatte alle dets aspekter.

Man må ikke misforholde al denne harmoni som blødgørelse eller mundsvejr. Alle elverfolk er fuldt kapable til at tage kampen op med enhver fjende, effektivt og uden skånsel. Elverfolket har en meget stærk følelsesmæssig binding over for opgaven som vogter over Moder Jordens liv. De ved, at alle andre intelligente arter og racer er alt for talrige til at elverfolket skal kunne værne Moder Jord mod enhver form for rovdrift, men overalt, hvor de kan gøre en indsats, optræder de magtfuldt.

De forskellige elverfolk ser ret forskellige ud, men de er dog alle i besiddelse af visse egenskaber, der viser, at de alle er i slægt med hinanden. Vigtigst er dette, at de alle er uden alderdom. Når en person fra et elverfolk er blevet voksen, holder han eller hun op med at ældes yderligere.

Elverfolk mangler også visse andre menneskelige svagheder, f.eks. behøver de ikke at sove mere end et par timer hver nat. Elverfolks pupiller er ikke runde som hos et menneske, men aflange som hos en kat.

En anden ting, som elverfolk har fælles, er sproget. De taler alle elversprog, et melodisk og vokalrigt sprog. Takket være sin skønhed og sin rigdom på smukke sprogbilleder er dette sprog også blevet værdsat af mennesket, og mange digtere og poeter fra menneskets verden har lært sig elversprog.

Elverfolk har ofte forskellige magiske evner, og deres mentalitet er sådan, at studier i magi passer dem godt. Det er derfor ikke usædvanligt at finde f.eks. en skovelv, der i stedet for at sikre sig jagtkundskaber har studeret hos en troldmand og derved sikret sig stor kyndighed i magi.

Synet på andre væsner

Det største problem, som andre væsner har i omgangen med elverfolk, er elverfolks mangel på interesse for andre end dem selv. Elverfolk ser på andre intelligente væsner, som var de flygtige døgnfluer, overfladiske, ofte nærige og slaver af deres eget voldsomme følelsesliv. Forskellene er så store, at de fleste elverfolk helt enkelt ikke er interesseret i overhovedet at have med disse fremmede at gøre. Faktisk er elverfolk normalt kun interesseret i at have kontakter med andre væsner, når de selv har nytte af det, og her drejer det sig som regel om handel eller om udveksling af kundskaber.

Dette forhindrer dog ikke at enkelte elverfolk kan være nysgerrige og parat til at ville lære mere om den øvrige verden. Mange unge forlader jo deres hjem og begiver sig ud i verden for at skaffe sig kundskaber og erfaringer. Når det drejer sig om unge elverfolk, så har de ganske let ved at falde ind i en menneskedomineret kultur. Men man må ikke tro, at en person fra elverfolket i den situation så opfører sig som et menneske, bare fordi han eller hun tilfældigvis kan komme til at ligne et menneske af udseende. Elverfolk fører altid sin kultur og hele sit verdensbillede med sig og handler efter dette. Dette kan uden tvivl føre til problemer, når elviske normer stilles op over for en barsk omverdens. Efter at have tilbragt nogle årtier eller århundreder blandt de fremmede kulturer vender praktisk talt alle elverfolk derfor hjem til deres egne folk, for at genoptage det liv, som er normalt for dem.

Religion

Elverfolket dyrker kun én guddom: Jorden i Hendes egenskab af Moder til alt liv. Men ligesom elverfolksamfundene i øvrigt er ej heller religionen organiseret specielt strikt. I hvert elversamfund plejer der at være et tempel eller en kultplads til Moder Jords ære. Ofte drejer det sig blot om et alter i en løvhytte eller i en grotte ved havet eller om en eller anden tilsvarende konstruktion. Til dette sted går stammens medlemmer for at meditere og samle kræfter. Ved dagry plejer de fleste af stammens medlemmer at samles og tilbede deres Moder med vidunderlige korsange, musik af anden form og poesi.

I årets løb plejer elverfolket at fejre tre religiøse højtider: forårets komme, der indtræder når

de første planter får blade, midsommer, ved sommertidspunktet, og efterårsjævndøgn. De elverfolk, der lever ved havet, plejer at fejre forårets komme ved forårsjævndøgn, da havets planter ikke får blade om foråret. De tre højtider symboliserer jordens opvågning, blomstren og indslumren. Ved disse lejligheder samles elverfolk fra nær og fjern på helt bestemte steder, som lige siden urtiden har været anset for særligt velsignede af Moder Jord. På disse steder markeres højtiden i tre døgn med sang, musik, poesi og dyrkelse af andre skønne kunster. Forårets komme fejres i skønhedens tegn, midsommer i glædens tegn og efterårsjævndøgn i længslens tegn. På disse tre tidspunkter plejer også de elverfolk, der lever en eneboertilværelse, at komme på besøg for at træffe slægtninge.

Elverfolkets religion hylder livets glæde og skønhed. Derfor er gengangere noget, som er specielt afskyet. Man ser det som en uhyrlig vanhelligelse af selve livets kraft og som en perversion på jordens overflade. Derfor anser de fleste elverfolk det for en hellig mission at tilintetgøre gengangere.

Moder Jord har intet organiseret præsteskab, men Hun udvælger i hver stamme nogen, som skal være hendes budbringere. Disse budbringere får deres kald gennem religiøse oplevelser og siger uhyre sjældent nej til hvervet. Deres væsentligste opgave er at passe kultpladserne, organisere det, der skal til, når det gælder gudstjenester og højtider samt at hjælpe de øvrige i stammen med råd og dåd. Men der stilles også særligt høje krav til budbringerne. De skal være et forbillede for alle med et liv, der leves helt efter elverfolkenes gamle sæder og skikke. Kaldet som budbringer varer ofte hele livet, men der er eksempler på budbringere, som har nedlagt hvervet af forskellige grunde. Ingen har dog nogensinde hørt om, at nogen har forbrudt sig mod Moder Jord i tjenesten. Der er ca. én procents chance for, at visse elverfolk udvælges til at være budbringere. Selv en spillers rolleperson kan være en budbringer, men det kræver, at han eller hun virkelig er parat til at spille sin rolleperson, som et mønstereksempel på, hvordan en elver skal opføre sig. Når det gælder baggrund og færdigheder, fungerer en budbringer som en munk. En budbringer må ikke kunne besværgelser. Hans utrolige styrke skal komme direkte fra Moder Jord. Derimod kan vedkommende godt anvende magiske ting.

Budbringere kendes oftest på, at de er klædt helt i grønt, livets farve. Efter traditionen bærer de ikke metal, da metal ikke er et produkt af Moder Jords livsformer. Dette medfører, at de ikke har tungere rustninger end læder, og at de kæmper med træstave og slynger.

Moder Jord skænker sine budbringere visse kræfter, som de kan kalde frem, når situationen kræver det. Disse kræfter henter deres energi fra alle naturens livgivende kilder. Dette medfører, at kræfterne ikke kan hentes frem i områder, der er aldeles øde, vanhelligede af onde magter eller kunstgjorte. F.eks. kan kræfterne ikke fremkaldes, hvis budbringeren er helt omsluttet af metal, f.eks. inde i en bygning, hvor gulv, vægge og tag er helt af et eller andet metal.

En budbringer plejer at få adgang til de kræfter, der skal omtales her. Der er dog kendte eksempler fra historien på, at specielt udvalgte budbringere har fået adgang til helt enestående og endnu mægtigere kræfter. Når en budbringer skal fremmane en kraft, må han eller hun først koncentrere sig i 1 KR og derefter slå lavere end 5xPSY med 1T100 for at det lykkes. Hvert forsøg koster 1T3 PSY, som genvindes på almindelig vis.

JORDENS STYRKE

Budbringeren henter styrke ud af de af naturens kraftstrømme, der er rundt om ham. Han kan lægge 20 til sin STY. Effekten varer i 1T8+8 KR.

SAMMENS MELTNING

En ubevægelig budbringer smelter fuldstændigt sammen med omgivelserne. Vedkommende kan ikke opdages på anden måde end med besværgelsen SANSNING – eller hvis nogen kommer til at røre ved budbringeren. Effekten varer i 1T4+2 minutter.

NATURKommunikation

Budbringeren kan tale med alle dyr og planter. Effekten varer i 1T4+2 minutter.

FORBANDE GENGANGERE

Budbringeren kan lægge en forbandelse på en genganger. Det vil halvere alle disse væsners grundegenskaber, færdigheder og flyttefor-måen.

For at forbandelsen skal have nogen effekt, må budbringeren se gengangeren og overvinde dennes PSY med sin egen INT. Effekten varer i

1T4+2 døgn. Lægges flere forbandelser på den samme genganger, har det ingen ekstra effekt.

Elv

(*Palaeanthropus nobilis*)

Der findes mange slags elverfolk i verden. De almindeligste og mest kendte er skovelverne (*P. nobilis sylvanus*), der lever dybt inde i løv- og nåleskovene. Andre kendte elverslægter er søvelverne (*P. nobilis argentus*), der lever et nomadeagtigt liv blandt himmelens skyer, huleelverne (*P. nobilis troglodytes*), der lever blandt kæmpepaddehatte i underjordiske huler og grævelverne (*P. nobilis nauta*), hvis skibe færdes viden om på verdenshavene.

Elverne ligner mennesker, men på forskellig vis er der dog tydelige forskelle. Deres ører er spidse. Elvermænd mangler helt skægvækst. En elv er mindre og spinklere end et menneske, men dette opvejes af højere smidighed og intelligens.

En elv lever et enkelt liv helt i harmoni med naturen. De mener, at de er skabt af Moder Jord for at beskytte og bevare alle de former for liv, hun har skabt. Over alt, hvor elverfolk udnytter naturen ved jagt, landbrug eller på anden vis, gør de det med omsorg og forsigtighed. Elverfolks teknologi er begrænset, men til gengæld udviklet til det helt enestående inden for områder som netop landbrug, træarbejde og buefremstilling. Elverfolk bryder sig ikke om kulturer, som udnytter naturen for vindings skyld. Dette bringer elverfolk i konflikt med mange mennesker og veludviklede kulturer – især søfolk (der skal bruge meget tømmer til skibsbygning) og industriens folk (der skal bruge træ i smedenes esser). Elverfolk bryder sig derfor ikke meget om dværge. Men elvernes værste fjender er dog sortfolk, hvis primitive og krigeriske kulturer har bragt store ødelæggelser til de steder og egne, som har været højt elsket af elverfolk.

ELV

Levested: Skovelvere 2 & 3, Huleelvere 8, Grævelvere 12 & 13, Søvelvere – se tekst.

Hyppighed: Skovelvere ualmindelige, øvrige sjældne.

Antal: Varierer.

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T6+3	10 SB 0
STØ 2T6+2	9 KP 10

FYS	3T6	11
SMI	3T6+3	14
INT	4T6	14
PSY	3T6	11
KAR	3T6+2	13

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L10 (F30)

Færdigheder & Formåen: Skovelve, sølvelvere og huleelve har ofte kundskaber som jægere. Gråelve har ofte kundskaber som pirater. Elveres yndlingsvåben er spyd og bue. De bruger ikke køller.

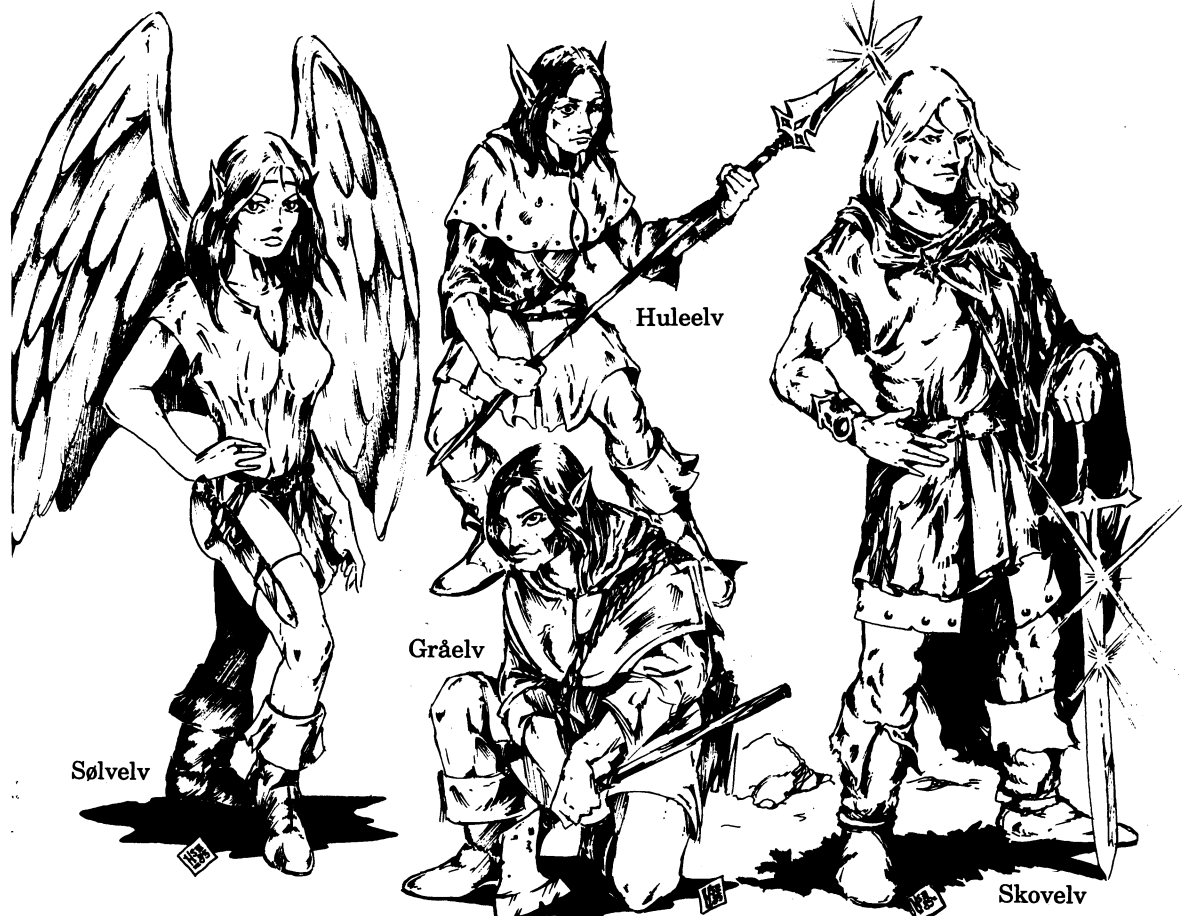
SKOVELV

En skovelv har blondt hår med en let, grøn tone og grønne øjne. Skovelfolk bygger deres livsvarige hjem i høje træers kroner. Deres troldmand har evnen til at få træet til at lade de grene gro frem, der netop er brug for. Det betyder, at de ikke behøver at skaffe noget bygge-

materiale udefra. De bedste trækroner er sølv-lindens. Disse elverhjem regnes for at være camouflerede for altid for ikke-elverfolk. Fra jorden kan de kun opdages med en meget heldigt brugt Finde skjulte ting-færdighed.

SØVELV

De bevingede sølverfolk lever et liv i luften. Deres hjem er Caranor, en slags ø som svæver flere kilometer oppe i luften og som drives omkring af verdens vinde. Øens overside er dækket af et åbent, kuperet terræn. Det siges, at der findes allehånde legendariske væsner, f.eks. pegasusser, men få ikke-elverfolk har været der, og ingen ved derfor besked med sikkerhed. Sølvelverfolk har endog den mærkelige evne, at de kan få oversiden af en sky til at blive så hård, at væsner kan opholde sig der - inden for en radius af 30 meter fra elven. Evnen er automatisk og kræver ingen terningkast. Dette benytter sølvelvernes stammer sig af, når de strejfer vidt omkring over verden. Sølvelverne opdrætter nemlig hjerde af pegasusser. En sølvelv har sølvblondt hår og lyseblå øjne.



HULEELV

Huleelverfolk lever i store underjordiske hule-systemer, hvor de dyrker svampe. De har brunt hår og brune øjne, kæmpestore ører og en bleg hud. Da de lever størstedelen af livet i mørke, har de udviklet et system, der gør, at de kan "se" med lyd på samme måde som flagermus. De udsender lyde med så høje frekvenser, at de ikke kan opfattes af andre end netop flagermus. Ved hjælp af lydenes ekko kan huleelverne bevæge sig helt ubesværet i mørke. Med lyd kan en huleelv endog "se" usynlige væsner. Når en huleelv benytter dette sansesystem, kan den ikke tale, ikke opfatte, hvad andre siger, eller selv benytte nogen for form magi. Lydsynets rækkevidde er kun 15 meter. Dette medfører, at huleelverfolk sjældent bruger projektilvåben, da disse våbens lange rækkevidde ofte ikke kan udnyttes. I stedet foretrækker de ofte kastevåben. Huleelvere kommer ofte i konflikt med dværge, da de er interesserede i de samme huler, men af helt forskellige grunde.

GRÅELV

En gråelv har gråt hår og grå øjne. De er modige og dygtige søfarere. Alle gråelverfolk har automatisk 100% i færdigheden Svømme. De lever ikke som pirater, men har de samme grundfærdigheder. Gråelvere bor på store sejlskibe, som de sjældent forlader. De bygger deres skibe på samme måde, som skovelferne bygger deres hytter, men skibene er bygget af træet havlind, der kan leve i saltvand, og hvis løv kan fungere som sejl. Mange slags planter, der bærer nyttige frugter, lever i symbiose mellem havlindens grene. Gråelver samarbejder med intelligente delfiner. Det sker tit, at en flok delfiner slår sig sammen med en gruppe gråelver og følger deres skib på havet.

FROSTELV

(Palaentropus nobilis borealis)

Frostelverfolk er et meget sjældent elverfolk, som lever i arktiske områder. De har hvidt hår, grønne øjne og klæder sig næsten altid i hvidt tøj om vinteren og grønt om sommeren. I deres hjemegne lever de i grupper som nomader. De lever af rensdyrhold og fiskeri. Frostelverfolket nedstammer fra skovelfolk, som af forskellige grunde blev fordrevet fra deres bosættelser i de nordlige nåleskove og tvunget til at flytte til fjeldenes og tundraens birkeskove. Frostelverfolket har tilpasset sig særdeles godt til deres nye, ugæstfrie levested, og de har ingen problemer med at overleve i kulde og sne.

Frostelverfolk er fænomenale ski- og skøjteløbere. Der findes ingen andre intelligente væsner, som kan overgå dem på disse områder. Talrige er de orkbander, som er blevet overrasket om natten af hastigt susende frostelverfolk på ski, og kort efter gået under i en regn af



træfsikre pile. Frostelverfolket har til alle tider kæmpet mod de sortfolk og de primitive menneskestammer (isbarbarer), som lever i polarområderne, og som efterstræber frostelverfolkets renhjørde.

En frostelv ligner de øvrige elverfolk, men er noget mindre og har bedre styrke og fysik. Endvidere kan de tåle temperaturer helt ned til -50 grader Celsius uden større problemer.

Frostelverfolk har derimod en meget lav tolerance over for varme. Er det varmere end +20 grader Celsius, begynder de at blive dårlige. De bliver svimle og har svært ved at orientere sig. Temperaturer på over +30 grader Celsius kan medføre sammenbrud.

FROSTELV

Levested: 2, 5, 11

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: Varierer

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

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L10

Færdigheder & Formåen: Frostelverfolk er som regel jægere. De har automatisk Ski 100% og Skøjter 100%. Deres favoritvåben er spyd og bue/pil.

Nymfe

(*Palaeanthropus nymphos*)

Nymfer ser ud som unge smukke menneskekvinder. De findes mange steder i naturen, men viser sig sjældent for andre væsner. Der findes tre slags nymfer: Oreader (bjergnymfer), der lever i bjerge og bjerghuler, dryader (skovnymfer), der lever i skove og lysninger samt najader (vandnymfer), der lever ved floder og søer. En oreade bor i en klippehule. Dryaden i et hult træ. Najaden bygger

sit bo under vandet. En nymfe forlader ikke frivilligt det sted, hvor hun har sit hjem, og om det ødelægges, dør hun af sorg. Det samme sker, hvis nymfen bliver tvunget til at forlade sin hjemegn. Nymfer elsker skønhed og kan blive forelskede i billedskønne mennesker og elverfolk.

Nymfer slås ikke specielt godt, men stoler i stedet på deres skønhed og magi. I den eg, hvor deres bo findes, kan de skjule sig fuldstændigt for forbipasserende. Nymfer ser ikke gerne, at andre intelligente væsner trænger ind på deres enemærker, og de undgår alle, hvis det da ikke viser sig at være en smuk ungersvend. Ham vil de måske i stedet forsøge at charmere med deres skønhed. Alle nymfer har en naturlig evne til at læge sårede ved hjælp af mærkelige sange og håndspålægning (kan læge 1T6 KP pr. person pr. dag). Nymfer er meget dygtige til at synge og væve. Vandnymfer kan ånde i ferskvand, og de kan give denne egenskab videre til den, de holder af.



NYMFE

Levested: Dryader 2 & 3, Oreader 5, Najader 7

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1T6

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T6	7 SB 0
STØ 2T6+3	10 KP 12
FYS 2T6+6	13
SMI 3T6	11
INT 3T6	11
PSY 3T6	11
KAR 2T6+15	22

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L10

Færdigheder & Formåen: Botanik 75%, Skjule sig 100%, Synge og spille 100%. Nymfer kan præstere ét charmeangreb pr. KR mod intelligente, menneskelignende væsner af hankøn. Hvis nymfens KAR overvinder mandens INT efter Modstandstabellen bliver manden med det samme meget venligt indstillet over for nymfen, og han kan nu absolut ikke drømme om at skade hende på nogen måde. Hvis hun beder om hans hjælp, er han parat til at hjælpe så godt han overhovedet kan. Manden bliver dog ikke en slave af nymfens vilje, men beholder kontrollen over sig selv. Et charmeangreb har en rækkevidde på 10 meter.

Satyr

(*Palaeanthropus faunus*)

Satyrer er væsner, som har et menneskes krop, arme og hoved, men en geds bagben og hale. De har små horn i panden og går opret, som et menneske på bagbenene. Satyrer foretrækker at holde til i skove. De er dygtige til at lave pragtfulde vine, som de elsker at drikke. Satyrer har en fin lugte- og smagssans. De afgiver en stærk moskusduft, som alle kvinder finder tiltrækkende. Satyrer holder af at dyrke musik og dans. Deres yndlingsinstrument er panfløjten skåret i tagrør. Hvis en satyr med held udnytter sin færdighed i Synge & spille forøges hans KAR med 1T6 i 2T6 minutter. Foretrukne våben er kastespyd.

SATYR

Levested: 2 & 3

Hyppighed: Ualmindelig

Antal: 1T6

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 3T6	11 SB 0
STØ 2T6+3	10 KP 11
FYS 3T6	11
SMI 2T6+6	13
INT 3T6	11
PSY 3T6	11
KAR 2T6+1	8

Naturlige våben	GC	Skade
1 Stangning	5%	1T6
2 Næver	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturlige værn: 1 point hud

Flytteformåen: L12

Færdigheder & Formåen: Synge & spille 50%, Jægertrænet. Når en satyr har med kvinder at gøre, anses hans KAR at være 6 point højere end normalt.



Alf

(*Palaeanthropus ludens*)

Alfer er et folkeslag af småfolk med gennemsnitlige vinger, spidse ører og mandelformede øjne. De lever som regel i idylliske skovområder. Alfer er normalt synlige, men de kan gøre sig usynlige når som helst. De kan læse andre intelligente væsners tanker. Alfer elsker at lave spilopper, og de elsker at spille de folk et puds, der er dumme nok til at passere igennem deres skov. Alfernes favoritvåben er sværd, der i størrelse ligner en dolk og som gør 1T3+1 i skade, samt buer, der gør 1T4+1 i skade. Alferne skyder med magiske pile. De findes i tre forskellige varianter:

1. Hvis denne pil rammer og går igennem en evt. rustning, falder ofret i søvn. Pilens magiske styrke bestemmes ved at slå 2T6+5, og derefter sætte det tal op mod ofrets PSY i Modstandstabellen. Lykkes dette slag, falder ofret i søvn i 3T6 timer. Ellers sker der intet.

2. Hvis denne type pil kommer igennem en evt. rustning – og slaget i Modstandstabellen lykkes efter ovenstående fremgangsmåde – rammes ofret af et hukommelsestab, der varer 1T6 dage bag ud i tiden.

3. Denne pil forvolder almindelig skade uden nogle ekstra magiske effekter.



Da alfer kan gøre, hvad de vil, mens de er usynlige, er det ret svært at fange dem. Chancen for at ramme dem med et våben nedsættes med 75, når de er usynlige.

ALF

Levested: 2 & 3

Hypighed: Sjælden

Antal: 1T20

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 1T4+1	4 SB 0
STØ 1T2	2 KP 3
FYS 1T4	3
SMI 2T6+6	13
INT 3T6	11
PSY 3T6	11
KAR 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	15%	1
1 Spark	15%	1T2

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L6/F10

Færdigheder & Formåen: Bue 45%, Dolk 45%, Botanik 85%, Synge og spille 65%, Stjæling 85%. Alfer har som medfødte evner, at de kan læse andre intelligente væsners tanker, og at de kan blive usynlige, når de har brug for det. De magter besværgelsen BILLEDLIGGØRE med 95%.

Havalfer

(*Palaeanthropus aquarius*)

Havalferfolket er i nær slægt med alferne, men lever i saltvand. De mangler vinger og har en fiskehale i stedet for ben. De mangler også alfernes evne til at læse tanker og til at bruge BILLEDLIGGØRE. Til gengæld har havalferfolk den evne, at de kan kommunikere med alle dyr i havet. De kan desuden ånde i både luft og vand, og de kan, som deres landlevende slægtninge, gøre sig usynlige. Hvis man prøver at angribe en usynlig havalfer, får man en modifikation på -75%.

Ligesom de landlevende slægtninge elsker også havalferfolk at drive gæk med folk. På havet går det ud over søfolk. De er tankeløse væsner, som af og til helt uden at vide det kan forvolde store problemer.

Havalferfolkets mest benyttede våben er tresforken, der svarer til et kortspyd, og en bendolk, der gør 1T3 i skade.

HAVALF

Levested: 12, 13

Hypighed: Meget sjælden

Antal: 2T8+4

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 1T6+1	5 SB 0
STØ 2T3+1	5 KP 6
FYS 1T8+1	6
SMI 2T6+6	13
INT 3T6	11
PSY 3T6	11
KAR 3T6+2	13

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	20%	1
1 Haleslag	10%	1T2

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: S12, L1

Færdigheder & Formåen: Trefork 50%, Dolk 50%, Synges & Spille 65%, Svømme 100%, Zoologi 85%, (Expert: Havoverlevelsessevne 19).

Havfrue

(*Palaeanthropus delphis*)

Havfruer er et kvindeligt elverfolk, som lever i alle verdens have. Vandnymferne (najaderne) beskytter floder, søer og deres befolkninger. På samme måde har Moder Jord sat havfruerne til at beskytte havene og deres befolkninger.

En havfrue har en kvindes overkrop og en fisks hale. De kan ånde både i luft og vand, men de bør leve i vand. Hvis en havfrue har opholdt sig i ti timer over vandet, begynder hun at tage skade af det (1T4 pr. time).

Havfruer lever som regel i grupper på 5-10 individer. Hvem, der er fædre til deres døtre, er ikke helt klarlagt – måske mennesker, måske grælverfolk eller måske lader Moder Jord et foster opstå helt af sig selv.

En del mennesker påstår at havfruer er ondskabsfulde og lokker mænd ned til sig i dybet, men det er ikke sandt. Tværtimod plejer de at redde folk i havsnød. En havfrue kan med et kunstigt åndedræt genoplive en druknet i indtil tre minutter efter dødens indtræden.

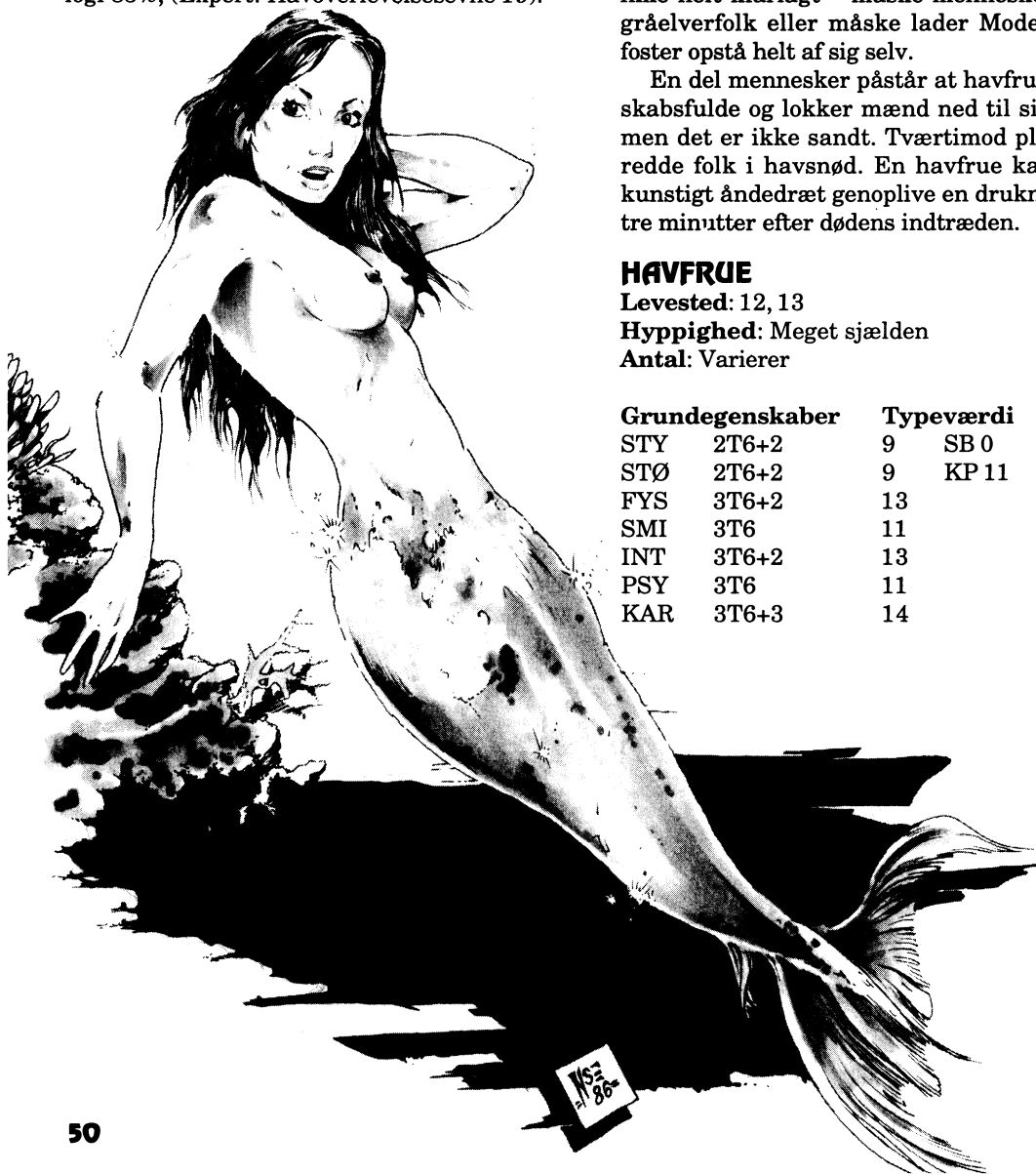
HAVFRUE

Levested: 12, 13

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: Varierer

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T6+2	9 SB 0
STØ 2T6+2	9 KP 11
FYS 3T6+2	13
SMI 3T6	11
INT 3T6+2	13
PSY 3T6	11
KAR 3T6+3	14



Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	20%	1T3
1 Håleslag	20%	1T4

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: S20, L2

Færdigheder & Formåen: Havfruer har normalt jægertræning. Deres favoritvåben er spyd eller trefork.

Flammealf

(Palaeanthropus flamminfer)

Flammealfer tilhører en helt speciel race af elverfolk. De lever i dybe skove, ofte sammen med dryader, oreader eller skovelferfolk, der forsyner dem med mad. Alferfolkene er antagelig deres nærmeste slægtninge.

En flammealf ser ud som et meget lille menneske med spidse ører. Den svæver rundt inde i en gennemsigtig, flyvende ildkugle. Ildkuglen er helt under flammealfens kontrol, og han kan variere dens lysstyrke og varmegrad. Når lyset er svagest, er det stort set som et stearinlys, og når det er stærkest som en svejseflamme. Ildkuglen kan aldrig slukkes helt, mens flammealfen er i live, for den er knyttet tæt sammen med flammealfens livskraft.

Flammealfer har omtrent samme mentalitet som alferfolk, og de spiller derfor ofte skovvandrere et puds. De er dog ikke ondsindede, og de prøver aldrig på at skade venligt indstillede væsner med vilje.

Flammealfer er helt immune overfor alle former for varme og ild. De kan heller ikke blændes af stærkt lys. Derimod bliver de dobbeltskadede ved kuldeangreb. Vand giver 1T3 i skade pr. liter, som rammer flammealfen.

FLAMMEALF

Levested: 2, 3

Hyppeghed: Meget sjælden

Antal: 1T6

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 1T3	2 SB 0
STØ 1*	1 KP 4
FYS 2T6	7
SMI 3T6+3	14
INT 3T6	11
PSY 3T6	11
KAR 3T6	11

* Ildkuglen har STØ 2.

Naturlige våben: Ildkuglen æntænder og skader som almindelig ild.

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: F14

Færdigheder & Formåen: Finde skjulte ting 65%.



Huldre

(Uklassificeret)

Man er ikke helt sikker på, om huldre tilhører elverfolket, da deres natur er så ondskabsfuld. De kan muligvis være fjerne og degenererede slægtninge til nymferne. En huldre ser ud som en meget smuk og attraktiv kvinde. Hun er virkelig meget letpåkædet på en afslørende måde. Ser man imidlertid en huldre bagfra, ser man dog straks, at hun ikke er et menneske. Ryggen er nemlig dækket af bark. I øvrigt ved man meget lidt om disse mystiske skovboere.

Huldren forsøger at lokke mandlige skovvandrere på afveje, så de bogstaveligt går vild og dør af sult. Huldren kan nemlig suge al den livsenergi til sig, som strømmer ud af et sultende og tørstende menneske, og på den måde opretholde sin egen eksistens. En huldre kan som nymfen rette et charmeangreb mod en mand, som opdager hende, men en sådant angreb varer kun i ét minut. Den mand, der bliver et offer for et af hendes heldige charmeangreb, begynder straks at løbe hen mod hende, lige meget hvor hun end befinder sig. Elverfolk og sortfolk er immune over for hendes charmeangreb. Man kan dog beskytte sig helt mod angrebet med besværgelsen **BESKYTTELSE**.

En huldre går aldrig ind i en nærkamp, og der findes ingen væsner, der har haft held til at indhente hende inde i en skov. Man kan kun skade hende med afstandsvåben og magi. En død huldres krop opløses i en røgsky og forsvinder sporløst.



HULDRE

Levested: 2 & 3 i tempererede klimazoner.

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	2T6+1	8	SB 0
STØ	1T6+6	10	KP 10
FYS	2T6+3	10	
SMI	3T6+6	17	
INT	2T6+6	13	
PSY	2T6+6	13	
KAR	2T6+7	14	

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: En huldre bevæger sig altid 5 hurtigere end hendes hurtigste forfølgere.

Færdigheder & Formåen: Skjule sig 100%.
Charmeangreb.

Sirene

(Uklassificeret)

Sirenen er havenes pendant til huldren. Men de ser helt anderledes ud. En sirene har en stor mågekrop med et kvindehoved. Den er egentlig ikke en humanoid, da den ikke er menneskelignende, men sirenen er placeret i dette afsnit, fordi den hører til blandt elverfolket.

Sirener lever i flokke langs uvejsomme kyster. De prøver på at lokke mandlige søfarere ind blandt kystens klippeskær og andre farer ved at synge smukke og forførende sange. Sirenerne har nemlig den evne, at de kan suge livskraft ud af druknende væsner og på den måde forlænge deres egen eksistens.

En sirene kan rette et sang-angreb mod et intelligent, menneskelignende væsen af hankøn, der kan høre sangen. Hvis sirenenes **KAR** overvinder mandens **INT**, vil manden med det samme forsøge at nå frem til sirenen, enten ved at styre sin båd direkte mod hende eller ved at kaste sig overbord og begynde at svømme. Hvis angrebet lykkes, vil manden være påvirket af sangen så længe, sirenen synger. En sirene kan dog ikke påvirke mere end én mand ad gangen. Et sang-angreb har en rækkevidde på én kilometer. Man kan bedst beskytte sig mod sangen ved at sætte propper i ørene, så man simpelthen intet kan høre. Besværgelsen **VÆRN** fungerer også fint.

En sirene undgår altid nærkamp og flygter i samme øjeblik, hun føler sig truet. En død sirenens krop opløses i en røgsky og forsvinder.

SIRENE

Levested: 12

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 2T10

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

Naturlige våben: Sang

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: F30, L3, S3

Færdigheder & Formåen: Synge & Spille
100%, (Expert: Havoverlevelsessevne 19).

Metamorfer

Der findes en gruppe elverfolks-væsner, som med et fællesnavn kaldes for metamorfer. Moder Jord har givet dem to former, en menneskelignende og en dyrelignende samt evnen til frit at skifte mellem de to former. Som eksempler kan nævnes svanemøer, sælinger, ørnemænd og hjortider.

Af sind ligner alle metamorfer hinanden. De lever ofte alene i ødemarken eller i havet: Som alle elverfolks-væsner lever de et liv i harmoni med naturen. Metamorfer kan forplante sig med elverfolk, mennesker eller andre metamorfer. Mandlige metamorfer og nymfer kan også få børn sammen. Er manden en metamorf, er der 50% chance for at barnet også bliver metamorf. Er kvinden metamorf er chancen 100%.

Det tager én KR for en metamorf at skifte form. Grundegenskaber, færdigheder og formåen er helt ens i begge former (selv om nogle færdigheder ikke kan udføres i praksis i dyreform). Tøj og anden udrustning indgår ikke i formskiftet, og derfor foretrækker metamorferne at være let klædt og ikke bære på tunge rustninger.

Alle dyr af samme art eller race, som en metamorf antager i sin dyreform, er altid venligt indstillet over for metamorfen. Desuden kan en metamorf kontrollere alle sådanne dyr inden for en radius af 100 meter ved hjælp af telepati.



Svanemø

(*Palaeanthropus cygniforma*)

Dette er en meget sjælden race blandt elverfolket. Højst sandsynligt af samme slægt som nymferne. Svanemøer ser ud som unge, fagre kvinder. De lever ved kær og søer i ødemarken, ofte i selskab med vandnymfer (najader), og de bor i små hytter, som de selv bygger.

Svanemøens enestående egenskab er, at hun kan skifte form til en hvid svane når som helst, hun ønsker det. Også i svaneham beholder pigen alle sine grundegenskaber, færdigheder og formåen. Hun kan også fortsat tale. Hamskiftet tager én KR. Pigens tøj og hele udrustning forandres ikke. Derfor bærer hun sjældent rustning eller store og tunge klæder. Hvis en svanemø bærer rustning, er den aldrig lavet af noget tungere end læder. Hun kæmper som regel med slynge eller med et kort spyd.

Svanemøer er enspændere af natur, men kan af og til leve fast sammen med en mand (enten menneske eller elv). Elverfolk eller mennesker bliver fædre til svanemøernes døtre. Alle svanemøer lider af angst for lukkede rum og afskyr derfor at være indendørs. Det er med den største modvilje, at de går ind i en bjerghule eller et tilsvarende underjordisk anlæg.



SVANEMØ

Levested: 7

Hyppeghed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T4+3	8 SB 0
STØ 2T4+3	8 KP 11
FYS 2T6+6	13
SMI 2T6+10	17
INT 2T6+6	13
PSY 4T6	14
KAR 2T6+6	13

Naturlige våben GC Skade

1 Spark i menneskeform 20% 1T4

2 Næver i menneskeform 20% 1T2

2 Vingeslag i svaneform 20% 1T3

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: Menneske L10, svane F40, S6, L4.

Færdigheder & Formåen: Svømme 100%, Jægertræning (ej ridning). Alle svaner inden for en radius af 100 meter fra en svanemø står under dennes kontrol via telepati.

Sæling

(*Palaeanthropus phociformus*)

Sælingens dyreform er en sæl. Når en sæling har antaget den menneskelignende form, er han næsten ikke til at skelne fra et rigtigt menneske. De eneste spor, som findes, er de lysegrå iris, de linseformede pupiller og antydningerne af svømmehud mellem fingre og tæer. I sin sælform ligner sælingen en almindelig gråsæl.

Sælingen findes i begge køn. De lever et nomadeagtigt liv i verdenshavenes tempererede dele. De samarbejder godt med delfiner og andre hvaler, hvis sprog de behersker særdeles godt. De undgår som regel kontakt med mennesker, men de sætter pris på at træffe grælvelfolk. Det sker, at en sæling slår følge med en stamme af grælvelfere.

Sælingen har brug for at være i kontakt med vand, selv når den er i menneskeform. Én gang hvert døgn må en sæling være helt neddykket i vand. Hvis dette ikke kan lade sig gøre, nedsættes dens SMI med 1 og alle SMI-baserede færdigheder med 5%. Nedsættelsen ophæves helt, når sælingen igen har mulighed for at bade. Hvis SMI skulle blive reduceret til nul, besvimer sælingen. Hvis den fortsat ikke på

nogen måde kommer i kontakt med vand i yderligere FYS dage i stræk, dør sælingen af udtørring.

SÆLING

Levested: 12, 13

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber Typeværdi

STY	2T6+3	10	SB 0
STØ	2T4+3	8	KP 9
FYS	2T6+3	10	
SMI	2T6+6	13	
INT	2T6+6	13	
PSY	3T6	11	
KAR	2T6+8	15	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6
1 Bid	15%	1T6 (halv SB)

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: Menneske L10, Sæl S16, L2

Færdigheder & Formåen: Sælinger er som regel Jægere. Valget af færdigheder må tilpasses det faktum, at det drejer sig om et væsen, der delvist lever i vand. Derudover har de altid Svømme 100%, Hvalsprog 75%.

Hjortid

(*Palaeanthropus cerviformus*)

En hjortid kan antage form som en kronhjort. Når en hjortid er i menneskeform, ser han eller hun ud som en fuldvoksen, smidig og slank person, mørk i løden og med mørkebrun hårfarve. Som elverfolket har også hjortider spidse ører. De er vegetarer og kan leve af græs, kviste og blade.

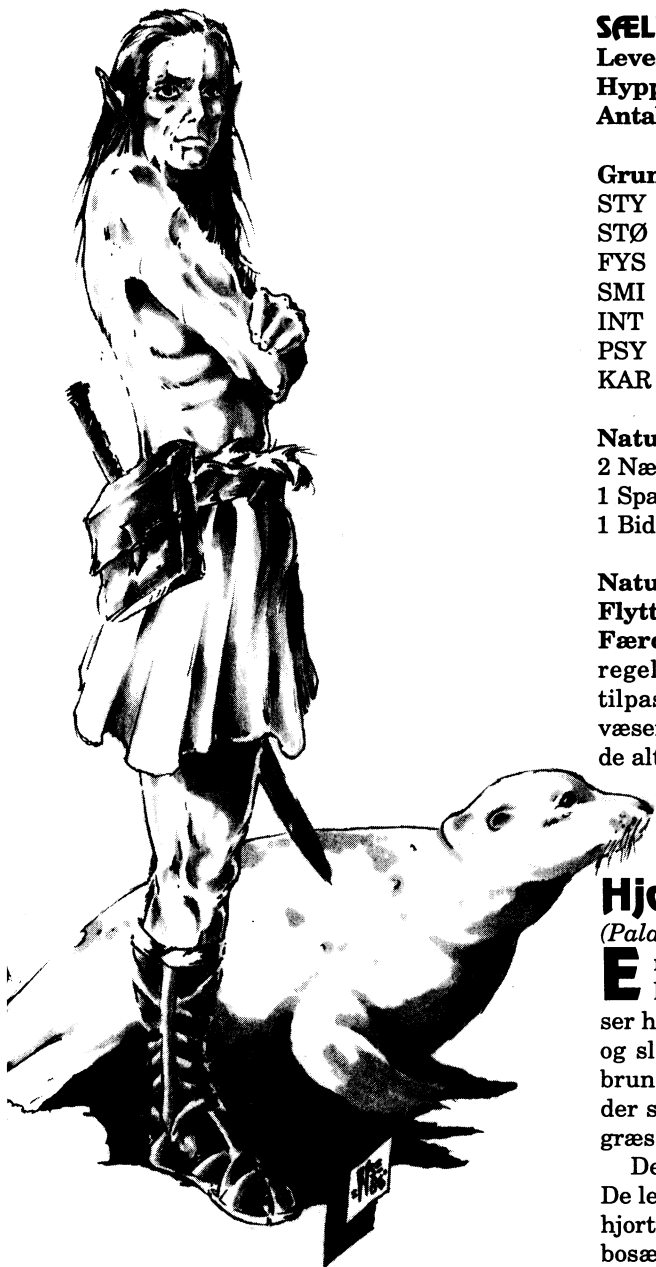
Der findes mandlige og kvindlige hjortider. De lever i tempererede løvskove. Det sker, at en hjortid slår sig ned i nærheden af en skovlevbosætning. Af og til lever en hjortid sammen med en svanemø eller en nymfe.

HJORTID

Levested: 2, 3

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1



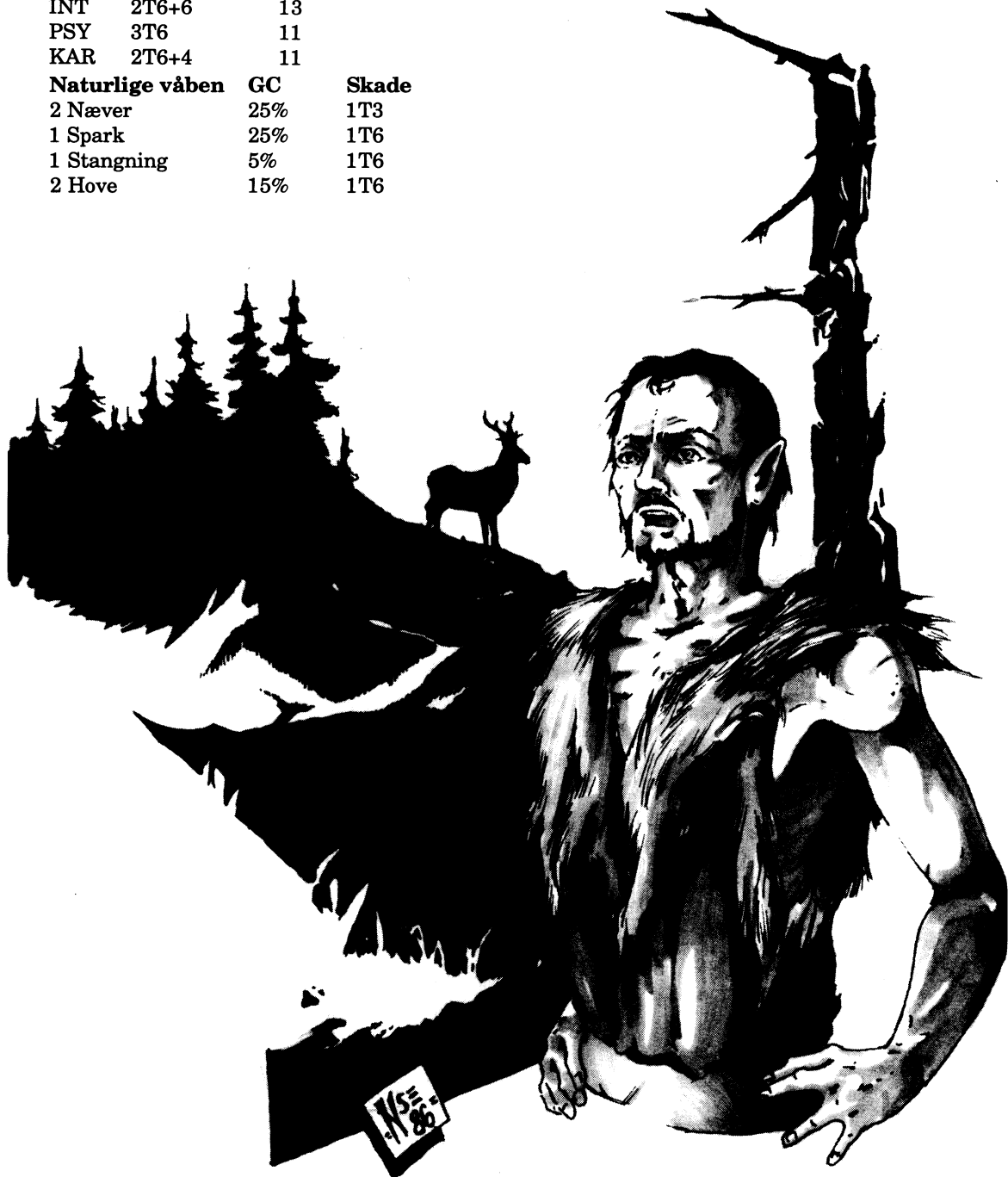
Grundegenskaber		Typeværdi
STY	3T6+3	14 SB 0
STØ	3T6+3	14 KP 12
FYS	2T6+3	10
SMI	2T6+6	13
INT	2T6+6	13
PSY	3T6	11
KAR	2T6+4	11

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6
1 Stangning	5%	1T6
2 Hove	15%	1T6

Naturlige værn: Menneske 0, Hjort 1 point skind

Flytteformåen: Menneske L10, Hjort L30

Færdigheder & formåen: Hjortider er som regel jægere.



Ørnemand

(*Palaeanthropus aquiliformus*)

Denne metamorf er altid af hankøn. Han kan tage form som en meget stor kongeørn, med brun og gulbrun fjerdragt. I menneskeform er ørnemanden altid kort og kraftig. Det eneste, som adskiller ham fra et menneske, er pupillerne, der har den typiske elver-form.

Ørnemanden lever i utilgængelige bjergområder, hvor han jager småvildt. Ørnemandens dyreform er et rendyrket rovdyrs, og det afspejler sig i hans temperament. En ørnemand er altid mere parat til kamp end de fleste andre metamorfer. Blandt Moder Jords mange børn, er ørnemanden nok den mest voldsomme.

Som svanemøen lider også ørnemanden af skræk for det lukkede rum, og han kommer kun yderst nødt ned på jorden.

ØRNEMAND

Levested: 5

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	3T6+4	15	SB 0
STØ	2T4+3	8	KP 9
FYS	2T6+3	10	
SMI	2T6+6	13	
INT	2T6+6	13	
PSY	3T6	11	
KAR	2T6+8	15	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	30%	1T3
1 Spark	30%	1T6
1 Bid	10%	1T6 (halv SB)
2 Kløer	30%	1T6
2 Vingeslag	30%	1T3

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: Menneske L10, Ørn F48, L2

Færdigheder & Formåen: En ørnemand er normalt jæger. Han kan desuden Flyve 100%.



LEGENDARISKE VÆSNER

Amphisbæna

(*Pseudoserpens dicapitum*)

Dette er en enorm slange, som har et hoved i begge ender. Hovederne er udrustede med glødende, gule øjne. Amphisbænaen er skrigende grøn med en rød zig-zag stribe ned langs ryggen. Hvis en amphisbæna hugges over i to dele, vokser der to nye hoveder frem på de frie ender efter godt en uges forløb. Al skade, der ikke er forvoldt af ild eller syre, kan blive regenereret med 2 point pr. KR. Hvert bid, som går igennem en evt. rustning, indeholder en gift med styrken 10. En amphisbæna har to hjerner, men kun en psyke.

AMPHISBÆNA

Levested: 8

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1-2

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 3T6+11	22 SB 1T4
STØ 3T6	11 KP 17
FYS 1T6+18	22
SMI 1T6+12	16
INT 4	4
PSY 1T6+15	19

Naturlige våben	GC	Skade
2 Bid * 60%	1T4 (halv SB)	+ gift (styrke 10)

* Et bid fra hvert hoved

Naturlige værn: 3 point skind

Flytteformåen: L10

Færdigheder & Formåen: Finde skjulte ting 50%.

Basilisk

(*Viperigallo necatrix*)

Basilisken er en lille, gråfarvet øgle med hoved og fødder som en hane. Den har et par sorte flagermusevinger. Øjnene er store og hvide. Basilisken kan forstene sine modstandere med sit blik. I hver KR kan den gå til angreb på et væsen med sit blik ved at forsøge at overvinde ofrets PSY med sin egen efter Modstandstabellen. Lykkes forsøget, bliver ofret øjeblikkeligt til sten. Mislykkes forsøget, sker der ingenting. Basiliskens blik trænger igennem magiske forsvar, som var blikket en besværgelse med effektgrad 1. Blikket er hurtigere end noget våben, og basilisken angriber derfor altid først i en KR. En basilisk flyver langsomt og ikke særlig godt.

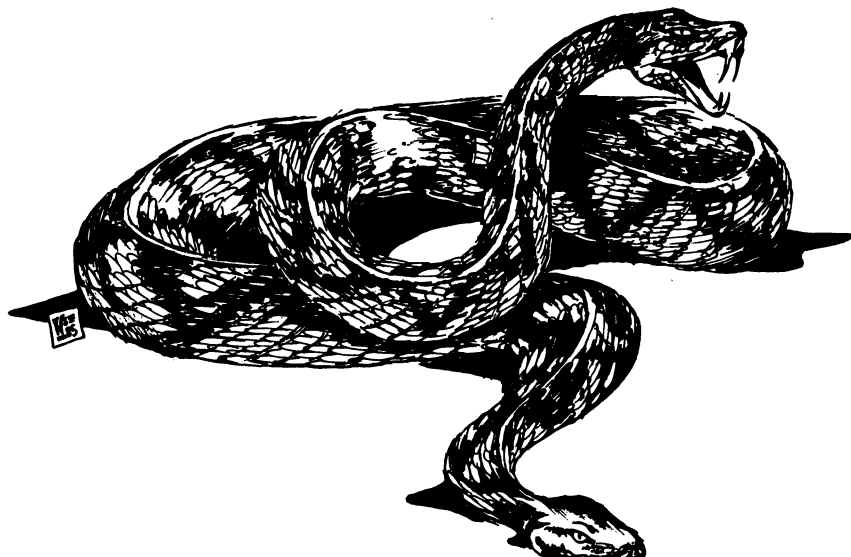
BASILISK

Levested: 1, 2, 3, 5, 6, 8 & 9

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T6	7 SB 0
STØ 2T4+1	6 KP 9
FYS 3T6	11



SMI	2T6+6	13
INT	5	5
PSY	1T6+12	16

Naturlige våben	GC	Skade
1 Blik	spec.	Forstening
2 Kløer	45%	1T6

Naturlige værn: 1 point skind

Flytteformåen: L4/F8

Færdigheder & Formåen: Skjule sig 30%, Snige sig 45%.



EN SEKS METERS BLÆKSPRUTTE

Levested: 12 & 13

Hyppighed: Sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber	Typeværdi	
STY	36	36 SB 2T6
STØ	36	36 KP 24
FYS	12	12
SMI	1T6+13	17
INT	5	5
PSY	3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid*	70%	1T6 (halv SB)
8 Fangarme	80%	1T4

**Blæksprutten kan angribe op til otte ofre samtidig med sine fangarme. Hvis et angreb lykkes, og blæksprutten derefter overvinder ofrets STY med sin egen STY efter Modstandstabelen, har den trukket ofret nærmere til sin mund. I næste KR kan ofret derfor blive udsat for angreb med både fangarme og bid samtidig. Blæksprutten kan kun angribe ét offer pr. KR med sine tænder. Blæksprutten kan altså ialt foretage ni angreb i løbet af den samme KR.*

Naturlige værn: 1 point skind

Flytteformåen: S12

Færdigheder & Formåen: Skjule sig 60%. En blæksprutte kan afsondre en blæksky, som skaber totalt mørke indenfor et bestemt rumfang (1 kubikmeter/STØ-point). Blæksprutten kan afsondre en blæksky pr. døgn.

Blæksprutte

(*Octopus gigans*)

Ottearmede blæksprutter findes i alle tænkelige størrelser. Kun de rigtigt store kan udgøre en fare for rollepersonerne. I eventyrverdenen har man set blæksprutter med en diameter på helt op til 20 meter. Man beregner en blækspruttes STY, STØ og FYS på en helt anden måde, end når det gælder andre væsner. For hver halve meters diameter (fra fangarmespids til fangarmespids) får blæksprutten 3 STY, 3 STØ og 1 FYS. Blæksprutter har ofte rede i undervandsgrøtter.



Djinn

En djinn hører til luftens element og viser sig som en lille, røgfyldt hvirvelvind. Den kan også antage en svagt menneskelignende form. Djinnen kan ikke i sig selv anrette nogen skade, men den kan blæse nogen omkuld. For at klare dette må djinnen svøbe sig rundt om ofret og forsøge at overvinde dets STØ med sin STY. Lykkes forsøget slynges ofret 2T10-STØ felter væk (negative værdier regnes for nul) og falder dér omkuld.

Djinnen kan ikke skades af almindelige våben. Derimod kan den skades af magi eller magiske våben.

DJINN

Levested: Varierer

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber		Typværdi	
STY	30	30	SB 1T6
STØ	20	20	KP 25
FYS	0	0	
SMI	40	40	
INT	10	10	
PSY	12	12	

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: F60

Færdigheder & Formåen: Finde skjulte ting 95%, Snige sig 65%.



Kæmpeamøbe

(*Amoeba gigans*)

En kæmpeamøbe er en stor, ækel slimklump, hvis væsentligste beskæftigelse er at finde organisk materiale, som den kan æde. Amøben omslutter simpelthen alt spiseligt med sin krop, og æder det så ved at opløse alt med sine kropsvæsker. En kæmpeamøbe er grå og 2-3 meter i diameter.

Kæmpeamøben er uden INT og PSY, og den kan derfor ikke påvirkes af magi eller af noget som helst andet, hvor INT og PSY er med i spillet.

KÆMPEAMØBE

Levested: 6 & 8

Hyppeghed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 4T6	14 SB 1T6
STØ 8T6	28 KP 21
FYS 4T6	14
SMI 1T6	4
INT —	—
PSY —	—

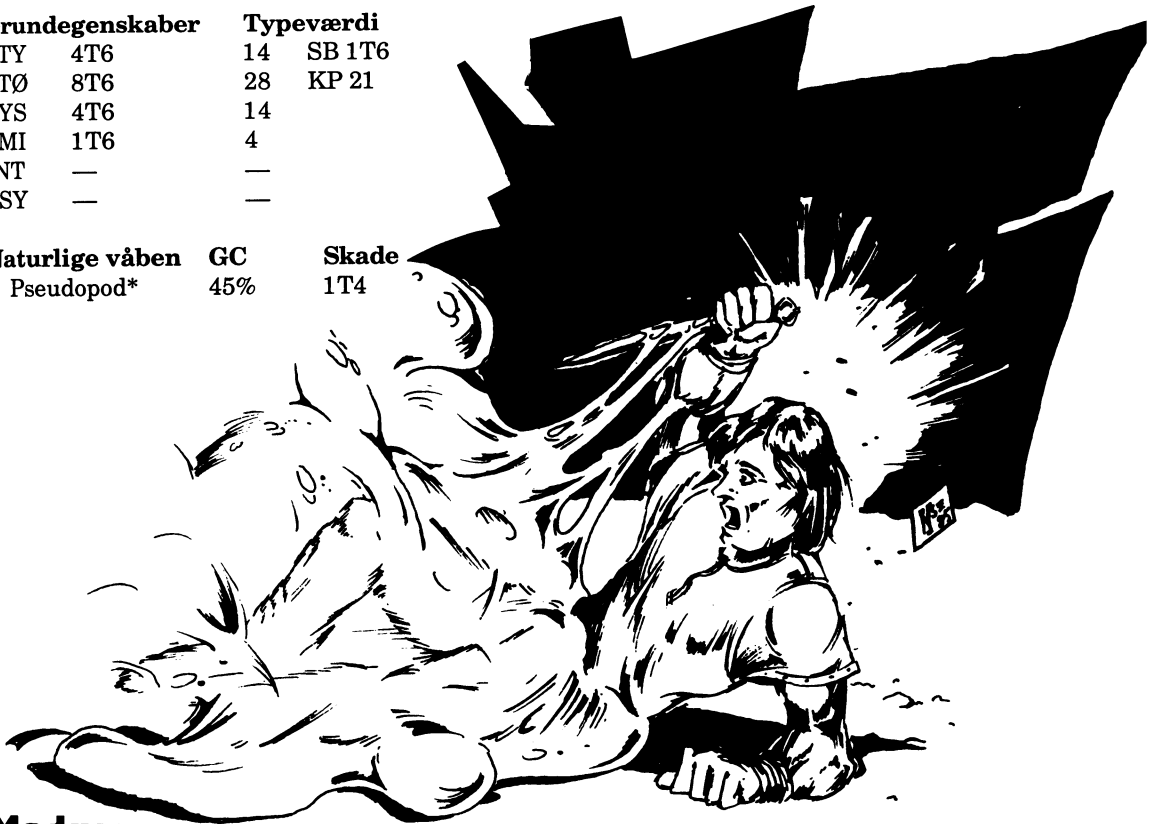
Naturlige våben	GC	Skade
1 Pseudopod*	45%	1T4

*Amøben kan udsende en slags fangarme fra sin krop. De forårsager ætsninger. Rustninger beskytter mod skaden, men rustningens absorptionsformåen nedsættes med ét efter hver træf. Det samme gælder for skjolde. Våben, som parerer pseudopodierne, får nedsat sin BV med 1T4 pr. vellykket parering. Pile, der rammer amøben, er tabt. Magiske genstande skades ikke.

Naturlige værn: 0. Hver gang et våben rammer en kæmpeamøbe nedsættes dets brudværdi med 1T4 point. Magiske våben skades ikke.

Flytteformåen: L4

Færdigheder & Formåen: Mangler.



Medusa

(Uklassificeret)

Tilsyneladende findes der kun tre medusaer. Nu er de frygtelige monstre, men oprindeligt var de tre smukke kvinder. De har hugtænder som vildsvin, hænder af bronze og gyldne vinger. Håret består af små giftige slanger, og

ansigtet er så skræmmende, at den, der ser det, forvandles til sten. To af medusaerne er udødelige (deres navne er Stheno og Euryale), mens den tredje (Medusa) kan dræbes. De udødelige medusaer kan kun skades af magiske våben, og

når deres kropspoint er reduceret til 0 med magiske våben, falder de om og går i dvale. Efter en uges dvale, kommer de atter til live. Hvordan man sikrer, at de forbliver i dvale eller dør helt, er fortsat et uløst mysterium.

Hvis man kæmper mod en medusa, må man i hver KR slå PSYx5% eller lavere med 1T100 for at undgå at se monstret i ansigtet.

Af naturlige årsager kender ingen en medusas rigtige udseende. Derfor kan et portræt kun blive et gæt.

MEDUSA

Levested: 2, 3 & 8

Hyppighed: Unik

Antal: 1-3

Grundegenskaber

STY	12	SB 0
STØ	11	KP 12
FYS	13	
SMI	15	
INT	15	
PSY	18	

Naturlige våben GC

1 Slangehårbid 50%

2 Næver 25%

1 Spark 25%

1 Blik Spec.

Skade

1T4+gift

(styrke 8)

1T3

1T6

Forstening

Naturlige værn: 3 point hud

Flytteformåen: L8, F20

Færdigheder & Formåen: Overtale 75% (De vil altid forsøge at lokke folk til at se dem i ansigtet ved hjælp af blide ord. I hver af de KR, hvor medusaen har held med sin overtalen, må hver rolleperson inden for høreafstand slå INTx5 eller lavere med 1T100. Hvis dette slag mislykkes, falder rollepersonen for fristelsen og ser medusaen ind i ansigtet. Resultatet bliver, at han eller hun forstenes).

Hydra

(Hydra thessalica)

Hydraen er et stort øgleglignende væsen med mange hoveder. Af farve er den gråbrun. En hydra fødes med 1T4+1 hoveder, men kan få flere. Hvis man kæmper mod en hydra, og er heldig at tilføje den seks eller flere skadepoint i et hug med et huggevåben (sværd, økse, hellebard m.fl.), har man hugget et af hovederne af.

I løbet af 1T6+1 KR vokser to nye hoveder frem fra den hovedløse halsstump. Dette kan kun forhindres ved at brænde halsstumpen med ild (f.eks. en fakkel), inden de nye hoveder er begyndt at vokse frem. Træfchancen med et sådant fakkelangreb er halvdelen af den træfchance, man har med en lille trækølle. Men man behøver bare at ramme. Besværgelserne ILD og ENERGISTRÅLE fungerer også godt. Det er nok, at de lykkes.



HYDRA

Levested: 5

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber

	Typeværdi
STY	3T6+10
STØ	6T6
FYS	4T6*
SMI	2T6
INT	5
PSY	3T6

*+2 pr. hoved

Naturlige våben GC

1 Bid pr. hoved 55%

Skade

1T8

Naturlige værn: 1 point skind

Flytteformåen: L16

Færdigheder & Formåen: Ingen.

Søslange

(*Gigantoserpens maritimus*)

Søslanger er kæmpe, slangelignende rovdyr, der lever i de fleste have og i en del søer og floder. De har en lang, kraftig krop dækket af tykke skæl og et stort hoved med gule, udstående øjne. Farven varierer fra sort over blågrå til gråhvid. Midt i søslangens pande sidder et spidst horn. Søslanger er glubske, og de er ikke blege for at gå til angreb på småbåde. De tiltrækkes af rytmiske lyde, og for at undgå at vække søslangers opmærksomhed har fiskerne i de pågældende områder lært sig at ro ude af takt. Søslanger går ikke til angreb på gråelverfolks skibe, da de i en søslanges øjne bare ligner drivende træstammer.

I kystegne forarbejder man af og til rustninger af skæl fra søslanger. Sådanne rustninger fungerer helt som skælpansre, men rasler dog langt mindre. (Færdigheden Snige sig nedsættes dog kun med 1/4). Disse rustninger plejer at koste 1000-1200 sm. Søslangehorn kan bruges som spydspidser, og dyrets tænder kan bruges som pilspejds.

SØSLANGE

Levested: 7, 12 & 13

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	STØ	40	SB 3T6
STØ	8T6+12	40	KP 29
FYS	4T6+4	18	
SMI	4T6+4	18	
INT	5	5	
PSY	2T6+2	9	

Naturlige våben GC Skade

1 Bid 60% 1T8

1 Stangning 60% 1T6

Naturlige værn: 4 point skælpanser.

Flytteformåen: S30

Færdigheder & Formåen: Springe 80%, Lytte 75%. Hvis søslangen får tag i nogen med sit bid – og derefter overvinder ofrets STØ med sin egen STY efter Modstandstabellen, kan søslangen trække ofret med ned i havet. Hvis ofret holder fast i noget, skal søslangen i stedet overvinde vedkommendes STY, hvis talværdien der er højere end ofrets STØ.



Kimære

(*Chimaera leonis*, *Ch. tricapitum*)

Kimærer er frygtede rovdyr, der er glubske og stridslystne. De har for krop og hoved som en løve, bagkrop som en ged og slangehale. Visse kimærer har dertil et gedehoved, der vokser ud fra ryggen. En kimære har én hjerne i gedehovedet eller, hvis det ikke findes, i løvehovedet. Da kimæren har øjne i mindst begge ender af kroppen, er den uhyre opmærksom. Hvis kimæren har et gedehoved, kan det benytte sig af Lytte og Opdage fare, mens dyret er i kamp. Alt i alt er det et væsen, der er svært at overraske. Dertil kommer, at kimæren altid kan benytte sig af sit slangebidd mod fjender inden for rækkevidde i den KR, hvor de også benytter sig af et andet naturligt våben.

KIMÆRE

Levested: 5

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 3T6+18	29 SB 1T6
STØ 3T6+9	20 KP 16
FYS 3T6	11
SMI 3T6+6	17
INT 5	5
PSY 1T6+12	16

Naturlige våben	GC	Skade
1 Løvebid	70%	1T8
2 Kløer	70%	1T6
1 Slangebidd	60%	1T4 (Halv SB. Giftstyrke=FYS)

Naturlige værn: 5 point skind

Flytteformåen: L16

Færdigheder & Formåen: Lytte 50%, Opdage fare 80%, Snige sig 60%, Spore 50%.



Syreogle

(*Acetoderma niger*)

Dette er en stor øgle med sort, olieglinsende skind, gule øjne og røde kløer. Den kommunikerer telepatisk i en afstand af op til 100 meter med andre væsner af samme race. Syreøgler lever normalt sammen med sine artsfæller i grotter, hvor de langsomt graver sig frem ved hjælp af deres syrespyt. Den kan spytte syrespyt fem gange om dagen med en rækkevidde på tre felter. Spytet fungerer på samme måde som et almindeligt projektilvåben.

SYREØGLE

Levested: 8

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1T3

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 3T6+6	17 SB 0
STØ 2T6+6	13 KP 15
FYS 2T6+6	13
SMI 2T6	7
INT 5	5
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	50%	1T8
1 Syrespyt*	50%	1T8

*Hver gang en rustning eller et skjold rammes af syre nedsættes dets absorptionsevne med ét point p.g.a. de svære ætsninger, som syren afstedkommer. Magiske genstande skades ikke.

Naturlige værn: 3 point skind

Flytteformåen: L8/B1

Færdigheder & Formåen: Ingen.



HULEMADDIKE

Levested: 4 & 8

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	10T6	35	SB 2T6
STØ	10T6	35	KP 35
FYS	10T6	35	
SMI	1T6	4	
INT	3	3	
PSY	1T6	4	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	65%	1T8

Naturlige værn: 4 point skind

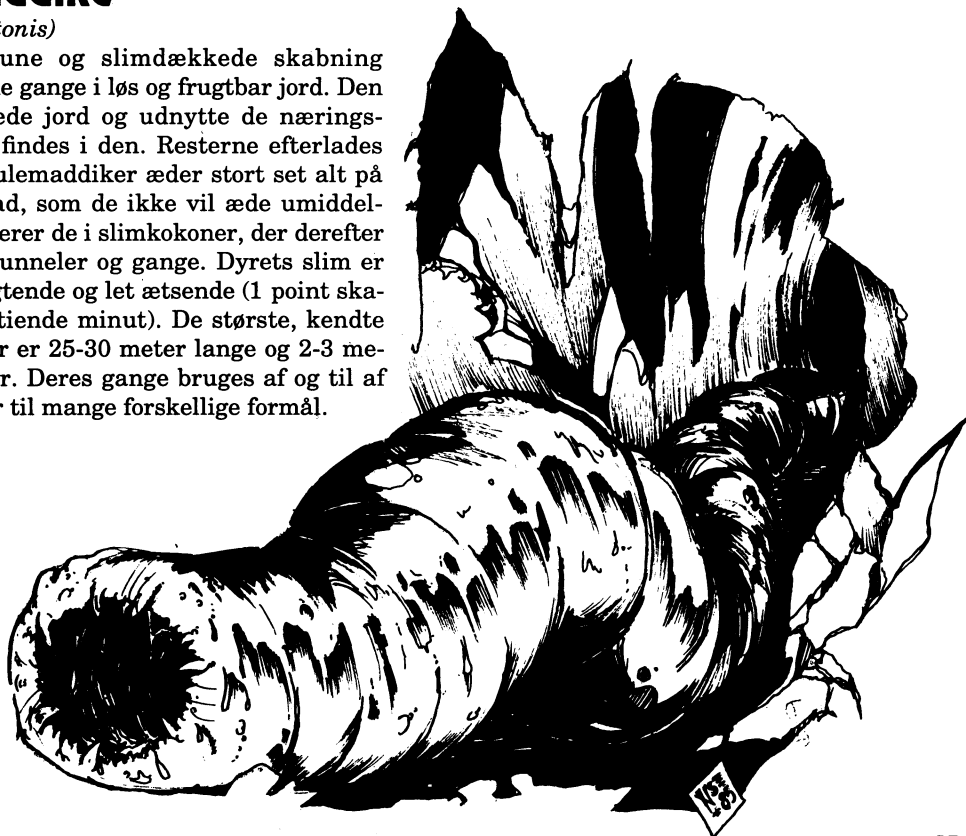
Flytteformåen: B1, L6

Færdigheder & Formåen: Ingen.

Hulemaddike

(Vermius plutonis)

Denne brune og slimdækkede skabning borer sine gange i løs og frugtbar jord. Den lever af at æde jord og udnytte de næringsværdier, der findes i den. Resterne efterlades bag dyret. Hulemaddiker æder stort set alt på deres vej. Mad, som de ikke vil æde umiddelbart, konserverer de i slimkokoner, der derefter efterlades i tunneler og gange. Dyrets slim er meget ildelugtende og let ætsende (1 point skade for hvert tiende minut). De største, kendte hulemaddiker er 25-30 meter lange og 2-3 meter i diameter. Deres gange bruges af og til af andre væsner til mange forskellige formål.



Rok

(*Roc taprobanensis*)

En rok er en gigantisk, sort rovfugl. Ifølge de gamle sagn angriber disse fugle ind imellem endog elefanter. Rokken er dog så ekstremt sjælden, at ingen rigtigt ved noget helt præcist. Man antager, at der ikke findes mere end 10-15 væsner af den slags i hele verden, og de skyr civilisationen. Hvis en rok skal kæmpe mod nogen, nøjes den ofte blot med at give slip på en 1 tons tung klippeblok fra stor højde! Det plejer

at være nok over for de fleste fjender. En roks skat indeholder ofte mange rubiner.

ROK

Levested: Varierer

Hyppeghed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	STØ	255	SB 14T6
STØ	1T10x10+200	255	KP 164
FYS	3T6+62	73	
SMI	3T6+3	14	
INT	5	5	
PSY	1T6+12	16	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Kløer	295%	1T6
1 Bid	275%	1T6 (halv SB)

Naturlige værn: 12 point fjer

Flytteformåen: F120/L20

Færdigheder & Formåen: Lytte 50%, Opdage fare 80%.

Angyon

(*Angyonis montanus*)

En angyon er et pattedyr, som lever i de nordlige bjergområder. Den er tågænger, og den går på de muskuløse bagben. Forbenene er udviklet til en slags arme med kloforsynede fingre på hænderne. Den kan gribe om ting med dem. En angyon bliver omkring 220 cm høj og 350 cm lang. Den kan bevæge sig 50% hurtigere end en hest i bjergrigt terræn, da den går på to ben, og dens fødder er bedre tilpassede til det ujævne underlag end hestens hove. Angyoner lever af græs, blade, kviste og lav. I vild tilstand lever de i store flokke, som vandrer vidt omkring på jagt efter føde. De har en tyk, gråhvid pels, som gør, at de klarer selv hårde vintre uden større problemer.

Angyoner er venlige og godmodige dyr, som er ret fiffige. De er også nemme at tæmme. Blandt nordboerne er angyonen derfor et populært ride- og lastdyr. Normalprisen for en trænet angyon er 850 sm., men de kan kun købes hos bjergfolk fra de nordlige himmelstrøg og i større byer mod nord.

Angyoner kan ikke med held bruges i kamp, da de har en udpræget tendens til at ville flygte fra truende farer. De stopper kun op for at slås, hvis der ikke findes nogen mulighed for flugt.



ANGYON

Levested: 5

Hypighed: Usædvanlig

Antal: 3T10

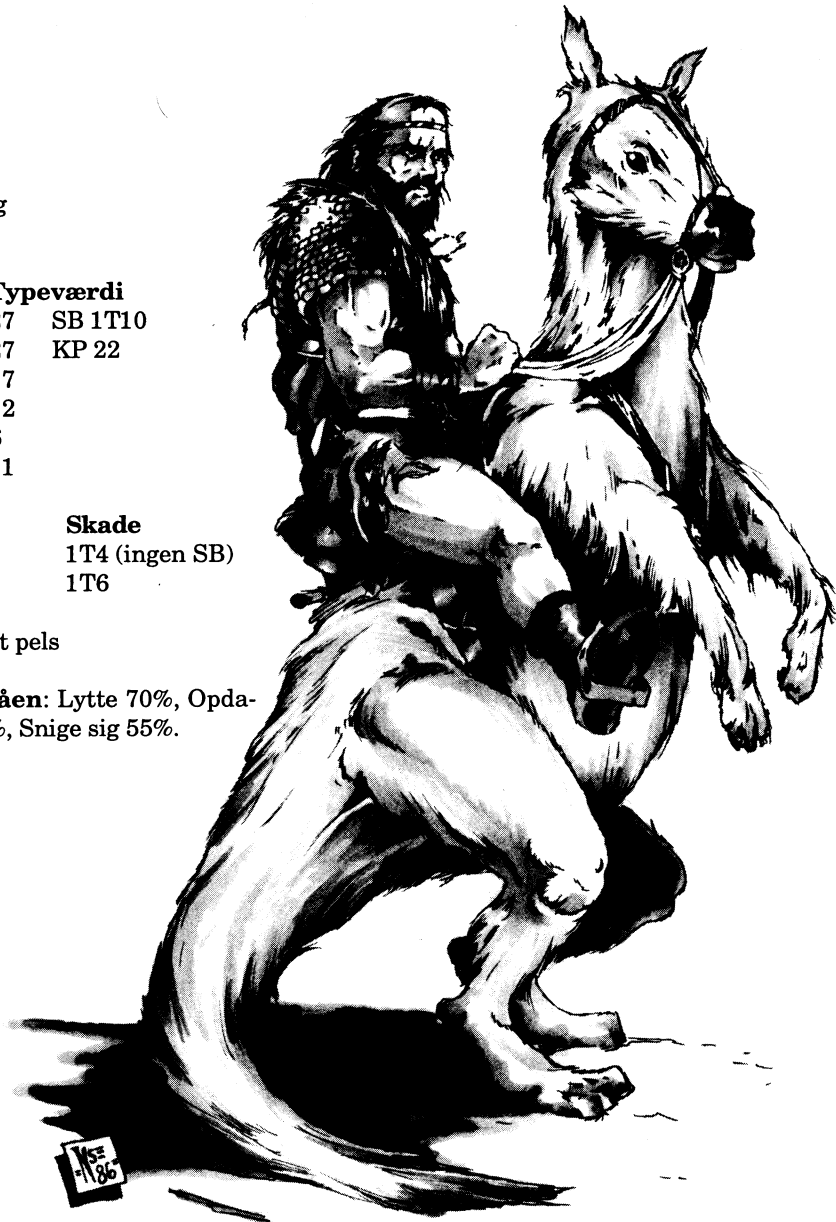
Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	STØ	27	SB 1T10
STØ	3T6+16	27	KP 22
FYS	3T6+6	17	
SMI	2T6+5	12	
INT	6	6	
PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	45%	1T4 (ingen SB)
2 Kløer	65%	1T6

Naturlige værn: 1 point pels

Flytteformåen: L24

Færdigheder & Formåen: Lytte 70%, Opdage fare 65%, Springe 50%, Snige sig 55%.



Mosehest

(*Parahippus astutus*)

Mosehesten er et lumsk rovdyr, som lever i ferskvand. Den ligner en velvoksen grå eller hvid hest, men kan til forskel fra en almindelig hest ånde både i luft og vand. Hvis man studerer dens tænder nærmere, opdager man også, at den har rovdyrtænder i stedet for almindelige hestetænder.

En mosehest lever ofte i en vandfyldt grotte eller hule, hvis gulv er fyldt med skeletrester efter dyrets bytte. Da en mosehest gerne jager mennesker eller andre intelligente væsner, findes der ofte skeletter af forskellig slags.

Mosehesten er meget glad for menneskekød og jager mennesker med lumsk metode. Dens favoritmetode er at lade som om, den er en ganske almindelig hest. Den kan så nærme sig et menneske i nærheden af et vandløb uden større problemer. Når den kommer inden for en afstand af 10 meter kan den foretage et psykisk angreb. Mosehesten forsøger med sin PSY at overvinde ofrets. Hvis angrebet lykkes, bliver mennesket lokket til at sætte sig op på mosehestens ryg for at ride på den. Hesten styrter da lige ud i vandet sammen med den hjælpeløse rytter og drukner denne. Det psykiske angreb varer i to minutter eller til mennesket havner i vandet.



MOSEHEST

Levested: 7

Hypighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber

		Typeværdi
STY	3T6+35	46 SB 2T6
STØ	2T6+19	26 KP 22
FYS	3T6+6	17
SMI	2T6+9	16

INT 8 8
PSY 4T6 14

Naturlige våben GC Skade
1 Bid 85% 1T8
2 Hove 75% 1T6

Naturlige værn: 1 point skind

Flytteformåen: L24, S12

Færdigheder & Formåen: Springe 60%,
Skjule sig 50%, Opdage fare 45%, Svømme
100%.

Kalydon

(*Sus calydonus*)

En kalydon er et kæmpemæssigt, ildspyende vildsvin, hvidt, stort som en okse og med tænder, som ligner elefantens stødtænder. Meget tyder på, at dyret er resultatet af en troldmands mislykkede eksperimenter og manipulationer med ganske almindelige vildsvin. Bæstet er et uregerligt og grumt rovdyr, som ikke går af vejen for at angribe væsner, der er større end dyret selv.

En kalydon kan maksimalt have lige så mange ildladninger som dens FYS. Det tager et døgn af gendanne en ildladning. Et ildudbrud har form som en kegle, der er FYS meter lang og FYS/2 meter i diameter.

KALYDON

Løvested: 2, 4, 5, 10, 12

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	STØ	26	SB 1T10
STØ	4T6+12	26	KP 19
FYS	3T6	11	
SMI	3T6+4	15	
INT	4	4	
PSY	1T6+3	6	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	65%	1T8
1 Ildudbrud	65%	3T6 (ingen SB)

Naturlige værn: 3 point skind

Flytteformåen: L18

Færdigheder & Formåen: Opdage fare 35%, Lytte 50%, Springe 75%, Spore 65%.





Lindorm

(Vyvero dracopterus)

Lindormen er måske en fjern slægning til dragen. Ingen ved det helt sikkert, og hvem tør spørge en drage?! En lindorm har en øgleagtig krop dækket af et skælpanser. Den er desuden udstyret med to ben og to vinger. Den afbalancerer sin gang på to ben ved hjælp af dens lange og kraftige hale, hvis halespids er forsynet med en giftbrod. På lindormens hoved sidder et meget spidst horn. Det kan blive en udmærket spydspids, som kan give ekstra +2 til våbnets skadeværdi.

Lindormens gift har en styrke som er lig med dyrets FYS. Giftkirtlen ved halespidsens brod kan maksimalt rumme lige så mange giftdoser som lindormens STØ. Det tager ét døgn at gen-danne én dosis.

En lindorm er intelligent, men ikke så smart som et menneske. Den er et rovdyr, som drives frem af sin sult. Derimod er den ikke særlig interesseret i skatte – undtagen hvis de kan byttes til mad. Lindorme kan specielt godt lide hestekød.

LINDORM

Levested: 5, 9

Hyppighed: Sjælden

Antal: 1 eller 1T3

Grundegenskaber	Typeværdi
STY STØ	31 SB 2T6
STØ 2T6+24	31 KP 25
FYS 2T6+12	19
SMI 2T6+6	13
INT 2T6	7
PSY 2T6+6	13

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	45%	1T8
1 Stangning	25%	1T6
1 Halestik	35%	1T6+gift

Naturlige værn: 6 point skind

Flytteformåen: L18, F40

Færdigheder & Formåen: Lytte 90%, Spore 90%, Dragesprog 60%, Menneskesprog 45%, Finde skjulte ting 60%.

ENTE

Levested: 2 & 3

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 3T6+30	41 SB 2T6
STØ 3T6+20	31 KP 27
FYS 2T6+15	22
SMI 2T6	7
INT 4T6	14
PSY 4T6	14

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	75%	1T3

Naturlige værn: 4 point bark

Flytteformåen: L14

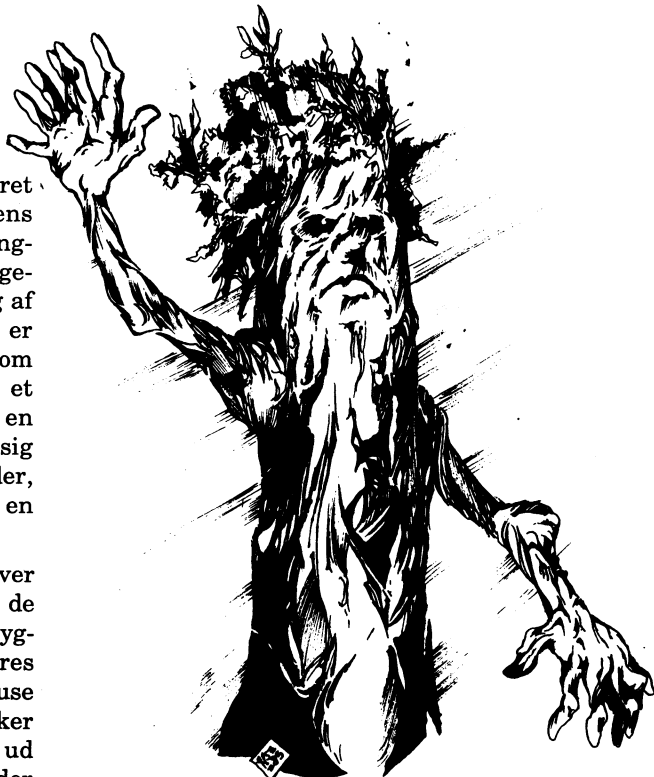
Færdigheder & Formåen: Botanik 100%, Finde skjulte ting 75%, Skjule sig 75%, Lytte 75%, Spore 85%, Entesprog 100%, Elvisk 75%, Menneskesprog 55%.

Ente

(*Dendro senecis*)

En entes stamme er dækket med knudret bark som hos et kraftigt egetræ. Dens grenlignende arme er glatte, og dens syvfingrede hænder er knudrede. En entes særprægede hoved er næsten uden hals, det er højt og af samme tykkelse som stammen. Dens øjne er brune og kloge, og det virker næsten altid, som om de glitrer med et grønt lys. Enten har et meget vildtvoksende, gråt hår, som ligner en mostue med kviste. Når væsnet bevæger sig frem på sine kraftige ben – der ender i fødder, som ligner levende rødder – rækker det som en langbenet vadefugl.

Enter fungerer som hyrder og vogtere over træer, som de elsker over alt andet, og som de vil beskytte mod alt ondt. De er med rette frygtede, men de er også venlige og kloge. Deres vrede er mægtig, og det siges, at de kan knuse sten og stål med de bare næver. De behersker flere sprog, bl.a. menneskers og elverfolks, ud over deres eget entesprog. Når de taler, lyder det som tordenbuldren.



Drager



Drager

(*Draco horribilis*)

Drager er de mest frygtindgydende væsner, man kan møde i alle Drager & Dæmoners eventyrverdener. De er gigantiske og får endog kæmper til at virke som dværge. De er øglelignende med store vinger, hvasse kløer og tænder samt en kraftig hale, hvis halesspids har en utrolig slagkraft. Deres øjne er rubinrøde og hadefuldt lynende, hvis de bliver vrede. Kroppen er dækket af bronzefarvede skæl. Dragens syn er skarpere end høgens. Deres hørelse kan opfange lyden af en fjendes vejtrækning og deres lugtesans kan identificere ethvert væsens art, race og alder. Drager har desuden mørkesyn, hvilket medfører, at de kan se levende væsner selv i mørke. De har dertil et usvigeligt instinkt, som kan udpege den omtrentlige retning, hvorfra væsner med ondt i sinde kan tænkes at dukke op. Instinktet er tilstrækkeligt præcist til, at dragen kan affyre en ildkegle med normal træfsikkerhed.

Dragens skælpanser er nærmest uigennemtrængeligt på oversiden af kroppen. På undersiden er skælpanseret som regel lidt blødere. Men da drager elsker at hvile sig oven på deres skatte, sætter mønter og ædelstene sig fast på kroppen og danner dermed en god, ekstra forstærkning af det naturlige panser. Der er dog altid en 50% chance for, at panseret af skatte ikke dækker helt, men efterlader et eller flere kritiske punkter udækkede.

En drage er et skrækindjagende væsen. Alle intelligente væsner, som møder en drage (ikke drageunge) må slå et slag i Skræktabellen. Alle uintelligente væsner flygter i vild panik. Hvis nogen kommer til at se direkte ind i dragens øjne, må vedkommende straks slå INTx5 eller lade være med 1T100 eller stå helt lammet, indtil dragen slipper øjenkontakten.

Hvis man møder en drage i dennes hule, så er der 5% chance for, at der også er en kvindelig drage tilstede med (slå 1T6) 1-2=1T4 drageunger og 3-6=1T8 drageæg. Når en rolleperson træder ind i selve dragens hule, kan SL enten selv afgøre, hvad dragen foretager sig, eller slå 1T20 efter den følgende tabel:

1T20	Dragens aktivitet
1-10	Sover! Hold i hver af de følgende KR nøje øje med, om dragen hører noget og vågner.
11-13	Lader som om den sover! Dragen er vågen og lader blot, som om den sover.

	Den venter på det rette øjeblik til en lille overraskelse.
14-16	Vågen! Dragen er vågen og hører, hvis nogen nærmer sig. I samme øjeblik nogen træder ind i den store bjerghule, vil dragen tiltale dem.
17-19	Væk! Hvis nogen kommer ind i den store bjerghule, viser det sig, at dragen tilsyneladende er væk. Slå hvert femte minut for at se, om dragen dukker op igen. Det gør den, hvis man slår en et'er på 1T6.
20	Væk! Som ovenfor, men 1T4 drageunger er tilstede i hulen. Nu dukker dragen op, hvis man slår en et'er eller en to'er med en 1T6.

Drager er berømte for deres klogskab og for deres forkærlighed for gåder, ordspil og lignende, der udfordrer deres intelligens. De elsker smiger og velbehagelig tale, men de lader sig næsten aldrig narre af de tomme fraser. Hvis man skulle blive tiltalt af en drage, er det dog i alle tilfælde bedre at give en smigrende bemærkning som svar end intet at sige eller – værre endnu – svare med en fornærmelse. Dragets temperament er iltert, og de giver hurtigt igen på en fornærmelse.

Drager er ondsksfulde, grumme og begærlige. De elsker at rage skatte og andre værdifulde ting til sig. Drager ødelægger gerne hele herreder, da de elsker at terrorisere folk og fæ. Ofte kræver de afgifter for at lade et område være i fred, for så bagefter at svigte alle løfter og brænde og plyndre alligevel. Gamle drager har på denne måde samlet enorme skatte. Men med stigende alder bliver drager efterhånden lidt trætte af at hærgne alt og alle, og i stedet tilbringer de mere og mere tid med bare at ligge på skattebunkerne og drømme om fornøjelser.

Drager holder som regel til i store bjerghuler. Der findes ofte flere indgange dertil, der alle er så store, at dragen kan komme ind og ud. Ud fra disse indgange kommer der røg og damp. Hele området rundt om en drages hule plejer at være livløst og udbrændt. Selve dragehulen stinker frygteligt af svovl. Hulens stengulv er stærkt tæret af dragens syreligende afsondringer. Dragehulens hovedgrotte er altid så stor, at dragen kan strække både vinger og krop helt ud. I hovedgrotten ligger dragens leje af kostbarheder, og hvis dragen er inde i hulen, ligger den der og daser.

Drageblod er sort og ætsende. Det giver 1T10 i skade. Hver gang et våben trænger igennem en drages skælpanser og skader dragen, nedsættes våbnets brudværdi med 1T10 point. Magiske våben skades dog ikke af drageblod. I samme omfang som våbnet skades, er der også en chance for, at der stænker blod på den, som holder i våbnet og forårsager skaden. Våbenbrugeren skal slå SMIx5 eller lavere med 1T100 for at klare sig. Rustninger og skjolde beskytter mod sådanne skader, men et ikke-magisk skjold eller rustning får absorptionsevnen nedsat med én efter hvert af disse træf. Dragens ætsende afsondringer medfører, at kun guld, sølv, platin, mithril, ædelsten og magiske genstande kan "overleve" i dragens leje af skatte. Alt andet ætzes hurtigt bort.

En drage overgiver sig aldrig. I selve hulen vil den kæmpe til døden. Uden for hulen flygter den, hvis den indser, at den ikke kan vinde.

Hvis dragen har et sårbart punkt i skælpanseret, så kan man ramme det ved at stå således, at man kan træffe dragens underside – og derefter slå 50 lavere end det, der normalt skal til for at ramme. Når dragen først er truffet én gang i sit sårbare punkt, bliver den hurtigt mere forsigtig med at blotte undersiden. Træfchancen bliver nu 75 lavere end normalt.

På grund af sin størrelse manøvrerer dragen ikke godt i luftkamp.

For at kunne bestemme en drages grundegenskaber og dens øvrige, vigtige egenskaber må man først vide, hvor gammel og erfaren dragen er. Det er noget, som SL må afgøre, så det kommer til at passe ind i hans eller hendes spille- og eventyrverden efter følgende retningslinier:

Dragens livsfase	Omtrentlig alder	STØ
Drageunge	10 år	15
Ung	500 år	40
Moden	3000 år	60
Midaldrende	5000 år	100
Gammel	7000 år	140
Urgammel	10000 år	200

SKÆLPANSER

Alder	Overside	Underside	Skattepanser
Drageunge	2	1	0%
Ung	4	2	0%
Moden	7	3	20%
Midaldrende	10	5	50%
Gammel	12	6	70%
Urgammel	15	7	95%

Hvis dragen har et skatte-panser forøges undersidens absorptionsevne med 4.

ILDKEGLE

Ildkeglen er dragens mest kendte våben. Keglen har sin spids i dragens gab, og dens længde og diameter afhænger af dragens FYS: FYS meter lang og FYS/2 meter i diameter. Ildkeglen forvolder ligeså mange point i skade som størrelsen af dragens FYS. Ilden antænder alt brændbart inden for keglen. Kun rustninger og skjolde, der er fortryllede med stor magi, eller som er konstruerede af drageskind, beskytter mod ildkeglen. Dragens ildkegle består af brintgasser, der dannes under dragens fordøjelse, når de stærke mavesyrer reagerer kemisk med forskellige stoffer. Brint-gassen antændes katalytisk af den platin, der findes i dragens tandemalje. På grund af deres særegne natur, er alle drager aldeles immune over for ild. Ingen form for ild kan gøre en drage skade.

En udhilet drage har det samme antal "ladninger" til ildkeglen, som dragens FYS-værdi. Når en ladning er brugt op, tager det dragens krop én dag at fremstille en ny.

DRAGESPROGET

Dragernes sprog er meget kompliceret og svært at udtale for mennesker. Yderst få andre intelligente væsner har nogensinde haft en chance for at lære det. Sproget er dog populært blandt troldmænd, fordi det indeholder mange, kraftfulde ord, som er gode til besværgelser. Chancen for at få en drage som sproglærer er meget lille. Kun en meget stor gave ville kunne overtale en drage til at bruge tid på en elev. Derimod kan det ske, at spillernes rollepersoner møder et eller andet intelligent væsen, som behersker sproget tilstrækkeligt godt, og som også er interesseret i at lære fra sig. Det tager dobbelt så lang tid at lære dragesprog som normalt ved andre sprog. Drager har ikke noget fast skriftsprog, men hver drage plejer at bruge det alfabet, han eller hun nu kender bedst til med de modifikationer, dragesprog nu kræver.

DRAGEUNGE

Grundegenskaber	Typeværdi		
STY	STØ	15	SB 0
STØ	Se tabel	15	KP 13
FYS	2T6+3	10	
SMI	3T6+6	17	
INT	2T6	7	
PSY	2T6+1	8	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Kløer	40%	1T6
1 Haleslag	30%	1T4
1 Bid	40%	1T8

Flytteformåen: L14, F60

Færdigheder & Formåen: Finde skjulte ting 95%, Lytte 95%, Menneskesprog 30%, Dragesprog 95%.

OBS: Drageunger har endnu ikke fået evnen til at spy ild.

UNG DRAGE

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	STØ	40	SB 2T6
STØ	Se tabel	40	KP 27
FYS	2T6+6	13	
SMI	3T6	11	
INT	2T6+6	13	
PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Kløer	65%	1T6
1 Haleslag	55%	1T4
1 Bid	65%	1T8
1 Ildkegle	95%	FYS

Flytteformåen: L14, F60

Færdigheder & Formåen: Finde skjulte ting 95%, Lytte 95%, Menneskesprog 45%, Dragesprog 95%.

MODEN DRAGE

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	STØ	60	SB 4T6
STØ	Se tabel	60	KP 41
FYS	1T6+18	22	
SMI	3T6+2	13	
INT	2T6+9	16	
PSY	4T6	15	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Kløer	90%	1T6
1 Haleslag	80%	1T4
1 Bid	90%	1T8
1 Ildkegle	95%	FYS

Flytteformåen: L14, F52

Færdigheder & Formåen: Finde skjulte ting 95%, Lytte 95%, Menneskesprog 65%, Dragesprog 95%.

MIDALDRENDE DRAGE

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	STØ	100	SB 6T6
STØ	Se tabel	100	KP 68
FYS	3T6+24	35	

SMI	3T6	11
INT	2T6+12	19
PSY	5T6	18

Naturlige våben	GC	Skade
2 Kløer	130%	1T6
1 Haleslag	120%	1T4
1 Bid	130%	1T8
1 Ildkegle	95%	FYS

Flytteformåen: L14, F52

Færdigheder & Formåen: Finde skjulte ting 95%, Lytte 95%, Menneskesprog 95%, Dragesprog 95%.

GAMMEL DRAGE

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	STØ	140	SB 8T6
STØ	Se tabel	140	KP 94
FYS	3T6+36	47	
SMI	2T6+3	10	
INT	2T6+15	22	
PSY	6T6	21	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Kløer	170%	1T6
1 Haleslag	150%	1T4
1 Bid	170%	1T8
1 Ildkegle	95%	FYS

Flytteformåen: L14, F52

Færdigheder & Formåen: Finde skjulte ting 95%, Lytte 95%, Menneskesprog 95%, Dragesprog 95%.

URGAMMEL DRAGE

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	STØ	200	SB 11T6
STØ	Se tabel	200	KP 131
FYS	3T6+52	63	
SMI	2T6	7	
INT	2T6+18	25	
PSY	7T6	25	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Kløer	230%	1T6
1 Haleslag	220%	1T4
1 Bid	230%	1T8
1 Ildkegle	95%	FYS

Flytteformåen: L12, F48

Færdigheder & Formåen: Finde skjulte ting 95%, Lytte 95%, Menneskesprog 95%, Dragesprog 95%.

Drageslange

(*Vermidraco orientalis*)

Drageslangen er en meget fjern slægtning til de mægtigste blandt væsner, dragerne. Den mangler dog helt alle de specielle evner og egenskaber, som udmærker sig hos dragerne. En drageslange er ikke ligeså klog eller rovlysten som en drage, og den bryder sig heller ikke ligeså meget om skatte. I stedet drives den frem af en stærk sult og er på jagt efter næsten alle slags dyr. Drageslangen er heller ikke ligeså klog som et menneske, men den kan tale både dragesprog og menneskesprog, om end ikke specielt godt. Drageslanger har ofte reder, der består af lange, snoede, trange gange med et kammer længst inde. Dertil slæber den sit bytte, og der kan man af og til finde interessante skatte. Drageslanger har ingen ætsende afsondringer, og det medfører, at alle typer af skatte holder sig rimeligt godt inde i hulen.

DRAGESLANGE

Levested: 5 & 8

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 6T6	21 SB 1T6
STØ 6T6	21 KP 18
FYS 4T6	14
SMI 4T6	14
INT 2T6	7
PSY 4T6	14

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	35%	1T8
2 Kløer	35%	1T8

Naturlige værn: 5 point skind

Flytteformåen: L14

Færdigheder & Formåen: Finde skjulte ting 65%, Klatre 25%, Snige sig 35%, Spore 85%, Dragesprog 60%, Menneskesprog 45%.



Flyveøgle

(*Pseudosphenodon volante*)

Flyveøgler er store krybdyr med korte ben og et utroligt stort vingefang. Der kan være op til 10 meter mellem vingespidsene. De lever først og fremmest af småvildt, f. eks. hjorte. En flyveøgle er skidenbrun og lugter meget dårligt. Man kan uden besvær opdage dem op til 30 meter væk alene p.g.a. deres lugt.

Af og til tæmmer et eller andet intelligent væsen en flyveøgle og bruger den som ridedyr. Dette væsen må være intelligent og barskt for at kunne beherske en flyveøgle.

FLYVEØGLE

Levested: 4 & 5

Hypighed: Meget sjælden

Antal: 1-2

Grundegenskaber

		Typeværdi	
STY	2T6+30	37	SB 2T6
STØ	2T6+20	27	KP 22
FYS	2T6+10	17	
SMI	4T6	14	
INT	5	5	
PSY	2T6	7	

Naturlige værn	GC	Skade
1 Bid	75%	1T8

Naturlige værn: 1 point skind

Flytteformåen: F40/L4

Færdigheder & Formåen: Finde skjulte ting 60%.



Insektoider

(*Insectoidum sapiente*)

Insektoider er store, myrelignende insekter, som har udviklet et ret avanceret samfund. De lever i store samfund i underjordiske gange, som de selv har udgravet. Ligesom hos almindelige tue-insekter som myrer og termitter, findes der her en dronning, der er mor til alle samfundets medlemmer. Blandt insektoiderne findes der i hvert samfund forskellige typer med forskellige opgaver og funktioner: ledere, sendebude, krigere, arbejdere og gravere. Samfundene styres af dronningen og lederne, der er de eneste, som er i besiddelse af en større intelligens. De er kolde og fornuftsprægede i deres styreform, og alle de former for følelser, som præger andre intelligente væsner (som men-

nesker f.eks.), findes ikke. Den eneste drivkraft, de har, er samfundets fortsatte eksistens og ekspansion. Dette medfører, at insektoider udviser en total mangel på hensyn, når det gælder. De kan udføre de mest bestialske handlinger, hvis det ser ud til at være mere gavnligt end det, der kan opnåes med fredeligere løsninger. På grund af deres følelseskulde, mangler insektoider helt evnen til at udnytte enhver form for magi. Samvittighedsløse troldmænd af andre arter og racer træder derfor af og til i tjeneste hos insektoidherskere.

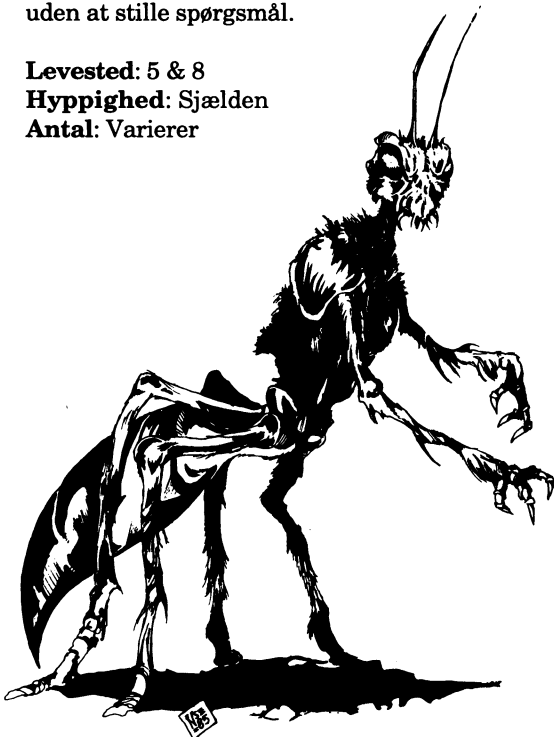
Insektoider er altædere, og deres væsentligste føde er svampe, som de dyrker i klippeluler langt under jordoverfladen. Men de spiser ellers næsten hvad som helst, f.eks. eventyrere. Dette er især tilfældet med de uintelligente

insektoider fra de lavere kaster. Ledere plejer at have sorteringsevne nok til at undgå at æde andre intelligente væsner.

Insektoider kommer ofte i konflikt med grotteulverfolk eller dværge, de de alle er interesserede i de samme underjordiske områder. Træ er den vare på jordens overflade, som insektoiderne er mest interesserede i. Insektoidernes teknologi er primitiv, og træ er det almindeligste materiale i alle deres redskaber. Det eneste brugbare metal, som insektoiderne selv kan fremstille, er bronze. Redskaber af jern bytter de sig ofte til hos andre intelligente væsner. Ædle stene og metaller er insektoiderne ligeglade med, og derfor bruges disse ting ofte som bytteobjekter ved handler.

De forskellige typer insektoider adskiller sig meget fra hinanden, men de har dog visse fælles træk. De har alle en rødbrun, myrelignende krop med fire ben og to arme. Armene har tre-fingrede hænder, som ikke er ligeså smidige og gode som menneskehænder. Synsevnen er ret dårlig, men lugtesansen er utrolig god. Insektoider kommunikerer med hinanden både via almindelig lyd og via ultralyd, der ikke kan høres af mennesker. De forskellige kaster fordeler sig på følgende måde: Ledere 5%, sendebude 1%, krigere 10%, gravere 5% og arbejdere 79%. De nedre kaster er dumme og mangler helt initiativ. De følger blot alle ordrer fra lederne uden at stille spørgsmål.

Levested: 5 & 8
Hyppighed: Sjælden
Antal: Varierer



LEDERE

Lederne udgør insektoidsamfundets elite. De leder alle former for arbejde, da de lavere kaster er uintelligente og uden nogen form for selvstændigt initiativ. Man kan genkende dem på deres store hoveder og relativt små kroppe. De er fornuftige og forsigtige og forsøger altid at undgå at blive indblandet i kamp og strid. De mest intelligente ledere gør tjeneste hos dronningen, som hendes rådgivere. De er også dronningens gemaler.

LEDERE

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T6	7 SB 0
STØ 1T4+4	7 KP 10
FYS 2T6+6	13
SMI 2T6	7
INT 2T6+6	13
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	15%	1T4

Naturlige værn: 1 point skal

Flytteformåen: L12

Færdigheder & Formåen: Ledernes færdigheder varierer meget. De fleste af dem har færdigheder, som svarer til det, en Lærd mand kan. Andre har færdigheder som en Kræmmer. Man må tage hensyn til, at insektoider ikke kan eller ikke er interesseret i visse færdigheder, f.eks. Ride eller Heraldik.

DRONNING

Dronningen er samfundets centrum. Hun er moder til alle de insektoider, som lever i samme samfund (bortset fra nogle ledere). Hun består for det meste af en hvid bagkrop, som uafbrudt lægger æg. Hun er så stor, at hun ikke kan røre sig. Skal hun af en eller anden grund flyttes, bliver hun båret på en bære af en mængde stærke arbejdere. Hendes behov for mad og drikke opfyldes af arbejdere, som altid findes parat ved hendes side.

Dronningen er en almægtig herskerinde, som styrer ved hjælp af sine ledere. Omtrent hvert andet år føder dronningen en prinsesse, som til forveksling ligner en leder i udseende og grundegenskaber. Prinsessen vokser op i samfundet i nogle år og sendes så senere ud sammen med nogle ledere for at grundlægge et nyt insektoidsamfund, hvor prinsessen bliver dronning. Hver dronning er helt uafhængig af and-

re dronninger. I mange områder sker det ofte, at insektoidsamfund udkæmper krige mod hinanden om de resurser, der er tilgængelige i området.

DRONNING

Grundegenskaber	Typeværdi
STY —	— SB 0
STØ 1T10+30	36 KP 25
FYS 4T6	14
SMI —	—
INT 3T6+6	17
PSY 3T6+6	17

Naturlige våben: Ingen

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: 0

Færdigheder & Formåen: Dronningen svarer til en meget kyndig Lærd mand, men mangler helt visse færdigheder, som hun ikke behøver at kunne, f. eks. Førstehjælp.

SENDEBUDE

Sendebude bringer meddelelser mellem ledere. De fungerer endog ofte som trækdyr for lederne, da sendebudene er de eneste insektoider, der kan flyve. Desuden besidder de endnu en specialformåen: Uslukkelig erindring. Dette betyder, at et sendebud ikke kan glemme noget. Alt det, de har oplevet, findes lagret i mindste detalje i sendebudets hjerne. De har også en god synsevne.

SENDEBUDE

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T4+1	6 SB 0
STØ 2	2 KP 4
FYS 2T4	5
SMI 4T6	14
INT 2T6	7
PSY 3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	20%	1T4

Naturlige værn: 1 point skal

Flytteformåen: L18/F30

Færdigheder & Formåen: Finde skjulte ting 50%, Førstehjælp 35%, Skjule sig 50%, Lytte 35%, Navigere 75%, Opdage fare 40%.

KRIGERE

Krigernes opgave er at beskytte insektoidsamfundene mod ydre fjender samt at gennemføre erobrings- og plyndringstogter. De er store,

stærke og udrustede med fæle, naturlige våben. Desuden er hver kriger forsynet med 1T4 kastespyd. Disse er meget grove og plumpe og helt af træ. Takket være det ekstra led på deres gribearme, som krigerne er udrustede med, kan de slynge deres primitive våben afsted med stor kraft. Andre væsner kan kun anvende træspydene som trækøller.

Hvis de skal overfalde en organiseret fjende, er krigernes almindelige taktik den, at de først kaster alle deres spyd i samlede salver (2/KR) og derefter går de ind i nærkamp med kæber og kløer mod den (forhåbentlig) rystede fjende.

KRIGERE

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T6+10	17 SB 0
STØ 1T4+7	10 KP 14
FYS 2T6+11	18
SMI 2T6+6	13
INT 1T4+1	4
PSY 2T6	7

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	30%	1T8
2 Kløer	30%	1T6

Naturlige værn: 4 point skal

Flytteformåen: L16

Færdigheder & Formåen: Finde skjulte ting 30%, Skjule sig 45%, Springe 45%, Klatre 45%, Lytte 30%, Svømme 45%, Snige sig 45%, Spore 30%, Opdage fare 35%.

GRAVERE

Gravernes opgave er at udgrave de gange og sale, som udgør insektoidernes hjem. De er stærke, men ret uformelige. For at lette selve gravearbejdet, udsondrer de et stærkt ætsende sekret fra munden. Graverne plejer normalt ikke at slås, men bliver de beordrede i kamp, er de farlige modstandere.

GRAVERE

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T6+15	22 SB 0
STØ 1T4+3	6 KP 10
FYS 2T6+6	13
SMI 2T6+2	9
INT 1T3	2
PSY 2T6	7

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid*	30%	1T6
2 Kløer	30%	1T6

* *Biddet giver yderligere 1T8 i syreskader. Denne syreskade absorberes af rustninger og skjolde, men absorptionsevnen nedsættes med ét efter hvert træf. Hver gang et våben parerer et bid, nedsættes dets BV med 1T4 point. Magiske ting skades ikke.*

Naturlige værn: 2 point skal

Flytteformåen: L8, B1

Færdigheder & Formåen: Klatre 75%.

ARBEJDERE

Arbejderne er insektoidssamfundets fundament. De sørger for alle typer af rutinearbejde. Arbejderne er uden specialkunnen og kæmper heller ikke særlig godt.

Kæmpeedderkop

(*Lepera atrox*)

Kæmpeedderkopper hører til blandt de mest skræmmende væsner, man kan komme ud for i eventyrets verden. En kæmpeedderkop er sort, med stor bagkrop og otte behårede ben. Den har et lille hoved med kraftige kindbækker og i hundredevis af glitrende, sekskantede øjne. Den har et godt mørkesyn, men dens øjne er noget overfølsomme over for stærkt lys, og den blændes i dagslys. Derfor foretrækker kæmpeedderkopper at leve i grotter, jungler eller tætte skove.

Kæmpeedderkoppen plages af en vedvarende sult og er derfor stort set hele tiden på jagt. Den æder alle slags vilde dyr. Kæmpeedderkoppen er dog udholdende og kan leve uden mad i op til to måneder uden mærkbare problemer. Kæmpeedderkoppen jager på to forskellige måder. Dels forsøger den at overraske byttet med et direkte bagholdsangreb og dels forsøger den at drive byttet direkte mod en fælde, som edderkoppen har konstrueret af sit eget gigantiske væv.

SPINDELVÆV

Edderkoppen kan udslynge en klæbende tråd i op til STØ x 1 felters afstand. Tråden er ca. 1 cm tyk og har en brudværdi, som er lig med edderkoppens FYS. Kun ild, magi samt hugge- og skærevåben kan beskadige tråden. Magiske våben giver dobbelt skade på tråden. Normalt bruges tråden til at flette et spindelvæv af, men

ARBEJDERE

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	2T6	7	SB 0
STØ	1T4+4	7	KP 9
FYS	1T6+6	10	
SMI	2T6	7	
INT	1T4+1	4	
PSY	2T6	7	

Naturlige våben GC Skade

1 Bid 15% 1T6

Naturlige værn: 1 point skal

Flytteformåen: L10

Færdigheder & Formåen: Arbejdernes færdigheder er helt afhængige af det arbejde, de udfører. En arbejder kan udføre det pågældende arbejde særdeles godt, men kan til gengæld stort set intet inden for områder, der ligger uden for en arbejders pligt.



eddekoppen kan også finde på at affyre en tråd direkte mod et mål.

Hvis det lykkes en person at hugge en udspændt tråd over, må han eller hun umiddelbart efter slå SMI x 4 eller lavere med 1T100 for at undgå at blive ramt af tråddenden. Rammer tråden tilføjer den 1T4 i skade.

Hvis man vil forsøge at kravle gennem et fletværk af tråde, må man hugge lige så mange tråde over som ens STØ. Én person kan sikkert bane vej for flere andre. For hver tråd, der mangler op til STØ, er der 15% chance for at hænge fast. Slå for hver tråd.

Hvis man kommer til at hænge fast i et spindelværk, får man for alvor problemer, da trådene er stærkt klæbende. Hvis man har en arm fri, kan man selv skære sig fri med dertil passende våben eller redskaber.

Man kan også forsøge at mase sig løs. Ofrets STØ må da overvinde hver tråds BV efter Modstandstabellen for at forehavendet skal kunne lykkes. Hvis det mislykkes, sidder ofret fast i endnu en tråd.

EDDERKOPPEGIFT

Edderkoppens kindbakker er dækket af grøngult slim. Dette er en stærk, lammende gift (giftstyrke = PSY). Hvis giften kommer til at virke efter et giftangreb, bliver ofret bevidstløs i 1T8+2 timer. Alle ofrets livsfunktioner bliver svage, og man skulle tro, at døden allerede var indtrådt. Hvis giftangrebet mislykkes bliver ofret "blot" omtåget og fortunlet. STY, SMI og flytteformåen halveres (af rundes nedad). Effekten varer i 1T4+2 timer. Når et offer vågner efter at have været bevidstløs, er vedkommende omtåget i endnu 1T4+2 timer.

Oftest gemmer edderkoppen sit bytte levende insvøbt i en kokon. Disse pupphylstre udgør et reserveforråd af mad. En insvøbt person kan overleve i et par dage.

LEVESTED

Kæmpeedderkoppernes huler ligger ofte ganske utilgængelige, dybt inde i tætte skove. Man finder ofte mange net og væv spændt ud omkring hulerne for at beskytte dem. Selv om edderkopperne af og til lever i flokke, har hver edderkop sin egen hule, ofte også med egen "spisekammerplads".

Kæmpeedderkopper bryder sig ikke specielt meget om skatte og andre materielle ting. Men det er ikke usædvanligt, at man i eller omkring en kæmpeedderkops hule kan finde skatte, selv om de af og til er overbegrøede af mos og buske. Disse skatte stammer fra edderkoppernes ofre.

En kæmpeedderkops jagtområde strækker sig op til 20 km fra bopladsen, og inden for dette område tolereres ingen andre rovdyr. Da edderkopperne jager meget, opstår der af og til mangel på føde, og edderkopperne kan da gribe til kannibalisme. De kan også gå på jagtekspeditioner til mere afsidesliggende områder. Der meldes om tilfælde, hvor grupper af kæmpeedderkopper har overfaldet ensomt beliggende skovvelver- eller menneske-boplads og røvet både nybyggere og indbo med sig.

SPRINGE-EVNE

De fleste kæmpeedderkopper har en god springevne. Hvor langt, de kan springe, angives i tabellen over edderkoppernes data. Hvis edderkoppen klarer færdigheden Springe, kan den justere selve springlængden med op til 5 meter i dens favør. Højden på springet er lig med den halve længde af springet.

Det tager en KR for edderkoppen at samle kræfter til et spring. I løbet af denne KR kan edderkoppen intet andet foretage sig. En person kan opdage, at edderkoppen er ved at forberede et spring ved hjælp af færdigheden Opdage fare.

Edderkoppedata

Livsfase	Alder	Hyppighed	Antal	Levested	Panser	Spring
Unge	20 år	Sjælden	3T6	2, 3, 6	3 p	2T10 m
Ung	60 år	Sjælden	3T4	2, 3	4 p	2T8 m
Moden	120 år	Meget sjælden	2T3	3	5 p	2T6 m
Midaldrende	240 år	Meget sjælden	1T3	3, 5	6 p	2T4 m
Gammel	500 år	Meget sjælden	1T2	5, 8	7 p	2T3 m
Urgammel	1000 år	Meget sjælden	1	8	8 p	—

INTELLIGENS

Kæmpeedderkopper er intelligente dyr. Men intelligensen beror i høj grad på dyrets alder. De unge edderkopper er normalt meget dumme og har ikke større intelligens end et normalt rovdyr. Men når edderkoppen efterhånden kommer op i en mere moden alder, kan den begynde at føre indholdsrige konversationer på spindelsproget, et tungemål, som ligner insektoidsproget, og som det er lige så svært at lære sig.

UNGE

Ungerne er ca. én meter i diameter og lever i flokke. De er ret uintelligente og jager som almindelige rovdyr. Ungerne er også ret feje og flygter, hvis fjenden viser sig at være i overtal.

UNG KÆMPEEDDERKOP

En kæmpeedderkop i denne alder er ca. 1,5 meter i diameter. De jager fortsat i flok, men er blevet dristigere med alderen.

MODEN KÆMPEEDDERKOP

En moden kæmpeedderkop er et behåret, sort bæst, som er ca. tre meter i diameter. Hannerne holder op med at vokse mere ved dette stadie i deres liv, og de bliver aldrig hverken større eller klogere. Som regel dør hannerne ved ca. 300 års alderen, men nogle få kan leve længere. De hunner, som overlever denne livsfase, begynder at vokse meget hurtigt.

I denne livsfase parrer edderkopperne sig og sætter unger i verden.

MIDALDRENDE KÆMPEEDDERKOP

De midaldrende edderkopper er ca. fem meter i diameter. I denne livsperiode lever edderkopperne som regel i bjergområder, hvor de jager om natten. De plejer at forsøge at angribe et evt. bytte oppefra eller ved at drive det ind i et bjergpas, som de så har spærret med et spindelvæv eller med nedstyrtede sten.

GAMMEL KÆMPEEDDERKOP

De gamle edderkopper er ca. syv meter i diameter og foretrækker at leve i bjerge. Som regel slår de sig ned i gamle ork- eller dværgreder, hvis oprindelige indbyggere edderkoppen enten har dræbt eller drevet på flugt. En gammel kæmpeedderkop holder sig ikke tilbage for at jage store dyr, f.eks. mammuter.

URGAMMEL KÆMPEEDDERKOP

Dette er en frygtelig skabning. Den er ca. ni meter i diameter og lever helst under jorden. Af og til forlader den reden for at jage; der findes jo ikke så meget mad under jorden.

UNGE

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	STØ	6	SB 0
STØ	1T6+2	6	KP 10
FYS	2T6+6	13	
SMI	3T6+12	23	
INT	2T3	4	
PSY	2T6+6	13	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	30%	1T8+gift
Tråd	35%	Speciel

Flytteformåen: L18

Færdigheder & formåen: Springe 75%, Klatre 75%, Lytte 40%, Spore 30%.

UNG KÆMPEEDDERKOP

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	STØ	11	SB 0
STØ	1T8+6	11	KP 13
FYS	2T6+8	13	
SMI	3T6+12	23	
INT	2T4	5	
PSY	2T6+8	15	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	35%	1T8+gift
Tråd	35%	Speciel

Flytteformåen: L18

Færdigheder & Formåen: Springe 60%, Klatre 60%, Lytte 45%, Spore 40%.

MODEN KÆMPEEDDERKOP

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

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	40%	1T8+gift
Tråd	35%	Speciel

Flytteformåen: L18

Færdigheder & Formåen: Springe 55%, Klatre 55%, Lytte 55%, Spore 50%.

MIDALDRENDE KÆMPEEDDERKOP

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

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	40%	1T8+gift
Tråd	40%	Speciel

Flytteformåen: L16

Færdigheder & Formåen: Springe 50%,
Klatre 50%, Lytte 60%, Spore 60%.

GAMMEL KÆMPEEDDERKOP

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

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	45%	1T8+gift
Tråd	50%	Speciel

Flytteformåen: L12

Færdigheder & Formåen: Springe 45%,
Klatre 45%, Lytte 75%, Spore 70%.

URGAMMEL KÆMPEEDDERKOP

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

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	50%	1T8+gift
Tråd	55%	Speciel

Flytteformåen: L10

Færdigheder & Formåen: Klatre 35%, Lytte
85%, Spore 80%.



GENGANGERE

For gengangere (og andre udøde) gælder der ikke de samme regler og forudsætninger som for de dødelige. Følgende punkter indeholder de væsentligste forskelle:

- Gengangere har ingen FYS, og berøres ikke af gift, søvn og sygdom. De er jo ikke levende i egentlig forstand.
- Flere af et væsens grundegenskaber forandres, når væsnet først er dødt. Forandringerne varierer noget mellem de forskellige typer af gengangere. De gengangere, der skabes ved magi, har grundegenskaber, som er afhængige af de besværgelser, der skabte dem. De øvrige gengangere har faste multiplikationsfaktorer.
- Deres KP beregnes på en anden måde, nemlig ud fra gennemsnitsværdien af STØ og STY. En genganger, som har mistet alle sine KP er gået til grunde.
- En del gengangere er skabt ved magi, nemlig skelet, zombie og mumie. For at frembringe disse kræves et dødt væsen fra vores verden. Disse gengangeres PSY, STY, SMI og INT er afhængige af den besværgelse, der skabte dem, og den varierer derfor meget. Hvordan man skaber sådanne væsner beskrives i Ekspert Drager & Dæmoner. Spøgelset er ramt af en slags forbandelse. Ligædere og vampyrer er ramt af en slags sygdom, der spredes videre gennem sår.

Døden

Døden har en menneskelignende krop, iklædt en kutte med hætte. Det eneste, man kan se af Dødens krop, er dens ansigt; et rædselsvækkende, smilende kranium inde i hættens.

Døden adskiller sig fra de øvrige gengangere ved, at den ikke lever i vores verden. Den er derimod budbringer for mystiske og stærke magter, som findes på et andet plan.

Praktisk taget ingen magi har nogen effekt på Døden p.g.a. dens høje PSY. Kun magiske våben kan skade Døden, og de gør da kun halv skade. Dertil kommer, at Døden spreder skræk på samme måde som et spøgelse. Hvis nogen mislykkes med at slå 4xPSY eller lavere med 1T100, må han eller hun slå efter Skræktabellen med +25 oven i resultatet. Døden dukker aldrig op i dagslys og næsten aldrig i områder, som

huser mange væsner. Den foretrækker øde og uhyggelige steder.

Det er sket, at Døden er dukket op for at fremkomme med en advarsel til nogen, f.eks. om at noget ondt vil ske, hvis man ikke ændrer sine planer. Døden har en specielt udviklet evne til at gøre sig selv og sit offer usynligt. Derefter kan Døden føre ofret til et hvilket som helst sted, Døden måtte ønske det, for at vise ofret dets synder, og hvilke konsekvenser de har haft eller vil få engang.



Døden har en frygtet finger ved hvis hjælp, han kan udføre følgende ting:

- Pege på en udvalgt, som da bliver helt skræklagen. Der kræves et kast på INTx1 eller lavere med 1T100 for at slippe for at slå efter Skræktabellen med plus (+50) oven i resultatet.
- Pege på en udvalgt og få ham eller hende til at stå som forstenet, indtil Døden forsvinder fra stedet.
- Vinke en udvalgt hen til sig og på den måde tvinge ofret med derhen, hvor Døden måtte ønske det. Dette kan kun ske, hvis ofret mislykkes med at slå lig med eller lavere end PSYx3 med 1T100.

Døden kan ikke dø. Dens materielle krop kan tilintetgøres, hvilket vil tvinge den tilbage til dens hjem i ét døgn.

I kamp benytter Døden sin frygtede tohånds le.

Navn	Angreb	Parering	Skade	BV
Le	200%	200%	2T10	30

DØDEN

Levested: Ukendt

Hyppeghed: Unik

Antal: 1

Grundegenskaber

STY	200	SB 6T6
STØ	15	KP 200
FYS	0	
SMI	15	
INT	18	
PSY	63	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	215%	1T3
1 Spark	215%	1T6

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: Teleportation over ubegrænsede afstande

Færdigheder & Formåen: Alle eksisterende færdigheder 95%.

Ligæder

Ligæderen er en genganger, skønt den egentlig adskiller sig ret meget fra de øvrige. Dens KP, STY og FYS er normale, men den påvirkes ikke af gift, sygdom og søvn. Ligædere er ådselædere, men kun mennesker kan bruges som føde for dem. Derfor foretrækker

de at bo nær kirkegårde og andre gravpladser. En ligæders hud er vederstyggeligt beskidt gråhvid, og den lugter grimt.

Hvis en person bliver såret af en ligæder, er der chance for, at han bliver forvandlet til en ligæder i løbet af 1T10 døgn. Læg de skader sammen, som personen har fået af ligæderen, og som ikke er helet ved hjælp af magi i løbet af 24 timer. Slå derefter 1T20. Hvis resultatet er lig med eller lavere end summen af skader, bliver personen en ligæder. Alle de færdigheder, som har INT som grundegenskab, forsvinder fuldstændigt. Alle øvrige færdigheder bevares. De nye grundegenskaber afhænger af art og race. Her vises en menneskelig ligæder. Elverfolk kan ikke blive ligædere.



EN MENNESKELIG LIGÆDER

Levested: 1

Hypighed: Sjælden

Antal: 1T6

Grundegenskaber	Typeværdi
STY x1	11 SB 0
STØ x1	11 KP 14
FYS x1,5	17
SMI x0,5	6
INT x0,5	6
PSY x0,5	6
KAR 1	1

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	15%	1T8
2 Klør	15%	1T6

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: To lavere end før

Færdigheder & Formåen: Samme som før.

Vampyr

Vampyrer er intelligente væsner, som er blevet smittet af vampyrisme. Smitten spredes ved vampyrbid. Vampyrer er tvungne til at drikke blod af levende intelligente væsner for at kunne opretholde deres egen eksistens. Et vampyrbid medfører 1T6 i almindelig skade. For hver KR vampyren derefter fastholder ofret for at suge blod, tilføres ofret 1T6 i skadepoint, som trækkes direkte fra FYS. (For at slippe løs af vampyrens greb, må ofret overvinde vampyrens STY med sin egen STY efter Modstandstabellen). De tabte FYS-point kan kun genvindes med besværgelsen HELE. Almindelig sårheling har ingen effekt. Hvis FYS når ned på 0, er ofret dødt og smittet med vampyrisme. Det siges også, at et væsen frivilligt kan blive vampyr via mystiske og dunkle magiske ritualer, men man ved meget lidt om dette.

En rolleperson, der er blevet smittet af vampyrisme, genopstår ved solnedgang på tredjedagen for sin død, og gengangeren er derefter vampyr. Der findes ingen lægedom, når en persons blod først er blevet suget helt ud af en anden vampyr. En vampyr ældes ikke. Alle fysiske skader og ar, som han eller hun har fået i det tidligere liv, forsvinder. Vampyren beholder alle de magiske og almindelige færdigheder, som gengangeren kunne i sit tidligere liv.

Vampyrer kan endog lære sig nye færdigheder.

En vampyr har desuden følgende specielle evner og kendetegn:

- Han eller hun kan ændre skikkelse mellem flagermus, rotte, ulv, røgsky og den "naturlige" menneskelige form. Det tager en hel KR at ændre form, og vampyren kan ikke gøre noget andet under den KR.
- Nogle vampyrers grundegenskaber har gennemgået drastiske forandringer under forvandlingen. Se tabellen senere.
- Vampyren har den evne, at han eller hun kan tilkalde – og kommunikere med – rotter, flagermus og ulve.
- Hver nat må en vampyr drikke mindst 5 FYS-point blod. Hvis den ikke gør det, ned sættes dens STY med 1T6 point. Hvis STY når 0, falder vampyren ind i en evig dvale. De tabte STY-point kan genvindes. Næste gang vampyren drikker blod, genvinder den 1 STY for hvert point FYS ud over de første 5.
- En vampyr kan lamme et offer ved først at sikre øjenkontakt og derefter overvinde ofrets PSY med sin egen PSY efter Modstandstabellen. En sådan paralysering varer indtil øjenkontakten brydes.
- Vampyrer har intet spejlbillede.
- En vampyr kan ikke krydse rindende vand ved egen hjælp.
- En vampyr må sove fra daggry til solnedgang på en seng bestående af jord fra dens egen grav.
- En vampyr kan ikke passere relikvier og andre hellige genstande, der har forbindelse med Gode Magter. Vampyrer plejer desuden at undgå at overfalde personer, som bærer eller fornylig har spist hvidløg, da løgets lugt er modbydelig for vampyren. Hvis en vampyr konfronteres med nogle af disse ting, må den slå INTx5 eller lavere med 1T100 eller flygte. Lykkes slaget holder vampyren sig normalt mindst tre meter fra tingene. Hellige genstande forårsager 1T4 i skade, når de berører vampyren.
- En vampyr kan tilintetgøres på følgende måde:
 1. Ved at blive udsat for sollys.
 2. Ved at man driver en træstav gennem vampyrens hjerte, mens den ligger sovende i sin kiste.
 3. Ved at høre en hale gale ved daggry og vampyren samtidig er uden for sin kiste.



4. Ved at blive ramt af et perfekt skud med et sølvvåben med spids. Våbnet anses da for at være gået tværs gennem vampyrens hjerte.

I alle disse tilfælde forvandles den tilintetgjorte vampyr til støv.

- En vampyr kan skades i andre situationer: Sådanne skader kan dog ikke tilintetgøre vampyren. I stedet forvandles han eller hun til en røgsky, når vedkommendes KP når nul. Vampyren tager da tilflugt i sin kiste, hvor den genvinder 2T6 KP pr. dag.

- Vampyrer suger normalt blod fra andre væsners halse. Skulle det valgte offer imidlertid have gjort noget for at beskytte halsen, foretrækker vampyren at finde et helt andet offer.
- Vampyrer angriber først og fremmest væsner af det modsatte køn og fra deres egen race.
- Vampyrer kan kun skades af sølvvåben, magiske våben og magi.
- Et væsen, som bliver til vampyr, står under den vampyrs kontrol, der har bidt og smittet vedkommende, under forudsætning af, at vampyren har evne eller interesse i at have kontrol. Hvis dette ikke er tilfældet bliver den smittede til en selvstændig vampyr. En kontrolleret vampyr kan nægte at adlyde en ordre, hvis han eller hun slår INTx1 eller lavere med 1T100. Chancen øges med 5% for hver ekstra vampyr, vampyren kontrollerer. En vampyr kan maksimalt kontrollere INT antal andre vampyrer. En kontrolleret vampyr kan ikke have nogle andre vampyrer under sin kontrol.
- En vampyr kan skabe en telepatisk kontakt mellem sig selv og et offer ved at udføre Gengangernes Kys. Vampyren fremkalder et lille sår over sit hjerte med et spidst våben og tvinger derpå sit offer til at drikke vampyrblodet fra det åbne sår. Derefter vil vampyren og ofret have en vis viden om hinandens tanker indtil en af dem eller begge tilintetgøres.

OBS: En rolleperson, som bliver til en vampyr kan fortsat deltage i spillet, men med flere begrænsninger. F.eks. han eller hun ikke færdes om dagen, men må ligge i sin ligkiste. Han eller hun kan heller ikke færdes over indviet, hellig jord m.m. Rollepersoner, der er i de

Gode Magters tjeneste er næppe interesserede i at samarbejde med en vampyr. Der kan også opstå situationer, hvor vampyren bliver til fare for sine medspillere, f.eks. ved en akut mangel på andre ofre. Den rolleperson, der er blevet til en vampyr, spilles fortsat af den oprindelige spiller. Ingen rolleperson kan starte spillet som vampyr.

EN MENNESKELIG VAMPIR

Levested: Varierer

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber		Typværdi
STY	x3	33 SB 1T6
STØ	x1	11 KP 22
FYS	0	0
SMI	x1,25	14
INT	x1	11
PSY	x1,5	17
KAR	x1	11

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	60%	1T3
1 Spark	60%	1T6
1 Bid	60%	1T6 (ingen SB)

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: Efter antaget skikkelse. Røgsky F24.

Færdigheder & Formåen: Samme som tidligere.

MAGISKE GENGANGERE

Et skelet, en zombie eller en mumie er et intelligent eller uintelligent væsen, som er afgået ved døden fornyligt, men som med ritualer og besværgelser af en troldmand igen er blevet vakt til live i et slags halvliv. Elverfolk kan ikke bruges til nogle af disse gengangere. Generalt kan man sige, at en zombie kræver et nogenlunde velbevaret lig, som helst ikke må have være dødt i mere end en måned. Et skelet eller en zombie kan have færdigheder, der sva-

rer til deres tidligere liv, men alle færdigheder, som på nogen måde er afhængige af INT, er gået tabt. For mumiens vedkommende gælder helt specielle fremstillingsprocesser.

Den, der skaber en sådan genganger, kontrollerer alle dens handlinger, og gengangere følger blindt hans eller hendes vilje. Ordre kan dog kun gives, når gengangeren befinder sig indenfor syns- eller hørevidde. Uden for denne afstand kan gengangeren kun udføre den senest modtagne ordre. Når en ordre er givet, fortsætter gengangeren med at udføre den, indtil der gives en ny. Hvis man møder en magisk genganger, betyder det som regel, at dens skaber befinder sig lige i nærheden. Skelet og zombie har mistet særdeles meget af deres tidligere bevægelsesformåen. Dette viser sig bl.a. ved, at de altid slår sidst i en kamp. Hvis et skelet og en zombie kæmper mod hinanden, slår skelettet efter zombien.

Mumie

I visse lande har man fundet ud af, hvordan man kan behandle et lig med forskellige kemikalier og magi, for at det skal kunne forvandles til en magtfuld genganger. Mumier forekommer ofte som vogtere ved grave og i templer. Mumier skabes næsten udelukkende af menneskekroppe. De balsameres ved en proces, som medfører, at man fjerner indvoldene og efterfylder med kemikalier og krydderier for at forhindre forrådnelse. De er indhyllede i lærreds- eller bomuldstøj, der også virker som et panser. Disse tøjbandager er ofte letantændelige.

EN MENNESKELIG MUMIE

Levested: Hvor der findes mennesker

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber

STY	Op til x6
STØ	x1
FYS	0
SMI	Op til x1/2
INT	Op til x1
PSY	1+
KAR	1

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	50%	1T3
1 Spark	50%	1T6

Naturlige værn: 2 point bandage

Flytteformåen: 2 lavere end hos det levende væsen

Færdigheder & Formåen: Snige sig 95%, KVF 50%.



Dødsulv

Dødsulven er en gruopvækkende skikkelse blandt gengangerne. Den ligner en kulsort, kæmpeulv, men har to hoveder og lysende blå øjne. Fra dens flab drypper uafbrudt ildelugtende og giftigt spyt. Dødsulven møder man stort set kun om natten eller på steder, hvor

daglyset ikke kan komme. Den tåler nemlig ikke sollys. For hvert minut, den tilbringer i dagslys, får den 1 KP i skade. (EDD: Dødsulven regnes for at være en genganger af "højere grad".)

EDD: En dødsulv kan skabes af en almægtig, ondskabsfuld dødebesværgere, ved at denne knytter et djævelsk spøgelse eller en anden ondskabsfuld ånd til den groteske krop. Dødebesværgeren eller nekromantikerens skal bruge to ulvekroppe og går frem ved at omskabe kroppene til magiske genstande. Følgende besværgelser må knyttes til kroppene: ANIMERE DØD, KONTROLLERE DØD, PERMANENS.

Dødsulven bliver derefter dødebesværgers trofaste tjener – ofte som vogter over kostbare ting eller som livvagt. Dødsulvens sind er fyldt af had mod alle levende væsner, men den er også intelligent og listig. Hvis den ikke er i en trolldmesters tjeneste, strejfer den ofte omkring i ødemarken og spreder død og tilintetgørelse om sig.

Dødsulven besidder visse specielle egenskaber. Dens spyt er en gift med styrken 5. Hver gang en person skades af et dødsulvebid, udsættes ofret også for et giftangreb. Dødsulvens hylende spredning skræk og gru. Hvis en person finder sig inden for en radius af 50 meter fra en hylende dødsulv, må han eller hun slå 5xPSY med 1T100 eller lavere (EDD: Et normalt PSY-slag) hvert minut. Mislykkes dette slag må personen slå et slag efter Skræktabellen. Dødsulvens to hoveder kan anvendes separat. F.eks. kan den slås med det ene hoved og hyle med det andet i samme KR, eller den kan angribe en fjende med begge hoveder i samme KR. En dødsulv har et fremragende mørkesyn.



DØDSULV

Levested: Varierer

Hyppighed: Meget sjælden

Antal : 1

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 2T6+20	27 SB 1T6
STØ 2T6+12	19 KP 23
FYS 0	0
SMI 2T6+8	15
INT 2T6	11
PSY 6T6	21

Naturlige våben	GC	Skade
2 Bid	40%	1T8+gift

Naturlige værn: 3 point hud.

Flytteformåen: L26

Færdigheder & Formåen: Spore 45%, Snige sig 60%, Finde skjulte ting 45%, Skjule sig 65%, (EDD: Camouflage 13), Lytte 45%, Opdage fare 85%.

Dødsriddere

Dødsriddere er en slags kolossalt store skeletter. De skabes ved hjælp af mørke og ondskabsfulde magiske ritualer, der kun er kendt blandt verdens allermægtigste og mest hensynsløse åndemanere og dødebesværgere. Hvordan de i virkeligheden bærer sig ad, ved de kun selv. (EDD: Dødsriddere regnes for en "genganger af højere grad".) En dødsridder ser ud som et sort skelet. Den kæmper med lammende kulde eller med våben.

DØDSRIDDER I MENNESKEFORM

Levested: Hvor der findes almægtige dødebesværgere

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber	Typeværdi
STY x2,5	25 SB 1T6
STØ x1,0	11 KP 18
FYS 0	0
SMI x1,0	11
INT x2,0	22
PSY x3,0	33

Naturlige våben	GC	Skade
2 Næver	35%	1T3
1 Spark	35%	1T6
Lammende kulde	*	*

* Alle inden for en radius af 10 meter må slå lig med eller lavere end 3xPSY med 1T100 (EDD: et svært PSY-slag) eller blive lammet af kulde i 1T6+10 KR. Angrebet koster dødsridderen 2 PSY, der genvindes på sædvanlig vis.

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: L10

Færdigheder & Formåen: De samme som i levende live.



Gespenst

Et gespenst optræder i den samme skikkelse, som vedkommene havde før døden indtraf. Skikkelsen er dog nu selvlysende. Gespenster holder helst til i mørke gravhuler eller i dybe katakomber, hvor sollyset sjældent når ned (de skades med 1T4 pr. KR i sollys). De kan bevæge sig over jorden, men gør det da om natten og kun i de tidsperioder eller i de vejrtilgange, hvor månen ikke er fremme. De bevæger sig svævende og kan trænge ind gennem den mindste sprække eller åbning.

Et gespenst angriber mentalt ved at skræmme ofret (efter de samme regler som gælder for

spøgelse) og fysisk ved at suge ofrets magiske energi (PSY-point) til sig og lægge det til sin egen (PSY). Da de selv består af astral energi, skades de af magiske våben og af besværgelser, men aldrig af våben, der helt igennem er materielle. De skades også af ild (1T4 pr. træf). Et gespenst må tage alle skader på sin PSY, da det er dets pendant til en fysisk krop. Da gespenstet har en selvlysende skikkelse, er det svært at se, hvor det befinder sig, og alle træf-chancer er derfor reduceret med 25%.

Et gespenst har ingen færdigheder, som kræver tilstedeværelsen af en fysisk verden, men beholder dog de færdigheder, der er baserede på INT og PSY.

GESPENST I MENNESKEFORM

Levested: 1, 9

Hypighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber	Typeværdi
STY 0	0 SB 0
STØ x1	11 KP=PSY
FYS 0	0
SMI 0	0
INT x1	11
PSY x2	22

Naturlige våben

Forskrække efter Skræk-tabellen (se under Spøgelse).

Suge magisk energi (PSY-point): Ved at overvinde ofrets PSY efter Modstandstabellen kan gespenstet trække 1T4 PSY-point fra ofret og lægge det til sine egne.

Naturlige værn: -25% på alle angreb, den udsættes for

Flytteformåen: F15

Færdigheder & Formåen: Disse bestemmes af SL med udgangspunkt i de færdigheder, som gespenstet beherskede i levende live.

Helhest

Det bånd, der findes mellem herre og hest, er af og til så stærkt, at et menneske eller et andet intelligent væsen, som forvandles til en genganger – f.eks. en dødsridder – kan få sin hest til at gennemgå samme forvandlingsproces. Hesten bliver da en helhest, en genganger



ridehest, som altid vil forblive tro mod sin herre. I selve forvandlingsprocessen ændres en del af hestens grundegenskaber. Suppler med de modifikationer, som findes i den følgende beskrivelse.

Helhestens krop er opbygget af sanseligt, fortættet mørke. Dette medfører, at hesten bliver svær at se i mørke (-20% på alle angreb og Finde skjulte ting). Helhesten kan skades af fysisk vold og magi, men er helt immun over for alle former for kuldeskader. Helhestens tænder er forandrede. De er blevet skarpere og farligere. Desuden er de overtrukket med et lag gift (styrke 8). Helhesten trives meget dårligt i dagslys. Hvis den befinder sig i lys nedsættes alle færdigheder og angreb med -10%, og dens flytteformåen nedsættes med 2. (EDD: Helhesten regnes som en genganger af lavere grad.)

Helhesten har mørkesyn. Den kommunikerer med sin herre via telepati (rækkevidde 1 km). Helhesten føler ikke længere nogen frygt og går beredvilligt med sin herre ind i enhver kamp.

EN MIDDELSTOR HELHEST

Levested: Hos sin herre

Hyppighed: Meget sjælden

Antal: 1

Grundegenskaber		Typeværdi	
STY	+20	49	SB 2T6
STØ	±0	26	KP 38
FYS	0	0	
SMI	±0	11	
INT	±0	5	
PSY	+10	21	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	75%	1T6 (halv SB)+ gift
2 Hove	75%	1T6

Naturlige værn: 2 point skind

Flytteformåen: L24

Færdigheder & Formåen: Snige sig 55%,
Lytte 50%, Opdage fare 70%.



Lygtemand

Lygtemænd er spøgelse efter ondskabsfulde personer, der enten er druknet eller omkommet ved en voldsom død i moser eller sumpe. (Elverfolk kan ikke blive lygtemænd.) De viser sig som lyskugler, der svæver rundt i luften. I lyskuglernes kolde og flakkende skær kan man ane den dødes ansigtstræk. Lygtemændene kan slukke og tænde for lysskæret, som de har lyst. Når lyset er slukket, er de fuldstændig usynlige.

Lygtemænd er ikke materielle og kan derfor ikke skades af fysisk vold af nogen art. De kan derimod påvirkes eller fordrives af visse former for magi (EDD: Lygtemænd regnes for "ånder").

Lygtemændenes mål er at lokke uforsigtige vandringsmænd væk fra mosens sikre stier ud i det bundløse ælte. Der kan de suge den døendes PSY-point til sig og dermed øge deres egen psykiske styrke. En lygtemand vil forsøge at tage kontrollen over en person med besværgelsen **KONTROLLERE (EN PERSON)** for at lokke denne væk fra stien. Hvis en person forlader stien, er risikoen stor for, at han synker i og drukner. SL må bedømme, hvad der sker, fra gang til gang. De PSY-point, som lygtemanden spenderer på selve besværgelsen, kan han ikke genvinde på sædvanlig vis. Den eneste chance, der er, for at få mere PSY er ved at sør-

ge for, at intelligente væsner drukner i lygtemandens nærhed (inden for 10 meter). Lygtemanden må lyse, mens den lægger besværgelsen og igen i den periode, hvor den udøver kontrollen over ofret.

EN LYGTEMAND (EFTER MENNESKE)

Levested: 6

Hyppighed: Sjælden

Antal: 1T4

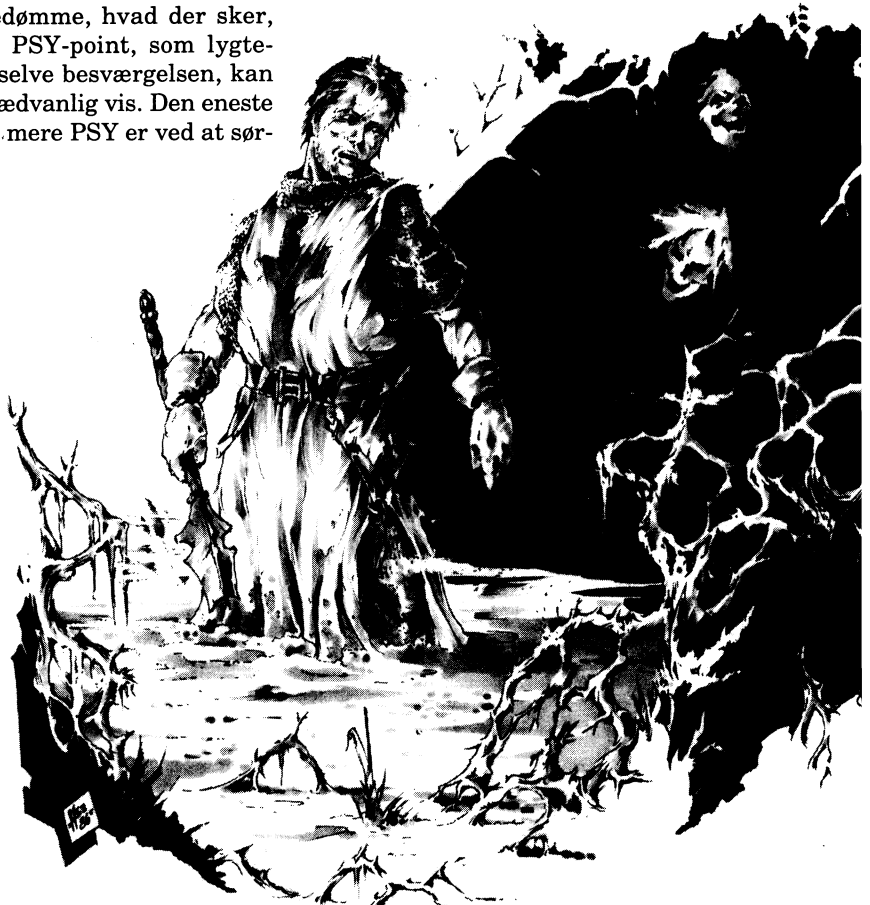
Grundegenskaber	Typeværdi
STY 0	0 SB 0
STØ 1T3	2 KP 1
FYS 0	0
SMI x2	22
INT x1	11
PSY x2	22

Naturlige våben: Ingen

Naturlige værn: 0

Flytteformåen: F30

Færdigheder & Formåen: **KONTROLLERE (EN PERSON)** 85% samt alle INT-baserede færdigheder fra det tidligere (levende) liv, såfremt de fortsat kan bruges.



NÅVN:

Beskrivelse:

Navn:

Levested:

Hyppighed:

Antal:

Grundegenskaber Typeværdi

STY

STØ

FYS

SMI

INT

PSY

KAR

SB

KP

Naturlige våben GC Skade

Naturlige værn:

Flytteformåen:

Færdigheder & Formåen:

NÅVN:

Beskrivelse:

Navn:

Levested:

Hyppighed:

Antal:

Grundegenskaber Typeværdi

STY

STØ

FYS

SMI

INT

PSY

KAR

SB

KP

Naturlige våben GC Skade

Naturlige værn:

Flytteformåen:

Færdigheder & Formåen:

Indeks

Alf.....	49	Kimære.....	64
Amphisbæna.....	58	Krokodille.....	18
Angyon.....	66	Kykløp.....	37
Barracuda.....	22	Kæmpeamøbe.....	61
Basilisk.....	58	Kæmpebæver.....	23
Bison.....	22	Kæmpeedderkop.....	80
Blæksprutte.....	59	Kæmpeulv.....	14
Bæver.....	23	Leopard.....	16
Delfin.....	21	Ligæder.....	86
Djinn.....	60	Lindorm.....	70
Drager.....	72	Lyttemand.....	94
Drageslange.....	76	Medusa.....	61
Døden.....	85	Metamorfer.....	53
Dødsriddere.....	91	Mosehest.....	67
Dødsulv.....	90	Moskusokse.....	26
Edderkop.....	21	Mumie.....	89
Elefanter.....	23	Narhval.....	22
Elsdyr.....	24	Nymfe.....	44
Elv m. flere.....	44	Nyttedyr.....	19
Elverfolk.....	41	Næsehorn.....	27
Ente.....	71	Onaqui.....	30
Flagermusesværme.....	20	Pythonslange.....	27
Flammealf.....	51	Rok.....	66
Flodhest.....	24	Rotteflok.....	20
Flyveøgle.....	77	Rottemand.....	35
Gepard.....	16	Ræv.....	14
Gespenst.....	92	Sabelkat.....	17
Giftslange.....	25	Satyr.....	48
Gig.....	38	Serpent.....	34
Gorilla.....	25	Sirene.....	52
Grizzlybjørn.....	12	Skorpion.....	20
Hajmenneske.....	33	Sortbjørn.....	13
Havalf.....	49	Spækhuggere.....	21
Havfrue.....	50	Svanemø.....	54
Helhest.....	93	Syreøgle.....	64
Hjortid.....	55	Sæling.....	54
Huldre.....	51	Søslange.....	63
Hulebjørn.....	13	Tiger.....	17
Hulemaddike.....	65	Trold.....	40
Hvalros.....	25	Ulvemand.....	37
Hydra.....	62	Urokse.....	27
Hyæne.....	14	Vampyr.....	87
Insektoider.....	77	Varulv.....	31
Isbjørn.....	13	Vildhund.....	15
Jaguar.....	16	Vildsvin.....	28
Jærv.....	26	Vætte.....	39
Kalydon.....	69	Yeti.....	36
Karkion.....	29	Øglemand.....	32
Kattemand.....	30	Ørn.....	28
		Ørnemand.....	57

MONSTER BOGEN

OVER 100 MONSTRE TIL
Drager og Dæmoner



t fantasivækkende galleri af væsener, lige fra rotte til drage.

På Monsterbogens sider, finder du mere end 100 væsener af alle slags. Bogen er inddelt i fire afsnit:

- Dyr
- Menneskelignende væsener
- Legendariske dyr
- Gengangere

Hvert væsen beskrives i et tekstafsnit, som redegør for dets udseende, vaner og levested; og i en opstilling over dets grundegenskaber og formåen.

Mange af de menneskelignende væsener kan anvendes som rollepersoner.

Monsterbogen er et uundværligt hjælpemiddel for enhver spilleleder, som har drømt om at gøre sin spilleverden, endnu mere spændende og udfordrende til Drager og Dæmoner.

OBS: Du må have adgang til Drager og Dæmoner for at kunne anvende Monsterbogen.



Art.nr. D01-501

ISBN 91-7898-052-6



9 789178 980529