

ALV

Älvfolk, folkslag

ANTAL: 2t12

PANSARKLASS: 13-17 enligt pansar

FART: 12 meter till fots

LIVSTÄRNINGAR: 1 (eller högre)

ATTACKER: 1 vapen

SKATT:

(*Elf*) Alver är smala och ungefär 150 cm långa. De lever i klansamhällen, blir mycket gamla (upp till 200 år), och har många slags magiska föremål. De är svurna fiender till orker och annat trolltyg.

Högalv (*high & valley*): De vanligaste alverna. Använder sällan magi, men då gärna druidmagi. En spelarfigur som är alv är en högalv.

Mörkalv (*drow*): Onda alver med svart skinn och silvervitt hår, som lever i klannästen i underjorden där de planerar att ta över makten på jordytan. Många är trollkunniga och använder olika sorters formler i strid, särskilt trollformler och illusioner. Kan inte bli spelarfigurer.

Skogsalv (*wood & wild*): De mest hemlighetsfulla (och kortaste) av alverna. Bildar skogssamhällen, dolda för andra varelser, där de bor i trädkojor. Använder mycket naturnära magi (druidformler och elixir), och är vänner med dryader, olika slags älvfolk och enhörningar, samt andra goda skogsvarelser.

Gråalver (*gray*) Magiska, mytiska, mäktiga, odödliga, andliga.

ANDE

Elementar, legendar, ande

ANTAL: 1

PANSARKLASS: 15-17

FART: 9 meter till fots, 24 meter flygande

LIVSTÄRNINGAR: 7-10

ATTACKER: 1 jättevapen el. näve (2t8)

SKATT:

(*Spirit*) Dessa stora (4-5 meter) andar kan frammanas eller befrias, och måste då under 101 dygn lyda den som frammanat eller befriat dem. Om andens befallare befäller något mycket elakt eller farligt för anden, så får anden slå ett *Viljeslag* för att klara sig ur lydnadspakten. Då kanske anden vänder sig mot sin forne herre istället.

Kan skapa mat och dryck, bära mycket tunga laster (600 kg), och kan till och med trolldra fram föremål efter beskrivning (även guld och annat värdefullt, men ingen magi). Föremålen försvinner efter ett dygn, men under det dygnet är de fungerande och verkliga. Kan också skapa illusioner som effekten *förbättrad inbillningskraft* och *hörselvilla*. All magi utövas som om anden var av 7:e graden, och andar kan bara skadas av magiska vapen.

Andar finns av olika andesorter som är bittra fiender till varandra. Här är två exempel:

Djinn (*Djinn*): En vänlig och stor luftelementar (den klassiska anden i flaskan) som lyder frammanaren glatt och tjänstvilligt. Kan förvandla sig till och ifrån *gasform* precis som elixiret, samt göra sig *osynlig* som effekten. Kan snurra som en stor virvelvind. Alla inom virveln måste klara av ett *Fasthetslag*. Missar man kastas man 3 meter bort och får 2t6 i skada, lyckas man så står man kvar och får endast 1t6 i skada.

Efrit (*Efreet*): En elak och stor eldelementar (ser ut som en stor röd demon) som lyder frammanaren motvilligt, och ofta försöker tolka alla

befallningar bokstavligt på ett sätt som blir dåligt för frammanaren. Kan göra sig *osynlig*, och kan resa en *eldvägg*. Efriten kan förvandla sig till en eldstod som ger 1t8 i skada och antänder allt brännbart inom 1 meter. Immuna mot eldattacker.

Ande, mindre: Både djinner och efriter och andra andar finns i mindre varianter med hälften så många livstärningar och hälften så mäktiga förmågor.

ANKHEG

Skräckdjur, stor skada

ANTAL: 1-6

PANSARKLASS: 17

FART: 12 m till fots, grävande: 6 m

LIVSTÄRNINGAR: 3-8 beroende på storlek

ATTACKER: 1 bett (3+6)

SKATT: C

(Ankheg) Dessa stora () insekter

APA

Djur

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Ape) Bla bla bla.

Babian (*baboon*):

Gorilla (*gorilla*):

Rovapa (*carnivorous*):

BASILISK

Legendar, reptil, underjordsdjur, förstenare

ANTAL: 1-6

PANSARKLASS: 16

FART: 6 m krälände

LIVSTÄRNINGAR: 6+1

ATTACKER: 1 bett (1t10) + förstening

SKATT: F

(*Basilisk*) Denna 3 meter stora orm eller ödla (med 0-4 par ben) kan förvandla till sten var och en som möter dess blick, eller var och en som vidrör den (lyckat *Reflexslag* undviker effekten). Om man lyckas få den att möta sin egen blick i en bra reflektor, så finns chansen att basilisken själv blir förstened (basilisken får ett *Viljeslag*).

Basilisk, större: Den större basilisken (10 livstärningar) tillhör jordens elementplan och kan gräva sig igenom berg med farten 6 meter.

BETRAKTARE

Trickmonster, antimagisk

ANTAL: 1

PANSARKLASS: 20/18/13 (se nedan)

FART: 3 meter svävande

LIVSTÄRNINGAR: Som en magiker av grad 11 fast med 50+20+120 livspoäng

ATTACKER: 1 bett (2t8) eller magi (nedan)

SKATT: L, N och O

(*Beholder*) Betraktaren kallas även för "ögontyrannen". Den är ett stort, svävande klot med 1,5 meters diameter, som har ett stort centralt placerat öga i mitten, och en hullingtät mun under det. Skinnen är hårt.

Ovanpå klotet sitter det tio mindre ögon ovanpå varsin liten tentakel. Varje öga har en egen magisk kraft.

Det stora ögat strålar ut en 18 meter lång

antimagisk stråle. Strålen gör alla magiska vapen och andra magiska föremål tillfälligt omagiska, och alla trollformler och andra effekter som börjar att utföras tappas omedelbart. Betraktaren är intelligent och vänder sin stora blick mot de angripare som börjar att utföra effekter.

De små ögonen har följande effekter (utförda med utförargrad 11):

1. *Förhäxa person* (36 meter bort)
2. *Förhäxa monster* (36 meter bort)
3. *Sömn* (72 meter bort)
4. *Telekinesi* (36 meter bort, max 250 kg)
5. *Förstena/Avstena* (36 meter bort)
6. *Förinta* (18 meter bort)
7. *Skapa/Skingra skräck* (36 meter bort)
8. *Sakta/Skynda* (72 meter bort)
9. *Orsaka/Läka allvarlig skada* (18 meter bort)
10. *Dödsformel* (72 meter bort)

Betraktaren kan endast utföra en av dessa effekter per runda, utöver den antimagiska strålen.

När man angriper en betraktare måste man först säga vad man angriper: kroppen har pansarklass 20 och tål 50 livspoäng, det stora ögat har pansarklass 18 och tål 20, och varje litet öga (och tentakel) har pansarklass 13 och tål 12. För att döda betraktaren måste man ha gett dess kropp minst 50 poäng skada. Har man gett det stora ögat 20 poäng skada fungerar inte den antimagiska strålen. Har man gett en tentakel 12 poäng skada har man klippt av just det ögat och stoppat det ögats magi.

Betraktarens kropp och stora öga självläker 1 livspoäng per dag. Tentaklerna med de små ögonen växer ut igen på 2t4 dagar.

BJÖRN

Djur

ANTAL: 1-2

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Bear) Bla bla bla.

BLINKHUND

Planskiftare

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Blink Dog) Bla bla bla.

BLODROS

Växt

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Blood Rose) Bla bla bla.

BLÄCKFISK

Vattendjur

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Octopus, Squid) Bla bla bla.

BOSKAP

Djur

ANTAL: *Flock med 3t10 djur*

PANSARKLASS: 13

FART: *24 meter till fots*

LIVSTÄRNINGAR: *1-4 (medium till stor)*

ATTACKER: *1 bett/spark/tackling (1t4-1t8)*

SKATT: *Ingen*

(Herd Animal) "Boskap" innefattar många betande flockdjur antingen de är vilda eller tama (gaseller, hästar, giraffer, bisonoxar osv). De anfäller sällan, men blir de anfallna ställer de sig i ring runt flockens ungar för att försvara dem.

Cuoatl

DEMON

Onding, legendar

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Demon) Bla bla bla.

Dalalv (*valley*):

Högalv (*high*):

Mörkalv (*drow*):

Skogsalv (*wood*):

Vildalv (*wild*):

DERRO

Ondingar

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Derro) Bla bla bla.

DJÄVUL

Ondingar, legendarer, psioniker

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Devil) Bla bla bla.

Dalalv (*valley*):

Högalv (*high*):

Mörkalv (*drow*):

Skogsalv (*wood*):

Vildalv (*wild*):

DRAGONNA

Reptil, drakliknande

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Dragonne) Bla bla bla.

DRAKE

Legendarer, reptil

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Dragon) De olika sorternas drakar skiljer sig åt med avseende på temperament och specialförmågor.

Blådrake (*blue*):

Bronsdrake (*bronze*):

Grön drake (*green*):

Gulldrake (*gold*):

Röd drake (*red*):

Svartdrake (*black*):

DRYAD

Naturväsen, älvsfolk, skogsväsen

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(*Dryad*) Bla bla bla.

DUBBELGÅNGARE

Trickmonster, folkslag

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(*Doppelganger*) Bla bla bla.

DVÄRG

Stenfolk, folkslag

ANTAL: 1t6

PANSARKLASS: 13-17 efter pansar

FART: 12 meter till fots

LIVSTÄRNINGAR: 1

ATTACKER: 1 vapen

SKATT:

(*Dwarf*) Dvärgar är organiserade i underjordiska klaner. Ofta försörjer de sig på gruvdrift och smide, där de säljer både metallråvara och färdiga föremål till andra folkslag. Varje trupp om 20 dvärgasoldater anføres av en ledare, ofta en krigare av grad 5 eller 6. Alla har mörkersyn 18 meter.

Bergsdvärg (*mountain & hill*): De vanliga bergsdvärgarna. Använder aldrig magi (annat än ristar runor och läser formler över de magiska vapen vissa av deras smeder tillverkar). Spelarfigurer som är dvärgar är av denna sort.

Grådvärg (*duergar*): Ett ondskefullt släkte som bor längre ner i underjorden. Bergsdvärgarnas fiender. Använder mörk magi och illusioner och tar gärna hjälp av frammanade monster.

ELEFANT

Djur

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Elephant) Bla bla bla.

Mammut *(Mammoth)*:

Mastodont *(Mastodon)*:

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Ettin) Bla bla bla.

ELEMENTAR

Ande, elementar

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Elemental) Bla bla bla.

Eldelementar *(fire)*:

Jordelementar *(earth)*:

Luftelementar *(air)*:

Vattenelementar *(water)*:

ENHÖRNING

Legendarer

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Unicorn) Bla bla bla.

ETTIN

Trollfolk, folkslag

FANTOM

Vandöda

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Phantom) Bla bla bla.

FISKÖGA

Vattendjur

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Floating Eye) Bla bla bla.

FLADDERMUS, jätte-

Flygare, ohyra, blodsugare

ANTAL: 1-10

PANSARKLASS: 14

FART: 6 meter flygande, 1 meter till fots

LIVSTÄRNINGAR: 2

ATTACKER: 1 bett (1t4), ev. paralys

SKATT: Ingen

(Bat, giant) Ser ut som vanliga fladdermöss, fast med 1 meter långa kroppar och ett vingspann på 8 meter. De anfaller för att suga blod. Vissa jättefladdermöss är *Vampyrfladdermöss*. Den som blir biten av en sådan måste klara ett *Fasthetslag* eller bli medvetslös i 1t10 stridsrundor.

FÄSTING, jätte

Jätteohyra, insekter

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Tick, giant) Bla bla bla.

FÄLLING

Trickmonster

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Trapper) Bla bla bla.

GASSPOR

Trickmonster

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Gas Spore) Bla bla bla.

GAST

Vandöda

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Ghast) Bla bla bla.

GELÉKUB

Slem, paralyserare

ANTAL: 1

PANSARKLASS: 12

FART: 6 meter glidande

LIVSTÄRNINGAR: 4

ATTACKER: 1 tentakel (2t4 + paralysering)

SKATT: V

(Gelatinous Cube) En gelékub är en 3x3x3 meter stor nästan helt genomskinlig geléartad kub, som långsamt glider fram i underjordiska labrynter där den slukar allt i sin väg. I sitt inre smälter den allt utom metaller och mineraler. Kubens skatt består av osmälta pengar, ädelstenar, och föremål som ligger fullt synliga inuti kubens. Kuben måste dräpas för att skatten ska kunna hämtas.

Kuben anfäller genom att slunga ut en syradrypande tentakelliknande del av sin

kropp. Den som träffas skadas (2t4) av syran och måste dessutom lyckas med ett *Fasthetslag* för att inte bli paralyserad. Paralyseringen hävs av många saker, t ex när de skadade livspoängen har läkts, eller av effekten *bota sjukdom*.

GENGÅNGARE

Vandöd

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Wight) Bla bla bla.

GETING, jätte-

Jätteohyra, insekter

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Wasp, giant) Bla bla bla.

GHUL

Vandöda, paralyserare

ANTAL: 2-24

PANSARKLASS: 14

FART: 9 m

LIVSTÄRNINGAR: 2

ATTACKER: klo/klo/bett 1t3/1t3/1t4
+ paralysering

SKATT: B, T

(Ghoul) Ghuler är vandöda som livnär sig på lik (de kallas även *likätare*). De kan paralysera var och en som de vidrör (utom alver och andra som är immuna). Ghulen måste träffa med ett attackslag för

att kunna paralysera, och offret klarar sig om det lyckas med ett *Fasthetslag*.

Varje gång en varelse blir träffad av en ghul, är det 5% risk att varelsen blir smittad av *ghulfeber*. Blir en smittad varelse dödad av en ghul kommer han att återuppstå nästa midnatt som en ghul.

GITYANKI

Folkslag

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Githyanki) Bla bla bla.

GITZERAI

Folkslag

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Githzerai) Bla bla bla.

GNOM

Folkslag, stenfolk, älofolk

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Gnome) Bla bla bla.

GOLEM

Konstrukt, legendar

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Golem) Bla bla bla.

Bärnstensgolem (*amber*):

Kristallgolem (*crystal*):

Lergolem (*clay*):

Stengolem (*stone*):

GORGON

Legendar

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Gorgon) Bla bla bla.

GRIP

Legendarer, flygare

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Griffon) Bla bla bla.

GROTESK

Konstrukt

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Gargoyle) Bla bla bla.

GROTTHOPPA

Underjordsdjur, jättohyra, insekt

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Cave Locust) Bla bla bla.

GRYMLING

Trollfolk, folkslag

ANTAL: 3-18

PANSARKLASS: 15

FART: 9 m till fots

LIVSTÄRNINGAR: 2

ATTACKER: 1 vapen (skada som vapnet +1)

SKATT: Q+S vardera, samt D+K i nästet

(Gnoll) Grymlingar är ondskefulla varelser med hundliknande huvuden. De har smutsbrun fläckig päls och är lite under två meter långa. Grymlingar är nattvarelser och lever i kringvandrande stammar. De slåss vildsint (vilket ger dem +1 på skadeslagen), och de plågar gärna sina offer innan de äter upp dem.

GRÅDY

Slem

ANTAL: 1

PANSARKLASS: 12

FART: 1 meter rinnande

LIVSTÄRNINGAR: 3**

ATTACKER: Klibbig syra (2t8 per runda)

SKATT: Ingen

(Gray Ooze) Grådy är formlösa varelser som lever för att äta. De tar sig sakta fram i underjorden, sökande efter något ätbart. Likt ockragelé blir de upp till 3x3 meter stora och väger då flera hundra kilo. Grådy avsöndrar en syra som snabbt löser upp organiskt material och metall (men inte sten). När den har träffat ett offer så klibbar den fast och ger därefter 2t8 i skada per runda. Vanligt pansar och kläder, samt vapen som träffar, löses upp direkt vid beröring med grådyn. Magiska vapen kan räddas om anfallaren lyckas med ett *Reflexslag* och drar undan vapnet.

GRÖNSLEM

Slem

ANTAL: 1

PANSARKLASS: Kan alltid träffas

FART: 1 meter rinnande

LIVSTÄRNINGAR: 2**

ATTACKER: Förvandlar offer till grönslem

SKATT: Ingen

(Green Slime) Grönslem växer på väggar och i tak i kalla och fuktiga miljöer. Det dryper ner på varelser som passerar och fräter då hål på all sorts pansar av läder eller metall. Det tar 6 rundor (1 minut) för slemmet att fräta upp ett hål och komma i kontakt med hud. Slemmet kan inte skrapas bort. Så snart det kommit i kontakt med hud förvandlar det offret till grönslem på 1t4 rundor.

Det enda som kan döda slemmet är köld- eller eldskada (men lika mycket skada går i offret som i slemmet), eller effekten *bota sjukdom*.

GULMÖGEL

Slem

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Yellow Mold) Bla bla bla.

HAGGA

Vad är detta?

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Hag) Bla bla bla.

Sjöhagga (Sea Hag): Bla bla

HAJ, jätte-

Vattendjur

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Shark, giant) Bla bla bla.

HALVLING

Folkslag

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Halfling) Bla bla bla.

HARPYA

Legendarer, flygare, förhäxare

ANTAL: 2-12

PANSARKLASS: 13

FART: 6 m till fots, 12 m flygande (klass A)

LIVSTÄRNINGAR: 3

ATTACKER: bett (1t6) + klo/klo (1t3/1t3) +
förhäxande sång

SKATT: C

(Harpy) Kropp som en gamfågel, fast med en kvinnas huvud och nakna torso. Varelsor som hör harpyornas sång löper risk att bli *förhäxade* (se denna effekt) om inte ett räddningsslag klaras av. Harpyorna tar med sig de förhäxade varelserna och torterar dem i sina bon som ligger högt uppe i bergen.

HAVSFOLK

Folkslag, vattufolk

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Mermen) Bla bla bla.

HELVETESHUND

Skräckdjur

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Hell Hound) Bla bla bla.

HEMSÖKELSE

Vandöd

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Haunt) Bla bla bla.

HIPPOGRIP

Legendarer, sammansatta, flygare

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Hippogriff) Bla bla bla.

HYDRA

Legendarer

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Hydra) Bla bla bla.

HÖLJARE

Trickmonster

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Cloaker) Bla bla bla.

IGEL, jätte-

Jätteohyra

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Leech, giant) Bla bla bla.

IMITATÖR

Trickmonster

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Mimic) Bla bla bla.

IMP

Onding

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Imp) Bla bla bla.

ILLVÄTTE

Trollfolk, folkslag

ANTAL: 4-24

PANSARKLASS: 14

FART: 9 m till fots

LIVSTÄRNINGAR: 1

ATTACKER: 1 vapen (skada som vapnet)

SKATT: Q+S vardera, samt D+K i nästet

(Hobgoblin) Illvättar påminner om vättar men är större i storlek. Likt vättarna

har de glåmig hy och blekgula ögon. De är duktiga krigare och håller noga reda på både vapen och pansar. En grupp illvättar kan, om de har en stark ledare, utföra svåra krigsuppdrag. De hatar alver framför alla andra och anfäller dem genast.

IRRBLOSS

Naturoäsen

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Will-O-Wisp) Bla bla bla.

JÄTTE

(*Giant*) Jättar finns av många slag:

Jätte, bergs-

ANTAL: 2-8

PANSARKLASS: 15

FART: 12 meter till fots

LIVSTÄRNINGAR: 8

ATTACKER: 1 vapen el. 1 näve (alltid 2t8)

SKATT: E samt 1t8 x 1000 gp i nästet

Bergsjätte (Hill): Bergsjättarna är de minsta bland jättarna och blir mellan 3 och 3,5 meter långa. De påminner mycket om resar, och klär sig likt dessa i hudar och pälsar. De slåss med stora klubbor eller med sina väldiga nävar. Bergsjättar lever i ungefär 200 år, och håller ofta skräckvargar som husdjur.

Eldjätte (Fire):

Frostjätte (Frost):

Molnjätte (Cloud):

Stenjätte (Stone):

Stormjätte (Storm):

KADAVERKRÄLARE

Underjordsdjur, paralyserare

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Carrion Crawler) Bla bla bla.

KATOPLEBAS

Skräckdjur, dödande blick, bedövande slag

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER: *svans (1t10) eller dödande blick*

SKATT:

(Catoblebas) Kropp som en buffel, lång hals, huvud som ett vildsvin och svans som en knölig orm. Varje träff med svansen har 80% chans att bedöva offret i 1t10 rundor (-5% för varje grad offret har). Blickattacken är direkt dödande vid ett missat *Viljeslag* (så läs noga stridsreglerna för hur blickattack fungerar och avvärjs).

KENTAUR

Legendarer, folkslag

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Centaur) Bla bla bla.

KIMERA

Legendarer, konstrukt

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Chimera) Bla bla bla.

KOBOLD

Trollfolk, folkslag

ANTAL: 6-60

PANSARKLASS: 13

FART: 18 m

LIVSTÄRNINGAR: 1/2 (*dvs 1t4 livspoäng*)

ATTACKER: 1 vapen (*skada som vapnet -1*)

SKATT: P+Q vardera, C i nästet

(Kobold) Kobolder är små fega varelser, ungefär 70 cm långa, med hundliknande huvuden. De är inte helt olika grymlingarna men saknar päls. De föredrar att försvaga sina motståndare med avståndsvapen innan de går in i närkamp, och om de har möjlighet gillrar de olika typer av fällor som de försöker att lura in sina fiender i.

Kobolder håller gärna till i gruvor eller andra underjordiska platser, och solsken eller effekten *ljus* ger dem -1 i träffchans. Deras klena kroppsbyggnad ger dem -1 på skadeslagen.

KOCKATRIS

Legendarer, flygare

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Cockatrice) Bla bla bla.

KÖTTÄTARE

Växt

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Plant, carnivorous) Bla bla bla.

LAMMASU

Psioniker

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Lammasu) Bla bla bla.

LANDHAJ

Skräckdjur

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Bulette) Bla bla bla.

LEPRIKON

Folkslag, älvfolk

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Leprechaun) Bla bla bla.

LEVANDE STATY

Konstrukter

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Living Statue) Bla bla bla.

LICH

Vandöd

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Lich) Bla bla bla.

LINDORM

Legendar, reptil, drakliknande

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Wyvern) Bla bla bla.

LURARE

Trickmonster

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Lurker Above) Bla bla bla.

LUSBJÖRN

Trollfolk, folkslag

ANTAL: 5-20

PANSARKLASS: 15

FART: 12 meter till fots

LIVSTÄRNINGAR: 3+1

ATTACKER: 1 vapen (skada som vapen +1)

SKATT: Q+R vardera, B+L+M i nästet

(Bugbear) Lusbjörnar ser ut som stora håriga vättar och är nästan två meter långa. De har mörka ögon och rör sig

väldigt tyst. Lusbjörnar föredrar att lägga sig i bakhåll om de kan. När de jagar efter fiender skickar de ofta spejare i förväg. Sedan anfaller de samordnat, och deras taktik är genomtänkt även om den inte är strålande.

De kan förflytta sig nästa helt ljudlöst och överraskar sina fiender på 1-3 med 1t6. Lusbjörnar får +1 på skadeslag och anfallsslag eftersom de är mycket starka.

LYKANTROP

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Lycanthrope) Bla bla:

Björnmänniska (*Werebear*):

Råttmänniska (*Wererat*):

Varsvin (*Wereboar*):

Varulv (*Werewolf*):

MANTIKORA

Legendarer

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Manticore) Bla bla bla.

MARA

Legendarer

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Mare) Bla bla bla.

MEDUSA

Legendarer

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Medusae) Bla bla bla.

MINOTAUR

Legendarer

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Minotaur) Bla bla bla.

MORKOT

Bla bla

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Morkoth) Bla bla bla.

MORLOCK

Bla bla

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Morlock) Bla bla bla.

MUMIE

Vandöd

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Mummy) Bla bla bla.

MYRA, jätte-

Jätteohyra, insekt

ANTAL: 2-12, dubbla antalet i boet.

PANSARKLASS: 17

FART: 18 m

LIVSTÄRNINGAR: 4

ATTACKER: 1 bett (2t6), rödmyra: syra (1t6)

SKATT: U, eller special

(Ant, giant) Jättemyror är halvmeter-långa versioner av svartmyror eller rödmyror. Vid en lyckad attack biter sig en

rödmyra fast en extra runda (utöver den första träffrundan då den gav 2t6 i skada) och sprutar in syra i såret som ger 1t6 i extra skada. Under den rundan har rödmyran pansarklass 13 eftersom den är stilla och biter.

De är skygga till en början (moral 7), men har de väl börjat strida så strider de till döds (moral 12). Ofta samlar de på glänsande föremål, och samlar på så sätt ibland ihop till skatter: guld eller silverklumpar. En tredjedel av alla jättemyrbon (1-2 på 1t6) innehåller metallklumpar till ett värde av 1t100 x 1t100 gp.

MÄNNISKA

Folkslag

ANTAL: 3-30

PANSARKLASS: 13-17

FART: 12 m

LIVSTÄRNINGAR: 1

ATTACKER: 1 vapen

SKATT: *A tillsammans, U var och en.*

(Men) Människor finns av flera sorter:

Bärsärkar (*Berserkers*): Dessa är orädda och kan uppbåda en vild stridslust som gör att de aldrig flyr eller ger upp eller missar ett moralslag. De får +2 på träffchans och skada, men har sällan bättre pansar än läder.

Dervisher (*Dervishes*): Dessa är fanatiskt religiösa nomader som strider som bärsärkar fast med +1 på träffchans och skada, har bättre pansar, och är alltid ledda av en präst av 8:e graden eller högre.

Nomader (*Nomads*): Dessa är ridande folk, strider som rövare, men är alltid beridna, och de är specialister på projektilvapen från riddjursryggen samt på stormning. De måste inte rida på vanliga djur.

Rövare (*Bandit, brigands*): Dessa håller samman i mindre grupper för att stjäla och plundra andra på deras ägodelar. De försöker om möjligt att överraska sina offer genom bakhåll. Skatter de tagit stuvade de undan i sina hemliga gömställen eller i rövarkulor i vildmarken. De kan ha ledare som är av vilken figurklass som helst och minst en grad högre än rövarna själva. Ledarna är ofta väl utrustade vad gäller vapen och magi.

Sjörövare (*Buccaneers, Pirates*): Som rövare fast till sjöss. Strider med armborst och kortsvärd, bär ringbrynja och har liten sköld eller bucklare.

Skogsfolk (*Tribesmen*): Lever på stenåldersvis av vad skogen (eller djungeln) kan ge. Strider helst uppifrån träden med blåsrör (förgiftade pilar, för skogsfolk är det inte ont att använda gift), eller andra avståndsvapen (slunga, pilbåge, bumerang), på samma sätt som de jagar..

NYMF

Folkslag, naturväsen

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Nymph) Bla bla bla.

NAGA

Ödlevarelser

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Naga) Bla bla bla.

OCKRAGELÉ

Slem

ANTAL: 1

PANSARKLASS: 12

FART: 3 meter rinnande

LIVSTÄRNINGAR: 5*

ATTACKER: 1 beröring (2t6)

SKATT: Ingen

(Ochre Jelly) Dessa formlösa gelémonster är gulockrafärgade men påminner annars om grådy. De blir upp till 3 meter i diameter och väger då flera hundra kilo. De kan bara skadas av eld eller kyla. Övriga attacker splittrar monstret i 1t4+1 delar, där varje del har 1 LT och gör 1t6 i skada. Tyg och läder fräts sönder vid beröring, men inte metall.

ORK

Trollfolk, folkslag

ANTAL: 10-60

PANSARKLASS: 13-17 (med pansar)

FART: 12 m till fots

LIVSTÄRNINGAR: 1

ATTACKER: 1 vapen

SKATT: 3t6 gp var och en, D i nästet

(Orc) Orker är vidriga varelser som inget hellre vill än att kriga och förtrycka andra. De är lite kortare än två meter, har uppnäsa och spetsiga öron, rödaktiga ögon och tovig hår

De håller ihop i rivaliserande klaner som ofta slåss inbördes. Det är den starkaste och råaste orken som bestämmer inom klanen.

Orker har mörkersyn med en räckvidd på 18 meter. Solsken eller effekter som *ljus* ger dem -1 i träffchans.

OSYNLIG VANDRARE

Trickmonster, osynling

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Invisible Stalker) Bla bla bla.

PADDA, jätte

Jätteohyra, slukare

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Toad, giant) Bla bla bla.

PEGAS

Legendarer, flygare

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Pegasus) Bla bla bla.

PERYTON

Legendarer

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Peryton) Bla bla bla.

POLTERGEIST

Vandöd

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Poltergeist) Bla bla bla.

PURPURMASK

Underjordsdjur, slukare

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Purple Worm) Bla bla bla.

PYSSLING

Folkslag, älvfolk

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Pixie) Bla bla bla.

Vattenälva *(Nixie)*: Bla bla

QVASIT

Trickmonster

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Quasit) Bla bla bla.

RAKSHASA

Ande, psioniker

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Rakhasa) Bla bla bla.

REMORA

Skräckdjur

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Remorhaz) Bla bla bla.

RESE

Trollfolk, folkslag, jättar

ANTAL: 3-18

PANSARKLASS: 13

FART: 9 m till fots

LIVSTÄRNINGAR: 4+1

ATTACKER: 1 stort vapen (1t10 eller mer)

SKATT: C + 1000 gp i nästet

(Ogre) Resar är stora och fruktansvärda människoliknande varelser, uppåt 3 meter långa. De luktar illa och använder djurhudar som kläder. De föredrar att bo i grottor, och att slåss med rejäla vapen. Om man stöter på en rese i vildmarken bär den ofta en säck guld med sig (100-600 gp).

Puke *(Ogre Mage)*: En

Turse *(Ogrillon)*: En

ROCK, fågel

Flygare, legendar

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Roc) Bla bla bla.

ROSTMONSTER

Trickmonster

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Rust Monster) Bla bla bla.

RÅTTA, jätte-

Jätteohyra, underjordsdjur

ANTAL: 5-50

PANSARKLASS: 13

FART: 12 meter till fots, 6 meter grävande

LIVSTÄRNINGAR: 1t4 livspoäng

ATTACKER: 1 bett (1t3)

SKATT: C i nästet

(Rat, giant) Kropparna på dessa stora råttor är en halvmeter långa, och svansen ytterligare en halvmeter. De skyr eld, men simmar bra.

Vid varje tillfälle någon blir biten av en råtta är det 5% risk att såret blir infekterat. Missar offret ett räddningsslag mot gift blir offret dessutom sjukt i en hemsk feber som bryter ut efter 12 timmar. Om offret insjuknar förlorar denne därefter ett poäng Fysik varje timma och får lov att slå ett räddningsslag mot gift (justerat efter offrets nuvarande Fysikvärde) efter varje

förlorat poäng för att försöka bryta febern.
Om Fysikvärdet når noll, så dör offret.

En vampyr eller människoråtta kan tvinga
jätteråttor att strida, annars är råttorna
försiktiga och undviker strid.

RÖTMASK

Trickmonster, smitta

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Rot Grub) Bla bla bla.

SAHUAGIN

Vattufolk, folkslag

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Sahuagin) Bla bla bla.

SALAMANDER

Ödlevarelse, elementar

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Salamander) Bla bla bla.

SHEDU

Psioniker

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Shedu) Bla bla bla.

SINNESGISSEL

Psioniker

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Mind Flayer) Bla bla bla.

SKALBAGGE, jätte-

Jätteohyra, insekt

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Beetle, giant) Bla bla bla.

SKELETT

Vandöd, konstrukt

ANTAL: 3-30

PANSARKLASS: 13

FART: 12 m

LIVSTÄRNINGAR: 1

ATTACKER: 1 bett (2t4)

SKATT: Ingen

(Skeleton) Skelett är skapade av en ond magiker eller präst, oftast för att vakta en grav, en skatt, eller sin skapare. De tar full skada från krossvapen, men bara halv skada från vassa vapen, och bara en poäng från pilbågar, armborst och slungor (men plus magisk justering). De kan fördrivas av en präst, men är immuna mot *sömn*, *förhäxning*- och *hejda*-effekter. Skelett missar aldrig sina moralslag utan strider tills de är nedgjorda.

SKEPNAD

Vandöd

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Spectre) Bla bla bla.

SKORPION, jätte

Jätteohyra

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Scorpion, giant) Bla bla bla.

SKRIKARE

Underjordsdjur, trickmonster

ANTAL: 1-8

PANSARKLASS: 13

FART: 1 m

LIVSTÄRNINGAR: 3

ATTACKER: *ingen själv, lockar till sig andra*

SKATT: *Lite från offren*

(Shrieker) En skrikare är en meterhög halvrorlig svamp som utstöter ett starkt oväsen när den blir störd, eller när den vill fånga något byte. De bor i fuktiga underjordiska grottor och rum.

De lever av resterna av andra varelsers byten. Eftersom de inte själva kan attackera, så utstöter de istället höga tjut när en varelse rör sig inom 3 meter från dem. Detta lockar till sig andra varelser som utför själva dödandet. Dessa varelser har lärt sig att skrikarens tjut betyder att det finns mat i närheten. Tjuten varar i 1t3 rundor.

Speltekniskt betyder det att spelledaren ska slå för vandrande monster en gång varje runda som skrikaren skriker.

SKRÄCKVARG

Skräckdjur

ANTAL: 2-8

PANSARKLASS: 14

FART: 15 m

LIVSTÄRNINGAR: 4

ATTACKER: 1 bett (2t4)

SKATT: *Ingen*

(Dire Wolf) Skräckvargar är effektiva jägare som dödar allt de kan fånga. Skräckvargar har oftast gråfläckig eller svart päls, och är ungefär 3 meter långa. De används ibland av vättar som riddjur.

SKUGGA

Vandöd

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Shadow) Bla bla bla.

SLINGERSPÅRARE

Trickmonster

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Slithering Tracker) Bla bla bla.

SMÅFOLK

Älfolk, folkslag

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Brownie) Bla bla bla.

SNIGEL, jätte-

Jätteohyra

ANTAL:
PANSARKLASS:
FART:
LIVSTÄRNINGAR:
ATTACKER:
SKATT:
(*Slug, giant*) Bla bla bla.

SPINDEL, jätte

Jätteohyra
ANTAL:
PANSARKLASS:
FART:
LIVSTÄRNINGAR:
ATTACKER:
SKATT:
(*Spider, giant*) Bla bla bla.
Grottspindel (*huge*):
Fasspindel (*phase*):

SPÖKE

Vandöd
ANTAL:
PANSARKLASS:
FART:
LIVSTÄRNINGAR:
ATTACKER:
SKATT:
(*Ghost*) Bla bla bla.

STICKARE

Underjordsdjur, trickmonster
ANTAL: 3-18
PANSARKLASS: 17
FART: 1 m (*med sugmun på väggar och tak*)
LIVSTÄRNINGAR: 1-4 *beroende på storlek*
ATTACKER: 1 stick (*1t6 per livstärning*)
SKATT: *Lite från offren ligger nedanför*
(*Piercer*) Stickaren ser ut som en stalaktit som hänger från taket i grottor. När den känner värmen eller vibrationerna

från en levande varelse under sig, släpper den sitt grepp för att försöka genomborra offret och suga i sig innanmätet. Offret blir alltid överraskat.

Stickare finns i fyra storlekar (1 LT, 2 LT, 3 LT eller 4 LT) och den största är två meter lång, en halvmeter tjock vid basen, och väger 200-300 kg.

STRIGEL

Underjordsdjur, flygare
ANTAL: 3-12
PANSARKLASS: 13
FART: 9 m på marken, 18 m flygande
LIVSTÄRNINGAR: 4*
ATTACKER: 1 näbb (*1t4*) samt 1t4 per runda *därefter (blodsugning)*
SKATT: D

(*Stirge*) Strigeln ser ut som ett melanting mellan en fladdermus och en fågel med mycket vass näbb. Kroppen är rödbrun med en vingbredd på ungefär 60 cm. Om strigeln lyckas träffa sitt offer sätter den sig fast och suger blod. Enda sättet att bli av med den är genom att döda den. Attacker mot en strigel som sitter fast ger +2 på träffslaget men om slaget misslyckas så träffas offret istället.

STRYPVIN

Växt
ANTAL:
PANSARKLASS:
FART:
LIVSTÄRNINGAR:
ATTACKER:
SKATT:
(*Strangle Wine*) Bla bla bla.

SVARTGRÖT

Slem

ANTAL: 1

PANSARKLASS: 14

FART: 6 meter rinnande

LIVSTÄRNINGAR: 10

ATTACKER: Beröring (3t8)

SKATT: Ingen

(Black Pudding) Ser ut som en oformig kropp, ungefär 3 meter i diameter. Den lever i underjorden där den letar efter varelser att äta genom att omsluta dem med sin syradrypande kropp.

Endast eldskada ger normal skada. Köldskador paralyserar den lika många rundor som den fick poäng skada. Övriga skador orsakar bara delning i två delar med 5 livstärningar var.

TANKEÄTARE

Psioniker

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Thought Eater) Bla bla bla.

TREANT

Naturväsen, skogsväsen

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Treant) Bla bla bla.

TRITON

Vattufolk, folkslag

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Triton) Bla bla bla.

TROGLODYT

Ödlevarelser, folkslag

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Troglodyte) Bla bla bla.

TROLL

Trollfolk, folkslag, självläkare

ANTAL: 1-8

PANSARKLASS: 16

FART: 12 meter till fots

LIVSTÄRNINGAR: 6

ATTACKER: klo/klo/bett (1t6/1t6/1t10)

SKATT: D i nästet

(Troll) Troll är fasansfulla och blodtörstig varelser på nästan tre meter. De har smutsfärgat vårtigt skinn och små elaka ögon. På huvudet har de tovtigt långt hår och vid rygglutet en svans. De går framåt lutade och armarna sträcker sig ofta ända till marken. Detta ger ett klumpigt intryck men de är tvärtom mycket smidiga i sina rörelser.

Troll självläker 1 livspoäng per runda. Om ett troll förlorar alla sina livspoäng dör det inte utan är bara utslaget under 2t6 rundor. Ofta låtsas de vara döda tills de har läkt tillräckligt för att kunna strida igen.

Det enda som kan döda ett troll är eld eller syra. Eld- och syraskador kan inte självläka. Troll som möter fiender beväpnade med eld eller syra väljer ofta att fly.

TUSENFOTING, jätte-

Jätteohyra, insekt, dödligt giftig

ANTAL: 2-8

PANSARKLASS: 11

FART: 12 m

LIVSTÄRNINGAR: 1t4 livspoäng

ATTACKER: 1 bett (dödligt gift)

SKATT: Lite från sina offer

(Centipede, giant) Jättetusenfotingar är snabba, dödligt giftiga, halvmeterlånga rovdjur som lever i underjorden eller på andra skuggiga platser. De anfaller allt som kan tänkas vara föda och biter tag med sina giftiga käkar. Den som blir biten av en

jättetusenfoting måste klara ett räddnings-
slag mot gift med fördel +2 eller dö.

UGGLEBJÖRN

Skräckdjur, konstrukt

ANTAL: 1t4

PANSARKLASS: 15

FART: 12 m

LIVSTÄRNINGAR: 5

ATTACKER: 2 klor/1 bett (2x1t8/1t8) +
björnkram (2t8)

SKATT: C

(Owl Bear) Ugglebjörnar ser ut som väldiga björnar (2,5 meter höga) men med ett stort kraftigt ugglehuvud. Ugglebjörnens kropp är delvis täckt av fjädrar och går från brunsvart till gulbrunt, medan näbben är svart. En fullvuxen ugglebjörn är ungefär 2,5 meter hög. Ugglebjörnen strider som en björn men är mer aggressiv. Om båda kloattackerna träffar samma varelse under samma runda, så råkar den stackars varelsen dessutom ut för björnkramen (2t8 i skada).

UMBRAHULK

Konstrukt

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Umber Hulk) Bla bla bla.

UNDIN

Naturväsen, elementar, vattenvarelse

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Undin) Bla bla bla.

VAMPYR

Vandöd

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Wampire) Bla bla bla.

VARG

Djur

ANTAL: 3-18

PANSARKLASS: 13

LIVSTÄRNINGAR: 2

FART: 18 m

ATTACKER: 1 bett (1t6)

SKATTER: *inga*

(Wolf) Vargar är flockdjur kända för att vara duktiga och uthålliga jägare. De föredrar att omringa sina fiender om de kan.

VATTENÄLVA *Se Pysling*

VATTVILLING

Trickmonster, elementar

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Water Weird) Bla bla bla.

VILLOBEST

Planskiftare

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Displacer Beast) Bla bla bla.

VINDGÅNGARE

Naturväsen, elementar, luftvarelse, osynling

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Wind Walker) Bla bla bla.

VÅLNAD

Vandöd

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Wraith) Bla bla bla.

VÄTTE

Trollfolk, folkslag

ANTAL: 6-60

PANSARKLASS: 14

FART: 6 meter till fots

LIVSTÄRNINGAR: 1-1

ATTACKER: 1 vapen

SKATT: C i nästet, enskilda individer K

(Goblin) Dessa småtroll är elaka och gillar bakhåll, övermakt, fula knep, och annat som ger fördelar i strid. De lever i stammar där den starkaste bestämmer vilket ofta är en ork, illvätte, eller annat större trollfolk. Vättar påminner om orker, men är ungefär meterlånga med blekgula lysande ögon och glåmig hy.

En del vättar (ca. 10%) rider på Skräck-

vargar i strid. Större stammar använder sig av dessa för att spåra upp och anfälla sina fiender i vildmarken.

XORN

Astralvarelse, elementar

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Xorn) Bla bla bla.

YXNÄBB

Skräckdjur

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Axe Beak) Bla bla bla.

ZOMBIE

Vandöd, konstrukt

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Zombie) Bla bla bla.

ÄLVA

Älvfolk, folkslag

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Sprite) Bla bla bla.

ÖDLA

Ödlevarelse

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Lizard) Bla bla bla.

ÖDLEFOLK

Ödlevarelser, folkslag

ANTAL:

PANSARKLASS:

FART:

LIVSTÄRNINGAR:

ATTACKER:

SKATT:

(Lizard Men) Bla bla bla.

Monsteröversättningar

Dwarf - Dvärg

Elf - Alv