



## HO HO HO!

Förra året kom en förtitt på denna lilla skrift men nu är den första versionen av den färdiga produkten här. I min guide till lite allt möjligt finns äventyrsidéer, nya spelarraser, nya klasser, monster, magiska föremål och även några artiklar av relativt oseriös karaktär. Spelvärdena är till olika versioner av Dungeons & Dragons men den som absolut vill använda något härifrån kan nog fixa det utan problem. Jag hoppas ni har en mysig jul, och är snälla barn fram till den oundvikliga uppföljaren.

### -Jul Tomten

Ni som läste förra årets smakprov har en hel del nytt att ta del av. Bilderna är flera och nästan alla texter och artiklar har reviderats. Till det som fanns i förra versionen har tillkommit hela nya sektioner. Allt här är på sätt och vis ett smakprov på vad som kommer att finnas på min hemsida när den första klumpen material är klart. Guiderna av denna typ kommer samla materialet ifall man själv vill skriva ut det som en bok. Den slutliga versionen av denna guide kommer ha flera illustrationer och kartor, men textmaterialet är klart, fast det kan behöva korrigeras och förtydligas.

Vad som tyvärr inte hanns med var att hålla sig till ett språk, så det finns sektioner på svenska, på engelska och de som blandar de två. Så småningom kommer allt vara på engelska.

**Sammanställd av:** Jul Tomten

**Text:** Daniel Schenström

**Idéer:** Daniel Schenström, Erik Sundvist, Henrik Blixth, Henrik Skoog, Alexander Sundqvist, Linnéa Ramstedt, Folk på wrnu, Åke Rosenius, skapare av saker från Masters of the Universe från Mattel, Secret of Mana från Squaresoft

**Bilder:** Daniel Schenström

Dungeons & Dragons tillhör Wizards of the Coast. Vi önskar alla dessa trollkarlar en god jul.

# INNEHÅLL

## RASER

Abeil: Vespani\*  
Akvatanier\*  
Alv: Demonupphöjd alv  
Araknid\*  
Bevarond  
Dvärg: Svampsymbiont  
Hagga: Grön hagga och sjöhagga  
Intelligent djur\*  
Kobold: Hundkobold och ödlekobold  
Likt  
Multiped: Oktoped  
Navillion\*  
Nuremi  
Robot\*  
Tabaxi  
Vildman\*

## KLASSER

Barbar: Beriden barbar  
Bard: Dansvävare  
Druid: Askdruid och djurvän  
Häxmästare: Evigheternas bok  
Krigare: Ordenskrigare  
Präst: Andepräst och demonpräst  
Utbygdsjägare: Djurtämjare och draktämjare\*

## UTRUSTNING

Utrustning  
Unika material  
Droger  
Magiska farkoster\*

## SPELLEDARPERSONER\*

Trim  
Vona  
Orim

## REGLER

Evigheternas kraft  
Episka gåvor  
Kaos\*

## NATURBEHOV

## KÄRLEK

## MONSTER

Ande, feorethisk\*  
Bevarond  
Bladbest  
Blonk  
Durank  
Eeei'hako  
Fallna  
Försvarsbi  
Kaosbest\*  
Molnvarelse  
Moominmummy\*  
Observatörfågel  
Oktoped  
Skuggbest  
Slöhög  
Säkerhetslejon\*  
Supermonster  
Vrålödda  
Yuletomte\*

## ÄVENTYRSPLATSER\*

Förfädernas caehrint  
Tidens torn  
Monoliten

## ÄVENTYR\*

Brevsagan  
Något är ruttet i Nabourne

## VÄRLDAR

Ahlar  
Arcuria  
Elassar  
Feoreth  
Novomar  
Werld 101

## Appendix

\*En asterisk betyder att det är nytt för årets utgåva.



# RASER



Från världarna Elassar, Arcuria och Novomar kommer nya typer av varelser redo för spelare att gestalta. Pröva nåt nytt!





## ABEIL

Abeil kallas ibland för bifolk på grund av deras likheter med insekten. Det finns dock flera olika typer av abeil och varianten som presenteras här hör hemma på Elassar och kallar sig Vespani.

## VESPANI

Vespani är en art humanoida bi-liknande varelser med ett samhälle som kan styras otroligt effektivt vid behov på grund av order och önskemål som kan distribueras via feromoner. De flesta är svarta med gul mönstring men det finns flera andra variationer, som helsvart, vit och gul, blå och röda samt helvit och nyanser av dessa.

## FÖRSIKTIGA

Vespani är naturligt försiktiga i kontakt med andra intelligenta varelser och slappnar inte av om de inte lärt sig att lita på andra. De litar dock blint på dem av sin egen art och lyder oftast sina överordnade utan att fråga. De är oftast Lagligt Goda. Få av dem blir äventyrare och de ses med viss skepsis av sina artfränder.

## UNIKA PSYKEN

Vespanis sinnen är speciella på flera sätt. De kan exempelvis inte bli uttråkade och kan arbeta oavbrutet under långa stunder. De är immuna mot psioniska förmågor och kan inte heller ha dem.

## VESPANSKA EGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får +1 i Händighet och +1 i antingen Intelligens eller Karisma.

**Ålder.** Vespani blir vuxna på 10 år och blir runt 50 år gamla.

**Livsåskådning.** De flesta vespani är lagliga och ogillar verkligen kaos och oreda. De är goda men sätter sin art framför andras.

**Storlek.** Vespani är för det mesta 6 fot och storleken Medium. De väger i genomsnitt 110 pund.

**Hastighet.** Din gånghastighet är 25 fot och din flyghastighet 60.

**Flygförmåga.** Du kan flyga och hovra. För att göra detta behöver du ett område som är 12 fot brett.

**Artförmågor.** Du kan välja en av nedanstående alternativ. Det avgör vilken typ av vespaniras du tillhör.

**Hårt kitin:** Du har en naturlig Rustningsklass på 12.

**Kraftigt grepp:** Du kan göra dödlig skada med händer och fötter. Du har gripklor istället för händer vilket ger -2 på alla färdigheter som har Händighet som grundegenskap. Du behöver dessutom få handtag och liknande specialtillverkade för att fungera med dina klor. När du gör skada så räknas det som att du har +2 i Styrka. Gripklon gör 1T6 i ett slag eller 1T8 när den griper.

**Sting:** Du kan skjuta en gifttagg. Den gör 1T6 i skada och har avståndsinkrement 10 fot. Vid en träff utsöndrar den ett gift som har svårighetsgrad 10+din grad att slå Fysikräddningsslag mot. Vid misslyckande blir personen Vimmelkantig (staggered) och vid andra räddningsslaget 1 minut senare leder ett misslyckande till att personen chockad (stunned) i 1 minut.

**Tysta vingar:** Till skillnad från andra vespani kan du flyga tyst. Du behöver klara ett Smyga-slag som vanligt.

**Feromonsinne:** Du kan känna av andra arters feromoner och får en rasbonus på +4 på slag där du har fördel av att förstå deras sinnesstämning som köpsläende, skrämselförslag och liknande.

**Anpassad till höga höjder.** Du har inga problem som kommer av tunn luft eller köld på höga höjder. Du tar köldskada först vid minusgrader.

**Tränad i luftstrid.** Du kan slåss i luften enligt förmågan vid samma namn. (Air Fighting Feat.)

**Språk.** Du kan Allmänspråket, Vespanis tal- och skriftspråk och Vespanis doftspråk.

## AKVATANIER

Aquaticans är färgglada mönstrade amfibiska humanoider som vanligtvis lever i kustområden. De har både gälar och lungor vilket gör att de kan färdas på land och i vatten.

### UNDER OCH ÖVER YTAN

Akvatanier bor i gemensamma utrymmen där samhället består av en eller flera klaner. De delar alla arbetsuppgifter, och exempelvis uppfostran och uppväxt involverar sällan föräldrarna utan de som är bäst på det. Efter en akvatian når vuxen ålder så spenderar de ungefär 10 år prövandes olika arbeten till man vet vad de har fallenhet för. Deras arbeten blir en kompromiss mellan behov och förmåga.

Även om de kan vistas ovan land hur länge som helst så föredrar de att vistas under vatten.

Deras fjäll har oftast en blå eller grön grund med många olika typer av mönster och färger som oftast varierar med området de bor i. Små fenor har samma färg som grundfärgen. De har också hår på huvudet som är lika färgglada som resten av dem och som hos många andra så bleknar de och blir vita med åldern.

### MAGISKA SMEDER

Akvatanier har inga magiker av den typ som man oftast finner hos andra arter. Deras formelkastare har istället utvecklat skapandet av magiska föremål. Det gör att de har tillgång till föremål som skjuter magisk eld, is, blixtrar och liknande, samt kläder som håller dem varma, och hjälmar som gör att de kan simma djupt ner i haven utan att få problem av trycket.

### AKVATANISKA EGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får +2 i Händighet.

**Ålder.** Akvatanier blir vuxna vid ungefär 12 års ålder och blir upp till 240 år gamla.

**Livsåskådning.** De flesta akvatanier är lagligt neutrala.

**Storlek.** Akvatanier är mellan 5 och 7 fot och är storleken Medium. De väger i genomsnitt 65 pund.

**Hastighet.** Du rör dig 30 fot i rundan när du går.

**Superba simmare.** Du simmar 30 fot i rundan och har +15 på Simmaslag och får Simma som en gratis färdighet. Du kan simma till ett djup av 1200 fot.

**Undervattenssinnen.** Du får Fördel på slag där din smak eller lukt kan hjälpa dig medan du är under vatten eller om du undersöker en vätska eller dimma/ånga. Din lukt fungerar under vatten som syn gör för andra humanoider i dagsljus med undantag för att du kan upptäcka sådant som är dolt bakom andra saker.

**Språk.** Du kan Allmänspråket, Undervattensspråket och Akvatianska.



## ALV

Alver är en välkänd art som är vanlig i många världar i multiversum. Här tar vi en titt på Arcurias alver som finner sig i en ovanlig situation.

### DEMONUPPHÖJD ALV (ARCURISK ALV)

Arcurias alver såg sin världs halvlingar, dvärgar, gnomer, orcher och många fler arter, varelser och folk utrotas eller bli slavar åt människorna som med sin gud i ryggen var ostoppbara. Alverna som aldrig haft en egen gud slöt ett förbund med en demon för att få kraft att bekämpa människorna. Demonen N'arai har infört ett antal regler som alverna måste följa för att han ska fortsätta hjälpa dem. (Läs mer om världen i kapitlet Världar samt den unika prästklassen Demonpräst i kapitlet Klasser.)

#### LIV FÖR KRAFT

Arcuriska alver är i medel längre och mer kraftigt byggda än människor. Vid födseln så döps de i N'arais ära och får en magisk tatuering på sin högra axel. Är de trogna sin herre kan de utveckla gifttänder och tatueringen växer och rör sig. Till slut kan den täcka hela personen. Priset alverna har fått betala för demonens hjälp är att deras en gång så långa liv nu når sitt slut efter i genomsnitt 150 år.

#### TILL N'ARAI'S ÄRA

Alvernas samhälle är idag hårt strukturerat. En kung styr å demonens vägnar och ser till att minsta tecken på uppror slås ner. Alvernas styrka är beroende av N'arais och hans styrka är beroende av alvernas tillbedjan av honom. Allt handlar om krig och överlevnad och alla tränas för att kunna förgöra människorna.

Alla alver är indelade i krigsband med krigare och djurryttare ledda av en N'araipräst med understöd av veteraner och magiker. I det aktiva krigsbandet ingår alla män över 15 och alla infertila kvinnor. Varje krigsband har en tross av yngre barn och fertila kvinnor. Att tilldelas en kvinna och få skaffa barn är den högsta äran och sker först efter att en man dödat en människa.

#### AVFÄLLINGAR

Trots den desperata situationen finns det alver som vill förneka demonen och ta tillbaks alvernas gamla ideal. De är inspirerade av de få äldre alver som lever och inte fötts in i demonens religion. De ses som ett hot av resten av alverna och jagas hänsynslöst.

#### ARCURIAALVISKA EGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får +1 på Styrka, Fysik och Händighet.

**Ålder.** Alver mognar till vuxen ålder på 20 år och blir upp till 180 år.



**Livsåskådning.** De flesta Arcuriska alver är lagligt onda.

**Storlek.** Arcuriska alver är mellan 6,5 och 9,5 fot och är storleken Medel. De väger i genomsnitt 305 pund.

**Hastighet.** Du rör dig 35 fot i rundan när du går.

**Demonisk kraft.** Se nedan.

**Mörkersyn.** I svagt ljus ser du som om i dagsljus, och i totalt mörker ser du 60 fot men kan inte urskilja färger.

**Immunitet.** Gift, förlamning, sjukdomar, frost och eld. Dessa kan inte skada eller drabba dig.

**Språk.** Du kan Allmänspråket, Alviska och Avgrundiska.

## DEMONISK KRAFT

Demonens kraft ökar och sjunker i takt med den Arcuiska alvens tro och tillit till N'arai.

Varje gång en arcurisk alv går upp avgör spelledaren om alven har hängett sig demonen eller om dennes tro vacklar. Denna tro avgör vilka förmågor alven har och hur dennes tatuering avspeglar detta. Man måste ha rätt nivå eller högre för varje förmåga, om ens tro sjunker försvinner förmågan till man nått nivån igen.

- 10. Mörkersynen försvinner helt.
- 8. Mörkersynen halveras.
- 6. Immuniteten mot eld försvinner.
- 5. Tatueringen försvinner.
- 4. Immuniteten mot frost försvinner.
- 3. Tatueringen bleknar tydligt.
- 2. Immuniteten mot gift försvinner. Tatueringen bleknar lite grann.
0. Vanlig arcurisk alv. Alven har mörkersyn och är immun mot gift, förlamning, sjukdomar, frostska och eldska.
1. En N'araipräst får huggtänder. Kan användas som en bonus action i närstrid. 1T2 skada. Prästens tatuering börjar röra sig mot bröstet.
2. En N'araiprästs tunga blir längre och kan producera gift. Giftet kan användas som en bonus action i närstrid (reach 5ft) och kräver Fysikräddningsslag mot 12 eller 1T4 skada. Prästens tatuering sitter nu mitt på bröstet.  
Alver av andra klasser får huggtänder. Kan användas som en bonus action i närstrid. 1T2 skada.
3. N'araiprästens tänder ger 1T4 i skada och giftet ger 1T4+1 med räddningsslag 14. För övriga alver börjar tatueringen börjar flytta över till bröstet.
4. N'araiprästens tänder ger 1T6 i skada och giftet ger 1T4+2 med räddningsslag 16. Prästens tatuering täcker nu hela bröstet.  
Andra alvers tungor blir längre och kan producera gift. Giftet kan användas som en bonus action i närstrid (reach 5ft) och kräver Fysikräddningsslag mot 12 eller 1T4 skada.
5. N'araiprästens tatuering täcker hela kroppen och dennes hår faller av. Tänderna ger 2T4 i skada och giftet ger 1T4+4 med räddningsslag 18.  
Tatueringen sitter nu mitt på bröstet på alver av andra klasser.
6. Prästerna får +1 på alla skadeslag och deras ögon blir gyllene.  
Tänderna på andra alver ger 1T4 i skada och giftet ger 1T4+1 med räddningsslag 14.
7. Prästerna får +2 på alla skadeslag och deras naglar är nu naturliga vapen med 1T4 i skada.  
Tatueringen på alver av andra klasser täcker hela bröstet.
8. Prästerna får +3 på alla skadeslag.  
Tänderna på andra alver ger 1T6 i skada och giftet ger 1T4+2 med räddningsslag 16.
9. Prästerna växer med 3T12 tum och får ytterligare +1 i Styrka och Fysik.  
För andra alver täcker tatueringen hela kroppen.
10. Prästerna får +6 på alla skadeslag.  
Tänderna hos andra alver ger 2T4 i skada och giftet ger 1T4+4 med räddningsslag 18.



# ARAKNID

Araknider är en art av människo-spindelhybrider med olika raser som är olika mycket av ena eller andra delen. De vanligaste är upprättgående med två par armar med full funktion och ett par krympta armar. De som kan spinna nät har oftast proportionellt större överkroppar.

## ARAKNIDER GÖR VAD ARAKNIDER KAN

Gemensamt för Arakniderna är att de har egenskaper från både spindeldjur och humanoida däggdjur. De är oftast vaksamma och intelligenta och de mer spindellikna kan skrämman de flesta på ett primalt plan.

## VÄLDIGT VARIERADE

Bortom de gemensamma beståndsdelarna är de väldigt olika, i biologi, sinne och organisation, mer så än de flesta humanoider. Det går därför inte att ta något för givet om dem om man inte vet något om den specifika araknidkultur de kommer från. Hälften av dem är vilda med betenden likt intelligenta primater och hälften med olika teknologiskt utvecklade samhällen.

## ARAKNIDISKA EGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får +1 i Händighet, +1 i Intelligens och +1 i Visdom.

**Ålder.** Araknider blir vuxna vid ungefär 4 års ålder och blir upp till 60 år gamla.

**Livsåskådning.** De flesta araknider är någon form av neutral.

**Storlek.** Araknider är mellan 3 och 10 fot och är storleken Liten om de är under 5 fot och Medium annars. De väger i genomsnitt 15 pund per fot.

**Hastighet.** Du rör dig 30 fot i rundan när du går.

**Alert.** Du har snabba reflexer och får +2 på Initiativslag.

**Skrämmande:** Alla varelser förutom spindlar och araknider ger dig -4 på goda sociala färdighetsslag som övertalning, etikett och så vidare. Du får +2 på negativa sociala färdighetsslag som Skrämman och liknande.

**Araknidiska möjligheter.** Välj två av följande förmågor:

**Allseende:** Du har ögon över hela huvudet och ser åt alla håll runt dig. Folk kan inte göra Plötsliga Attacker mot dig. Du får även ytterligare +2 på Initiativslag.

**Vass:** Ett av dina par armar har vassa spetsar istället för griporgan och gör 1T8 i skada.

**Multifunktionell:** Du kan göra ytterligare 2 handlingar i rundan om handlingarna är baserade på vad du kan göra med dina extra armpar, som attacker, dricka ett elixir och liknande.

**Giftig:** Du kan injicera folk med ett gift i närstrid genom dina mandiblar. Giftet har en DC på 10 + halva din grad. Om offret misslyckas så får den 2 i Händighetsskada.

**Nätspinnare:** Du kan skapa nät. Näten kan skjuta ut 20 fot, och generera lika mycket långdmässigt varje runda. Nätet kan bära upp till 1000 lbs per tråd. Nätet är klabbigt och de som vidrör dem förutom vanliga spindlar och andra araknider riskerar att fastna (som formeln Snärja (Entangle)). Du kan försöka träffa en specifik punkt som ett vapen, en varelses ögon och liknande med -4 på träffslaget.

**Mästervävare.** Om du har valt Nätspinnare så kan du välja en av följande nätbaserade förmågor som den andra av dina 2 förmågor:

-Nät av stål. Ditt nät är hårt och kan bära dubbla vikten. Varje sträng har 4 Träffpoäng.

-Nätmästare. Ditt nät kan användas på liknande sätt som rep, du kan snärja in en varelse, knyta ihop två eller flera, dra upp dig, osv som en attackhandling.

-Nätskärm. Du kan snabbt skapa skärmar av nät. Dessa kan tjäna som skydd, hålla samman väggar som håller på att spricka, som fallskärm och liknande.

-Evig. Ditt nät håller lika länge som ett tillverkat rep.

**Klättrare:** Du får +4 på Atletisk när du ska klättra, eller +8 om du ska klättra i, eller med hjälp av ett spindelnät, inkluderande ditt eget om du kan spinna. Du kan även klättra upp och ner i tak så länge du inte bär mer än lätt utrustning.

**Hoppare:** Du kan hoppa 4 ggr längre än vad vanliga rollpersoner kan. Du får +4 på Atletisk när du ska hoppa. Du kan närstridsattackera attacker som en del av slutet på ett hopp med +4 på Träffslaget.

**Ofarlig:** Du ser relativt humanoid, eller ofarlig ut så du får inte effekterna av Skrämmande.

**Riktigt läskig:** Med ett lyckat Intimidation kan du få dem inom 10 fot som tittar på dig att slå Rädslslag eller fly iväg tills de känner sig säkra.

**Lättkvävd.** Om mer än hälften av din kropp är täckt av en vätska börjar du drunkna.

**Språk.** Du kan Allmänspråket och Araknidiska.

## BEVAROND

Bevaronder är en typ av stora leddjur, som varit viktiga i Novomars utveckling. De är i allmänhet väldigt sällskapliga och skapar gärna samhällen som bygger på samarbete och andra arters närvaro.

### FYSIK

Bevaronder är tjocka segmenterade leddjur med 20 korta ben, och fyra armar som sitter på huvudet. De är i genomsnitt 2 meter höga och 5 meter långa med ansikten som brukar beskrivas som vänliga. Deras främsta egenskap är deras avancerade sinnen som gett världen de flesta av sina teknologiska framsteg.

Deras hud går i olika toner av gulgrön med mörkare pigmentering där klimatet är varmare. Längst ryggen går en kam av hår och taggar som kan resa sig och lägga sig för avkyllning och värmning. De är vanligtvis mönstrade i långa band av vitt gult och blått men andra färger förekommer.

Deras stora hjärnor är indelade i segment sammanbundna med en stor central nerv och är nästan lika lång som varelsen själv. Bevaronder är oerhört intelligenta och kapabla att hantera många saker samtidigt med lätthet. Det tillsammans med en önskan att förstå sin omvärld har gjort dem framgångsrika inom många olika ämnen.

### SAMHÄLLE

Bevaronder är mycket för meritokrati och sammanhållning. Där det går skapar de samhällen som inkluderar de andra intelligenta arterna i styret av länder och städer, medan underliggande organisationer populeras med dem som har bäst egenskaper för posten. En svaghet de har är att de inte riktigt förstår andra arters känslor när de inte är inne på samma spår som bevaronderna och anser att de själva vet bäst vad som är bäst för alla.

### UTFORSKARE

De bevaronder som blir äventyrare är de som är mer intresserade av vad man inte vet om det som man inte känner till än att lära sig nytt om något existerande. De älskar jakten på det oupptäckta och planerar gärna sina expeditioner i extrem detalj.

### BEVARONDISKA EGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får +4 på Intelligens samt +1 på Karisma.

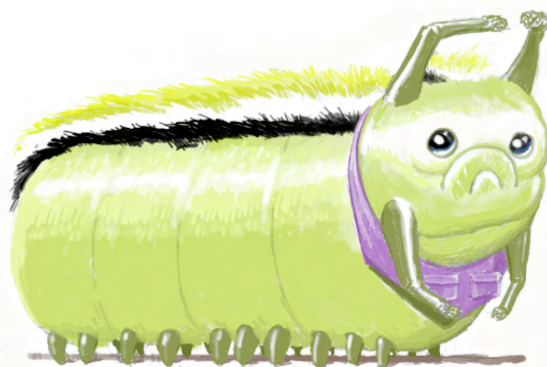
**Ålder.** Bevaronder mognar till vuxen ålder på 40 år och blir upp till 400 år gamla.

**Livsåskådning.** De flesta bevaronder är lagligt neutrala.

**Storlek.** Bevaronder är mellan 6 och 8 fot höga och breda och 15 och 16 fot långa och är storleken Stor. De väger i genomsnitt 3000 pund.

**Hastighet.** Du rör dig 20 fot i rundan när du går.

**Multikapabel.** Du kan hantera fyra olika saker i





rundan utan avdrag. Exempelvis kasta en formel med rörelse och attackera med tre vapen.

**Jättejärna.** Du kan fördela din hjärnas aktivitet till olika segment. För att en mental effekt ska påverka dig helt behöver de påverka alla fyra delar. För varje del som är påverkad förlorar du en av dina handlingar.

**Förtänksam.** Du kan fördela din tankekraft till dina andra hjärnsegment. För varje du dedikerar till tänkande förlorar du en handling, och om du sänker en femte kan du inte längre förflytta dig. För varje segment som du dedikerar till att tänka får du +1 på Intelligens- och Visdomsbaserade färdigheter.

**Energikrävande.** Du kräver 8 gånger så mycket mat per dag som en vanlig mediumvarelse.

**Språk.** Du kan bevarondiska, likt, allmänspråket, nuremiska och 4 valfria språk.

## DVÄRG

Dvärgar är alltid en art eller ras av kortväxta människoliknande humanoider med stora skägg som älskar yxor och öl. Om du ser en dvärg utan de egenskaperna är det inte en dvärg utan någon form av härmande varelse som behövs skickas ut genom en luftsluss. Svampsymbionten kommer från de hemlighetsfulla södra dvärgarna på kontinenten Feobran i världen Feoreth.



## SVAMPSYMBIONT

En svampsymbiot är en dvärg som låtit änglahårssvampen fästa sig vid ens kropp och slå rot. Det symbiotiska förhållandet ger bägge fördelar.

### FYSIK

En dvärg med en svampsymbiot är väldigt tydligt en symbiot, hela dennes kropp är täckt av ett lager av färggranna barkaktiga svamphuvuden. Dvärgen kan inta både vanlig dvärgisk mat eller låta svampen rota sig och suga näring och vatten ur jord i bördiga områden. En natts rotning räcker som näring för en dags aktivitet.

### SVAMPSYMBIOTISKA EGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får +4 på Fysik.

**Ålder.** Dvärgar med symbioter lever lika länge som vanliga dvärgar.

**Livsåskådning.** De flesta dvärgar är lagligt goda.

**Storlek.** Dvärgar är mellan 4 och 5 fot långa och har storleken Medium. De väger i genomsnitt 160 pund när de är svampsymbionter.

**Hastighet.** Du rör dig 25 fot i rundan när du går.

**Tuff hud.** Det tjocka lagret av hård svamp som täcker dig ger dig en naturlig Rustningsklass på 13. Det förbättras med ett steg var 5:e grad.

**Svampig.** Svampen som genomsyrar dig gör dig tåligare. Du har Fördel på Räddningsslag för Fysik. Du tar 1 mindre i skada från alla fysiska attacker med vanliga vapen.

**Mörkersyn.** Du kan se i mörker, upp till 60 fot. I mörka situationer ser du som om det vore dag, och i komplett mörker som om det vore mörkt. Du kan bara se i nyanser av grått med mörkersynen.

**Bortom livet.** Om kroppen råkar ut för något som påverkar sinnet så kan svampen ta över. Svampen kan göra allt det dvärgen kan göra annars men räknas som att den har 5 i intelligens, visdom och karisma.

**Språk.** Du kan Dvärgiska och Allmänspråket.

## HAGGA

Haggor är sällsynta älvvarelser som finner glädje i andras sorg och plågor. De bryr sig bara om sig själv och finner ingen sympati för sina vidriga handlingar annat än kanske bland varandra. Haggor är sällan välkomna någonstans, men Dalländerna på Elassar är ett av de få ställena.

### GRÖN HAGGA

Gröna haggor är mestadels onda älvfolk som gillar att plåga andra på olika sätt. De är groteska, förvridna, skrynkliga och vårtiga humanoider som rövar bort andra rasers barn för att föröka sig. Gröna haggor glädjer sig extra mycket åt andras misslyckanden och sorg. Förståeligt så tas de inte emot vänligt någonstans civiliserat.

### GRÖNHAGGORS EGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får +1 i Styrka och Fysik.

**Ålder.** Haggor mognar till vuxen ålder i samma takt som den ras som de rövat bort och ätit för att du ska födas. I motsvarande tonåren börjar de monstruösa dragen bli tydliga. De lever för evigt.

**Livsåskådning.** De flesta haggor är neutralt onda.

**Storlek.** Haggor är mellan 5 och 9 fot och är storleken Medium. De väger i genomsnitt 140 pund.

**Hastighet.** Du rör dig 30 fot i rundan när du går.

**Mörkersyn.** I svagt ljus ser du som om i dagsljus, och i totalt mörker ser du 60 fot men kan inte urskilja färger.

**Amfibisk.** Du kan andas under vatten.

**Motbjudande.** Du får Nackdel i alla sociala sammanhang, och din stank gör folk medveten om din närvaro inom 30 fot. Vanliga djur förflyttar sig bort från dig. Mat och dryck som du vidrör ruttnar.

**Naturligt vapen.** Dina handklor gör 2d8 i skada.

**Naturliga formler.** Du kan som en handling utan några komponenter kasta Dansande Ljus och Liten illusion.

**Språk.** Du kan Allmänspråket och Sylvanska.

### SJÖHAGGA

Sjöhaggor är mestadels onda älvfolk som avskyr skönhet och vill förstöra den eller få den att åstadkomma det motsatta. De är groteska, slemmiga, utmärglade, motbjudande humanoider som rövar bort andra rasers barn för att föröka sig. Förståeligt så tas de inte emot vänligt någonstans civiliserat.

### SJÖHAGGORS EGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får +1 i Styrka och Fysik.

**Ålder.** Haggor mognar till vuxen ålder i samma takt som den ras som de rövat



bort och ätit för att du ska födas. I motsvarande tonåren börjar de monstruösa dragen bli tydliga. De lever för evigt.

**Livsåskådning.** De flesta haggor är kaotiskt onda.

**Storlek.** Haggor är mellan 5 och 9 fot och är storleken Medium. De väger i genomsnitt 90 pund.

**Hastighet.** Du rör dig 30 fot i rundan när du går och 40 när du simmar.

**Mörkersyn.** I svagt ljus ser du som om i dagsljus, och i totalt mörker ser du 60 fot men kan inte urskilja färger.

**Amfibisk.** Du kan andas under vatten.

**Motbjudande.** Du får Nackdel i alla sociala sammanhang, och skrämmer bort alla som ser din sanna form, som inte klarar ett räddningsslag.

**Naturligt vapen.** Dina handklor gör 2d6 i skada.

**Dödlig blick.** Om en rädd varelse ser dig, måste den slå ett räddningsslag mot Visdom 11. Djur och varser med mindre än 1 grad eller livstärning dör, medan andra tuppar av.

**Språk.** Du kan Allmänspråket och Undervattensspråket.

## UTE NU! UTE NU! UTE NU! UTE NU!



## KÖP HOS DIN FAVORITAFFÄR!



## INTELLIGENT DJUR

Alla typer av djur kan väckas och bli intelligenta ev Evighetens krafter. Intelligensen går i arv.

### ETT KUNGARIKE AV MÖJLIGHETER

Varje typ av djur finns i intelligenta versioner. Två grundutföranden finns, antingen har de sin traditionella djurform, eller så är de en upprättgående, mer humanoid version.

### INGA GEMENSAMMA NÄMNARE

Intelligenta djur kan vara unika, leva i vilda stammar, i organiserade civilisationer, eller ibland andra intelligenta varelser.

### INTELLIGENTA DJURS EGENSKAPER

Att skapa ett intelligent djur är ett samarbete mellan spelare och Dynjemästare. Använd Monstermanualens Appendix A för att komma fram till en bra balans. Här kommer en del tips och förslag. För en rollperson så är djuret kapabelt att färdas och leva på land även om inte det riktiga djuret kan det.

**Grundegenskaper.** Totalt så ska du få +2 i bonus på dina Grundegenskaper. Detta kan vara så enkelt som +2 på Styrka. Men det kan också vara -2 på Intelligens, +2 på Styrka och +2 på Händighet.

**Ålder.** Utgå från fakta kring djuret ifråga. Maxåldern bör vara densamma som det faktiska djuret, medan de räknas som vuxna vid dubbla åldern då de är fullvuxna.

**Livsåskådning.** De flesta intelligenta djur är neutrala till viss del.

**Storlek.** Ett intelligent djur är vanligtvis den storlek de är i verkligheten, med motsvarande storlekkategori, men du kan välja att vara mellan 5-9 fot och storleken Medium. För vikten, konsultera det verkliga djuret och kom överens om något lämpligt utifrån det.

**Hastighet.** Hastigheterna för många olika djur finns i Monstermanualen. I de fall där det inte finns, kolla om du kan hitta information om deras verkliga hastighet, och jämför det med ett liknande djur som har en hastighet i Monstermanualen.

**Ovanliga färd sätt.** Som intelligent djur har du samma sätt att förflytta dig på och samma hastighet som djuret du är har i verkligheten eller i Monstermanualen.

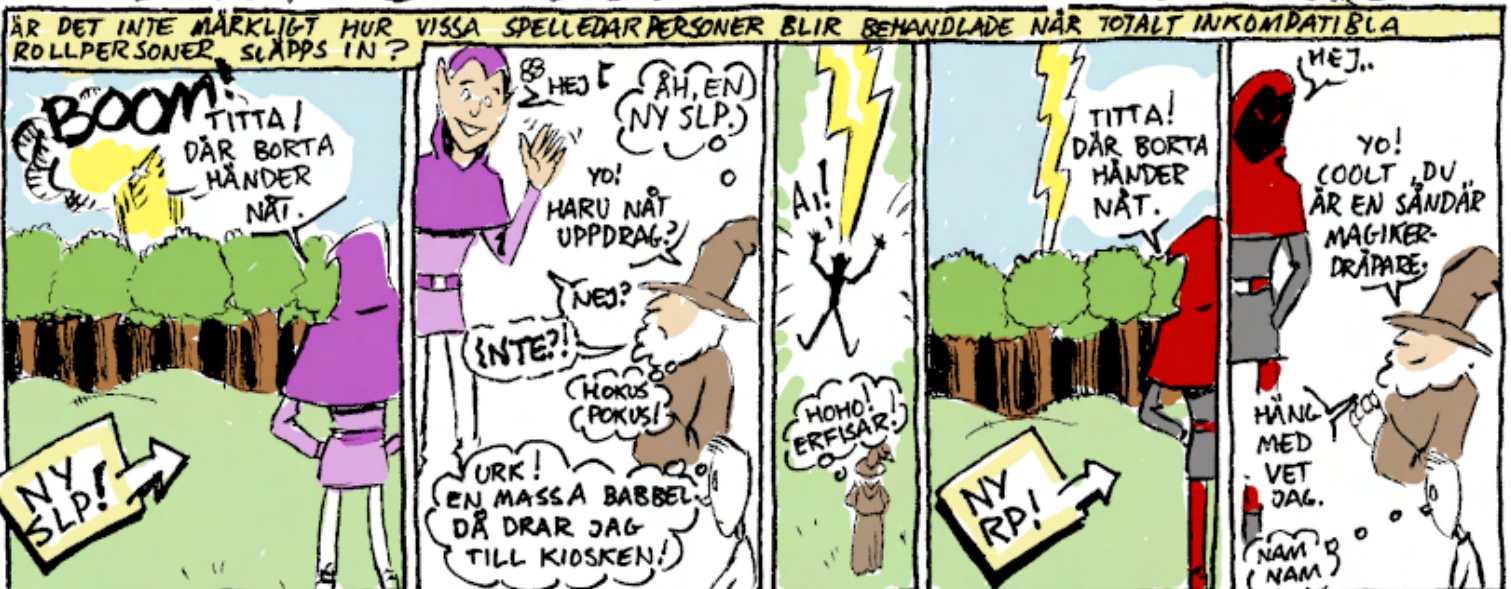
**Ovanliga sinnen.** Som intelligent djur har du samma bonusar eller extra sinnen som djuren har i verkligheten eller i Monstermanualen.

**Intelligenta djurs egenskaper.** Som intelligent djur har du samma förmågor som djuren har i verkligheten eller i Monstermanualen.

**Språk.** Du kan Allmänspråket och kan prata med ointelligenta djur av samma ras som du.

## SOLACE'S GUIDE I ÖVERLEVNAD

DEL 2  
AV SERIE 2





## KOBOLD

Kobold kanske har betytt någon en specifik ras en gång i tiden, men idag är det ett samlingsnamn för flera obesläktade raser av små och irriterande humanoider som ändå kan vara farliga i grupp.

När man i allmänhet pratar trollfolk brukar man räkna in dessa då de ofta har ett visst samröre men egentligen är de inte ett riktigt trollfolk som troll, småtroll, grylar, vättar och resar. Man vet var ödlekobolderna kommer från men hundkoboldernas ursprung är än så länge okänt.

## HUNDKOBOLD

Hundkobolder blir ungefär 3 fot höga och har fjällig hud och hundliknande ansikten med stora rödglödande ögon. Individuella kobolder gör få personer rädda medan stora grupper oftast ses som ett hot. Utanför civiliserade områden kan de hittas både i egna samhällen och som delar av trollfolksstammar. I egna grupper bor de oftast i egenrävda tunnelkomplex som de lätt kan försvara mot dem som är större än dem själva. När de bor bland trollfolk bor de oftast bland de andra raserna, och låter dem försvara området. I dessa grupper är kobolderna oftast slavar eller tjänare åt de större raserna och ansvariga för fällor och liknande konstruktioner, något de är bra på.

Kobolder kan ha alla yrken och i de fallen storleken har betydelse så räknas de in i samma kategori som halvlingar och gnomer.

### HUNDKOBOLDISKA EGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får +1 i Händighet och Visdom.

**Ålder.** Kobolder mognar till vuxen ålder på 10 år och blir upp till 50 år.

**Livsåskådning.** De flesta kobolder är lagligt onda.

**Storlek.** Kobolder är mellan 2,5 och 3 fot och är storleken Liten. De väger i genomsnitt 35 pund.

**Hastighet.** Du rör dig 30 fot i rundan när du går.

**Mörkersyn.** I svagt ljus ser du som om i dagsljus, och i totalt mörker ser du 60 fot men kan inte urskilja färger.

**Ljuskänslig.** Du har en Nackdel när du använder syn i miljöer som är upplysta som dagsljus eller ljusare.

**Språk.** Du kan Allmänspråket, Koboldiska, Orchiska och Trommiska.

## ÖDLEKOBOLD

Ödlekobolderna påträffas mer vanligtvis nära drakfödda, halvdrakar och riktiga drakar och tros vara besläktade med dem.

Kobolder blir ungefär 3-4 fot höga och har fjällig hud och drakliknande ansikten med stora horn och taggar på huvudet. En lång svans hjälper dem att hålla balans.

Kobolder kan ha alla yrken och i de fallen storleken har betydelse så räknas de in i samma kategori som halvlingar och gnomer.

### ÖDLEKOBOLDISKA EGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får +2 i Händighet.

**Ålder.** Kobolder mognar till vuxen ålder på 8 år och blir upp till 70 år.

**Livsåskådning.** De flesta kobolder är lagligt onda.

**Storlek.** Kobolder är mellan 3 och 4 fot och är storleken Liten. De väger i genomsnitt 40 pund.

**Hastighet.** Du rör dig 30 fot i rundan när du går.

**Mörkersyn.** I svagt ljus ser du som om i dagsljus, och i totalt mörker ser du 60 fot men kan inte urskilja färger.

**Ljuskänslig.** Du har en Nackdel när du använder syn i miljöer som är upplysta som dagsljus eller ljusare.

**Sällskaplig.** Du får Fördel i konflikter ifall du har vänner i närheten (inom 5 fot)

*Språk.* Du kan Allmänspråket och Drakoniska.

## LIKT

Likter är en ras av flera av en art med en ovanlig kroppssymmetri där de har identiska bak och framsidor. Likt människor dock så har de en huvudsida som används som fram. De har ett yttre endoskelett av kitin och är nästan klotrunda. Det närmaste man kommer en jordisk analog är vissa leddjur och insekter.

## FYSIK

Likers ljusröda kroppar står ut mot det mesta. De är runda med sex ben, fyra armar, fyra antenner och två armar som slutar i lieliknande spetsar. Mellan antennerna och mellan armarna sitter små områden med rörliga kitinsegment som skyddar ögonen. De övre är specialiserade på att upptäcka rörelser och färger på avstånd medan de undre hanterar nära detaljer. Dess mun sitter mitt på undersidan av kroppen.

Likter växer ständigt. Så länge det finns mer föda än kroppen behöver så växer de. När de är redo att växa så finner de ett bra ställe att ligga på, och under några timmar så utsöndrar de ett sekret som bildar en kokong. På tre dagar så tar kokongen form och blir den nya formen, lite större än den förra. Det gamla ytterlagret absorberas under processen. Med tillräckligt med näring så växer den en gång i månaden, och i genomsnitt kan de hålla den takten i två år. Över 48:e tillväxten så börjar livet att bli tyngre för dem, musklerna och skalets konstruktion börjar känna av gravitationen ordentligt och för varje 2 tillväxtfaser över detta dras 1 av från Styrka, Fysik och Smidighet. De ytterst få som når till 48:e tillväxtfasen brukar hålla sig till områden med vatten och tillbringar större delen där, matade av andra i stammen. (Tillväxtfas 1-6 räknas de som pyttesmå, 7-18 små, 19-32 medel, 33-48 stora, 49-56 gigantiska, 57-62 kolossala.)

Mat fungerar som en lugnande drog och utan något att äta på 10 timmar så blir de rastlösa och irriterade vilket resulterar i ett avdrag på 1 på Intelligens och Karisma samt ett tillägg på 1 på Smidighet för varje dygn därefter. Tilläggen och avdragen stannar när ett av värdena nått 0.



## FARLIGA I STRID?

Likter attackerar vanligen med en av sina två lemmar som slutar i lieliknande spetsar, med förhoppning om att hålla faran borta. Om det misslyckas så börjar de virvla runt och viftar frenetiskt med bägge lielemmarna. I de områden de har kontakt med arter som kan skapa vapen har de flesta lagt till sig med att bära extra vapen. I och med denna kontakt har de också lärt sig att ta till improviserade vapen.

## HUR LIKTER HÄNGER

Likter bor i stammar i subtropiska och tempererade träsk, skogs och kustområden. De är tvåkönade och kan föröka sig på egen hand, men det har blivit något som sällan görs.

Likter är intelligenta och lider inte av någon degenererande intelligens och kan därför lätt lära sig nya saker under hela sin livstid. De har lånade talspråk som låter distinkt annorlunda än ursprungen då de använder andra organ för att skapa ljuden. För de flesta vanliga talare tar det ett tag att lära sig förstå den liktiska dialekten.

De är vakna dygnet runt men jagar mest på dagarna. De vilar vanligen 8 timmar om dagen totalt indelat i 16 eller fler perioder. De kan gå högst 20 timmar utan sömn. Skulle det gå så långt hamnar de i en djup sömn som varar ungefär 4 timmar.

Likter är allätare men föredrar en blandning av färska växter och levande djur. De äter inte intelligenta varelser.

## LIKTISKA EGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får +2 på Styrka.

**Ålder.** Likter mognar till vuxen ålder på 2 år och blir upp till 150 år.

**Livsåskådning.** De flesta likter är neutralt goda.

**Storlek.** Likters storlek varierar beroende på deras diet. En likt som spenderar tid resandes med andra varelser kan räkna med att vara mellan 7 och 9 fot lång, bred och djup.

**Hastighet.** Du rör dig 30 fot i rundan när du går upp till storleken gigantisk.

**Mörkersyn.** I svagt ljus ser du som om i dagsljus, och i totalt mörker ser du 60 fot men kan inte urskilja färger.

**Vibrationskänslig.** Du har skakkänsla, upp till 60 fot.

**Tjockt skal.** Du har en naturlig Rustningsklass på 16.

**Ständig hunger.** En likt som äter dubbelt så mycket mat som en genomsnittlig mediumvarelse är medium till storleken. En likt kan inte gå längre än ett dygn utan mat utan faller då in i ett slags komatost stadie där denne krymper ner

**Naturligt vapen.** Du har två stycken liearmar med 10 fots Räckvidd, varav du kan attackera med en per runda. Den gör 1T10 i skada.

**Frenetiskt viftande.** Om du använder hela din runda kan du genomföra 4 attacker med -4 på varje träffslag.

**Språk.** Du kan Likt och Allmänspråket.

## MULTIPED

Multipeder är en art av landlevande släktingar till bläckfiskar. De finns i flera variationer och många berömda multipediska krigare har gett dem ett rykte just för att vara farliga i strid.

## OKTOPED

Oktopeder är åttaarmade landlevande bläckfiskar. De lever mestadels i skogar och djungler men återfinns även i andra arters samhällen. Deras byggnader innehåller många stänger och liknande vilket gör det lätt för dem att förflytta sig vilket de oftast gör genom att svinga sig mellan fästen som grenar och liknande. De kan även röra sig på plan mark men det går betydligt långsammare så de föredrar att använda riddjur för sådan förflyttning.

## SLÄKT MED TAKOS?

Utän vidare studier är det omöjligt att säga om dessa två arter har ett släktband, men på planeten Novomar som är den enda som är känd för att hysa multipeder av detta slag finns inga takos.

## OKTOPEDISKA EGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får +2 i Händighet och Fysik.

**Ålder.** Oktopeder mognar till vuxen ålder på 20 år och blir upp till 120 år.

**Livsåskådning.** De flesta oktopeder är goda.

**Storlek.** Oktopeder är mellan 6 och 9 fot från spetsen av en tentakel till toppen av huvudet och är storleken Medium. De väger i genomsnitt 120 pund.

**Hastighet.** Du rör dig 30 fot i rundan när du går. Din kroppsform gör dock att du räknas som att ha en basförflyttning på 40 när du springer och när du klättrar där det finns gott om grepp, som trädgrenar i en tät skog.

**Mörkersyn.** I svagt ljus ser du som om i dagsljus, och i totalt mörker ser du 60 fot men kan inte urskilja färger.

**Ljuskänslig.** Du har en Nackdel när du använder syn i miljöer som är upplysta som dagsljus eller ljusare.

**Undervattensvana.** Om du har tid att andas in luft kan du fylla din kropp med tillräckligt med syre för att du ska kunna hålla andan i 10 minuter. Du har inte heller några nackdelar av att slåss i vatten.

**Språk.** Du kan Allmänspråket och Oktopediska.



## NAVILLION

Navilloner är en art av kortare humanoider som älskar att förbättra och uppfinna saker. På sin hemplanet Elassar är de de som kommit längst i att förstå och använda de teknologiska artefakter som en tidigare högcivilisation lämnat efter sig.

### ORDNING OCH REDA

Navilloner gillar struktur och planerar och tänker efter innan de gör något. Det har resulterat i ett väl fungerande men inrutat samhälle. De få som inte riktigt kan anpassa sig till detta ger sig gärna av och många blir äventyrare.

### INTE SÅ BRÄCKLIGA SOM DE VERKAR

Navillioners fysik skiljer sig från många andras och de är immuna mot alla naturliga gifter. De är också mer tåliga när det kommer till elementen.

## NAVILLIONSKA EGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får +1 i Visdom och Intelligens.

**Ålder.** Navillioner blir vuxna vid ungefär 15 års ålder och blir upp till 100 år gamla.

**Livsåskådning.** De flesta navillioner är lagligt goda.



**Storlek.** Navilloner är mellan 4 och 5 fot och är storleken Liten. De väger i genomsnitt 40 pund.

**Hastighet.** Du rör dig 25 fot i rundan när du går.

**Superba sinnen.** Du får Fördel på slag där din syn, din hörsel eller din känsel kan hjälpa dig.

**Motståndskraftig.** Du är immun mot alla naturliga gifter.

**Tåliga.** Du har Skadereducering 3 mot all typ av hetta och köld.

**Språk.** Du kan Allmänspråket och Navillionska.

## NUREMI

Nuremier är en art av spindelliknande varelser vars långa liv och naturliga magiska förmågor skapat en unik civilisation med vissa egenskaper många andra ser upp till.

## NUREMI

Nuremi är byggare och enstöringar. De bor i stora konstruktioner av trä och silke och det som är för en individ skulle räcka för 100 av många andra arter. Deras byggnader, deras vårdande av världens historia och deras kontroll av magi ses som föredömlig av många andra arter.

## INTE SÅ KÄRVÄNLIGA

Nuremi uppfostrar sina unga så mycket som de måste. De lär dem språk och ser till att de inte svälter den första tiden men lämnar sedan sin avkomma ifred. Nuremi har en slags centralpunkt i den stora vävarens katedral dit de flesta nuremi tar sig åtminstone en gång i livet. Väl där kan de stanna flera år. Katedralen håller artens och världens historia och kunskap. När besökaren känner sig nöjd så återvänder den till sitt hem, eller skapar ett nytt där den gör sin egen tolkning av det den läst i katedralen. Nuremi umgås sällan med varandra om de inte måste men verkar inte ha samma aversion omt andra raser och de kan ofta hittas i andras samhällen.

## NATURLIGA MAGIKER

Nuremi verkar för andra som att de är mer i kontakt med magi. De förstår den lättare, lär den sig snabbare och kan använda vissa förmågor oavsett om de är formelkastare i övrigt eller inte.

## NUREMISKA EGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får +1 i Händighet, Intelligens, Visdom och Karisma.

**Ålder.** Nuremi mognar till vuxen ålder på 150 år och kan bli hur gamla som helst.

**Livsåskådning.** De flesta nuremier är helt neutrala.

**Storlek.** Nuremier är mellan 5 och 7 fot och är storleken Medium. De väger i genomsnitt 150 pund.

**Hastighet.** Du rör dig 40 fot i rundan när du går.

**Mörkersyn.** I svagt ljus ser du som om i dagsljus, och i totalt mörker ser du 60 fot. Du kan särskilja färger även i totalt mörker.

**Hoppförmåga.** Från stillastående kan Nuremi hoppa 15 fot uppåt och 30 fot långt.

**Vibrationssinne.** Du kan upptäcka rörelser via vibration upp till 60 fot bort.

**Naturlig magi.** Du är tränad i Arkana. Du får +2 i alla räddningsslag för att motstå magiska effekter. Om du är en formelkastare får du en extra cantrip och en extra formel av den lägsta graden du kan.

**Reaktion.** Du får +1 på Initiativ.

**Språk.** Du kan Allmänspråket, Nuremiska och 5 andra språk.

# ROBOT

Robotar är intelligenta maskiner. De är sällsynta, och de få som fortfarande fungerar ännu mer så, utanför De Uråldrigas ruiner.

## KONSTGJORT LIV

Robotar har ingen egen kultur men en intelligens, programmering och observationsförmåga som gör att den lätt kan anpassa sig till olika samhällen och miljöer. De flesta är i grund och botten mest lika sin ursprungskultur i sitt beteende.

## FORM EFTER FUNKTION

Robotar kan ha väldigt olika utseenden. Den typ av robot som presenteras här är relativt humanoid, och var en självständig varelse med rättigheter.

## ROBOTEGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får 2 poäng att höja dina grundegenskaper med. Du kan även välja att sänka en Grundegenskap med 2 och få ytterliggare 2 poäng att höja andra med.

**Ålder.** Robotar är fullt fungerande, och förstående som en vuxen från tillverkningstillfället.

**Livsåskådning.** De flesta robotar är goda.

**Storlek.** Robotar är mellan 4 och 9 fot och är storleken Liten om de är under 5 fot och Medium annars. De väger i genomsnitt 20 pund per fot.

**Hastighet.** Du rör dig 30 fot i rundan när du går. Du kan som mest röra dig 60 fot per runda när du springer.

**Energikälla.** Du har en effektiv reaktor vars energi laddas med solceller i ditt ytskick. 1 timmes laddning räcker till 24 timmars aktivitet. Du kan lagra 1 veckas energi totalt.

**Bepansrad.** Du är gjort av hårdare material än de flesta organiska varelser och har 12 i Rustningsklass.

**Oorganisk.** Du behöver inte äta, sova, eller andas. Du har Skadereducering 5 mot hetta, köld och ljud.

**Robotförmågor.** Välja 4 av nedanstående alternativ.

**Mörkersyn:** I svagt ljus ser du som om i dagsljus, och i totalt mörker ser du 90 fot. Du kan särskilja färger även i totalt mörker.

**Snabb:** Din hastighet när du går är 60 fot. Din maximala förflyttningar när du springer är 120 fot.

**Vibrationssinne:** Du kan upptäcka rörelser via vibration upp till 60 fot bort.

**Androidisk:** Du är byggd för att se ut som att du är en medlem av en annan art. Du har inte deras förmågor, men härmar deras beteende och organiska funktioner. Så om du är lik en människa så ser det ut som du andas, du kan äta för att få energi och så vidare. En dags mat ger en dags aktivitet.

**Självreparerande:** Din kropp kan reparera sig själv. Du läker 1 Träffpoäng i timmen.

**Svävförmåga:** Du kan sväva. Du väljer om detta är ditt enda sätt att förflytta dig, eller ett extra sätt. Din svävshastighet är densamma som din vanliga förflyttning, i alla riktningar.

**Undervattensanpassning:** Du är vattentät, tål höga tryck och har en sonar som gör att du kan fungera normalt under vatten.

**Närstridsvapen:** Du har ett föremål som kan användas som ett närstridsvapen, en sågklinga, krok eller liknande inbyggd. Du väljer själv om vapnet är framme jämt, eller om det är dolt när det inte används. Du väljer vilket vapen från utrustningslistan som det är mest likt och använder dess värden.

**Infiltratör:** Om du är androidisk så kan du med denna förmåga ändra ditt utseende för att härma olika arter och individer inom samma storleksklass.

**Avståndsvapen:** Du har ett föremål som kan användas som ett avståndsvapen, en laser, högtrycksvattenstråle eller liknande inbyggd. Du väljer själv om vapnet är framme jämt, eller om det är dolt när det inte används. Du väljer vilket vapen från utrustningslistan som det är mest likt och använder dess värden.

*Kraftfältsgenerator:* Du kan skapa ett kraftfält kring dig som stoppar fysiska attacker, varelser som försöker komma fram till dig och ljus- och elektricitetsbaserade attacker. Det ger en Skadereducering på 20 mot dessa attacker. Varje runda det är igång så dras en timmes energi. Du kan själv attackera ut ur kraftfältet med alla typer av attacker.

*Förlängning:* Du kan sträcka ut din kropps olika beståndsdelar (lemmar och bål) till dubbla deras normala längd.

*Protokollrobot:* Du kan alla världens tal och skriftspråk.

*Extrabatteri:* Du har större batteri än andra och kan lagra 2 veckors energi.

*Rustad för strid:* Du har Rustningsklass 20.

**Språk.** Du kan Allmänspråket.

## TABAXI

Tabaxi är en ras av humanoida kattvarelser som vanligen lever i klaner både som bosättare och jägar-samlare. De är naturligt nyfikna men samtidigt försiktiga och har lättare för att göra något nytt, eller undersöka nåt okänt i grupp där de kan egga på varandra.

### HÅLLER SIG PÅ AVSTÅND

Tabaxi är av naturen väldigt försiktiga. De är också väldigt nyfikna av sig. Dessa egenskaper kämpar mot varandra till ena eller andra sidan tar över. Som folk håller de sig gärna på sin kant och bor i egna samhällen parallellt med andra arter och raser. De har lättare att bygga ett förtroende med individer än med ett helt samhälle så även de få tabaxi som bor i andras samhällen håller sig till de som den litar på. Vanligtvis har tabaxin observerat en individ en längre tid innan den tar kontakt.

### NYFIKENHETENS KRAFT

Få tabaxi kan motstå att undersöka det som är nytt för dem, vare sig det är ett föremål eller en företeelse. De är dock mycket försiktiga i sitt tillvägagångssätt och om det är något man kan ta i så har de innan de gör det testat att kasta saker på det, peta på det, prata med, lukta på det osv.

Nyfikenheten yttrar sig i form av att tabaxin söker en upplevelse eller förståelse av något där och då. De är dock inte alls lika nyfikna på kunskap, och tycker inte att lära sig något från böcker är samma sak. På sin höjd kan man prata med någon, men även det ses som att man fuskar.

### TABAXISKA EGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får +2 i Händighet.

**Ålder.** Tabaxi blir vuxna vid ungefär 18 års ålder och blir upp till 70 år gamla.

**Livsåskådning.** De flesta tabaxi är kaotiskt neutrala.

**Storlek.** Tabaxi är mellan 5 och 9 fot och är storleken Medium. De väger i genomsnitt 140 pund.

**Hastighet.** Du rör dig 40 fot i rundan när du går.

**Naturligt vapen.** Dina handklor och ditt bett gör 1d3 i skada och dina fotklor gör 1d4+1 i skada. Du kan som en specialattack istället för andra attacker göra en hoppattack med bägge fötterna.

**Luktsinne.** Du kan spåra varselser och vissa föremål med ditt luktsinne, samt använda det för att känna av vad som hänt i ett område. Det använder fördigheten Uppfattning som du får färdighet i.

**Alert.** En tabaxi blir aldrig överraskad av vanliga varelser.

**Språk.** Du kan Allmänspråket och Tabaxi.

# VILDMAN

Vildmän är en art av smidiga, aplika humanoider som oftast bor i djungler och täta tempererade skogar.

## ANPASSADE TILL SIN OMGIVNING

Det finns två typer av vildmän, de som är kamouflerade, med färgteckning anpassad efter sin omgivning, och de som annonserar sin farlighet med starka skrikiga färger. De förstnämnda återfinns i tempererade områden mellan nästan alla djungellevande vildmän har varningsfärger.

Pälsen, oavsett typ, täcker nästan hela kroppen med undantag för handflator, fotsulor och ansiktena och den visar vanligtvis en ljusare hy av pälsens dominanta färg. Ögonen är röda, orange eller gula med svarta korsformade irisar och pupiller. De har grova naglar och betar i underkäken och på vissa kan betarna växa nästan rätt ut.

## DEN STARKES RÄTT

Vildmän lever i stammar styrda av den starkaste medlemmen. I de tempererade områdena anfaller de de flesta andra intelligenta arter och hotande djur, och kan ibland även anfalla små bosättningar när de försöker utöka sitt område. De är intelligenta och kan lära sig att använda verktyg och vapen genom att observera andra.

Vildmännen i de tropiska djunglerna brukar ha mer egentillverkade föremål, likt stenåldersmänniskor och visa av dem skyr det uppenbart tillverkade. Många gånger bor de dock i gamla ruiner, som de rensar på det oönskade.

## VILDMANSEGENSKAPER

**Grundegenskaper.** Du får -2 i Intelligens. Du får +2 i Styrka och Händighet.

**Ålder.** Vildmän blir vuxna vid ungefär 10 års ålder och blir upp till 80 år gamla.

**Livsåskådning.** De flesta vildmän är kaotiskt neutrala.

**Storlek.** Vildmän är mellan 7 och 9 fot och är storleken Medium. De väger i genomsnitt 155 pund.

**Hastighet.** Du rör dig 30 fot i rundan när du går.

**Kapabel klättrare.** Du rör dig lika snabbt uppe i träd som på marken. Du får +4 i Artbonus på Atletisk.

**Djurempati.** Du har ett naturligt band till djur. Du kan känna av hur de mår och även ändra deras känslor till din fördel. Du får +2 på Natur och Hantera Djur.

**Skarpt luktsinne.** Du får Fördel på slag där ditt luktsinne kan hjälpa dig.

**Farlig i strid.** Du gör 1T6 i skada med dina klor och betar. Uppe bland träd kan du även slåss med dina fötter vilka gör 1T4 i skada.

**Vilda möjligheter.** Välj en av följande Vildmansegenskaper:

**Kraftiga klor:** Du gör 1T8 med dina klor och betar och 1T6 med dina fötter.

**Kamouflage:** Du får Fördel på slag för att gömma dig i naturliga områden.

**Kraftig benstomme:** Du har skadereducering 1 mot krossvapen, slag, fall och liknande.

**Tyst jägare:** Du har Fördel när du smyger.

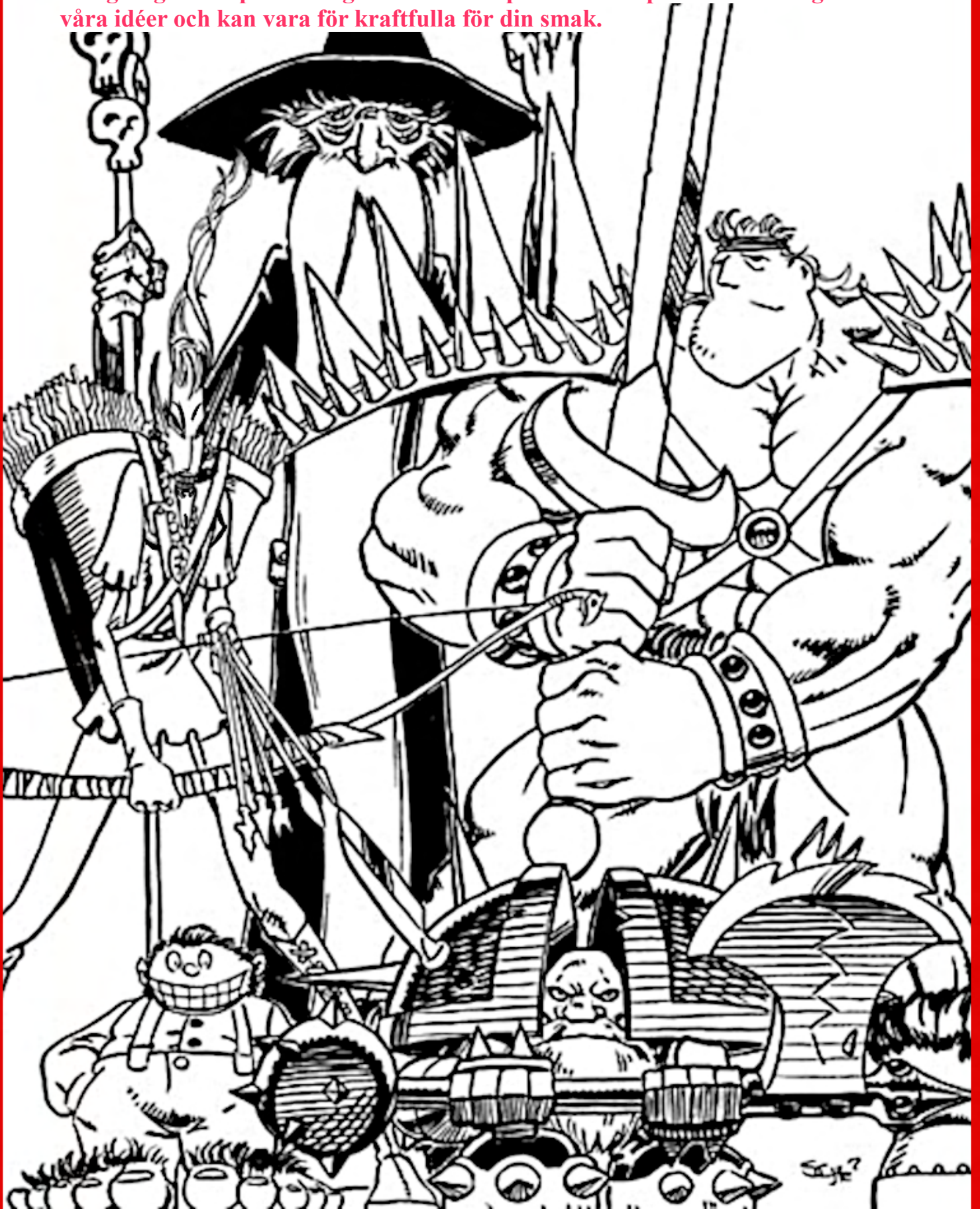
**Språk.** Du kan Allmänspråket och Vildmansspråket.



# KLASSER



Från världarna Arcuria, Novomar, Feoreth och Elassar kommer en hel radda med nya klassmöjligheter för D&D-spelaren och spelledaren. Ett tips är att titta genom dem ordentligt innan du om du är spelledare godkänner dem. Dessa har inte gått genom speltestning utan bara skapats utifrån spelares önskingar och våra idéer och kan vara för kraftfulla för din smak.



# BARBAR

## BERIDEN BARBAR

Detta är ett alternativt barbariskt spår. Beridna barbarer strider ofta i snabba kavallerigrupper och är tränade att slåss som en med sitt riddjur, eller var och en för sig.

Du kan välja beriden barbar redan vid 1:a graden och ha ditt riddjur från början. Förmågorna börjar vid de graderna som står i deras beskrivning. Riddjuret förblir vid din sida, lojalt, om du väljer denna stig eller inte. (Se dock texten i nästa stycke om vad nackdelen är att inte fortsätta på stigen.)

## RIDDJUR

De riddjur som har en asterisk efter sig (\*) är så stora att de inte kan följa med in i byggnader gjorda för mediumstora varelser. Ett M bakom varelsen betyder att den är magisk och K att den är konstgjord vilket har betydelse för om den behöver föda, och hur den kan helas.

Animerat föremål K

Golem K

Ankheg (dvärg, gnome)

Tämjd basilisk M

Kimera M (halvorch)

Allosaurie

Villobest (tieflings)

Tämjd gorgon M

Helveteshund M (tieflings)

Mardröm M (tieflings)

Ugglebjörn

Blinkhund (goda, halvlingar och gnomer)

Blodsbjörn (Halvlingar och gnomer)

Brunbjörn

Dödshund M (onda, halvlingar och gnomer)

Hemskevarg

Häst

Elefant\*

Älg

Jättesvin

Jättekraabba (halvlingar och gnomer)

Jätteälg\*

Lejon

Tiger

Fasspindel M

Isbjörn

Noshörning

Sabeltandad tiger

Vintervarg

Vorg



Riddjuren går upp i grad samtidigt som du gör det, och slår för att få Livspoäng när du går upp i denna stig (de slår en tärning av samma slag som deras typ enligt Monstermanualen. Om du väljer ett annat barbarspår får ditt riddjur 1 Livspoäng per grad medan alla andra klassgrader inte förbättrar djuret på något sätt. Riddjuren förstår enkla kommandon och meningar som att skydda vissa personer, ett visst område, springa och skaffa hjälp, jaga bytesdjur, spåra och liknande.

Riddjuren är lojala och kommer skydda dig och slåss till döden om du inte beordrar dem att fly.

De riddjur som är vanliga djur eller jätteversioner kan helas på vanligt sätt, medan de magiska bara kan helas av magi och de konstgjorda behöver material och tid att repareras.

### TVÅ ÄR EN

Från och med 3:e graden, när du valt denna stig, när du och ditt riddjur slåss tillsammans, antingen när du rider eller i strid mot samma motståndare har ni fördel på alla träffslag och räddningsslag. Du får aldrig en nackdel när du ska utföra handlingar när du rider.

### LIVSLÄNK

Du och ditt riddjur har ett band vilket låter er använda era livspoäng som en gemensam pool. Detta kommer vid 6:e graden.

### SINNESLÄNK

Du och ditt riddjur kan dela känslor och sinnen och du kan ge djuret instruktioner som den fysiskt kan utföra. Denna förmåga kommer vid 10:e graden.

### SJÄLSLÄNK

Vid 14:e graden kan ni genom en dags meditation återföra varandra till liv så länge en av er lever. Vid slutet av denna meditation har ni båda 1 livspoäng.

### ÄNDRINGAR AV DE VANLIGA BARBARFÖRMÅGORNA FÖR BERIDNA BARBARER

Både du och ditt riddjur kan dra nytta av er vrede, men ni måste ha blivit skadade först. Om du är skadad kan riddjuret använda sin vrede och tvärtom. Alla vredesförmågor är avhängiga att ni är tillsammans (inom syn/hörselavstånd från varandra).

Om du är beriden så får ditt riddjur snabb förflyttning som du vid grad 5.



## **BARD**

### **DANSVÄVARE**

Dansvävare är en unik typ av bard från Feoreth vars förmågor och formler aktiveras genom dansrörelser. Detta är alltså en alternativ bardskola som väljs vid 3:e graden.

#### **IN OCH UT**

Vid 3:e graden kan du dansa runt i striden så att du kan anfälla någon som är inom din startpunkts avstånd, och sluta din förflyttning någonstans inom din förflyttning från startpunkten.

#### **AVVÄPNANDE**

Genom en lyckad träff kan du vid 6:e graden avväpna en motståndares ena vapen. Vapnet hamnar 10 fot bort från din position när du attackerade denne. Spelledaren slår för var genom att använda 1T8 för riktningen om du inte slår en kritisk träff, för då får du bestämma vart vapnet landar. Om du fått en kritisk träff kan du även välja att vapnet ska hamna i dina händer.

#### **GRUPPDANS**

Vid 14:e graden kan du dansa runt i gruppen på ett sätt som distraherar fiender. Du slår 1d4 och du och alla dina vänner får lägga till resultatet på sin pansarklass till din nästa runda.

#### **ÄNDRINGAR GENTEMOT DE VANLIGA BARDFÖRMÅGORNA FÖR DANSVÄVAREN**

Dansvävaren behöver inget instrument, men behöver vara obehindrad i sin rörelse och ha ett bardfokus för dansvävare. Dessa ersätter formelkomponenterna, förutom unika material för formeln, och en dansvävare har aldrig en vokal komponent till sina formler.

Dansvävarens förmågor når 10 fot + 10 fot per grad.

Dansvävarens förmågor går på Händighet och inte Karisma.



## DRUID

De flesta druider tillber inte gudar, utan naturen som ett levande väsen. De olika druidiska cirklarna tillåter en att lära sig från dem alla, men askdruider tas emot med skepsis av de flesta.

Askdruider kommer från planeten Elassar där Askländer uppstått som resultat av en tidigare civilisations utplåning. Askländerna är döda områden med enbart odöda invånare.

## ASKDRUIDER

En tredje typ av druidisk cirkel är Askdruiderna. De anser att mer ingår i det naturliga än vad de andra druiderna gör. De ser inte vandöda som onaturligt, bara att deras kraft kommer från någon annan dimension, och att den naturliga intelligensen hos vissa varelser och det de kan göra också är naturligt. De anser inte att deras egen uppgift är att hålla naturen i balans utan det kan den sköta själv, däremot tycker de att arkan magi inte är naturlig men den behöver inte heller motarbetas av dem.

Askdruiderna ser dock orättvisor och ondska som fel. Två personer som slåss mot en är fel, att skövla sädesfält för att svälta befolkningen är fel, att inte hålla löften är fel.

Askdruider är mycket mer för att göra en egen bedömning av en situation än att följa en färdig doktrin.



## ASKKRAFT

Vid 2:a graden, när du väljer cirkel, får du möjligheten att dra och dela Livspoäng ur levande varelser och växter. Om du inte gör något annat kan du genom att vidröra en varelse eller växt dra eller ge 1 hit point per grad per runda till eller från dina egna hit points, eller till en tredje part med dig själv som mellanhand. Vanligtvis har detta ingen större effekt, men i områden med lite växtlighet kan det vara bra att veta hur mycket Livspoäng man kan få av en ickebeskriven växt eller djur. I tabellen endan finns två värden, det förstnämnda är hur mycket man kan dra utan att döda organismen och det andra hur mycket som dödar.



Tiny 1/2; Small 2/3; Medium 4/6; Large 8/11; Huge 16/20; Gargantuan 30/40

### **KRAFTBAND**

Vid 6:e graden kan du använda askkraft inom ditt naturliga synhåll.

### **SOM DÖD**

Vid 10:e graden är du immun mot vandödas förmågor. Detta inkluderar kroppsliga och magiska förmågor men inte exempelvis magiska formler som de kastar på grund av en klass.

### **ASKLANDSVANDRARE**

Vid 14:e graden kan en askdruid vandra bland vandöda utan att påkalla deras uppmärksamhet, utan framstår som en av dem.

### **ÄNDRINGAR GENTEMOT VANLIGA DRUIDER**

Askdruider kan inte druidiska.

Askdruiders djurskepnader är alltid uppenbara för vad de är med sina svarta och askgrå färger och vita ögon.

Askdruider kan när de frammanar djur välja att frammana odöda versioner av djuren.

### **DJURVÄN**

Djurvänner är druider som funnit en like i ett djur som nu är druidens följeslagare genom vått och torrt. Du kan vara en vanlig druid eller askdruid och tillhöra denna cirkel. Skillnaderna är till största del synen på naturen, de vanliga är som beskrivna i grundreglerna och askdruiden som beskriven ovan. De speltekniska skillnaderna förklaras nedan.

### **KOMPANJON**

Vid 2:a graden, om man väljer denna cirkel håller man en kort ritual som kallar en kompanjon till sig. Kompanjonen kan vara vilken typ av varelse som helst som finns i Monstermanualens Appendix A. Djuret behöver inte kunna vara i någon speciell miljö utan hålls vid liv av bandet till dig. Denna förmåga försvinner om ni bägge har slut på livspoäng. Kompanjonen är en unge och växer i storlek med en tjugondel av sin fullvuxna längd varje ny grad och får 2 Livspoäng plus Fysikbonus per grad.

Kompanjonen förstår enkla kommandon och meningar som att skydda vissa personer, ett visst område, springa och skaffa hjälp, jaga bytesdjur, spåra och liknande. Kompanjonerna är lojala och kommer skydda dig och slåss till döden om du inte beordrar dem att fly.

Om kompanjonen skulle dö kan du efter en dags mellanrum utföra ritualen igen och få ett nytt djur. Det är samma djurs



ande som fått ny kropp och den behåller alla sina värden, inklusive Livspoäng.

### **NATURENS BAND**

Vid 6:e graden kan ni använda era livspoäng som en gemensam pool.

Din kompanjon kan vara utgångskällan för dina formler. Du kastar formeln och använder de komponenter som krävs. Detta använder en standardhandling för kompanjonen. Alla personliga formler du lägger på dig själv kan också ha effekt på din kompanjon om du så önskar. Allt detta är avhängigt att det finns en ostörd effektlinje mellan er. Effektlinjen störs aldrig av det som anses naturligt, så en palissad, tjocka träd, berg och så vidare räknas inte som att de bryter linjen för denna förmåga.

### **ETT SINNE**

Vid 10:e graden kan ni dela era sinnen. Ni ser, hör, luktar och så vidare vad den andra uppfattar oavsett avstånd. Kompanjonens effektiva Intelligens och Visdom är densamma som din när det gäller färdighetsanvändande eller grundegenskapsslag, om dess egna värden inte är högre.

### **INTELLIGENTA DJUR**

Vid 14:e graden räknas djuret som att ha 10 i Intelligens och Visdom och kan nu kommunicera med andra som kan prata Sylan effektivt nog för att kunna ha ett samtal. Den kan också själv anta en humanoid form likt din när den vill. Den formen och djurformen kan kläs med kläder och utrustning som smälter in i den andra formen. Ett djur av detta slag behåller de olika egenskaperna den fått vid sin kompanjons död, men kan välja att återgå till sitt primitivare, naturliga stadie.

En Askdruid som blivit Djurvän kan ha odöda kompanjoner.

## KRIGARE

Från världen Elassar hämtar vi inspirationen för dessa riddarordnar. De tas istället för en stridsinriktad arketyper vid grad 3.

## ORDENSKRIGARE

Dessa tillhör en av tre riddarordnar, och en av två delar av dessa ordnar, själva ordensriddarna eller ordens armé. Orderna ser varandra som likbördiga och samarbetar utan problem.

## LÖFTESORDEN

Denna orden grundades av alver, dvärgar och halvlingar för att uppehålla ett fredsfördrag mellan alverna och dvärgarna vars olikheter hotade att leda till krig raserna mellan. Orden styrs av människor och är öppen för alla raser. Riddarna följer en förutbestämd väg för att bli riddare, som börjar med träning som hjälpredda till en existerande riddare. De har en lista med arbetsuppgifter och regler som är unika för dem och de är populära i alla fria länder.

De har en borg vid Stenträdet kallad Vita klippan där ordens medlemmar bor. Små ambassader finns i andra länders huvudstäder. Medlemmar i orden, riddare som soldater kan få gratis träning, helning, utrustning, transport över land och vatten, små mängder pengar, husrum, mat, eskort vid resor, kontakt med representanter för de alviska rikena och det dvärgiska riket, assistans av orden vid uppdrag motsvarande vad hotet eller faran verkar vara.

Orden har följande regler som stomme till hur de ska bete sig om inte en högre officer finns på plats:

- Håll ditt löfte
- Erbjud dig att mäkla i konflikter
- Hjälp dina ordenssyskon
- Hjälp dem i nöd

## SILVERTUNGOR

Från 3:e graden så har du Fördel vid sociala situationer som använder kommunikation.

## EDSVURNA

Från 7:e graden, om du avgett ett löfte, så får du Fördel antingen i alla stridssituationer som för dig närmare att du upphåller löftet, eller Inspiration i början av alla sociala situationer som för dig närmare.

## EXTRA STRIDSSLIL

Du får välja en extra stridsstil vid 10:e graden.

## OSTOPPBAR

Från 15:e graden, så länge du är på ett uppdrag eller har ett löfte att hålla, om du blir medvetslös, så kan du slå ett räddningsslag mot Visdom, och om det lyckas så får du 4+Visdomsbonusen i temporära Livspoäng tills faran i situationen är över. Du har fördel på dödsräddningsslag, och ignorerar 1:or.

## DIPLOMATISK

Från 18:e graden. Alla meningsmotståndare har Nackdel i sociala situationer som använder kommunikation där du är närvarande.

## SOLRIDDARNAS EVIGA ORDEN

Solriddarna grundades för att bekämpa odöda. Orden är stationerad i Solklippan, en mäktig borg högt uppe i östra bergen. Orden är dock inblandad i flera olika uppdrag och bara en tiondel finns på



plats. Man har satt upp små fort och fästningar här och var i de fria länderna.

Vem som helst kan bli en riddare men det kräver vissa uppoffringar. Riddarna genomgår en ritual som gör dem osynliga för vandöda men det gör dem sterila och de kan inte helas på andra sätt än helningselixir eller magi. (Denna effekt kan alltså fås av alla klasser och levande raser och arter, precis som fördelarna nedan. Däremot kan bara krigare som väljer denna orden få klassförmågorna som kommer vid de olika graderna. Alla som genomgått ritualen anses som riddare oavsett egentlig klass.)

Solriddarna är kända i hela världen och mottas väl i fria länder. Medlemmar i orden kan få gratis träning, helningselixir, utrustning, transport över land och vatten, små mängder pengar, husrum, mat, eskort vid resor, assistans av orden vid uppdrag motsvarande vad hotet eller faran verkar vara.

Solriddarna har tillgång till en speciell typ av heligt vatten som de välsignar sina vapen med. Välsignelsen tar 1 handling och gör att vapnet gör +2 strålande skada i 10 minuter. De bärs i små flaskor om 10 doser och en riddare har vanligtvis med sig 2 flaskor på uppdrag. Det heliga vattnets extra effekt avtar ett år efter att det hämtats från Solklippans fästning.

Ordens medlemmar har tre regler som måste följas om inte ett högre befäl beslutar annat.

- Onda vandöda måste förstöras
- Ländernas folk måste skyddas vid fara
- Uppträd på ett sätt som ger ära till orden

### RESPEKTINGIVANDE

Vid 3:e graden, när du valt denna orden. Solriddarnas rykte föregår dem och få vill hamna i vägen för dem. Därför får du träning i Intimidation, eller om du redan har det, Inspiration när du använder Intimidation. Detta ska inte ses som att du hotar någon, det är inte ridderligt, utan istället att din närvaro får dem att inse att de har med orden att göra.

### ORÄDDA

Från 7:e graden har du lärt dig att stålsätta dig inför den rädsla som angriper många som slåss mot fasansfulla monster. Du får Fördel på räddningsslag mot rädsla.

### PÅLÄST OM DÖDEN

Från 10:e graden har du lärt dig så mycket om olika odöda varelser att du vet var de är som svagast. Du gör +2 skada på alla odöda med dina vapen.

### DU STIRRAR TILLBAKS

Vid 15:e graden har du Fördel på alla räddningsslag mot effekter från odöda, annat än rena magiska formler kastade av en odöd magiker exempelvis.

### INSPIRERANDE

Vid 18:e graden så omfattas även dina allierade inom 30 fot eller synavstånd från dig (vilket som är längst) av din oräddhet och har Fördel på räddningsslag mot rädsla.

## UTBYGDSJÄGARE

*VISSA MONSTERJÄGARE drabbas av en tung form av samlarbegär och går med stirrande blick omkring och muttrar "Måste fånga alla!".*

*-Ask Fångem, Monstret i fickan*

## MONSTERTÄMJARE

En monstertämjare är en arketyp vars förmåga är att de lärt sig tämja varelser av samma grad som de själva eller lägre och ha sin Karisma i grader totalt bland de tämjda varelserna. De kan lyda samma kommandon som en Utbygdsjägares kompanjon.

## DJURTÄMJARE

Vid 3:e graden kan man tämja naturliga djur.

## JÄTTETÄMJARE

Vid 7:e graden kan du börja tämja jättevarianter och hemskevarianter av naturliga djur.

## MAGISK CHARM

Vid 11:e graden kan du börja tämja magiska varelser och varelser från andra dimensioner och världar.

## ÄNDRINGAR AV UTBYGDSJÄGARFÖRMÅGOR FÖR MONSTERTÄMJARE

Land's stride, Hide in plain sight och Vanish inkluderar monstertämjarens tämjda varelser.



## DRAKTÄMJARE

Denna typ av utbygdsjägare stjälar eller får ett drakägg som de sen ansvarar för.

## ÄGGETS BESKYDDARE

Som ägg kan inte draken på något sätt skydda sig själv och även om ett drakägg är tåligare än många andra så behöver den utbygdsjägarens beskydd. Så länge ägget finns kvar så har man +2 på Rustningsklass och räddningsslag mot saker som kan skada ägget. Det inkluderar all strid som kan skada utbygdsjägaren. Ägget får inte lämnas ensamt eller oövervakat. Det högsta avstånd som får vara mellan ägget och jägaren är 30 fot.

## ÄGGETS KLÄCKANDE

Vid 3:e graden börjar ägget kläckas. Allt som gäller tidigare gäller fortfarande men ett litet kikhål låter draken att titta ut, höra, lukta och spruta sitt andedräktsvapen.

Värdena står nedan.

### UTE

Vid 6:e graden har draken lämnat sitt ägg helt och hållet men håller sig nära sin tämjare. Draken vill inte vara utom synhåll, och helst inom ett par fot. Om den kan och tillåts rider den gärna på sin beskyddares rygg eller axlar.

### BARNDOM

Vid grad 10 är draken fortfarande barn, men utforskar gärna sin omgivning och kan vara borta några timmar från sin tämjare. Då och då vill den ändå försöka rida på tämjaren och den är fortfarande väldigt tillgiven.

### TIDIGA TONÅR

Vid grad 15 räknas datorn som en ung tonåring. Den är helt självständig, kan skaffa mat själv, men vill gärna träffa tämjaren åtminstone ett par dagar varje vecka. Den är gärna fri, och vill gärna ses som jämlik med tämjaren.

### EPISK UNG DRAKE

Om ni kör förbi grad 20 och använder er av episka gåvor så är denna valbar för en draktämjare. En ung drake föredrar ett vänskapligt förhållande till sin tämjare.

### DRAKEN

Varje drake har en immunitet beroende på sin art och dess andedräktstyp. I tur och ordning är de:

Brons: Blixtar

Guld: Eld

Koppar: Syra

Mässing: Eld

Silver: Köld

En tonårig drake är en under-vuxen drake (storlek 3) i Monstermanualen i första utgåvan och en drakling med de värden som står i Monstermanualen för femte utgåvan. En ung drake följer också de värden som står i Monstermanualen. Värdena här följer samma upplägg som i Monsterektionen och har värden från 1st Edition och 5E, separerade av ett snedstreck.

Draken använder rollpersonens Räddningsslag om den är på rollpersonen eller inom 5 fot.

### DRAKE, ÄGG

*Tiny dragon*

**FREQUENCY:** -

**NO. APPEARING:** 1

**ARMOR CLASS:** 10 / 10

**MOVE:** -

**HIT DICE:** - (6 hp) /3d4 (7 hp)

**% IN LAIR:** -

**STR:** - **CON:** - **DEX:** - **INT:** 3 **WIS:** - **CHA:** 10

**SIZE:** *Small, 1' long*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** -

**LANGUAGES:** *None*

**Challenge and XP:** -

**TREASURE TYPE:** -

**NO. OF ATTACKS:** 0

**DAMAGE/ATTACKS:** -

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F1*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

## DRAKE, ÄGG MED UTKIKSHÅL

*Tiny dragon*

**FREQUENCY:** -

**NO. APPEARING:** 1

**ARMOR CLASS:** 10 / 10

**MOVE:** -

**HIT DICE:** - (6 hp) /3d4 (7 hp)

**% IN LAIR:** -

**STR:** 2 **CON:** 2 **DEX:** 3 **INT:** 5 **WIS:** 3 **CHA:** 10

**SIZE:** *Small, 1' long*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

Attack/Defense Modes: *Nil*

**SENSES:** *Darkvision 60 ft., passive Perception 9*

**LANGUAGES:** *Dragon and Common / Draconic and Common*

**Challenge and XP:** *5+1/hp (11) / (1/8 25 XP)*

**TREASURE TYPE:** -

**NO. OF ATTACKS:** 1

**DAMAGE/ATTACKS:** *See below*

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F1*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

### HANDLINGAR

**Andedräktsvapen (Återhämtnings 6).** Draken kan använda sitt andedräktsvapen i en 10-fotslinje som är 5 fot bred. Varje varelse i den linjen måste klara ett Räddningsslag för Händighet mot SG 11 eller ta 3 (1T6) skada av den typ av andedräkt som draken har om de misslyckas, eller hälften om de lyckas.

Efter tre andedräktsattacker måste draken återhämta sig en hel dag.

## DRAKE, NYKLÄCKT

*Small dragon*

**FREQUENCY:** -

**NO. APPEARING:** 1

**ARMOR CLASS:** 6 / 14 (*natural armor*)

**MOVE:** 6", fly 12" / 15ft., fly 30 ft.

**HIT DICE:** - (6 hp) /3d6 (10 hp)

**% IN LAIR:** -

**STR:** 5 (-3) **CON:** 11 **DEX:** 9 (-1) **INT:** 6 (-2) **WIS:** 7 (-2) **CHA:** 9 (-1)

**Skills** Perception +2

**SIZE:** *Small, 3'6" long*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

Attack/Defense Modes: *Nil*

**SENSES:** *Darkvision 60 ft., passive Perception 9*

**LANGUAGES:** *Dragon and Common / Draconic and Common*

**Challenge and XP:** *5+1/hp (46) / (1/8 25 XP)*

**TREASURE TYPE:** -

**NO. OF ATTACKS:** 1

**DAMAGE/ATTACKS:** *1d2 / 1d4*

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F1*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

### HANDLINGAR

**Andedräktsvapen (Återhämtnings 6).** Draken kan använda sitt andedräktsvapen i en 20-fotslinje som är 5 fot bred. Varje varelse i den linjen måste klara ett Räddningsslag för Händighet mot SG 11 eller ta 3 (1T6) skada av den typ av andedräkt som draken har om de misslyckas, eller hälften om de lyckas.

Efter tre andedräktsattacker måste draken återhämta sig en hel dag.



## **DRAKE, BARN**

*Small dragon*

**FREQUENCY:** *Rare*

**NO. APPEARING:** *1*

**ARMOR CLASS:** *5 / 15 (natural armor)*

**MOVE:** *9", fly 18" / 25 ft., fly 40 ft.*

**HIT DICE:** *- (12 hp) /3d6+3 (10 hp)*

**% IN LAIR:** *-*

**STR:** 10 **CON:** 12 (+1) **DEX:** 10 **INT:** 8 (-1) **WIS:** 9 (-1) **CHA:** 11

**Skills** Perception +2, Stealth +2

**SIZE:** *Small, 4' 9" long*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

Attack/Defense Modes: *Nil*

**CHANCE OF:**

Magic Use: *5%*

**SENSES:** *Darkvision 60 ft., passive Perception 9*

**LANGUAGES:** *Dragon and Common / Draconic and Common*

**Challenge and XP:** *20+2/hp (44) / (1/4 50 XP)*

### **HANDLINGAR**

**Multiattack.** Draken attackerar med en klo och ett bett.

**Andedräktsvapen (Återhämtning 6).** Draken kan använda sitt andedräktsvapen i en 30-fotslinje som är 5 fot bred. Varje varelse i den linjen måste klara ett Räddningsslag för Händighet mot SG 11 eller ta 3 (1T6) skada av den typ av andedräkt som draken har om de misslyckas, eller hälften om de lyckas.

Efter tre andedräktsattacker måste draken återhämta sig en hel dag.

## HÄXMÄSTARE

Häxmästare kallar oftast inte sig själva för häxmästare som är ett gammalt ord för den som förbundet sig till en ond kraft. Idag betyder termen att man förbundet sig till någon eller något men har fortfarande en negativ klang. Alternativa namn är illusionist, magiker, frammanare, besvärjare, formelkastare, teurg och förtrollare.

### EVIGHETENS BOK

De flesta tror att Evighetens bok är en myt. Boken sägs innehålla en inblick i Evigheternas storhet men det nämns också att de flesta sinnen blir så överväldigade av det att de blir mer eller mindre galna. Du har ett förbund med boken.

### KAOTISKT INFLYTANDE

Evigheternas krafter är svårstyrda. Om någon kastar en formel inom syn eller höravstånd av dig kan du få den att påverkas av Vild magi. De måste klara ett Karismaräddningsslag, eller slå på tabellen för Vild magi på sidan 104 i Spelarens Handbok för att se vad som händer. Nästa gång du kastar en formel måste du själv klara ett räddningsslag eller slå på tabellen om det inte gått mer än 1 timme.

Du kan om du vill alltid få en Wild Magic Surge på dina egna formler. Fås vid grad 1.

### KAOTISK KUNSKAP

Din hjärna är fylld med kunskap från miljontals världar och dimensioner så chansen är att du vet nåt om allting men chansen att du kan hitta kunskapen är liten. Oavsett vad det gäller kan du alltid veta något på 19 och 20 på 1T20. Om du inte har färdigheten så slår du först mot Grundegenskapen och om du har färdigheten först mot den. Om det inte lyckas så kan du slå igen för att se om du får 19 eller 20. Om det slaget lyckas räknas det som att du lyckats så bra det går i de fallen som det spelar roll. Allmänna saker kan du försöka komma ihåg så ofta du vill, som exempelvis vad som är gemensamt om en regions kungar. Du kan försöka minnas något specifikt en gång om dagen, som exempelvis vilken favoriträtt en specifik kung i regionen har. Fås vid grad 1.

### LÄTT GALEN ELLER GANSKA GALEN ELLER...

Vid varje grad måste du slå 1T20 mot din grad. Om du får lika med eller över är allt troligen som det ska. Slår du under så börjar lite galenskap visa sig. Slå isåfall 1T20 enligt tabellen nedan. Galenskaperna läggs inte ihop utan bara resultatet för graden gäller.

1-10: Korta stunder av galenskap.

11-18: Längre stunder av galenskap.

19-20: Konstanta dumheter.

Korta stunder av galenskap följer tabellen på sid 159 i Dynjemästarens Guide och uppstår när du



slår 1 på ett färdighetsslag, grundegenskapsslag eller får Vild magi utslag på en av dina egna formler. De varar 1T10 minuter.

Längre stunder av galenskap varar 1T10x10 timmar och triggas på samma sätt som de korta stunderna, men du får slå ett Visdom eller Karismaräddningsslag mot 20 för att försöka stoppa effekten.

Konstanta dumheter sitter i hela graden, och där kan man istället slå ett räddningsslag som ovan för att vara fri från galenskapen i 1d10+grundegenskapsbonusen minuter.

### KAOTISKA FORMLER

Varje gång du får tillgång till en ny formelgrad, så har du en chans att få tillgång till en formellista från andra formelkastare och välja en formel därifrån. Du slår ett grundegenskapsslag enligt tabellen nedan.

INT-slag mot 10 för att få tillgång till Magiker och Besvärjare.

KAR-slag mot 15 för att få tillgång till Bard och Paladin.

VIS-slag mot 15 för att få tillgång till Präst, Utbygdsjägare och Druid.

### KALLA PÅ EVIGHETERNA

Vid 6:e graden kan du försöka dra kraft för dina formler direkt från källan. Det är alltid riskfyllt men spännande. Slå 1T20 för vad som händer enligt tabellen nedan. Det är en gratis handling att dra kraft.

1-2: Vild magi, slå på sid 104 i Spelarens Handbok.

3-10: Du förlorar 1T4 kastargrader i en av dina klasser temporärt för nästa formel du kastar. Om det betyder att du inte kan kasta formeln alls går den förlorad.

11-19: Du tjänar 1T4 kastargrader i en av dina klasser temporärt för nästa formel du kastar. Om det innebär att du får tillgång till nya formler, så kan du kasta en högre grads formel om den har en elementarkomponent (is, eld, vatten, ånga, lera, jord, aska, luft) som exempelvis eld i ett Eldklot.

20: Som ovan men du spenderar inte nästa formel du kastar.

### DELAD KRAFT

Vid 10:e graden kan du överlåta formler till andra allierade inom syn och höravstånd. Den försvinner från din formelplats och dyker upp som en extra gratis formelplats hos dem. De behöver inga materiella komponenter utom sådana som krävs vid exempelvis återupplivning och liknande, inga rörelser men de behöver kunna tala. De bestämmer när de vill kasta formeln, men den försvinner efter 24 timmar, eller en kort vila, det som kommer först.

Varje gång du vill dela kraft måste du lyckas med ett Karismaslag mot svårighetsgrad 15. Om du lyckas går det som planerat och om du misslyckas hamnar formeln hos en av dina allierade och väljs slumpvis men det blir aldrig den du tänkt ska få den.

## PRÄST

Präster kommer i många olika skepnader. Den nedan har sin hemvist på Feoreth medan den efterföljande som tur är bara hittas på Arcuria.

## ANDEPRÄST

Andepräster tillber lokala andar med olika ansvarsområden, och har oftast en favoritande som får mer uppmärksamhet då den är viktigare för ens liv eller arbete. Två andar, den krigiske Farakh och den sluge Teleth är mer universella och inte lika geografiskt bundna som de andra. Det finns ingen norm för hur religionens tempel ser ut men där de andra två religionerna oftast har större tempel i sten har andeprästerna istället många små byggda av det som fanns tillgängligt och det är inte ovanligt med små vägtempel stora som ett uthus ungefär och för en by att ha lika många tempel som övriga byggnader.

Religionens präster kallas taraner.

## ANDAR OCH FOLK

Andar är osynliga väsen som lever i symbios med den synliga världen. Oavsett vilken religion du tillber så finns de där. De som inte tillhör religionen anser att andarna är lika värdiga av tillbedjan som vilket djur eller person som helst. För dem som tillber dem däremot handlar det om att visa andarna respekt, vilket man gör genom böner och offergåvor.

Bönerna är oftast i form av små rim och sånger som sägs när det är lägligt, vid ett tempel eller till en vattenande när man ska fiska i hans flod. Om man inte har haft ett tillfälle att göra det under veckan så gör man det isåfall på veckans tionde dag.

Offergåvor är i form av mat eller värdeföremål och om det är mat så är de tillredda på samma sätt som ifall en normal person skulle konsumera den. Om anden mår bra kommer offergåvan vara borta dagen efter, om inte så finns den eller delar av den kvar.

Andarna är bundna till olika geografiska platser, och ju större plats desto större ande. De som flyttar från en by till en annan pratar med sina nya grannar för att få reda på de lokala andarnas namn. Den som kanaliserar gudomlig kraft vet med automatik vad andarna i ett område heter.

## DE SOM KAN KANALISERA GUDOMLIG KRAFT

De få som har förmågan att kanalisera andarnas kraft kan genom att ge offer till en ande få tillgång till andevärlden. Vid en låg nivå innebär detta att en kort ritual och offer vid ett tempel ger prästen förmågan att låta anden ta över ett litet djur och länka det med prästen. Prästen kan styra djuret och se, höra, lukta och känna det som djuret gör. Exempel på små djur är ormar, råttor, fiskar och småfåglar. Länken finns där så länge prästen vill, men djuret måste fortfarande utföra det den ska för att leva. Vid en låg nivå kan inte djuret eller prästen ha länken mer än i en miles radie ifrån templet.

Vid högre nivåer kan prästen kontrollera kraftigare djur, kommunicera med dem, upprätthålla länken över ett större område, och vad som väntar bortom det är det ingen som vet.

I områden där det inte finns tempel och man vill använda förmågan så måste man konstruera ett tempel. Ett enkelt tempel till en liten ande tar ungefär en halv dag att konstruera tillsammans med de ritualer man genomför. Är man fler som hjälps åt så går det fortare men två timmar är den lägsta tiden.

För en mellanstor ande krävs det minst en hel dag och för en stor ande tre dagar. De som hjälper till kan inte vara av livsåskådningar diametralt mot prästen själv.



Tarangrad	Kontrollerades livstärnigar	Övrigt
1	1/4 Hit Dice	Kontrollera, se, höra, lukta och känna, max 1 mile
2	1/2 Hit Dice	
3	1 Hit Dice	
4	2 Hit Dice	Kommunicera med, max 3 miles
6	3 Hit Dice	Kan kontrollera jättedjur, frammana små andar
8	4 Hit Dice	Kan fördela Hit Dice för att kontrollera flera djur, max 6 miles
10	6 Hit Dice	Kan kontrollera övernaturliga djur, 1 HD lägre än djur
11	7 Hit Dice	Max10 miles
12	8 Hit Dice	Kan kontrollera svärmar
13	9 Hit Dice	Max 15 miles
14	10 Hit Dice	Kan kontrollera monster, kan frammana medelstor ande
15	11 Hit Dice	Behöver inte längre bygga tempel för att kontakta ande
16	12 Hit Dice	Max halva kontinenten bort
17	13 Hit Dice	Kan kontrollera intelligenta varelser, som får Save
18	15 Hit Dice	
19	17 Hit Dice	Hela kontinenten
20	18 Hit Dice	Kan frammana stor ande

### ONDA ANDAR

Andar är vänliga av naturen men precis som allt annat kan de korrumpas av ond kraft. Onda andar kan orsaka sjukdomar, missväxt, sömnproblem och liknande. För att besegra dem måste man finna källan till deras korrupktion och förgöra den.

### FÖRGÖRA VANLIGA ANDAR

Även andar kan dö. Det som behövs är att förstöra andens alla tempel, fördriva eller konvertera dess tillbedjare i området och hitta och förstöra andens kärna. Kärnan är en koncentrerad bit av det främsta materialet i området, så en skogsandes kärna kan vara en sfär av extremt hårt trä i ett urgammalt träd nära områdets mitt. En ny ande kan inte ersätta den gamla förrän ett år har gått sedan den förra dödades.

Ett område helt utan ande innebär att den gudomliga kraften inte går att kanalisera alls där och det mest välkända exemplet är alla de större Mioratemplen.

Prästen märker av när den kommer till ett sådant område genom att gradvis förlora förmågan att kasta formler, med början med de kraftigaste formlerna.

### BÄSTA TIDEN ATT BE

Det finns tre tillfällen som är heligare än andra. På dygnet är det midnatt, i veckan är det den tionde dagen och på året är det nyårsnatten. Om man ber sina böner för att få gudomlig kraft i form av formler så innebär det för formelresultatet att vid midnatt så rullas 1:or om, på den tionde dagen rullas 1:or och 2:or om, och kombinationen ger att 1:or till 3:or rullas om. På nyårsnatten kan en präst be för att få formler kastade en formelgrad högre än vad prästen kan kasta vanligtvis.

### FRAMMANADE ANDAR

För att frammana en ande behöver man ett tempel, och man behöver någon slags material som anden ska ta kontrollen över. Det kan vara vilket material som helst men anden räknas som en kategori lägre om det är ett material som inte reflekterar anden. Fallna grenar för en skogsande är bra, men en hög med grus är mer lämpat för en jordande. Mängden avgör också storleken. En liten ande kan ta över ca 5kg, en normal ande ca 50 och en stor ande mellan 100-300 kg.

Andarna har förmågor som reflekterar vilken typ av ande de är så en skogsande kan frammana djur, kontrollera växter och liknande och har även prästförmågor av samma typ som den präst som

frammanade dem motsvarande en präst av halva frammanarens grad.

En frammanad ande kan röra sig så långt från sin frammaningsplats som prästen kan kontrollera djur.

En ande behöver inte äta eller sova men förlorar 1 Hit Dice om dagen i den materiella världen. Efter att ha försvunnit på detta sätt kan inte den anden frammanas igen på en vecka.

Små andar	Medelstora andar	Stora andar
Hit Dice 3d10	Hit Dice 10d10	16d10
CR 3	CR10	CR16

I Monstersektionen finns några olika vanliga typer av andar beskrivna.

## ARCURISK ALVPRÄST

En arcurisk alvpräst tillber demonen N'arai. (Se Arcurisk alv tidigare för mer bakgrund. Där står också vilka bonusar prästen får vid olika grader som alv). Krafterna nedan är utöver de vanliga prästförmågorna.

### DEMONISK KRAFT

Som präst så börjar du med en extra formel av din vanliga grad och en extra formel från graden ovan. Vid 1:a graden innebär det att du har 3 formelplatser för grad1-formler och 1 plats för en grad 2-formel. Varje gång du når en ny grad där du får tillgång till en ny formelgrad så får du en formelplats för formelgraden ovan. När du når grad 17 så får du en extra formel av din högsta grad och av din näst högsta.

Du får 1 extra Livspoäng vid varje grad.

### VÄGLEDD AV N'ARAI

Vid 8:e graden får du +2 på alla träffslag när du är i strid mot människor.

### DEMONISK KANAL

Vid 16:e graden har du Fördel på räddningsslag mot alla negativa effekter som kan drabba dig. Dina vapen gör 2T6 eldskada mot människor och djur.

## ÄNDRINGAR AV PRÄSTEGENSKAPER FÖR ARCURISK ALVPRÄST

**Livspoäng:** 1T10 per prästgrad

**Rustningar:** Du är tränad i alla typer av rustningar

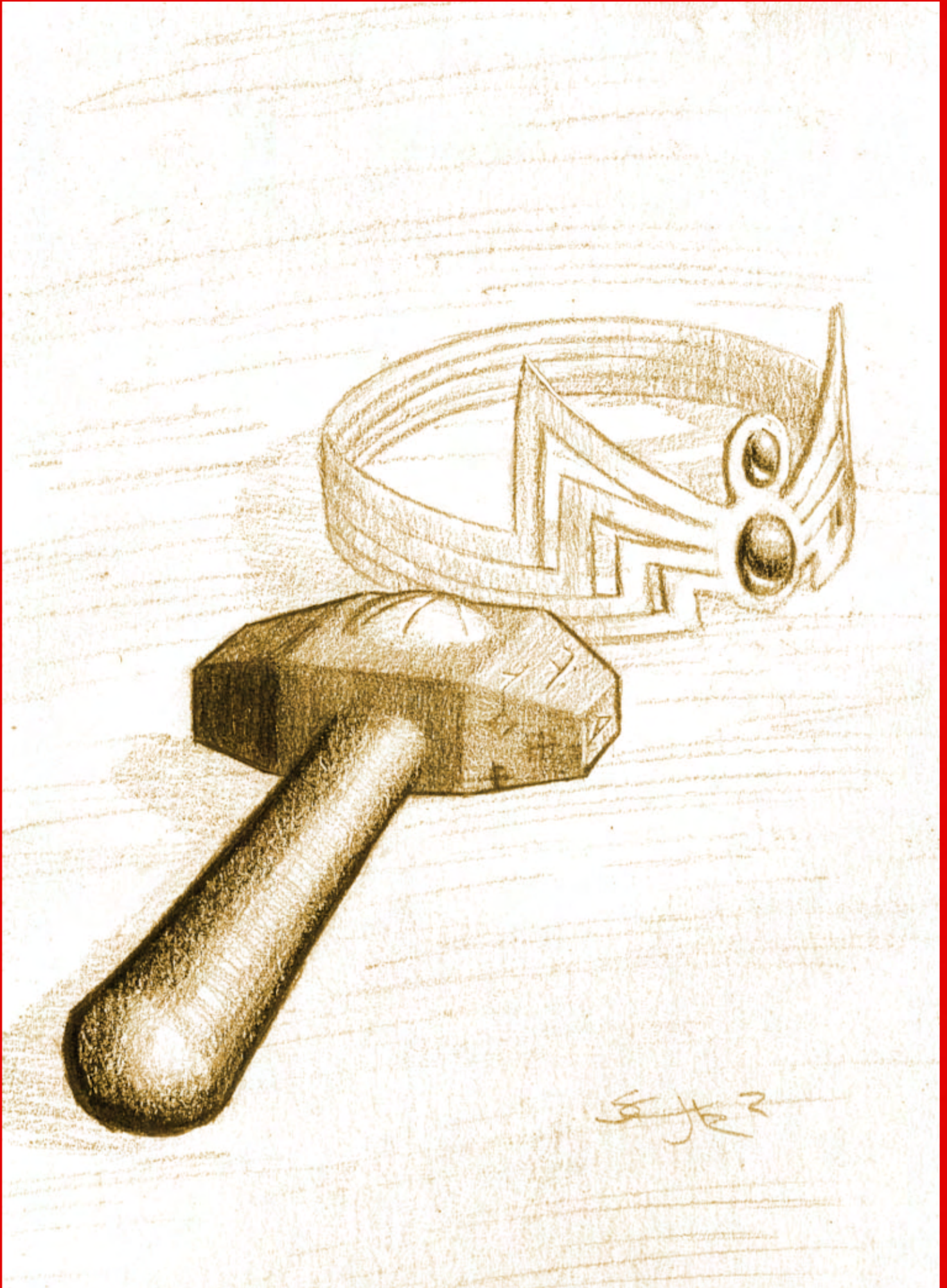
**Vapen:** Du är tränad i alla typer av vapen

### DEMONISKT KVAL

Ifall du tvivlar på demonen så förintas du nästa gång du når en ny grad.



# UTRUSTNING



# NY UTRUSTNING

Här kommer en hel massa ny utrustning som du kan utrusta dina spelledarpersoner med, eller om dina spelare har varit snälla i år, även deras rollpersoner. Utrustningen kommer mestadels från planeten Elassar men vi har också varit ute i rymden och valt ut några nya saker till årets guide.

All utrustning med en asterisk (\*) beskrivs närmare efter utrustningslistan.

## UTRUSTNING

Namn	Pris	Skada	Vikt	Egenskaper
Kanon*	400gp	6T6 slag	800lbs	Ammunition, heavy, range (150/600)
Kanonkula	3sp		2lbs	
Eldkastare*	150gp	2T6 eld	15lbs	Ammunition, heavy, loading, range (10/30)
Ångskepp*	40000gp			6 mph
Ångvagn*	1000gp			40 Movement Rate
Mekaniserad stridsvagn*	5000gp			20 Movement Rate
Luftskepp*	60000gp			10 mph
Bardfokus, dansvävare*	5sp			
Fyrverkeri*	5gp			
Klocka*	250gp		60 lbs	
Ångverk*	5000gp		1000 lbs	
Ångverkstad*	1000gp		1000 lbs	
Säck med kol*	3cp		10lbs	

**Kanon.** En kanon kan avfyras 1 gång per 2 rundor som snabbast.

**Eldkastare.** Varje skott använder en oljeflaska. En eldkastare kan laddas med 6 flaskor i taget.

**Ångskepp.** Dessa är galärer med en ångmotor och har ofta en bog i metall. De behöver någon form av brännbart material som bränsle och vatten.

**Ångvagn.** Detta är vagnar som istället för ett dragdjur drivs av en ångmotor. De behöver en relativt plan yta, och klarar inte av branta backar. 5 personer kan bekvämt åka i en vagn. Den behöver någon form av brännbart material som bränsle och vatten.

**Mekaniserad stridsvagn.** En bepansrad vagn driven av en ångmotor med inbyggd kanon på en roterbar plattform. De behöver en relativt plan yta, och klarar inte av branta backar. 4 personer kan åka i en vagn. Den behöver någon form av brännbart material som bränsle och vatten.

**Luftskepp.** En ångdriven jättegassballong. Dessa används för utforskning och är det mest högteknologiska i Gariska rikets armé. De privata versionerna rymmer 20 personer och deras packning. Den behöver någon form av brännbart material som bränsle och vatten.

**Fyrverkeri.** Varje fyrverkeripjäs kan fås i rött, grön, blått, vitt och gult. De skjuter antingen i höjden och exploderar i ett stjärnmönster, sprutar ljus i höjden likt en fontän eller exploderar uppe i höjden och regnar långsamt ner. Pjäserna ska fästas på en fast yta innan de tänds på och har 10 sekunders stubin. Ofarliga utanför 10 fots avstånd. Dexterity räddningsslag eller få 1D4 eldskada annars. Att hålla i en pjäs när den går av ger automatiskt 1D6 eldskada, i 2 rundor.

**Klocka.** Urverksmöbel som vrids upp en gång i veckan.

**Ångverk.** Detta är den minsta typen av allmän ångmotor. Den behöver någon form av brännbart material som bränsle och vatten. Den har standardingångar för att kopplas till Gariska rikets distribuerade vattenledningssystem. Ett ångverk har en lyftkraft på 2000 lbs. För mer kraft kan man kombinera fler verk, eller köpa ett större som motsvarar flera vanliga ångverk.

**Ångverkstad.** Detta är vad det kostar att sätta upp en verkstad som använder ett ångverk för kraft. Exempel är slagverk, kapar, sågar och liknande, allt som behövs för att driva en smedja för upp till 3 personer. Maskin för att väva tyg, och ge kraft till symaskiner för upp till 5 personer. I allmänhet gör en ångverkstad att en person kan göra 10 personers arbete.



**Säck med kol.** En säck kan ge kraft till ett ångverk i 1 timme.

## UNIKA MATERIAL

Förutom stjärnkol som kommer från rymdasteroider nära en eldig himlakropp kommer alla dessa unika material från Elassar.

## UNIKA MATERIAL

Namn	Pris/enhet	Vikt
Arkalit	1 sp/kg	
Svart alderträ	10gp/stam	200lbs
Celestium	1gp/kristall	1lb
Koridit	1sp/kg	
Energikristall	1gp/kristall	1lb
Regnbågskvarts	10gp/kg	
Säck med stjärnkol	1sp	20lbs

**Arkalit.** Denna metall kan lagra elektricitet och används som en slags batteri, och för att föra över elektricitet från blixnar till energikrystaller.

**Svart alderträ.** Denna träsort som finns i norra delen av kontinenten är stark och brinner inte vilket gör den eftersökt för många typer av byggen. Man hittar det ofta på fartygsdäck.

**Celestium.** Celestium absorberar ljus för att sedan lysa upp 30 fot med ungefär samma styrka som silvermånens sken. 1 timmes laddning räcker för en dag, och en dag (8 timmar) håller i sig en vecka.

**Koridit.** En extremt hård bergart med ungefär samma vikt som järn. Svårarbetad men säljs som skivor och skärvor att användas som material för sköldar, bröstplåtar och liknande.

**Energikristall.** Denna kristall kan lagra ljus och värme. Dess varmhets och ljus motsvarar det den laddas med och varar ett dygn.

**Regnbågskvarts.** Regnbågsskimrande sten som används till smycken, eller om man är väldigt rik till större dekorationer.

**Stjärnkol.** Hittas oftast på asteroider nära solar. Kan nå högre temperaturer och behåller värmen längre än träkol. En säck kan ge kraft till ett ångverk i 3 timmar.

## DROGER

Droger kan ha lokala förbud eller regler kring dem. Priserna är per dos om inte annat anges, och 100 doser väger 1lb.

## DROGER

Namn	Pris
Tobak	1cp/10doser
Älvpulver	1cp
Pergamin	1sp
Pergalöv	1cp/5
Orchtå	1cp

**Tobak.** Det finns flera typer av tobak med olika dofter och smaker. Tobak finns som piptobak, tuggtobak, röktobak (för vattenpipor), cigarett (i Gariska riket och på Prinsöarna) och snus.

**Älvpulver.** Denna drog används av en del präster för att komma närmare sina högre väsen, men är mer utbredd som en rekreationell drog världen över. Drogen som inhaleras på lämpligt sätt är gjorda på torkade blommor från Älvrosen, en vanlig växt på grässlätter på södra delen av kontinenten.

Bönder är inte förtjusta i dem och plockar bort dem från sina beteshagar. Användaren blir först väldigt avslappnad (inom någon minut) och ser sedan olika fantastiska syner, som drömmar fast mer actionfyllda och mer kalejdoskopiska som varar ungefär en timme. De flesta somnar sedan och sover mellan 6 och 10 timmar och vaknar väldigt utvilad. En slöhet, liknande nyvakenhet varar i ungefär 20 timmar efter detta.

**Pergamin.** För den som behöver extra kraft och energi är pergamin lösningen, för ett tag. Pergamin är en destillerad, starkare form av Pergalöv. Den stänger av kroppens sömnbehov, hunger, bildningen av mjölksyra, och får sinnen att kännas förstärkta. En dos varar ungefär 24 timmar. Ungefär 24 timmar efter att dosens positiva effekt gått ut så kommer dess nackdel. Man blir väldigt trött och har väldigt svårt att hålla sig vaken (Fysik-räddningsslag mot 20) och sover dubbelt så länge som vanligt. Ens hunger har kommit åter och behöver stillas. Magen brukar krasha (Fysik-räddningsslag mot 20) och ge en många snabba besök på ett dass under en eller två dagar. Drogen är beroendeframkallande om den används mer än en gång per vecka i en månad och man behöver en dos per vecka det första året. Ens tolerans efter den tiden halverar drogens effekt och nackdel, men dosbehovet ökar till 2 per vecka.

**Pergalöv.** Denna drog består av färskta pergalöv som tuggas. Den stänger av kroppens sömnbehov, hunger, bildningen av mjölksyra, och får sinnen att kännas förstärkta. En dos varar från några minuter efter att du börjar tugga dem till 2 timmar efter att du slutat. Ungefär 6 timmar efter att dosens positiva effekt gått ut så kommer dess nackdel. Man blir väldigt trött och har svårt att hålla sig vaken (Fysik-räddningsslag mot 14) och sover dubbelt så länge som vanligt. Ens hunger har kommit åter och behöver stillas. Magen kan ibland krasha (Fysik-räddningsslag mot 14) och ge en många snabba besök på ett dass under det närmsta dygnet.

**Orchtå.** Denna svamp som säljs torkad röks vanligen i pipa, eller från ett fat. Den kan också hällas i vatten och drickas. Oavsett tillvägagångssätt så är resultaten en exalterad känsla (+2 på Räddningsslag för rädsla och aversion), reducerad smärtekänsla (1T4 extra temporära Livspoäng) och en reducerad förmåga att tänka efter (Nackdel på alla slag som involverar HÄN, INT, VIS eller korrekt socialt beteende). Känslan håller i sig 1T4 timmar och klingar sedan snabbt av. En nackdel är att det finns en chans att man går bärsärk (1 på 1T20, se nedan) och därför är den förbjuden på en del barer i annars toleranta områden. Orchtå växer i fuktiga grottor och brukas och exporteras mest av dvärgar.

**Alkohol.** Den i de flesta regioner vanligaste drogen dricks av de flesta men i fomer med väldigt låg alkoholhalt. Det som tas upp här är om man druckit sig berusad och full.

*Berusad:* Alkoholen ger en exalterad känsla (+2 på Räddningsslag för rädsla och aversion), reducerad smärtekänsla (1T4 extra temporära Livspoäng) och en reducerad förmåga att tänka efter (Nackdel på alla slag som involverar HÄN, INT, VIS eller korrekt socialt beteende). Känslan håller i sig 1T4 timmar och klingar sedan snabbt av om man inte fyller på. Då blir man automatiskt full. Efter den initiala perioden blir personen en glad, ledsen, otrevlig eller bråkig drucken. (Bestäms av dig, eller slå 1T4 första gången det händer. Resultatet är rollpersonens typ om inget drastiskt händer i dennes liv.)

*Full:* Alkoholen ger en exalterad känsla (+2 och Fördel på Räddningsslag för rädsla och aversion), reducerad smärtekänsla (1T8 extra temporära Livspoäng) och en reducerad förmåga att tänka efter (-4 och Nackdel på alla slag som involverar HÄN, INT, VIS eller korrekt socialt beteende). Känslan håller i sig 1T4 timmar och klingar sedan snabbt av om man inte fyller på. Då blir man automatiskt utslagen och somnar inom 1T2 timmar.

## BÄRSÄRKAGÅNG

Slå 1T20:

**1-5:** Du ger dig på närmaste person och slåss till du stupar (maximalt Fysik antal rundor).

**6-10:** Du springer som vore du gudarnas budbärare, allt vad du orkar tills du stupar av utmattning.

**11-15:** Du hoppar på bord och stolar, svingar från takbjälkar medan du skriker förolämpningar och fula ord. Detta håller på i Fysik antal minuter.

**16-20:** Du är vig som en djungelkatt, och lätt som en fjäder. Detta bevisar du genom att försöka

klättra upp på nåt sjsyst tak och kasta dig ut för det. Detta håller i sig din Fysik antal rundor, sen vill du sova i ett rede (kanske en vält tunna, låda) några timmar.

## MAGISKA FARKOSTER

Från en avlägsen kristallsfär kommer dessa praktiska magiska landfordon som på vissa planeter ersatt hästar, ridhundar och även dragdjur. De manövrerar ungefär på samma nivå som en häst.

### FARKOSTER

Typ	Kostnad	Hastighet	Bärkapacitet
1-sitsare	100gp	30	250 lb.
1+1passagerare	120gp	30	500 lb.
3-sitsare	150gp	30	750 lb.
4-sitsare	180gp	30	1000 lb.
5-sitsare	200gp	30	1300 lb.
6-sitsare	230gp	30	1600 lb.

### TILLVAL

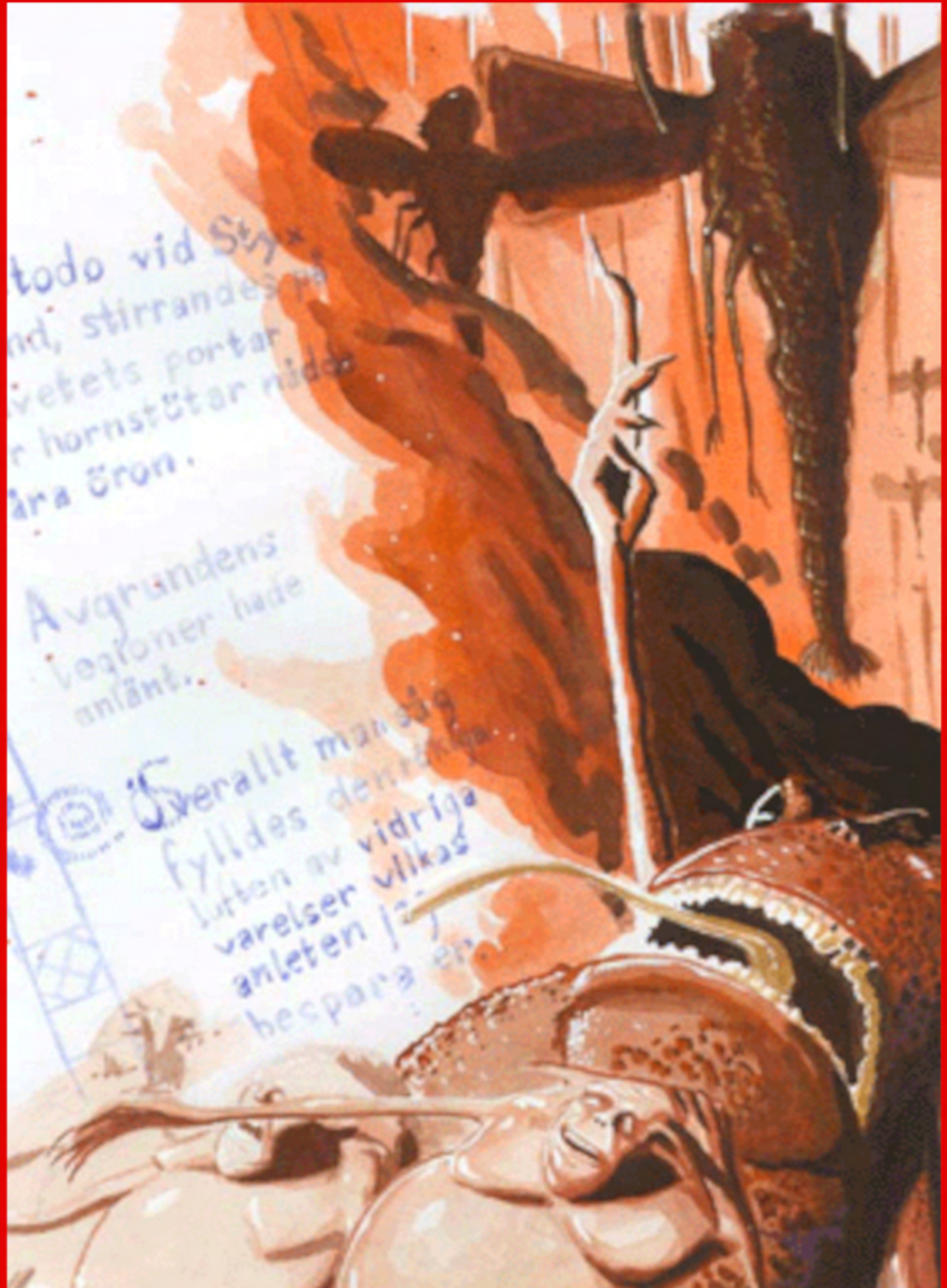
Typ	Ökad bärkapacitet*	Ökat skydd**	Ökad hastighet
1-sitsare	50gp/100 lb.	+50gp/AC, max 20	+10gp/ft, max 60*
1+1passagerare	50gp/100 lb.	+50gp/AC, max 20	+10gp/ft, max 60*
3-sitsare	75gp/100 lb.	+70gp/AC, max 20	+12gp/ft, max 60*
4-sitsare	100gp/100 lb.	+90gp/AC, max 19	+10gp/ft, max 50*
5-sitsare	200gp/100 lb.	+100gp/AC, max 18	+10gp/ft, max 45*
6-sitsare	500gp/100 lb.	+110gp/AC, max 18	+10gp/ft, max 40*

\*Man kan max höja till dubbla fordonets grundvärde.

\*\*Farkosterna har i grund 12 i AC.



# REGLER





# EVIGHETERNAS KRAFT

Denna regel ersätter Inspiration i världen Elassar. I denna värld får en rollperson eller spelleddarperson som har denna kraft sin Fysik som Livspoäng vid första graden och Evigheternas kraft ersätter resten av Livspoängen enligt nedan. Kraftpoängen nedan kan slås som normalt ifall du föredrar det sättet, jag som skapare föredrar ett jämnare resultat.

## KRAFTEN

Vid varje grad efter första så får du nya Kraftpoäng enligt listan nedan:

### Kraftpoäng i Elassar

Barbar: 6+1D6

Krigare: 5+1D5

Bard, Präst, Druid, Munk, Tjuv, Häxmästare: 4+1D4

Besvärjare, Magiker: 3+1D3

Ifall du bråkar med din gud, byter livsåskådning och liknande så halveras (avrunda nedåt) resultatet av tärningsslaget. En barbar i detta fall som slår en 6:a på tärningen skulle dela det på två och få 3. Till detta läggs de 6 som barbaren automatiskt får.

### VAD MAN KAN GÖRA MED KRAFTEN

**Negera skada:** För varje Kraftpoäng du använder så negerar du 1 poängs skada.

**Samla dig:** Du kan använda 1 Kraftpoäng per runda per grad för att öka en grundegenskap för 1 handling.

**Hela andra:** Om du kan röra en skadad person som själv har denna kraft så kan du hela denne med 1 skadepoäng för varje 1 Kraftpoäng. Du helar som mest 1 poäng per runda per grad per antalet inblandade.

**Ge kraft till andra:** Om du kan röra en annan person som själv har denna kraft så kan du öka en av deras grundegenskaper 1 poäng per grad per runda på samma sätt som din egen, för en handling.

**Öka effektgraden på egna och andras formler:** På samma sätt som ovan kan du höja den effektiva formelgraden på en formel. Om det är en formel som inte ökas vid högre formelgrad så kan man ändå öka den grundegenskap som kastaren använder och lägga den bonusen på en av formelns effekter.

**Dela med sig av kraften:** Du kan permanent dela med dig av din kraft. Genom att offra 1 Fysiskt Livspoäng och ett Kraftpoäng så kan du ge en annan levande varelse Evigheternas kraft.

**Återupplivas:** Bara dem med Evigheternas kraft kan återupplivas på något sätt med formler.

Alla dessa förmågor kan göras av fler tillsammans så länge de kan nå och vidröra den som ska hjälpas, eller en av dem som når den som ska hjälpas.

Den som blir helad eller får kraft väljer själv om det är Livspoäng eller Kraftpoäng som fylls på och vilken eller vilka grundegenskaper det är som får bonusen.

Den som använder kraft och all dennes utrustning räknas som magisk för den handling som använder kraft.

Antimagiska fält negerar det ni kan göra med kraften men tar inte bort Kraftpoängen.

Alla kan återupplivas med hjälp av magiska föremål.

En handling räknas som något som utförs med ett slag. Om en handling kräver flera slag, eller sker över flera rundor så räknas de senare slagen eller rundorna inte som de hade fått kraft om man inte lägger till kraft då också.

Att ge kraft räknas som en handling.

Temporära livspoäng räknas som extra Fysiska livspoäng.

Läkning från formler och elixir och så vidare fördelas som mottagaren vill mellan de Fysiska livspoängen och Kraftpoängen

*Exempel:*

Ni har kommit fram till en ravin och nån måste hoppa över för att fästa ett rep så att ni kan klättra över. Alvin har störst chans med sina kraftiga benmuskler men även han kan inte hoppa 10 meter utan stor risk för att falla. Svårigheten för detta är Våldigt svårt (25), och Alvin med sina bonusar på totalt 7 lyckas bara om hans spelare får 19 eller 20 på sitt (T20) tärningsslag. Genom att ställa er i ring runt honom och låta er kraft flöda in i honom så höjs hans bonus till 11. (Ni är 4 personer och 2:a graden så ni ger alla 2 Kraftpoäng var, vilket höjer Alvins grundegenskap med 8 och varje 2 steg ger en bonus på +1 för totalt +4.)

Alvin tar sats och springer och med ett kraftvrål hoppar han så långt han kan. Alvins spelare behöver 15 på tärningen. Han slår dock 11 och Alvin försvinner ner i ravinen. Ni försökte i alla fall.

Ni har slagit läger och Marina kastar Alarm-formeln för att väcka er vid behov. Den viktigaste faktorn i formeln är hur stort område den täcker men även dess varaktighet. Vanligtvis täcker den en radie på 30 fot och räcker 8 timmar. Ni samlar ihop er och ger Marina kraft till formeln. Eftersom

Alvin är borta är ni bara tre personer vilket ger en bonus på 3. Marina väljer om formeln ska expandera till en radie på 33 fot eller en varaktighet på 11 timmar.

Varon slår demonen Bess. Ni andra står bakom honom och fyller honom med kraft. Varon kan slå flera slag i rundan. Ni ger alla så mycket kraft ni kan så Varon får +3 i bonus på sitt första slag.

Hans övriga slag kan inte höjas då ni spenderat maximalt för denna runda. Nästa runda väljer ni att fördela kraften så att två av er ger kraft till Varons första slag och en till hans andra.

Alvin är tillbaka och ni står nu framför en hög mur. Alvin som gillar utmaningar säger att han ska klättra över. Det kommer krävas tre slag för att komma över. För första sektionen ger ni honom kraft (en bonus på 4), men för nästa sektion och den sista måste han förlita sig på sin egen förmåga och eventuellt på den bonus på 1 som han kan generera själv.

Om läget var annorlunda och tre av er var bra på att klättra och den fjärde är en blyfotad elefant skulle man kunna klättra upp till varsin sektion och hjälpa elefanten upp med extra bonus varje runda exempelvis. Att låta den som är högst upp fira ner ett rep är ändå den bästa lösningen.

# NYA EPISKA GÅVOR

## Det isiga hjärtats gåva

Du har immunitet mot köldskada. Du kan också kasta *Ray of Frost* (save DC 15) som en 5:e gradens kastare, när du vill, utan att använda en formelplats eller några komponenter.

## Nattens mörka gåva

Du har mörkersyn, förmågan att se i totalt mörker. I svagt ljus ser du upp till 60 fot som om det vore dag. I totalt mörker så ser du som om det var svagt ljus. Du ser inga färger utan olika nyanser av grått när du använder mörkersyn.

## Det vildas gåva

Du kan kalla på vilda djur enligt formeln *Conjure Animals* (som en 5:e gradens formelplats).

## Källans gåva

Du kan föra över en del av din livskraft för att göra ett vapen magiskt i ett drag. Genom att föra över 1 Livstärning så får vapnet +1. Denna gåva kan tas tre ggr och kan då ta fler Livstärningar och ge fler bonusar, upp till +3 för 3 Livstärningar.

## Det goda hjärtats gåva

Du kan hela folk genom att lägga din hand på dem. Den fungerar som en 5:e gradens *Cure Wounds*, men använder inga komponenter. Du behöver en Kort vila mellan varje gång du använder helningen.

Du har också Fördel på Visdomsräddningsslag.

För att få denna gåva måste du vara religiös.

## Elementens gåva

Du kan ändra en elementdel av en formel när du kastar den. (Köld, eld, blix.)

## Alkemins gåva

Du kan ändra alkemidelen av en formel när du kastar den. (Syr, gift, åska.)

## Krafternas gåva

Du kan ändra kraftdelen av en formel när du kastar den. (Kraft, prykisk, strålande, neekrotisk.)

När du använt denna gåva kan du inte använda den igen förrän du tagit en Kort vila..

## Snabbhetens gåva

Du får en extra handling som kan användas under din eller någon annans tur, så länge du haft din första tur.

## Dubbelkoncentrationens gåva

Du kan hålla två koncentrationsformler igång samtidigt.

## Skuggandens gåva

Du kan låta en ande ta kontroll av din skugga. Den blir då en exakt kopia av dig med dina förmågor och egenskaper, med dina föremål, men den i sig har inte denna gåva. Kopian har ett mörker över sig så man förstår vem som är kopia och original. Den är aktiv 1d4 rundor och lyder dina kommandon. Efter att ha använt den behöver du en Lång vila innan du kan använda den igen.

## Bergets gåva

Om du står still kan du bli till ett klippblock i ungefär din storlek och inte ens Truesight kan avslöja din sanna form. Du har ingen känsel men de andra sinnen är aktiva. Du behöver inte äta, sova eller andas i denna form.

# KAOS

Från en civilisation som tog död på sig själv har deras förstörelsevapen spridit sig till andra världar. På Ahlar står striden innanför deras magiska kaosbarriär.

I kapitlet monster beskrivs de invaderande kaosvarelserna och här förklaras vad som händer om man vidrör dem eller försöker kasta formler i deras närhet.

## OKAOTISKT KAOS

Dessa varelser och de effekter de har på allt de kommer åt är inte den typ av kaos som kommer från Kaosplan som Gehenna utan är en slags snabba mutationer. Därför fungerar inte Skydd mot Kaos och liknande formler mot denna typ av kaos.

När något (exempelvis ett svärd), eller någon (exempelvis en lättklädd rollperson) vidrör en kaosvarelse så finns en stor chans för en mutationseffekt. Magi kan skydda, så i Ahlar försöker de som måste slåss mot sådana varelser få tag på åtminstone små magiska saker som Quaals fjädersymbol.

Samma person eller föremål kan få samma mutation flera gånger och om inte annat står i beskrivningen så fungerar de ihop. Exempelvis vid en etta så får en person +1 på Styrka, varje gång denne får en etta så höjs Styrkan med ett steg.

### Chaos touch

All chaos beasts are so incompatible with normal matter that everything they touch mutates. The only thing that protects against this is magical auras, from magical spells and items. This makes their arrival and travels very easy to detect as things explode, catch on fire, become mist, twinkle, wheeze, change color and so on when they touch it. For every 3 hit dice of a chaos being, you need a magic item, or a spell effect of one level to be immune to it.

If a person, or item touches a chaos beast without a protective magic aura, roll on the Kaoseffekter table below. (If you use 5E, you can substitute this table for the Wild Magic Surge table instead.)

## KAOSEFFEKTER

1. De som har Styrkevärden får +1 i Styrka. Andra får 1 i Styrka, men det har ingen effekt om grundegenskapen inte kan användas.

2. Den träffade får Regeneration +1 Träffpoäng per Vila. Efterföljande slag på 2 ger följande effekter, i tur och ordning: +1 Träffpoäng per timme, +1 Träffpoäng per 10 minuter, +1 Träffpoäng per runda, +2 Träffpoäng per runda och så vidare.

3. Den träffade blir mer sårbar för kyla. Sårbarhet 1 mot Köld.

4. Den träffades hud eller yta ändrar färg. Slå en T10 och konsultera: 1=Blå, 2=Grön, 3=Röd, 4=Gul, 5=Grön, 6=Orange, 7=Lila, 8=Svart, 9=Vit och 10=Rosa.

5. De som har Styrkevärden får -1 i Styrka.

6. Den träffade får en lätt villoeffekt vilket gör att det är svårt att se exakt var den är. Det ger +1 Villobonus till Rustningsklass. Maximalt 10.

7. Den träffade blir mer sårbar för värme. Sårbarhet 1 mot Hetta.

8. Den träffade blir en dvärg. Om man slår detta resultat igen så återgår man till sin ursprungsras. Om man redan är av denna ras så har detta ingen effekt.

9. De som har Händighetsvärden får +1 i Händighet. Andra får 1 i Händighet, men det har ingen effekt om grundegenskapen inte kan användas.

10. Den träffade kan teleportera 10 fot och det är en formelliknande förmåga. Efterföljande slag på 10 ger följande effekter, i tur och ordning: Teleportering 100 fot, Teleportering 1 mile, Teleportering som formeln, enbart för den träffade, Teleportering som formeln.

11. Den träffade blir en alv. Om man slår detta resultat igen så återgår man till sin ursprungsras. Om man redan är av denna ras så har detta ingen effekt.

12. Den träffade blir en människa. Om man slår detta resultat igen så återgår man till sin ursprungsras. Om man redan är av denna ras så



har detta ingen effekt.

13. Den träffade kan inte längre ljuga. Den behöver inte säga sanningen utan välja att vara tyst istället, försöka leda samtalet in på andra saker och så vidare.

14. De som har Händighetsvärden får -1 i Händighet.

15. Den träffade får 5 fot mer i grundhastighet. Max är 100 fot.

16. Den träffade blir hårig över hela kroppen. Detta hår har samma färg som det mest närliggande håret. En träff till ger en en rejäl päls, och efter det så dubblar varje träff pälsens längd. Den som redan har päls får den sistnämnda effekten. Varje steg av denna negeras av effekten på 17. Vareler och saker som normalt inte har hår kan rakas och det håret växer aldrig ut.

17. Den träffade tappar allt hår. Den som inte längre har hår påverkas inte av fler slag med detta resultat.

18. Den träffades hår på huvudet, eller på en svans kan kontrolleras som om den vore en lem med samma Styrka och Händighet som vanligt. Fler av detta resultat ökar Styrkan och Händigheten med +1, men enbart för håret.

19. Den träffade får horn. Hornen gör 1T4 i skada om de kan användas i strid. Fler av detta resultat får hornen att växa och få bättre skadevärden som följer: 1T6, 1T8. Fler än tre slag med detta resultat har ingen effekt.

20. De som har Fysikvärden får +1 i Fysik. Andra får 1 i Fysik, men det har ingen effekt om grundegenskapen inte kan användas.

21. Den träffade får förmågan att upptäcka illusioner. Avståndet börjar på 5 fot och ökar sen med 10 fot per gång som den träffade får detta resultat.

22. Den träffades hud eller yta ändrar färg. Slå en T10 och konsultera: 1=Brun, 2=Beige, 3=Grå, 4=Brandgul, 5=Cyan, 6=Cerise, 7=Guld, 8=Silver, 9=Koppar och 10=Brons.

23. Den träffade blir osynlig. Det är bara kroppen som blir osynlig. Om samma resultat kommer igen så kan den träffades kläder och utrustning också bli osynlig. Nästa gång så kan den träffade stänga av funktionen. Efter det finns inga fler effekter på detta resultat.

24. Den träffade får förmågan att se det som är osynligt. Avståndet börjar på 30 fot och ökar sen med 10 fot per gång som den träffade får detta resultat.

25. Den träffades hud eller yta ändrar färg efter omgivningen vilket gör det lättare att gömma sig så länge som exempelvis kläder eller utrustning. För varje gång detta resultat slås så får man en +2 Camouflagbonus på Gömma sig.

26. Den träffade får förmågan att se det som är kaospåverkat. Avståndet börjar på 30 fot och ökar sen med 10 fot per gång som den träffade får detta resultat.

27. Den träffade får förmågan att se det som är magiskt. Avståndet börjar på 30 fot och ökar sen med 10 fot per gång som den träffade får detta resultat.

28. De som har Vishetsvärden får +1 i Vishet. Andra får 1 i Vishet, men det har ingen effekt om grundegenskapen inte kan användas.

29. Den träffades hud eller yta ändrar struktur. Slå en T8 och konsultera: 1=Läderaktig, 2=Metallisk, 3=Stenig, 4=Sandsträv, 5=Fjällig, 6=Taggig, 7=Slemmig och 8=Barkaktig.

30. Den träffades syn om den har en blir bättre vilket ger +2 på Upptäcka.

31. De som har Intelligentsvärden får +1 i Intelligens. Andra får 1 i Intelligens, men det har ingen effekt om grundegenskapen inte kan användas.

32. Den träffade blir en gnom. Om man slår detta resultat igen så återgår man till sin ursprungsras. Om man redan är av denna ras så har detta ingen effekt.

33. De som har Vishetsvärden får -1 i Vishet.

34. Du får Livssinne 30 fot. För varje gång detta resultat fås igen så ökar avståndet med 30 fot.

35. Du får Röntgensyn 5 fot. För varje gång du får detta resultat igen ökar avståndet med 5 fot. Maximalt är 30 fot. Förmågan är i övrigt densamma som den hos en magisk Röntgenring.

36. Den träffade får mörkersyn. Avståndet börjar på 20 fot och ökar sen med 10 fot per gång som den träffade får detta resultat. Denna mörkersyn gör att man ser lika bra i mörkret som när det är ljusst vilket inkluderar att se färger.

37. Den träffade får förmågan att interagera bättre med djur. Första träffen ger Djurempati, andra låter dig prata med djur, tredje gör att du kan kontrollera djur och den sista träffen som har betydelse låter dig Frammana djur.

38. Din hjärna blir bättre på att koordinera din kropp. Du får 1 extra Handling per runda. Vid andra träffen så får du inget avdrag för attacker med den hand som inte är din huvudsakliga. Vidare resultat har ingen effekt.

39. Du får Sonar 30 fot. Det ger dig +2 på Upptäcka och Leta och andra får ingen bonus ifall de flankar dig. Varje gång du får detta resultat igen så ökar avståndet med 30 fot.

40. Den träffades hud eller yta ändrar struktur, eller utseende. Slå en T6 och konsultera: 1=Randig (använd resultat 4 eller 22 för att avgöra rändernas färg), 2=Fläckig (som 1), 3=Kristalliknande, 4=Genomskinlig, 5=Regnbågsskimrande och 6=Spiegelblank.

41. Du kan skjuta eldstrålar från ögonen som en handling. De gör 1T4 i skada. Efterföljande resultat ger följande effekter, i tur och ordning: 1T6 i skada, 1T8 i skada, 1T10 i skada, 1T12 i skada. Efter det ger fler av detta resultat inga övriga effekter.

42. De som har Intelligensvärden får -1 i Intelligens.

43. Den träffade blir mer elastisk. För varje gång detta resultat slås så får den träffade 1 i Skadereducering från Slag, fall, krossvapen och liknande. Det ger också en +2 bonus på att ta sig loss från bojor och rep.

44. Den träffade blir långsammare. Varje träff drar av 5 fot från Hastigheten, men det minsta en varelse kan ha är 5 fot.

45. Den träffade kan inte längre berätta sanningen. Den behöver inte ljuga utan välja att vara tyst istället, försöka leda samtalet in på andra saker och så vidare. Fler av detta resultat ger inga övriga effekter.

46. Den träffade tål köld bättre. Skadereducering 1 mot Kyla.

47. Den träffades hörsel förbättras och ger +2 på Upptäckaslag där hörsel är inblandat. Detta resultat kan kontras av resultat 54 och vice versa. Fler av detta resultat ger inga övriga effekter.

48. Den träffade blir bättre på att hoppa och får en +4 Kompetensbonus på Hoppa. Fler av detta resultat ger inga övriga effekter.

49. Den träffade blir en gnom. Om man slår detta resultat igen så återgår man till sin ursprungsras. Om man redan är av denna ras så har detta ingen effekt.

50. Den träffades lukt förbättras och ger +2 på Upptäckaslag där lukt är inblandat och +4 på att spåra. Den träffade kan upptäcka om dryck eller mat har gift i sig med ett lyckat Upptäckaslag. Fler av detta resultat ger inga övriga effekter.

51. De som har Karismavärden får +1 i Vishet. Andra får 1 i Karisma, men det har ingen effekt om grundegenskapen inte kan användas.

52. De som har Karismavärden får -1 i Karisma.

53. Den träffade tål värme bättre.

Skadereducering 1 mot Hetta.

54. Den träffade får sämre hörsel och får -2 på Upptäckaslag som använder hörsel. Detta resultat kan kontras av resultat 47 och vice versa. Ett till av detta resultat gör den träffade helt döv. Efter det har detta resultat inga fler effekter.

55. Den träffade blir en orch. Om man slår detta resultat igen så återgår man till sin ursprungsras. Om man redan är av denna ras så har detta ingen effekt.

56. Den träffade får vingar. Dessa kan inte användas för att flyga men fungerar som formeln Fjäderfall. Om man får resultatet igen så växer vingarna och tillåter flygning i samma hastighet som grundhastigheten. För varje gång efter det som detta resultat fås så ökar flyghastigheten med grundhastighetens värde, upp till som mest 100 fot.

57. Den träffade tål el bättre. Skadereducering 1 mot Elektricitet.

58. Den träffade får en 2 fot lång svans som kan fungera som en extra lem med samma Styrka och Händighet som i övrigt. Varje gång detta resultat fås igen så ökar svansens längd med 2 fot.

59. Den träffade tål skadliga ljud bättre. Skadereducering 1 mot Ljud.

60. Den träffade är känsligare mot skadliga ljud. Sårbarhet 1 mot Ljud.

61. Den träffade kan ett till språk.

62. Den träffades ytskick blir hårdare och ger +1 Naturlig rustning.

63. Den träffade alstrar intensiv kyla som kan skada den som rör den. 1T2 Köldskada. Efterföljande gånger detta resultat slås sker följande effekter, i tur och ordning: 1T4 Köldskada, 1 T6 Köldskada, 1T8 Köldskada. Vid denna nivå börjar även utrustning och kläder ta skada. Slå ett räddningsslag för varje sak som vidrör kroppen. Lyckas det är saken sen immun mot effekten. Detta resultat har inge fler effekter efter detta.

64. Den träffades huvud, om den har ett sånt, är i ständig förändring. Ögon, näsa, öron, mun och så vidare rör på sig vilket gör den träffade otrevlig att titta på. Det ger -4 på slag där utseendet spelar roll. Det har ingen negativ effekt för en varelse i övrigt, men det ger ett avdrag på -1 på Träffslag och synbaserade slag för de som bär hjälm. Detta resultat har inge fler effekter bortom detta.

65. Den träffade klonas. Klonen har samma

minnen, Grundegenskaper, färdigheter och så vidare. Magiska föremåls egenskaper blir inte klonade. Klonen är medveten om att den är en klon och kommer troligen försöka leva ett liv liknande originalets.

66. Den träffade utvecklar klor på händerna eller motsvarande. Klorna gör 1T4 i skada om de kan användas i strid. Fler av detta resultat får klorna att växa och få bättre skadevärden som följer: 1T6, 1T8. Efter detta ger resultatet klor på fötterna eller motsvarande på samma sätt som ovan. Fler än 6 träffar på detta resultat ger inga övriga effekter.

67. Den träffade blir av med den senaste kaoseffekten.

68. Den träffade åldras 1 år fysiskt.

69. Den träffade föryngras 1 år fysiskt.

70. Den träffade kan, om den har en mun eller motsvarande kroppsöppning spotta gift 5 fot. För varje gång denna effekt fås igen så ökar avståndet med 5 fot. Giftet är paralyserande och börjar med DC 11 och ökar med 1 steg varje gång denna effekt fås igen. Paralyseringen varar 1T4 rundor.

71. Den träffade kan, om den har en mun eller motsvarande kroppsöppning spotta syra 5 fot. För varje gång denna effekt fås igen så ökar avståndet med 5 fot. Syran fungerar som ett naturligt vapen och gör 1T6 i skada. Den som har denna förmåga får också immunitet mot den egna syran.

72. Den träffade, om den har en tunga får en ormtunga. Det ger -1 på personers reaktion mot den träffade. Den träffades luktsinne blir bättre och den får +2 på Upptäckslag när lukt är inblandat.

73. Den träffade får telepati. Vid första träffen gör detta att man kan känna av en intelligent varelsers ytliga känslor inom 30 fot. Vid andra kan den träffade skicka sina tankar till andra intelligenta varelser inom 30 fot. Vid tredje kan den träffade uppfatta svar på sina tankar inom 30 fot. Vid fjärde träffen ökar avståndet till 60 fot. Vid femte till 100 fot.

74. Den träffade kan avgöra vad magiska elixir gör om de kan se vätskan eller lukta på den. Vid en andra träff kan den också avgöra gudomliga elixir.

75. Den träffade, om den har lungor får kraftigare dito. Den kan nu hålla andan dubbelt så länge och får en +2 bonus för slag mot luftburna faror som ångor, moln och liknande.

76. Den träffade behöver inte längre andas.

77. Den träffade kan äta och smälta allt organiskt utan problem och blir inte sjuk av dålig mat. Gift har fortfarande normal effekt men den träffade har en +2 bonus på Räddningsslag mot dessa.

78. Den träffades mage, om den har en, blir känslig. Allt som ska ätas eller drickas måste kokas, annars är rollpersonen Förgiftad till nästa mål.

79. Den träffade byter fysiskt kön om den har ett.

80. Den träffade byter Livsåskådning. Spelaren bestämmer till vad,

81. Den träffade får slemmig hud eller ytlager som gör att denne är svår att greppa. Det gör att om det är ett föremål så måste den som vill använda den lyckas med ett Händighetsslag mot SG 12. Det ger en +2 bonus på att bryta sig loss om man är bunden, har handklovar, eller på att undvika att bli greppad.

82. Den träffade får samma egenskaper som något man vidrör. Spelledaren bestämmer exakt vad, men om man vidrör en trästav kan det vara att man får Barkhud, eller bara att man får ett träliknande utseende, eller att en arm ersätts av en stav.

83. Den träffades ena hand blir lik en krabbas. (Spelaren väljer.)

84. Den träffades ena arm blir en orm. (Spelaren väljer.) Ormen betar sig som en vanlig orm men behöve inte äta.

85. Den träffade utvecklar gälar. Det gör att denne kan andas under vatten.

86. Den träffade får en skorpionsvans. Om den får detta resultat igen får svansen en spets som kan attackera som en handling och gör 1T6 i skada. Ytterligare en träff gör att svansen kan injicera ett gift som har SG 15 och gör 1T6 i skada vid misslyckande. Lyckat Räddningsslag gör halva skadan.

87. Den träffade utvecklar simhud. Det ger +2 på Simma.

88. Den träffade får helande händer eller en motsvarande del. Om den träffade rör någon så kan den hela denne lika många Träffpoäng som den träffades grad. Det kan göras en gång per dag.

89. Den träffade får brännande händer eller en motsvarande del. Om den träffade rör någon eller något kan den ge sin grad i eldskada. Det kan göras en gång per dag.

90. Den träffades händer, om den har sådana, har nu Kaosvidrörelse. Om den rör något med sina

händer så måste det som vidrörs slå på Kaoseffekttabellen.

91. En kroppsdel eller motsvarande på den träffade förtvinar. Den krymper med ungefär en fjärdedel. Slå 1T6 för vilken kroppsdel och vad som händer: 1=Höger arm (-1 på slag som använder den armen), 2=vänster arm (-1 på slag som använder den armen), 3=höger ben (-1 på slag som använder det benet), 5 fot avdrag på hastighet, om bägge benen är samma storlek så är det totala avdraget ändå 5 fot), 4=vänster ben (-1 på slag som använder det benet, 5 fot avdrag på hastighet, om bägge benen är samma storlek så är det totala avdraget ändå 5 fot), 5=huvud (-1 på Intelligens- och Vishetsslag) 6=bål (-1 på Fysikslag).

92. En kroppsdel eller motsvarande på den träffade förlängs. Den växer med en fot. Slå 1T6 för vilken kroppsdel och vad som händer: 1=Höger arm, 2=vänster arm, 3=höger ben (5 fot avdrag på hastighet, om bägge benen är samma storlek och förlängda så ökar hastigheten med 5 fot), 4=vänster ben (5 fot avdrag på hastighet, om bägge benen är samma storlek och förlängda så ökar hastigheten med 5 fot), 5=hals 6=bål.

93. En kroppsdel eller motsvarande på den

träffade förstärks. Den växer med ungefär en fjärdedel. Slå 1T6 för vilken kroppsdel och vad som händer: 1=Höger arm (+1 på Styreslag som använder den armen), 2=vänster arm (+1 på Styreslag som använder den armen), 3=höger ben (+1 på slag som använder det benet), 4=vänster ben (+1 på slag som använder det benet), 5=huvud (+1 på Intelligens- och Vishetsslag) 6=bål (+1 på Fysikslag).

94. Den träffade får tillfällig osårbarhet. Varje gång den träffade skadas slås 1T20. På 20 tar den träffade ingen skada.

95. Den träffade förlorar sitt smaksinne.

96. Den träffade förlorar sitt luktsinne.

97. Den träffade blir blind.

98. Den träffade måste äta för att läka normalt. För varje poängs skada måste denne inta 1 pund mat eller dryck.

99. Den träffade får en personlighetsförändring. Spelaren bestämmer vad förändringen är med spelledarens godkännande.

100. Den träffade utvecklar en magisk hjärna. Det innebär att den träffade har en chans att inte förlora kastad formel. Efter varje kastad formel slås 1T20. På 20 så är formeln kvar på formelplatsen.

### Chaos aura

The creatures create an aura that disrupts magical spell casting, and even at high concentrations divine spells. The range of the aura is 10 times the creatures length or width. For every hit dice of creatures within range from a spellcaster, the same percentage of spell failure exist. For every level of spell deduct 5% from the spell failure value. If a spell fails, consult the Formelförändringar table below.

### FORMELFÖRÄNDRINGAR (SLÅ 3T10)

3. Formeln träffar en slumpvis annan sak eller varelse inom avståndet.

4. Formeln når bara halva avståndet.

5. Formeln har halva effekten.

6. Alla formelns värden fördubblas

7. Alla formelns värden halveras.

8. En formels typ ändras, köld, hetta osv

9. Formeln fungerar inte alls, men finns kvar i formelplatsen.

10. Formeln fungerar inte alls, och formelplatsen är tömd.

11. Fel formel går iväg. Slumpa fram en annan formel från samma formelnivå som finns tillgänglig.

12. Istället för den förväntade formeln exploderar en kravad av blomsterblad i området, en 30 fots radie från magikern och gör att alla i området är

delvis dolda.

13. Istället för den förväntade formeln virvlar en iskall vind genom området, en 60 fots radie från magikern. Den kväser naturliga flammor, fryser vanliga vätskor och lämnar de flesta med istappar i skägg och ögonbryn.

14. Istället för den förväntade formeln så växer kastaren med 50% på längden.

15. Istället för den förväntade formeln så krymper kastaren med 50% på längden.

16. Istället för den förväntade formeln så hörs orkestermusik. Den hänger med kastaren i ett dygn och spelar högt och kaotiskt när formler kastas.

17. Istället för den förväntade formeln åldras kastaren ett år fysiskt.

18. Istället för den förväntade formeln så



föryngras kastaren ett år fysiskt.

19. Istället för den förväntade formeln så helas alla levande varelser inom 30 fot lika många Träffpoäng som kastarens grad.

20. Istället för den förväntade formeln så börjar blinkande svävande ljus röra sig i området, i en 30 fots radie från formelns mål. Dessa ger alla -2 på Träffslag i 1T4 rundor.

21. Formeln har dubbla effekten (skada, område, Träfftärningar) och kastaren kan ändra mål om den vill.

22. Formeln har halva effekten och kastaren kan ändra mål.

23. Formeln går iväg som den ska, men en slumpvis vald formel av samma grad som kastaren kan kasta och har i en formelplats går också iväg. Kastaren kan bestämma mål och andra faktorer som vanligt.

24. Formeln går iväg som vanligt. Om målet är en intelligent varelse så absorberar den formeln och kan själv kasta den därefter. Andra mål gör att inget speciellt händer.

25. Istället för den förväntade formeln ändras kastarens livsåskådning ett steg åt valfritt håll.

26. Istället för att formeln går iväg får kastaren Tysthet lagd på sig, som om den var kastad av en 5:e gradens kastare.

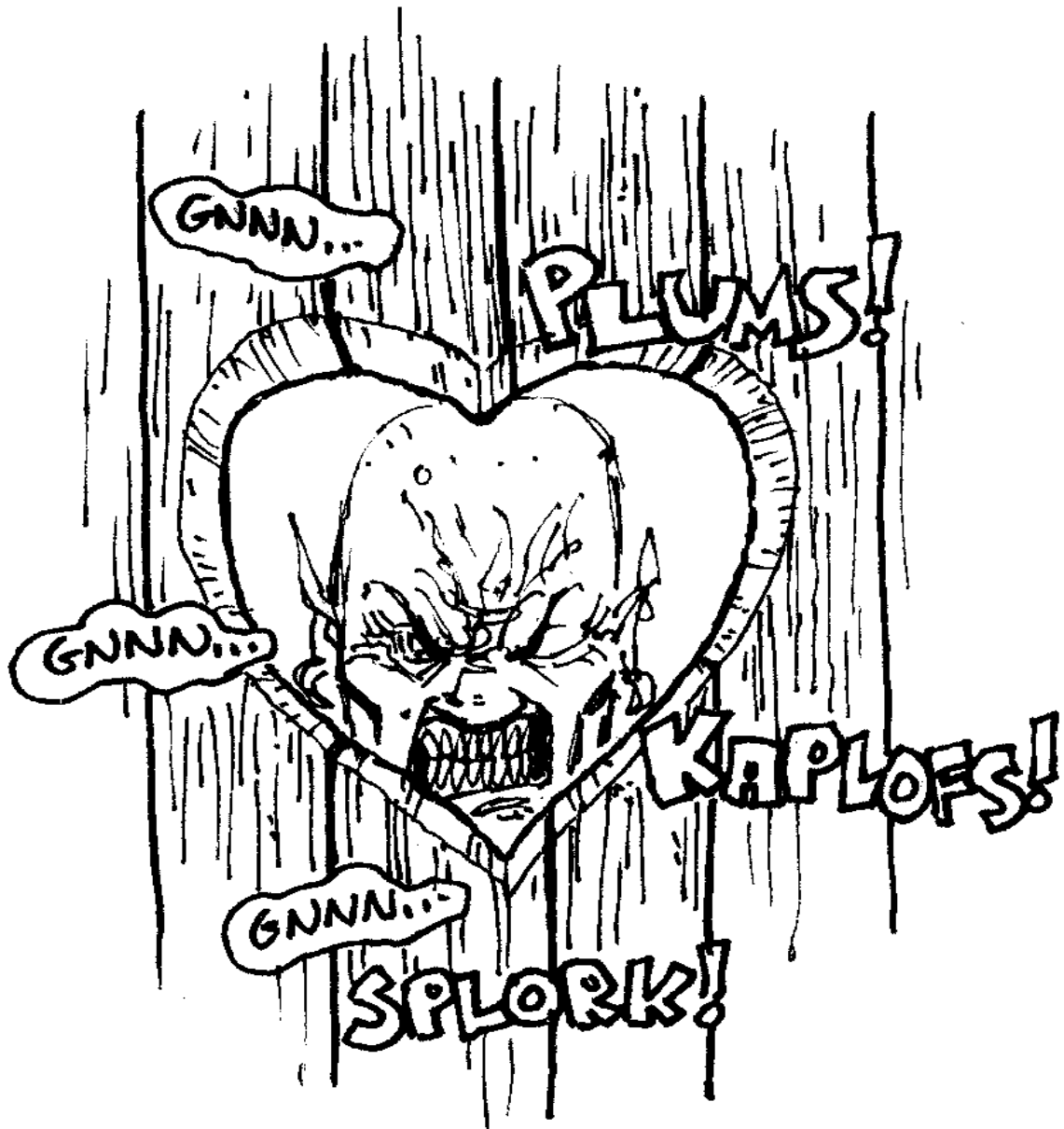
27. Formeln får iväg dubbla avståndet.

28. Formeln har dubbla effekten (skada, område, Träfftärningar)

29. Formeln går iväg som vanligt. Inom formelns area dör alla vanliga växter. Växtvarelser får 1T6 skada.

30. Istället för den förväntade formeln kan kastaren få iväg valfri formel den kan kasta.

# NATURBEHOV



## ***KISS & BAJ5*** **-Om nöd i rollspel**

Denna sektion är ursprungligen en artikel från en tidigare wrnulkalender och jag har valt att behålla formateringen från artikeln här. Några små tillägg har gjorts för att uppdatera materialet.

**Text:** Daniel ”*Kanske mest omogna rollspelaren i Sverige*” Schenström

**Bild:** Daniel ”*Kloakrättan*” Schenström

**Korrektur:** Daniel ”*Plums!*” Schenström

**Redigering:** Daniel ”*Kanarieblåsan*” Schenström

**Layout:** Daniel ”*Strilen*” Schenström

Källor:

Alla mina källor skäms så jäkligt över att finnas med i en skrift som den här så de vägrar tillåta mig berätta vilka de är. Men en hel del av det som står här är självupplevt och jag är en tillförlitlig källa.

Lagtexter:

Alla likheter med nu levande personer är troligen otroliga sammanträffanden förutom i de fall folk från rollspel.nu och #rpgonline verkar figurera.

Allt material i denna artikel är fri för vem som helst att göra vad den vill med så länge inte mitt namn hamnar i sämre dager av användningen. Skulle jag göra det kommer jag och toarullar in ditt hus, lägenhet eller rum.





## Kissandet och bajsandets historia

Historian börjar med den första organism som utvann energi och näring ur en partikel och sedan gjorde sig av med resten. Det var ganska länge sen. Vi snackar liksom ett par miljarder år. Våldigt ganska länge sen. Det mesta av den tiden är för oss ganska ointressant utan först för bara några tusen år börjar det bli intressantare än att folk skiter i naturen eller i kärll och sedan slänger ut det utanför huset.

Toaletter är en ungefär 4500 år gammal uppfinning vars tidigaste versioner dök upp i Indien. Man använde vatten för att föra bort avskrädet längst övertäckta kanaler. Toaletten med spolning är en betydligt nyare uppfinning, men ändå så gammal som 1596. Toaletten har utvecklats över tiden till att innehålla sätesvärme, lufttorkar, inbyggda spilljud med mera.

Toalettpappret dök upp först på 1300-talet men blev vanligt först i förra århundrandet. Folk har använt allt från sin hand till gräs, musselskal och ulltyg för att torka sig därbak. Riktigt förnäma människor, som exempelvis kungar hade folk som torkade åt dem, och stämplade varje toalettpappersbit med det kungliga sigillet. Skitfint folk skiter fint, som det heter.

### Tidslinje

Här nedan följer en tidslinje över när olika saker relaterade till kissande och bajsande dök upp i vår värld. I kursiv stil står några förslag på när motsvarande hänt i en genomsnittlig fantasy eller science fictionvärld.

Ca 193000 före Kristus första stril: Homo Sapiens Sapiens tömmer blåsan för första gången.

*5000 före motsvarande Kristus första stril: Dvärgarna konstruerar det första avloppssystemet.*

*4000 före motsvarande Kristus första stril: Alverna upptäcker och börjar använda örter som till mycket stor grad täcker avföringens odör.*

*3000 före motsvarande Kristus första stril: Människorna, imponerade av dvärgarnas byggkonst konstruerar sina egna dåliga kopior av avloppssystemen.*

2500 före Kristus första stril: Tidigaste kända toalett- och avloppssystemet i Harappa i Indien.

Romartiden: Allmänna toaletter, bärbara toaletter. Många toaletter var för bägge könen.

1300-talet: Första kända toalettpappret tillverkas i Kina för kejsarens användning.

1596: Sir John Harington uppfinner spoltoaletten.

Tidigt 1700-tal: Dagstidningspapper blir var mans toalettpapper.

1710-talet: Bidén uppträffas.

1857: Joseph Cayetty tillverkar det första fabriksstillverkade toalettpappret.

Slutet av 1800-talet: Toapappersrullar med perforering tillverkas. Tidigare har en kniv eller rakblad använts för att skära bitar.

*Slutet av 1800-talet: Ångdrivna toaletter är en tillfällig trend i vissa världar.*

1890-talet: Sears katalogen börjar tryckas och blir det vanligaste valet för toalettpapper i Amerikas landsbygd. Många skrev och klagade när Sears på 1930-talet gick över till glatt papper.

1900: Spoltolett och bidé utbredd i Europa tack vare förbättringar i avloppssystemet under den viktorska eran.

1935: Northern Tissue annonserar om sitt stickfria toalettpapper.

1942: Första tvålagerstoalettpappret.

1943: Toalettpapper med bilder av Adolf Hitler produceras och startar en trend.

1980: Den papperslösa toaletten uppträffas i Japan och är en kombination av toalett, bidé och tork.

1990: Toalettpapper med dofter, fuktiga toalettpapper och toaletter med örter i börjar marknadsföras.

1990-talet: Urinoarer med små inristade mål dyker upp på marknaden och bidrar till att folk kissar utanför mindre.

*2006: Du kan styra och sätta på sätesringsvärmen med din mobiltelefon, från din dator, handdator, eller i-pod om du har en bluetooth-kompatibel toalett*

*2200: Avföring ombord på rymdskepp bryts ned i sina molekylära beståndsdelar och återanvänds*

som komponenter i andra saker som tillverkas.

2300: Avföring ombord på rymdskepp bryts ned i atomer och återanvänds som komponenter i andra saker som tillverkas.

## Kissandet och bajsandets framtid

De mänskliga behoven, behov som för övrigt delas av en stor del av övriga djurriket, kommer att vara med oss för överskådlig framtid. Eller? Med genteknologin på frammarsch är det inte svårt att se en möjlighet att göra vårt gastrointestinala system effektivare, fast om det går att genmanipulera bort vårt toalettbbehov helt vet jag inte om det är möjligt.

Vi kommer troligen bli mer effektiva på att återanvända vårt avfall och miljövänner försöker få till tillverkning och användning av toaletter som separerar kiss och bajs så att det kan bättre tillvaratas.

I Star Trek, en känd framtidsmiljö, bryts avfall ner i sina molekylära beståndsdelar och återanvänds sedan där de behövs.

## Simulatoriskt kiss & bajs

*”Ät inte snö som blivit gul, snö som är gul är inte kul”*

-Rally

Här försöker vi ge regler och riktlinjer för hur det gastrointestinala systemet fungerar och vad som kan resultera av vårt intag av föda.

Fast mat tar mellan 19 och 34 timmar från det att man stoppar i sig maten till det att man släpper ut den om allt fungerar som det ska. Intervallerna mellan bajstoalettbesök blir färre ju äldre du blir. Över en viss ålder börjar kroppens olika system bli sämre och många lider av slappa urinblåsor vilket gör att den typen av toalettbesök istället blir vanligare.

När en ny rollperson ska tas i spel så slår man 1T12+1T12+1T10 för att se hur länge sedan det var karaktären ätit. Därefter så slår man 1T10+1T5+18 för att se hur lång tid det kommer ta innan den första fasta maten vill ut igen och rollpersonen bör skita.

Dryck tar sig genom fortare och man slår 1T12 för att se hur lång tid det tar innan ett toalettbesök av typ 1 bör göras efter varje gång man dricker. Alkoholhaltiga drycker vill ut inom 1T4 timmar.

Under karaktärsskapandet bör man också slå fram om rollpersonen är intolerant eller allergisk mot något. Allergier är något som vanligen uppstår när det finns för organismen främmande ämnen i miljön, främst under uppväxten.

## Allergi och intolerans:

	Skaldjur	Svamp	Gluten	Laktos
Fantasy/fortid	1 / 2	1 / 2	1 / 2	1 / 2
Modern tid	2 / 5	2 / 5	2 / 5	2 / 5
Framtid	1 / 3	1 / 3	1 / 3	1 / 4

*Första värdet är chans att vara intolerant, det andra att vara allergisk. Intolerant innebär att man får diarré, kramper och dylikt. Allergier innebär utslag, svullen hals, och kan också vara dödlig.*

### **Magens reaktion i kontakt med främmande substans och ny mat:**

1-39: Ingen speciell

40-74: Diarré

75-89: Hård mage

90-97: Buksmärtor

98-99: Tarmvred

100: Död

*Ju mer främmande mat desto större chans att det har resultat annat än ingen speciell, modifiera tärningsslaget efter behag.*

*Det tar bara några få dagar att vänja sig vid ny mat och bakterieflora om man inte är allergisk.*

*De flesta magåkommor orsakas som minst mild irritation och ger ofta svåra koncentrationssvårigheter och utmattning. Hård mage och diarré om vart annat som inte åtgärdas eller blir bättre gör att man bör uppsöka en läkare och kan ge skador för livet.*

### **Dramatiskt kiss & bajs**

*"I've got snail tracks in my anus"*

-Monty Python

Man blir nödig när spelledaren eller en själv anser det för att det ska tillföra något till berättelsen. Dramatiska situationer är inte nödvändigtvis bra tillfällen för detta men gör det hela mer dramatiskt. När rollpersonen och dennes närmaste håller ett förtroeligt samtal är det exempelvis dramatiskt, men inte nödvändigtvis bra om rollpersonen eller spelledarpersonen blivit väldigt nödig. Som en dramatisk spelledare är det mycket viktigt att man förstår konsekvensen av ens beslut och hur de påverkar stämningen.

### **Några dramatiska situationer som ofta dyker upp i rollspel:**

Slutbosstrid

Förtroeligt samtal med käreasta

Tal inför FN

Biljakt

Diablerie

Löneförhandling

Klädrea

Strid

Vapeninhandling

### **Toaseder i olika kulturer och tider**

*"Oops, my CD just skipped and everyone heard you just let one rip"*

-Eminem.

Synen på våra illaluktande behov har varierat i olika tidsåldrar och i olika kulturer, men generellt har kiss och bajs setts som orent, men bajs mer så. Trots det så har det haft viktiga användningsområden. Kiss har använts för att desinficera sår, som blekmedel och i magiska ritualer. Bajs har använts främst som gödsel, och ju nyttigare mat man ätit desto bättre har bajset blivit. I kulturer med många vegetarianer är detta viktigare då man har färre djur som kan bidra till gödselmängden.

I en del kastsamhällen har bara de av lägst kast tillåtits röra avföring, något som fortgår även i vår tid.

I de flesta moderna kulturer så sköts toalettbehoven avskilt och privat fast mäns offentliga toaletter kan ofta ha öppna pissoarer vilket ger en viss gemenskap. Går man tillbaks i tiden så blir det allt vanligare med toaletter för flera personer samtidigt och bara sällan har det funnits några

skiljeväggar för att ge lite privatliv. Tvärtom var det ytterligare en plats där man kunde vara social ett tag.

I Japan som får sägas är ett föregångsland är kvinnorna så pryda att de kontinuerligt spolat vatten för att det inte ska höras vad de utträttat för behov. Det ledde till ett så stort vattenslöseri att man på många ställen installerat små apparater med spilljud som man kan sätta på istället. Samma land har också tagit fram tabletter som neutraliserar bajsets odör. Och de firar den nationella avskrädesdagen varje år. Den 10:e september om du vill planera en resa och kolla in festiviteter.

I de länder där man tvättar anus med vatten istället för att torka sig så är det oftast tabu att skaka hand med den hand man använder för att tvätta sig med. Detta skiljer sig mellan olika länder vilket kan göra diplomati lite spännande.

### **Alternativ till toapapper i olika tider och kulturer:**

Ull, hampa, hand, sjögräs, sågspån, sten, sand, mossa, vatten, snö, majsstänger, snäckor, svamp, trasor, gräs, slevliknande träskrapor och löv.

### **Alternativ till toapapper i fiktiva världar:**

Teleport, Gate, phaser, transportör, familiarus, små treanter/enter.

### **Kiss & Bajs i fantasy**

Vi vet alla hur det är att få en fågelskit på oss, och hur utsatta våra städers tak och statyer är av dessa fjäderfäs fekalier. Tänk nu en värld med rockor, gripar och drakar. "Death from above" får en helt ny, och illaluktande mening.

Här nedan följer några specifika regler till några av de mest spelade rollspelen och trots att de skrivits specifikt för dessa så kan man med lite bökande få dem, eller åtminstone dess principer att fungera i andra spel.

### **AD&D och AD&D 2nd ed**

I dessa två spel har man ett värde, Stomach Hardiness som man ska slå lika med eller över ifall man kommit i kontakt med och råkat svälja ett främmande ämne. Proceduren är alltså densamma som för ett Räddningsslag.



### Stomach Hardiness per karaktärsklassgruppering:

Priests	1-3	16
	4-6	15
	7-9	14
	10-12	12
	13-15	11
	16-18	10
	19 +	8
Rogues	1-4	15
	5-8	13
	9-12	11
	13-16	10
	17-20	9
	21 +	7
Warriors	0	16
	1-2	15
	3-4	14
	5-6	13
	7-8	12
	9-10	10
	11-12	8
13-14	7	
	15-16	8
	17+	6
Wizards	1-5	13
	6-10	11
	11-15	10
	16-20	8
	21 +	6

Warriors är Fighters, Paladins, Rangers, Barbarians och Cavaliers. Mages är Wizards, Illusionists, Specialists och Mages. Clerics är Priests och Druids. Rogues är Thiefs, Assassins, Bards och Thief/Acrobats.

### D&D "3<sup>rd</sup> ed"

I detta spel har man ett grundvärde i Stomach Hardiness som är lika med ens Constitutionbonus. Det ökar sedan med 1 per level. Det värdet används som en skill och man slår 1T20+Stomach Hardiness mot den svalda substansens Difficulty rate. Monks har den fördelen att de får använda Take 10-regeln vilket ingen av de andra klasserna får.

### Svårighetsgrader för olika substanser:

Något man är intolerant mot	16
Något man är allergisk mot	20
Glas	26
Spik	30
Dödligt gift	44
Sömndrog	44

## Obligatoriskt nytt Feat:

### IRON STOMACH [General]

Du tål skadliga substanser bra.

**Prerequisite:** Constitution 13+.

**Benefit:** Du får 5 poäng till på Stomach Hardiness.

### D&D "4th ed" aka The Shit Edition

Grundböckerna i denna utgåva kan i nödfall användas som toapapper, men är nog bäst att lämna till återvinningen så att det kan bli till nåt med bättre absorptionsförmåga och innehåll.

Ny, daily power öppen för alla varelser som konsumerar mat och har ett organiskt system för att hantera restprodukter.

#### Morning Cleanse Living being power

*As you push then relax, exercising your bowel and bladder you feel a sense of divine relief and pleasure.*

#### Daily

**Action**      **Personal**

**Target:** You

**Attack:** Wisdom vs Will

**Hit:** You gain 2 temporary Hit Points

**Effect:** You feel fresh, and you won't need to use the bathroom for a day.

### D&D "5th ed"

I denna utgåva av spelet är en god maghälsa och morgonrutin positivt och ger dig Inspiration. Den Inspirationen försvinner ifall rollfiguren äter sig proppmätt.

### Magiska formler:

Dessa är skrivna för alla utgåvor av AD&D och D&D.

#### 1st level:

### Relief of Ages (Enchantment)

Range: Touch

Components: V, S, M

Duration: 1 week/level

Casting time: 5

Area of effect/Target: One touched character

Saving throw: Negates

Spell resistance: Yes or no (object)

Den här formeln gör att man kan hålla sig och inte behöver gå på toaletten under den tid som formeln varar, men för varje vecka man hållt sig så måste man sedan sitta 24 timmar på toaletten när formeln upphör. Avföringen lagras temporärt på The Demiplane of Poop och The Demiplane of Pee\*. Den materiella komponenten är en kork av korkek.

\*Se Manual of the Planes och Lambisoft Campaign Setting för mer information om dessa.

### 3rd level:

#### Bladder of Evil (Alteration)

Range: 10 yards/level

Components: V, S

Duration: Special

Casting time: 1

Area of effect/Target: One creature

Saving throw: Negates

Spell resistance: No.

När formeln kastas och ett Saving Throw misslyckats får varelsen eller personen ett akut behov av att gå och urinera. För varje runda som detta ignoreras så får den drabbade -1 på alla Attributes, Skills och Saving Throws på grund av smärta, stress och irritation. Om den drabbade väljer att urinera öppet bland folk så sänks Charisma med 6 till dess man har haft chans att bygga upp sitt rykte igen. Att tömma Bladder of Evil tar 1 turn.

#### Magiskt föremål:

**Anal Plug of Non-Constipation:** Denna lilla plug, oftast skapad i någon ädel metall och ibland beprydd av små runda ädelstenar sätts in i anus och gör att personen sedan aldrig behöver gå och skita. Detta gör dem väldigt eftersökta av äventyrare som inte vill hindras av så världsliga behov i sina jakter på skatter. Det ryktas om att det ska finnas en motsvarighet för pissbehovet men som bara fungerar för kvinnor.

*Market Price: 2,000 gp; Weight: 0.1 lb.*



#### Kiss & bajs i skräck

Bajs är på flera sätt viktigt i det detektivarbete som brukar utgöra stor del i mycket skräckrollspel. I monsternas fekalier kan man se vad de äter, och man kan spåra dem med hjälp av deras spillning. De massiva monstrena i exempelvis Cthulhumytoset kan dessutom döda en bara genom att skita på en. Och ni kan bara gissa hur horribel en fjärt från en uråldrig varelse bortom tid och rum luktar...

När någonting läskigt händer eller om man är väldigt nervös finns det en chans att man kissar och /eller bajsar på sig, detta är en kvarleva från en försvarsmekanism som kan ses i andra djur. Man tömmer ur tarm och blåsa för att bli lättare så att man bättre kan fly. För spel med skräcktabeller kan detta stoppas in bland det övriga resultaten där. För andra spel kan det vara 1% chans att en "olycka" händer i en skräcksituation.

#### Några Sanity Loss-exempel för Call of Cthulhu D20:

##### Förlorad Sanity Situation

1/1T3 Se en hel scat-film\*

0/1T2 Halka i kloaksystem och få en kallsup.

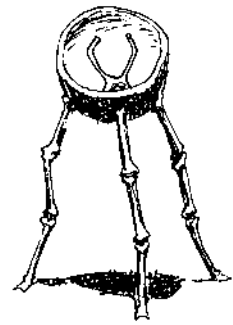
0/1T4 Snubbla över mumifierade Nyarlathothepskitar.

\*Om du inte vet vad det är, fråga inte.

## Artifakter i Call of Cthulhu D20:

**Plutonian Port-a-Potty.** Denna halvmeterhöga svarta skålliknande tingest med sina tre skrangliga ben används för att skicka avföring tillbaka i tiden till en plats designerad av dess skapare. Tanken på denna toalettstund hemsöker en mänsklig användare som därefter kommer be sin avföring om förlåtelse och önska dem en lycklig färd varje gång innan han ska spola iväg dem.

*Weight:* 10 lb.; *Study Time:* 1d4 days.



## Kiss & bajs i science-fiction

Människan har en himla massa problem att äta mycket av det vi har på jorden och får problem av att äta mat från andra länder. Så en färd bland främmande planeter, ätandes främmande varelsers mat borde vara en enda lång exercis i akut diarré. Men det är förstås inget kul att rollspela, så istället bör du då och då presentera intressanta gastrointestinala effekter, även positiva sådana, så att folk förstår att det är rymdmat de äter och inte något från pappa Scan.

## Tales from The Floating Vagabondfärdigheter:

Det står i grundreglerna att Target Vomiting är den äckligaste stridsfärdigheten men inte nu längre...

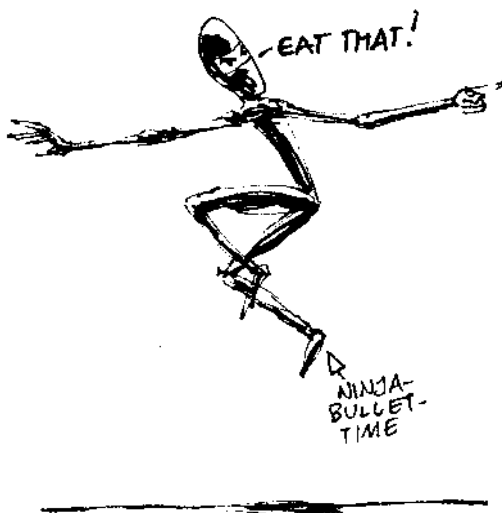
Skill	Stat	Cost	Default
Target Pissing	AIM	100	-
Jumping Dump	NIMB	100	-2

### Target Pissing

Den här färdigheten används av någon anledning oftast av män och går ut på att man slår en stril i ögonen på motståndaren. Man slår 1T6 och användarens COOL går ner lika mycket som motståndarens AIM. Och så får motståndaren svårt att se också. Och så luktar han kiss. Om COOL når 0 får man gå och skämmas för sina vidriga tilltag ett tag. Avståndskategorin för färdigheten är Near.

### Jumping Dump

Den här färdigheten är i princip nummer-två versionen av Target Pissing och fungerar snarlikt fast man använder 2T6 istället. Ifall någon sagt "Hoppa och skit" strax innan så får man minus som default.





## Cool technobabbelryl:

**Humiliator.** Denna handhållna apparat användes ursprungligen som en muskelavslappnare vid kirurgiska ingrepp men letade sig snabbt ut på den svarta marknaden då folk förstod att den gick att använda till att göra lustigheter med andra personers kroppar. Apparaten sänder ut ultraljud på frekvenser som kan stimulera olika funktioner i hjärnans muskelkontrollcenter. De enklare varianterna kan bara stänga av alla muskler samtidigt medans de mer avancerade modellerna tillåter en att välja olika muskelgrupper och muskeltyper. Den blev vida känd när kandidaterna i presidentvalet i Mexico 2028 använde den för att få motkandidaterna att skita och kissa på sig.

## Eftersnack

Så lite avslutande skitsnack. Ha. Ha. Ha. Förlåt, inte ett dugg roligt.

Fokuset i artikeln blev störst på fantasy av en anledning – det är den mest spelade genren. Men mycket av det som stod i den sektionen kan förstås användas även i skräck- och science-fictionrollspel.

Om du inte gillade den här artikeln ska du veta att vad du tycker och katten skiter – det lägger jag på samma hylla.



# KÄRLEK





# KÄRLEK PÅ SLAGFÄLTET

Vissa säger att kärleken är ett slagfält, Pat Benatar exempelvis. Eller, tja, hon sjunger det. Sjöng... Bra låt, kolla upp den.

Hur som helst är kärleksrelationer något som ofta dyker upp i rollspel av olika skäl. Vi antar att det är för att det inte finns regler för det så här kör vi! Detta system fungerar för alla spel.

Varje intelligent varelse som är kapabel att älska har en Kärleksklass. Det symboliserar hur öppen personen är för kärlek just nu, och detta värde är fritt att ändra av spelaren i princip när som helst för sin rollperson och spelledaren för alla spelledarpersoner. Det fungerar likt Rustningsklass, att någon som vill romantisera personen måste få lika mycket eller mer på sitt Kärleksslag för att väcka ett intresse.

Intresse är det första stadiet i kärlek, och följs av förälskelse och sen av kärlek. För varje steg måste man lyckas med Kärleksslaget. Intresse kan slås för när som helst, men slag för förälskelse slås tidigast en vecka senare, och då omde inblandade haft tid att träffas mer än 4 timmar totalt. Nästa slag sker tidigast 2 månader efter förälskelsen och kräver då åtminstone 20 timmar fördelat på tre eller fler tillfällen.

Kärleksslaget slås mot Karisma för första slaget. Om det lyckats så ska den intresserade själv lyckas med sitt Kärleksslag mot den som initierade försöket. Bägge måste lyckas för att det ska vara en ömsesidig kärlek.

Om bägge slår naturliga 20:or på tärningarna så är de blixtförälskade bägge två, och kan slå kärleksslag 1 vecka senare.

## KÄRLEKSKLASS

### Beskrivning:

Kärlekstörstande och öppen för allt	10
Kärlekstörstande, öppen men disträ	11
Kärlekstörstande men med gränser	12
Kärlekstörstande men principfast	16
"Normalt" kärleksläge för en singel	20
Kärleksovillig med flera svek	30

### Kärleksklass:

Kärleksklassen höjs eller sänks beroende på personens preferenser. För spelledarpersoner gäller för raserna de vanliga rasrelationsmodifikationerna. Dessa kan förstås modifieras för mer detaljerade spelledarpersoner. För spelaren är det upp till denne att sätta värdena för rollpersonen. Värdena kan vara mellan -4 till +4.

### Älskvärda arter/raser exempel. Detta kan variera från värld till värld.

Alv	Shardmind	Kobold
Dvärg	Aarakocra	Drake
Gnom	Wilden	Skåning
Halvling	Titan	Baurier
Halvorch	Githyanki	Satyr
Människa	Thri-Kreen	Faun
Tiefling	Giff	Bockman

Därtill kommer sexualitet. Detta är ett brett ämne som vi får bättre grepp om som samhälle allt eftersom tiden går. Här i artikeln förenklar vi det en del. Även här är värdena mellan -4 och +4. Som spelare och spelledare bör ni lägga till identifierare för att passa ert spel.

Heterosexuell man	Homosexuell man	Transexuell kvinna mot man
Heterosexuell kvinna	Homosexuell kvinna	Hermafrodit
Ickebinär	Transexuell man mot kvinna	Sapiosexuell

Sista beståndsdelarna är egenskaper. Här är det förstås också förenklat. Dessa ger mellan -2 och +2 var.

Vältränad	Lång	Akademiker
Nördig	Kort	Vårdande
Driven	Smal	Självständig
Sprallig	Kurvig	Rik
Hundperson	Humoristisk	Snygg
Kattperson	Liberal	I maktposition
Ankperson	Konservativ	Romantisk
Äventyrlig	Konstnärlig	Samma livsåskådning
Barnkär	Finurlig	Ödmjuk

### Förälskelsestadiet

De flesta har vart här, ens tankar upptas av ens förälskelse och man komponerar fäniga kärleksdikter i huvudet istället för att koncentrera sig på det man borde. Så länge man är förälskad får man -1 på INT och VIS, samt minus 3 på alla slag som har med uppmärksamhet att göra.

### Faror för kärlek

Kärlek är inte alltid helt enkelt och det finns flera saker som kan sätta stopp för det. Om en av dessa dyker upp måste den som råkar ut för det slå ett Viljeräddningsslag för att inte tappa sin kärlek.

Otrohet: Ens partner är otrogen mot en. -4 på slaget.

Frånvaro: Ens partner är borta ofta, eller länge, eller båda. För varje fyra veckor så slås ett slag.

Därefter slås ett nytt slag för varje ytterligare 4 veckor, med -1, kumulativt upp till -4.

Attraktiv ny individ: Man träffar en ny kompatibel person som man skulle kunna bli kär i.

Övergår till djup vänskap: Kärleken har tappat lustdelen och det känns mer som en vänskap. Detta slås för 1 gång per år som standard.

Glömskhet: Partnern glömmet en årsdag.

### Fusk

Det finns alltid dem som inte tror att vara sig själv räcker och för dem finns klassikern, kärlekselixiret.

## KÄRLEKSELIXIR

### *Elixir, sällsynt*

Den som får i sig ett kärlekselixir blir förälskad i nästa person den ser om den inte klarar ett DC 15 Viljeräddningsslag. Om personen är intresserad i någon annan får den +1 på slaget. Om den är förälskad +4 på slaget och kär +2 på slaget. Ett nytt slag slås en gång per vecka och man räknas som vara i sitt ursprungliga stadiet när man drack drycken för kommande räddningsslag. Att se sin egentligen älskade låter en få slå ett räddningsslag (max 1 ggr/dag). (Detta är ett kraftigare elixir än det vanliga kärlekselixiret från DMG.)



Andra kända kärleksrelaterade föremål

### HJÄRTENYCKELN

Detta är ett unikt magiskt föremål skapat av trollkarlen Rurevant vars fästmö charmats av en vampyr. För att bryta denna förhållning skapade han denna nyckel som om den vidrörs av någon som är charmad eller på annat sätt kontrollerad av naturliga, magiska eller gudomliga sätt bryter kontrollen.



### Vanliga frågor om kärlek

Sist här, lite råd till vilsna äventyrare, spelare och spelledare i form av en Frekvent-Frågade-Frågor-sektion.

*Är det ok att flörta och dejta folk man träffar på i en grotta?*

I allmänhet är svaret ja, men innan du hoppar på nästa orch eller gelékub i jakt på kärlek finns det flera saker att betänka. Först av allt

är klass, och då menar vi inte krigare, magiker och så vidare, utan samhällsklass. Vad kommer din familj och vänner säga när du presenterar din nya kärlek för dem? Sen har vi livsstil. Många grottlevande varelser har vant sig, och till och med trivs i fuktiga, lätt mögeldoftande korridorer och grottrum. För dem är omställningen till fjäderfyllda madrasser och varma mål mat en lång och svår process. Tänk bara efter, och förstå varandras olikheter så ska det fungera.

*Jag och min partner har börjat fundera på att skaffa barn, men vet inte om vi är intimt kompatibla. Finns det något sätt att ta reda på detta?*

Det finns två delar. Det ena är den fysiska kompatibiliteten. Den borde ni kunna testa er fram till, eller om er kultur eller religion inte tillåter det, ta en besök till ett anatomiskt institut där ni var och en kan få svar på denna fråga.

Den andra delen om ni kan få barn ihop är både svårare och lättare. Med lättare menar jag att det finns alltid nån magiker som kan väva ihop en formel just för er som gör det möjligt. Med svårare menar jag att det beror på. Vissa arter och raser är ju kända för att kunna få avkomma, och är ena partnern människa så har nån människa någon gång säkerligen försökt med allt annat så det kan historieböcker förtälja. I andra fall är kunskap på området inte vida studerat. Jag föreslår att ni tar en resa till Magiakademin i Nabourne eller Ellass där de har experter på området.

*Min spelledare är så söt, borde jag fråga chans på hen?*

Hur lockande det än kan verka - nej. Nej, nej, nej, nej! Spelredare behöver leva som munkar och nunnor och ägna all sin tid åt sina världar, sina äventyr och det spelare ställer till i dem. Bli ni ihop så kommer du aldrig få spela igen.

*Jag är spelredare och har en trevlig spelare, borde jag fråga chans på hen?*

Om en spelare försöker flörta sig in är det bara för en sak. De vill åt dina XP och dina hemligheter så deras rollpersoner kan bli bättre. Det är inte äkta kärlek tyvärr.

# MONSTER



896  
SCH

# MONSTER

Denna sektion innehåller ett gäng monster, varav någon är från de nya spelbara arterna tidigare. Om du undrar varför monstren inte står i bokstavningsordning så är det bara en av deras monstruösa egenskaper.

Värdena i denna sektion fungerar för både O/B/BECMID&D, AD&D och D&D 5E. I de fall där det innebär två olika värden så separeras de med ett snedstreck. Det första värdet är för O/B/BECMI-D&D och AD&D och det på andra sidan snedstrecket för 5E.

I denna sektion blandas svenska och engelska och jag hann inte se till att alla fick samma språk. I den slutliga versionen kommer alla monster vara illustrerade.

## ANDE, FEORETHISK

*Fey, neutral good*

**FREQUENCY:** *Rare*

**NO. APPEARING:** *1*

**ARMOR CLASS:** *See specific type*

**MOVE:** *See specific type*

**HIT DICE:** *2 (9 hp) small, 5 medium, 8 large / 3d6 (10 hp) small, 10d8 medium, 16d10 large*

**% IN LAIR:** *95%*

**TREASURE TYPE:** *-*

**STR:** *5 (-3) small, 10 medium, 16 (+3) large* **CON:** *10 small, 14 (+2) medium, 20 (+5) large* **DEX:** *14 (+2)* **INT:** *10* **WIS:** *12 (+1)* **CHA:** *12 (+1)*

**Skills** *Perception +4, Religion +6, Stealth +6, Survival +10, Persuasion +5*

**SIZE:** *Small, 3' tall, Medium 6' tall, Large 12'*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Blindsight 60 ft., Truesight 120 ft., passive Perception 10*

**LANGUAGES:** *Every language native to the world*

**Challenge and XP:** *105+3/hp (132) / (3 700 XP, small), (10 5,900 XP, medium), (16 15,000 XP, large)*

Feoreths andar är förkroppsligade företeelser, själar, och områden. Det finns exempelvis glädjeandar, älgandar och en specifik skogs ande. Värden ovan visar de olika storlekarna på andarna. Nedan så beskrivs några olika vanliga andetyperns förmågor. Andar kan inte bli överraskade i sina egna territorier.

## SKOGSANDE

**ARMOR CLASS:** *4 / 16*

**Skills** *Nature +6*

**MOVE:** *12" / 30ft*

Skogsanden är en smal, gänblig, vagt humanoid form av trägrenar, löv, mossor och sten. Skogsanden kan kommunicera med alla naturliga växter och varelser inom sitt område och de är alltid vänligt inställda till anden.

En skogsande kan kasta följande formler en gång per dag som en druid av samma grad som andens Träfftärningar så länge den är inom sitt område: Skapa Vatten, Snärja, Rena mat och dryck, Barkhud, Finna Djur eller Växter, Plantväx, Vindmur, Greppande Ranka och Reinkarnera.

En skogsande kan frammana lokala djur som formeln Frammana djur men behöver inte



koncentrera sig och formeln håller så länge som anden vill.

Small: Som en 3:e gradens Formelplats

Medium: Som en 5:e gradens Formelplats

Large: Som en 7:e gradens Formelplats

## ÄNGSANDE

**ARMOR CLASS:** 3 / 17

**MOVE:** 15" / 40 ft

**Skills** Nature +4

Ängsanden är en smal, smidig, vagt humanoid form av gräs, blommor, buskgrenar och stenar.

Ängsanden kan inte färdas bortom sin flod. Skogsanden kan kommunicera med alla naturliga växter och varelser inom sitt område och de är alltid vänligt inställda till anden.

En ängsande kan kasta följande formler en gång per dag som en druid av samma grad som andens Träffvärningar så länge den är inom sitt område: Godbär, Långstegare, Finn Djur och Växter, Dagsljus, Hallucinatorisk Terräng och Reinkarnera.

En ängssande kan frammana lokala djur som formeln Frammana djur men behöver inte koncentrera sig och formeln håller så länge som anden vill.

Small: Som en 3:e gradens Formelplats

Medium: Som en 5:e gradens Formelplats

Large: Som en 7:e gradens Formelplats

## FLODANDE

**ARMOR CLASS:** *See specific type*

**SPECIAL DEFENSES:** *See specific type*

**MOVE:** *See specific type*

**Skills** Nature +4

Flodanden är en flödande ormlik form av vatten och lera, ibland med enstaka smådjur och växtdelar i sig.

Flodanden kan kommunicera med alla naturliga varelser inom sitt område och de är alltid vänligt inställda till anden.

Flodanden kan fördubbla förflyttningshastigheten för dem som reser på den så länge anden är närvarande.

En flodande kan kasta följande formler en gång per dag som en druid av samma grad som andens Träffvärningar så länge den är inom sitt område: Skapa Vatten, Rena mat och dryck, Vindmur, Hela Sår, Upptäcka Sjukdomar och Gift, Dimmoln, Skydd mot Gift, Vattenandning, Vattengång, Kontrollera Vatten och Reinkarnera.

## BERGSANDE

**ARMOR CLASS:** *See specific type*

**SPECIAL DEFENSES:** *See specific type*

**MOVE:** *See specific type*

**Skills** Nature +4

Bergsanden ser ut som ett litet stenberg med korta ben och armar, beväxt med lokala växter. Det finns vaga antydningar till ett ansikte.

Bergsanden kan kommunicera med alla naturliga stenar och varelser inom sitt område och de är alltid vänligt inställda till anden.

En bergsande kan kasta följande formler en gång per dag som en druid av samma grad som andens Träffvärningar så länge den är inom sitt område: Dimmoln, Mörkersyn, Gå Samman med Sten, Hallucinatorisk Terräng, Stenform, Stenhud, Reinkarnera och Stenmur.



En bergsande kan frammana lokala djur som formeln Frammana djur men behöver inte koncentrera sig och formeln håller så länge som anden vill.

Small: Som en 3:e gradens Formelplats

Medium: Som en 5:e gradens Formelplats

Large: Som en 7:e gradens Formelplats

## BJÖRNANDE

**ARMOR CLASS:** *See specific type*

**MOVE:** *See specific type*

**Skills** Intimidation +6

Björnanden ser ut som en björn av en lokal typ men dess päls glänser metalliskt och dess ögon avslöjar dess intelligens. Björnanden kan kommunicera med alla björnar och björnliknande varelser som varbjörnar. Naturliga björnar är alltid vänligt inställda mot anden.

En björnande kan kasta följande formler en gång per dag som en druid av samma grad som andens Träfftärningar så länge den är inom sitt område: Djursinne, Budbärardjur, Förhöja Förmåga och Fejka Död.

En björnande kan frammana lokala björnar som formeln Frammana djur men behöver inte koncentrera sig och formeln håller så länge som anden vill.

Small: Som en 3:e gradens Formelplats

Medium: Som en 5:e gradens Formelplats

Large: Som en 7:e gradens Formelplats

## KRIGSANDE

**ARMOR CLASS:** 0 / 20

**MOVE:** 15" / 40 ft.

**Skills** Intimidation +6

Krigsanden är en humanoid bestående av det som finns lokalt tillgängligt att slåss med. I en skog kan det vara trägrenar, vassa stenar och liknande medans på ett slagfält består den av rustningsbitar, kroppsdelar och vapen.

En krigsande kan kasta följande formler en gång per dag som en druid av samma grad som andens Träfftärningar så länge den är inom sitt område: Eldklinga, Värm Metall, Fejka Död och Förvirring.

En krigsande ger sina allierade en Moralbonus på +2 på Träffslag och Räddningsslag.

Full round action

Whirlwind of death The spirit can attack everyone within reach.

## VINTERANDE

**ARMOR CLASS:** 8 / 12

**MOVE:** 12" / 30 ft.

Vinteranden är en dvärglik humanoid av snö och is. De kan bara frammanas under vintern, eller på platser som är naturligt kalla året om.

Vinteranden kan skapa ett vinterlikt område omkring sig, 10 ggr så stort som dess Träfftärningar.

En vinterande kan kasta följande formler en gång per dag som en druid av samma grad som andens Träfftärningar så länge den är inom sitt område: Passera Utan Spår, Slaskstorm och Isstorm.

Vinteranden har också förmågor att generera effekter motsvarande följande Trollkarlsformler en gång per dag som en magiker av samma grad som dess Träfftärning: Kylig Beröring och Froststråle.

## ROVSKÄGG (AS BEARD, AS HAT etc)

*Förskräcklighet, kaotiskt ond*



**FREQUENCY:** *Rare*

**NO. APPEARING:** *1-2*

**ARMOR CLASS:** *7 / 13*

**MOVE:** *1" / 5 ft*

**HIT DICE:** *1 (3 hp)*

**% IN LAIR:** *5*

**STR:** *8 (-1)* **CON:** *7* **DEX:** *12 (+1)* **INT:** *9 (-1)* **WIS:** *8 (-1)* **CHA:** *10*

**SIZE:** *Tiny (1' in length)*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Tremorsense 30 ft., passive Perception*

**TREASURE TYPE:** *Nil*

**NO. OF ATTACKS:** *1*

**DAMAGE/ATTACKS:** *1d4*

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F1*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

*9*

**LANGUAGES:** *None*

**Challenge and XP:** *5+1/hp (8) / 1/8 15XP*

Rovskägg är en härmarras som närmast liknar ett nästan oanvänt lösskägg. De delar habitat med den vanligare Rovhatten men skäggen riktar in sig nästan enbart på män och kan därför ses häcka utanför systembolag, sportbarer och herrfrisörsalonger.

Rovskägget själv är en ringformad mask, som likt en dagmask består av flera segment kapabla av att överleva själva. De har en imponerande päls som täcker hälften av masken och är vanligtvis i en nyans av brunt på sommaren. På vintern faller den sitt sommarhår och anammar ett vitt kamouflerande päls-skägg.

Ett rovskägg attackerar vanligtvis genom att strypa sitt offer när det sover, men kan även försvara sig om det blir påkommet. Speciellt tamhundar kan inte låta bli att skälla mot bäraren så rovskägg som inte hittat ett offer spenderar ofta sin lediga tid med att jaga hundar.

Rovskäggen föredrar människor, dvärgar och gnomer och lärda personer debatterar varför det är så. Den ledande teorin har med hur dessa raser luktar att göra.

Ryktet säger att det finns tupé- och perukvarianter av denna varelse men det har inte bekräftats genom infångandet av en faktisk sådan.

### HANDLINGAR:

**Närstridsattack:** +2 på träff, räckvidd 1 fot, ett mål. Träff: 2 (1T4) snärtskada.

**Strypattack:** Automatisk träff, räckvidd 1 fot, ett mål. Skada: 1 (1T4) per runda. Offret kan försöka dra av eller isär Rovskägget med ett motsatt Styrkeslag. Lyckas detta tar masken 1T4+Styrkebonus i slitskada.

## BLADBEST

*Plant, neutral good*

**FREQUENCY:** *Rare*

**NO. APPEARING:** *1-250*

**ARMOR CLASS:** *2 / 18*

**MOVE:** *12" / 30 ft*

**HIT DICE:** *1 per size category (4 hp per size category) / Tiny 1d4+4 (6), Small (2d6+8 (15), Medium 3d8+12 (27), Large 4d10+16 (38)*

**% IN LAIR:** *15*

**STR:** *4 per size class* **CON:** *18 (+4)* **DEX:** *6 (-2)* **INT:** *10* **WIS:** *10* **CHA:** *12*

**SIZE:** *Varies from Tiny to Large*

**TREASURE TYPE:** *Individuals P, Q; P, Q x 10, X in lair.*

**NO. OF ATTACKS:** *2*

**DAMAGE/ATTACKS:** *1d6 or by weapon*

**SPECIAL DEFENSES:** *Odor (see below)*

**SAVING THROW:** *Fighter level equal to hit dice*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

Attack/Defense Modes: Nil

LANGUAGES: Common, Sylvan

SENSES: Tremorsense 60 ft., passive Perception Challenge and XP: 85+4/hp (149) / 1 200 XP  
10

En bladbest ser ut som en avlång bred rödgrön päronformad stjälk, upp till 2 meter hög, från vilken en mängd grenar och rötter sticker ut. Grenarna varierar i längd medan rötterna är runt 20-30 cm och rötterna används för att förflytta den på samma sätt som en tusenfoting gör. Grenarna används ibland som grepporgan men mest till att balansera och se till att så många löv som möjligt får solljus. På nätterna rullar bladen ihop sig längst längden. Upptill är stjälken öppningsbar och innandömet består av vatten och en bakteriesörja som hjälper till att bryta ner födan.

Bladbestar fortplantar sig genom att sprida ut frön under den varma delen av året så länge de fått i sig tillräckligt mycket näring. Mellan 10 och 500 frön produceras under ett år beroende på temperatur och näringsintag. De kan medvetet stänga av fröproduktionsfunktionen. Ungefär ett frö på tusen överlever till vuxen ålder. De är tvekönade och kan befrukta sig själva eller varandra.



Bladbestar börjar som frön och växer upp som en stationär växt under 1-2 år, tills de är ungefär 50 cm höga. Då lossnar förankringsrötterna och de kan fritt röra sig. De kommunicerar med sin sonar som sitter i en tapp i botten av magen ovanpå hjärnan. Under perioder av lite näring brukar de förankra sig i marken och konservera sin energi. De kan gå 12 månader utan mineraler eller organiskt material, 4 månader utan solljus och 2 månader utan vatten. Med god tillgång på näring växer de 10 centimeter per månad till de når den maximala höjden på 2 meter. De är intelligenta från 3-6 månader och behåller de flesta av sin förälders minnen. De blir ungefär 500 år gamla innan de blir oflexibla och träiga och de slår då rot för gott och intelligensen tynar bort under de närmaste 100 åren. Runt dessa förfädersträd brukar de yngre organisera sig.

Bladbestar lever i kollektiv där man samarbetar runt jakter, husbyggande och liknande. Det finns inget familjekoncept, men väl kamratgäng eller parrelationer som utgår efter hur väl deras sonarvibrationer känns för dem.

De återfinns i miljöer från de tropiska till de tempererade och migrerar söderut inför vintern. De sover inte men kan konservera energi genom att stänga ner vissa funktioner vilket man vanligtvis gör när det inte finns solljus, men man kan vara vaken dygnet runt vid behov.

Bladbestar har tre sinnen, lukt, känsel och sonar.

Bladbestar har tre sinnen, lukt, känsel och sonar.

**Malodör.** Bladbestar som är inaktiva utsöndrar en lillaluktande doft som håller insekter och andra skadedjur borta. Intelligenta varelser kan slå ett Viljeräddningsslag mot 13 för att gå nära (inom 6 meter) från varelsen.

## HANDLINGAR

**Attack:** *Melee Attack:* +2 to hit, reach 5 ft, one target. *Hit:* 3 (1d6) piercing or slashing damage.

**Multiattack.** The creature makes three attacks. 2 normal attacks as above. Plus acid spout: *Ranged Attack:* +2 to hit, reach 15 ft, one target. *Hit:* 5 (2d4) acid damage.

## BLONK

*Beast, unaligned*

**FREQUENCY:** *Uncommon*

**NO. APPEARING:** *1-3*

**ARMOR CLASS:** *4 / 16*

**MOVE:** *Swim 12" / 30 ft*

**HIT DICE:** *3-10 (13-45 hp) / 3d8+18-10d10+60 (31-112)*

**% IN LAIR:** *35*

**STR:** *14 (+2) CON: 22 (+6) DEX: 12 (+1) INT: 3 (-4) WIS: 7 (-2) CHA: 6 (-2)*

**SIZE:** *Medium to Large, 7" to 15" long*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**TREASURE TYPE:** *-*

**NO. OF ATTACKS:** *1*

**DAMAGE/ATTACKS:** *2d6+2 (M), 2d10+2 (L)*

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F2-F8*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

**SENSES:** *Passive Perception 8*

**LANGUAGES:** *-*

**Challenge and XP:** *60+4/hp (112) 1/4-2 450 XP*

The blonk are a species of lizards common to large swamps, river deltas and the like. They hunt for food in the water but live most of the rest of the time on dry land. Blonks are highly territorial and very aggressive and stubborn. If disturbed or threatened they will attack and pursue the offending creature for miles. If attacked they will fight until they reach about half hit points at which time they will roll over and cease to fight. If beat the blonk will then tolerate the creature in its territory.

Blonks do not feel threatened by creatures smaller than itself.

## HANDLINGAR

**Attack:** *Melee Attack: +8 to hit, reach 5 ft, one target. Hit: 13 (2d10+2) piercing damage.*

## CHAOS BEASTS

*Beast, neutral good*

**FREQUENCY:** *Rare*

**NO. APPEARING:** *1-10*

**ARMOR CLASS:** *5 / 15 (worm), 3 / 18 (jellyfish)*

**MOVE:** *24" / 60ft (worm), fly 18" / 50 ft (jellyfish)*

**HIT DICE:** *3 (14 hp) / 6d6 (20 hp) worm, 8 (35 hp) 7 / 20d12 (250 hp)*

**STR:** *16 (+3) CON: 20 (+5) DEX: 14 (+2) INT: 9 (-1) WIS: 9 (-1) CHA: 5 (-3) worm*

**STR:** *24 (+7) CON: 20 (+5) DEX: 10 INT: 18 (+4) WIS: 14 (+2) CHA: 7 (-2) jellyfish*

**SIZE:** *Small, 3'4" long*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Darkvision 60 ft., passive Perception 9*

**LANGUAGES:** *None*

**Challenge and XP:** *50+3/hp (92) worm, 550+10/hp (900) jellyfish / (1 200 XP) worm, (6 2,300 XP) jellyfish*

**% IN LAIR:** *-*

**TREASURE TYPE:** *-*

**NO. OF ATTACKS:** *1 (worm) / 4 (jellyfish)*

**DAMAGE/ATTACKS:** *1d6 damage / 1d8+3 (worm), 1d8 damage / 1d12+7 (jellyfish)*

**SPECIAL DEFENSES:** *None*

**SAVING THROW:** *F3 (worm), F8 (jellyfish)*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

There are two types of chaos beast, the mainly ground based worm and the hovering jellyfish. They share all the special abilities below. The worm is usually between 10 and 15 feet long with a thick tapering body with a neck and pick-like head on one end. Beneath that is a single arm that ends in a horned tip. It uses the tip of the arm and head to manipulate its environment when needed. Their agility and speed makes it possible for them to jump long and high with ease. They are the main



force of the chaos beasts and for every jellyfish there are hundreds of these. They attack everything living, size small and larger. They live for about 100 days and may lay up to four eggs near the end of its life.

The jellyfish variant are between 30 och 90 feet wide with its tentacles usually twice the length of its width. They usually float with their tentacles just above the surface but they may drop their body down to touch the ground or float as high as the clouds. It's unknown how old they become or how they reproduce. They are seldom alone and usually attack those beings the worms can't reach or harm.

Neither variant have any visible organs and don't make any noise of their own.

There is great variations between individuals and any value above can be from half to five times as large.

#### Chaos touch

All chaos beasts are so incompatible with normal matter that everything they touch mutates. The only thing that protects against this is magical auras, from magical spells and items. This makes their arrival and travels very easy to detect as things explode, catch on fire, become mist, twinkle, wheeze, change color and so on when they touch it. For every 3 hit dice of a chaos being, you need a magic item, or a spell effect of one level to be immune to it.

For chaotic mutations see the Regler kapitel.)

#### Chaos aura

The creatures create an aura that disrupts magical spell casting, and even at high concentrations divine spells. The range of the aura is 10 times the creatures length or width. For every hit dice of creatures within range from a spellcaster, the same percentage of spell failure exist. For every level of spell deduct 5% from the spell failure value.

#### Chaos effects

There is a 50% chance that a chaos beast has absorbed some sort of effect. This is a spell effect, enabling it to cast a spell as a normal action with no need for any voice, movement or component, as many times as it likes, as a spell-caster of the same level as its hit dice. (A 3 HD worm that has absorbed magic missiles may shoot 1 magic missile each round.)

#### Chaos connection

When two or more chaos beasts are within chaos aura distance from each other, they gain access to the chaos effects of the others.

#### Death explosion

When a chaos beast reaches 0 hit points it is dazed for one round and then explodes. The explosion reaches their length or width away and does their hit dice in damage and counts as a ranged touch attack with carries the chaos touch.

## **DURANG**

*Beast, unaligned*

**FREQUENCY:** *Rare*

**NO. APPEARING:** 1-20

**ARMOR CLASS:** 7 / 13

**MOVE:** *Fly 24" / 60 ft*

**HIT DICE:** 4 (18 hp) / 4d8+12 (27)

**% IN LAIR:** 5

**STR:** 10 **CON:** 16 (+3) **DEX:** 16 (+3) **INT:** 3 (-4) **WIS:** 10 **CHA:** 8 (-1)

**TREASURE TYPE:** -

**NO. OF ATTACKS:** 1

**DAMAGE/ATTACKS:** 1d6

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** F4

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

**SIZE:** *Medium, 7" long*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Passive Perception 10*

**LANGUAGES:** -

**Challenge and XP:** *90+5/hp (180) 1/8 25 XP*

Detta flygande rovdjur är fruktat av de flesta djur och varelser. De är orädda överfallsjägare och ger sig på allt de tror de har en chans mot när de är ute efter mat. En ensam durang ger sig inte på något större än en häst, men när de är i flock har de setts ge sig efter lindormar och små drakar. De har gråsvarta ryggar och ljust gråblå undersidor med orangeröda ögon vid sidan om sina breda näbbliknande munnar.

De attackerar genom att först försöka få ett grepp på varelsen, sen bita med sina tandförsedda käkar.

### HANDLINGAR

**Attack:** *Melee Attack:* +3 to hit, reach 5 ft, one target. *Hit:* 3 (1d6) piercing damage.

**Grip:** *Melee Attack:* +3 to hit, reach 5 ft, one target. *Hit:* 1d2 piercing damage. Holds on to target. Gets +5 (instead of +3) to subsequent hits as long as it has a grip and does 4 (1d6+1) piercing damage.

### EEEI'HAKO

*Humanoid, neutral good*

**FREQUENCY:** *Common*

**NO. APPEARING:** *8-300*

**ARMOR CLASS:** *2 / 18*

**MOVE:** *12" / 30 ft*

**HIT DICE:** *1/2 (3 hp)*

**% IN LAIR:** *35*

**TREASURE TYPE:** *Individuals J, K; J, K, L*

**STR:** 6 (-2) **CON:** 10 **DEX:** 9 (-1) **INT:** 7 (-2) **WIS:** 8 (-1) **CHA:** 15 (+2)

**SIZE:** *Small, 2" tall*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

*x10 in lair.*

**NO. OF ATTACKS:** *1*

**DAMAGE/ATTACKS:** *By weapon*

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F2*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

**SENSES:** *Darkvision 60 ft., passive Perception 9*

**LANGUAGES:** *Common*

**Challenge and XP:** *5+1/hp (8) / 1/4 50 XP*

Eeei'hako blir som längst en meter höga och det är sällan. De är ganska runda humanoider med slät hy, stora ögon och ett harmlöst utseende. De bor i små samhällen som ofta snabbt expanderar ifall det inte finns farliga rovdjur eller andra faoror då de förökar sig i väldigt hög takt. För en utomstående så verkar det som nästan allt i deras liv kretsar kring fortplantning. De försöker fortplanta sig ett par gånger om dagen om inte nöden kräver annat.

Deras låga intelligens gör att de inte kan tävla med många av de intelligenta arterna och söker ofta deras hjälp med reparationer och tillverkning som ser dem lite som små barn. De bor ofta i ruiner eller i egenrävda tunnelkomplex.

De är vakna under nätterna och sover tidig morgon till tidig eftermiddag.

### HANDLINGAR

**Attack:** *Melee Attack:* -2 to hit, reach 5 ft, one target. *Hit:* As per weapon.

## FALLNA

*Humanoid, neutral good*

**FREQUENCY:** *Rare*

**NO. APPEARING:** *1-1000*

**ARMOR CLASS:** *2 / 18*

**MOVE:** *12" / 30 ft*

**HIT DICE:** *2 (9 hp) / 2d8 (9)*

**% IN LAIR:** *35*

**TREASURE TYPE:** *Individuals K, L, M, Q, A*

**STR:** 11 **CON:** 11 **DEX:** 22 (+6) **INT:** 9 (-1) **WIS:** 11 **CHA:** 10

**SIZE:** *Medium, 7" tall, broad, wide*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Tremorsense 60 ft., passive Perception*

*in lair.*

**NO. OF ATTACKS:** *1*

**DAMAGE/ATTACKS:** *By weapon*

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F2*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

*10*

**LANGUAGES:** *Common, Fallen*

**Challenge and XP:** *30+2/hp (48) / 2 450 XP*

Fallna är långsmala humanoida spindlar med ett huvud, sex armar och två ben. De har vitbeige hud och gröngrönt kitin och mörkare pigmentering ju längre söderut de bor.

De Fallna brukade vara de intelligentaste och visaste av världens alla arter, men för ungefär 100 år sedan hände något och sedan dess har de tafatt fumlat runt i resterna av sin civilisation. De vet att någonting har hänt, och att de inte kommer kunna nå nivån igen. De är inte ointelligenta nu så de har ansträngt sig för att bevara det de kan. Hittills har de nekat hjälp från andra arter och nationer som erbjudit dem assistans.

Fallna bor i alla klimatzoner men föredrar de varmare. De sover 4 timmar per natt och kan hibernera för att konservera energi.

Deras sinnen är syn, infrasynt, facettsyn, smak, känsel, lukt, hörsel och vibration.

**Superb agility.** Fallen are very agile, able to move through threatened space or flee without provoking an opportunity attack.

**Multidextrous.** Fallen can use four standard actions per round if those actions can be performed by their arms and hands, such as attacks, picking pockets, pickling jars or opening christmas gifts.

**Aware.** Fallen get +2 Racial bonus to DEX saves and Initiative rolls.

## HANDLINGAR

**Attack:** *Melee Attack: +2 to hit, reach 5 ft, one target. Hit: As per weapon.*

**Multiattack.** The creature makes four attacks.

**All out attack.** The creature makes six attacks (if it has a one handed weapon in each hand). *Melee Attack: +0 to hit, reach 5 ft, one to six targets. Hit: As per weapon.*

**Full defense:** If a Fallen decides to put all its efforts into defense, it gains +5 to AC, but may not attack at all.

## FELONK

*Beast, unaligned*

**FREQUENCY:** *Common*

**NO. APPEARING:** 4-100

**ARMOR CLASS:** 0 / 20

**MOVE:** 15", swim 12" / 40 ft, swim 30 ft

**HIT DICE:** 3 (13 hp) /3d10+9 (25)

**% IN LAIR:** 50

**STR:** 22 (+6) **CON:** 16 (+3) **DEX:** 9 (-1) **INT:** 3 (-4) **WIS:** 8 (-1) **CHA:** 10

**SIZE:** Large, 9" tall, 4" broad, 9" long

**PSIONIC ABILITY:** Nil

Attack/Defense Modes: Nil

**SENSES:** Tremorsense 30 ft., passive Perception 9

**LANGUAGES:** -

**Challenge and XP:** 85+4/hp (137) 1/8 25 XP

Felonker är ett bepansrat djur, inte olikt en sköldpadda men med längre ben, hals och en svans som den kan använda för att gripa saker. De varierar i färg från grå till grön beroende på var de gör sitt hem. De är populära som lastdjur, speciellt i områden med mycket floder eller stående vatten då de kan simma men hålla varor torra.

Felonker är lugna och inte aggressiva annat än i skydd av sina unga.

En vuxen felonk kan bära 600 pund utan problem.

## HANDLINGAR

**Attack:** Melee Attack: +4 to hit, reach 5 ft, one target. Hit: 2 (1d4) bludgeoning damage.

**Bull rush.** *Melee Attack:* (Must move 10 feet as part of this attack, prior to the attack): +6 to hit, reach 5ft, on or more targets if in a row, max 5. *Hit:* 1d12+4 bludgeoning damage. Beings hit roll Dexterity Save vsDC 15

## FÖRSVARSBİ

*Beast, neutral good*

**FREQUENCY:** *Rare*

**NO. APPEARING:** 10-20

**ARMOR CLASS:** 2 / 18

**MOVE:** Fly 15" / 40 ft

**HIT DICE:** 2 (9 hp) /3d6 (10 hp)

**% IN LAIR:** 5

**TREASURE TYPE:** -

**STR:** 5 (+2) **CON:** 11 **DEX:** 14 (-2) **INT:** 9 (-1) **WIS:** 9 (-1) **CHA:** 11

**SIZE:** Small, 3'4" long

**PSIONIC ABILITY:** Nil

Attack/Defense Modes: Nil

**SENSES:** Darkvision 60 ft., passive Perception 9

**LANGUAGES:** None

**Challenge and XP:** 28+2/hp (46) / (1/8 25 XP)

Försvarsbin är 1 m långa metalliska robotdrönare med rotorerna istället för vingar. De är ofta målade svart och gult för att än mer likna sina förebilder. Deras interna batteri räcker i 4 timmar om de är helt uppladdade. Försvarsbin är första linjens försvar vid intrång i de Uråldrigas installationer och är

**TREASURE TYPE:** -

**NO. OF ATTACKS:** 1

**DAMAGE/ATTACKS:** 1d4

**SPECIAL DEFENSES:** Nil

**SAVING THROW:** F2

**MAGIC RESISTANCE:** Standard



tänkta att användas för att neutralisera en fiende.

## HANDLINGAR

**Stun Ray Attack:** *Ranged Attack:* +2 to hit, range 50 ft, one target. *Hit:* 1d2 Constitution damage. When a victim reaches 0 or less in Constitution, they become unconscious for 6 rounds.

**Energy shield.** Instead of attacking, the creature produces a 6 foot wide large energy shield that adds +2 to its Armor Class. It can use this to help shield two other Defence Bees. The Stun Rays can be fired through the Energy Shield.

## KOROKANER

*Humanoid, neutral good*

**FREQUENCY:** *Uncommon*

**NO. APPEARING:** 1-100

**ARMOR CLASS:** 4 / 16

**MOVE:** 12" / 30 ft

**HIT DICE:** 4 (18 hp) /4d8+8 (26)

**% IN LAIR:** 15

**TREASURE TYPE:** *Individuals J,K, L, M, Q; A*

**STR:** 14 (+2) **CON:** 14 (+2) **DEX:** 11 **INT:** 10 **WIS:** 10 **CHA:** 10

**SIZE:** *Medium, 7" tall, broad, wide*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Passive Perception 10*

**LANGUAGES:** *Common, Korocan*

**Challenge and XP:** 60+4/hp (132) / 1/8 25 XP

*in lair.*

**NO. OF ATTACKS:** 1

**DAMAGE/ATTACKS:** *1d6+2 (claw or bite) or by weapon*

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F4*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

Korokaner är humanoida reptiler med krökt gång och en lång, smal svans som används för balansering. De är ungefär 3 meter från svans till nos. De har tjockare knottrig hud på ovansidan vilken bildar segmenterade plattor längst ryggrad, över huvudet och ut till överläppen. Huden på undersidan är slätare och mjukare. Ovansidan är oftare en mörkare nyans än undersidan. Färgerna varierar mellan olika folkgrupper.

Korokaner lägger 2-3 ägg varav en överlever den första kampan barnen emellan. Det barnet blir sedan uppfostrat av någon i stammen, antingen bägge föräldrarna, en av dem, eller någon annan.

De flesta korokaner lever i stammar, oftast mer vilda i söder och norr, men mer organiserade i mellanområdena. De är starkt territoriella, en instinkt som de dock kan förtrycka, men som ofta gör att de föredrar att undvika kontakt. De kan bli upp till 150 år om de lever fredligt och slipper sjukdomar och svält men genomsnittsåldern är 60 år. De har utvecklat talspråk och i mellanregionerna finns vissa skriftspråk. De är vänligt inställda till andra intelligenta arter i små grupper, men de har svårt att inse att andra än andra humanoider kan vara intelligenta.

De kan leva i alla klimatzoner men föredrar dem som inte kan bli under 0-gradigt på nätterna. De kan vara aktiva när som helst, men är vanligen aktiva under dagarna och mest förmiddagar och kvällar.

De äter kött och as och ibland enstaka växter som hjälper vid olika magproblem.

**Weakness to cold temperatures.** If the temperature is below freezing, the korokan gets physically slower. They get a -1 penalty to STR, CON, DEX and CHA. They have disadvantage on all DEX related checks.

## HANDLINGAR

**Attack:** *Melee Attack:* +5 to hit, reach 5 ft, one target. *Hit:* 5 (1d6+2) piercing (bite) or slashing (claw) damage.

**Multiattack.** The creature makes two attacks, one with a claw or weapon, and one bite.

## LIKTR

*Beast, neutral good*

**FREQUENCY:** *Common*

**NO. APPEARING:** *8-300*

**ARMOR CLASS:** *2 / 18*

**MOVE:** *12" / 30 ft*

**HIT DICE:** *3 (13 hp) / 3d8 (13)*

**% IN LAIR:** *35*

**TREASURE TYPE:** *Individuals K, L, M, Q; A,*

**STR:** *14 (+2)* **CON:** *11* **DEX:** *11* **INT:** *11* **WIS:** *11* **CHA:** *11*

**SIZE:** *Medium, 7" tall, broad, wide*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Tremorsense 60 ft., passive Perception 10*

**LANGUAGES:** *Common*

**Challenge and XP:** *85+4/hp (137) / 1/2 100 XP*

*X in lair.*

**NO. OF ATTACKS:** *1*

**DAMAGE/ATTACKS:** *1d10 or by weapon*

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F2*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

Likter beskrivs i kapitlet Raser tidigare.

## HANDLINGAR

**Attack:** *Melee Attack:* +5 to hit, reach 10 ft, one target. *Hit:* 6 (1d10) piercing or slashing damage.

**Multiattack.** The creature makes four attacks, turning on the spot and flailing frenetically.

**Flail Frenetically.** *Melee attack:* +1 to hit, reach 10 ft, one-four targets. *Hit:* 6 (1d10) or slashing damage.

## MOLNVARELSE

*Beast, neutral good*

**FREQUENCY:** *Uncommon*

**NO. APPEARING:** *3-15*

**ARMOR CLASS:** *9 / 11*

**MOVE:** *Fly 6" / 15 ft*

**HIT DICE:** *1 (4 hp)*

**% IN LAIR:** *5*

**STR:** *1 (-5)* **CON:** *11* **DEX:** *13 (+1)* **INT:** *10* **WIS:** *10* **CHA:** *10*

**SIZE:** *Medium, 5" tall, broad, wide*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Passive Perception 10*

**TREASURE TYPE:** *M, Q*

**NO. OF ATTACKS:** *-*

**DAMAGE/ATTACKS:** *By weapon*

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F2*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

**LANGUAGES:** *Common (understand, not speak), Cloud being*

**Challenge and XP:** *10+1/hp (14) / 0 0 XP*

En molnvarelse ser ut som en vagt oval samling olika stora klumpar, alla med små öppningar som

kan vara stängda eller öppna. De varierar i färg och är vanligen mörka med ljusare fläckmönster och färgerna beror på de färger som finns i deras omgivning.

De fortplantar sig genom att sprida ut tusentals sporer en gång om året när de känner av andra av sin art i närheten. De som träffas av sporer kommer yngla av sig inom en vecka, ynglen ifråga liknar små sädeskorn vilka de släpper av i vattendrag eller sjöar och hav. Ungefär 1 av 1 miljon sporer överlever.

De reser och umgås oftast i små flockar om 3-15 stycken. De kommunicerar med hjälp av lukter, visslingar och insug, ett språk som till viss del kan läras av varelser som kan vissla och suga in och blåsa ut luft. De är intelligenta, nyfikna och observanta men deras kroppar gör sig inte för att använda verktyg. De kan använda dem om de får funktion och syfte förklarad och de kan greppas av deras lufthål, men de saknar förmågan att tillverka dem själv.

De svävar fram på mellan 1 och 20 meters höjd vanligtvis, manövrerar genom att blåsa in eller ut luft och gas. De äter ständigt men när det varit få insikter i luften så kan de sjunka ner och sila växter och smådjur ur vatten. De blir runt 50 år gamla och det sista året eller så förlorar dom alla tecken på intelligens och puffar bara omkring lite lojt tills de inte orkar längre.

Molnvarer finns i tropiska och subtropiska miljöer och är aktiva dygnet om och har inget behov av sömn.

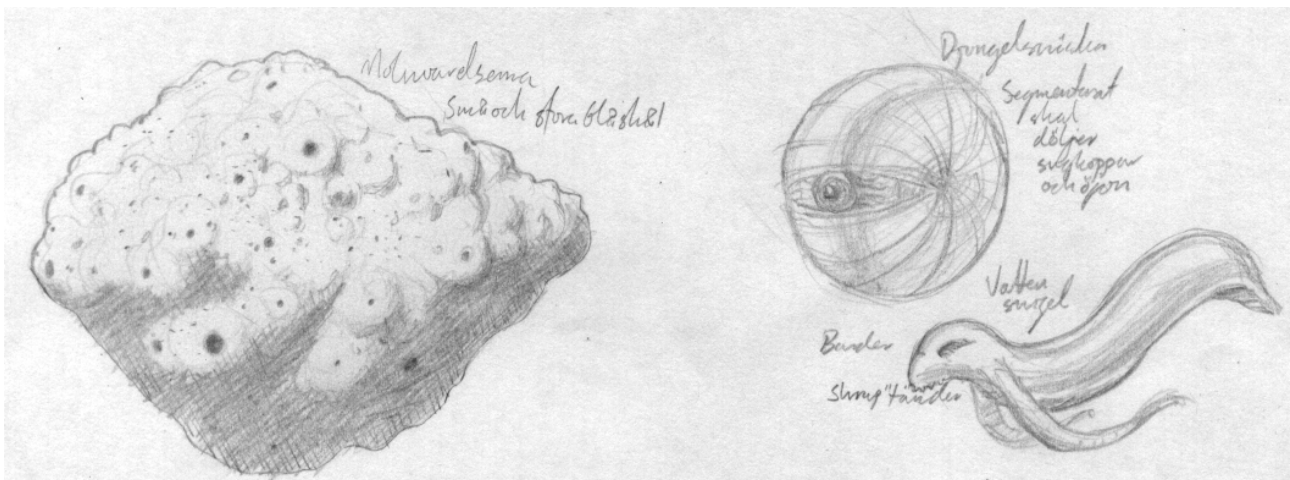
De har hörsel, smak, känsel, lukt och vibrationssinnen.

En molnvarerelse kan bära 4 pounds vikt och hålla sig svävande.

Molnvarers instinkt i strid är att fly. Om de inte kan det så försöker de sätta sig över en varelses huvud i hopp om att detta ska kväva dem. Innan en strid uppstår försöker de skrämmas med ljud.

## HANDLINGAR

**Suffocation:** *Melee attack:* +0 to Hit, range 5ft. One target. *Hit:* Determine how much air the target has left. The cloud being will suck 1d4 rounds of air from the victim.



## MOOMINMUMMY

*Humanoid, neutral evil*

**FREQUENCY:** *Rare*

**NO. APPEARING:** *1-3*

**ARMOR CLASS:** *0 / 20*

**MOVE:** *12" / 30ft*

**HIT DICE:** *10 (85 hp) / 16d8 (64)*

**% IN LAIR:** *30*

**TREASURE TYPE:** *Individuals J, K; J, K, L,*

**STR:** 10 **CON:** 10 **DEX:** 10 **INT:** 7 (-2) **WIS:** 8 (-1) **CHA:** 8 (-1)

**Skills** Intimidation +12, Persuasion +12

**SIZE:** *Medium 6" tall*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Passive Perception 9*

**LANGUAGES:** *Common, moominswedish*

**Challenge and XP:** *How much do you want?*

*M x2 in lair*

**NO. OF ATTACKS:** *1*

**DAMAGE/ATTACKS:** *Fist 1d4*

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F10*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

Anxiety inducing nightmares come to life, Moominmummies, are after your brain. Not necessary for its nutritional value, but instead they want to explain to you all the bad things of life and really try to bring you down. Their horrific dialect and outlook on life is enough to bring any hero down.

## MÖRKERBEST

*Humanoid, neutral evil*

**FREQUENCY:** *Rare*

**NO. APPEARING:** *1-20*

**ARMOR CLASS:** *7 / 13*

**MOVE:** *Climb 12" / Climb 30ft*

**HIT DICE:** *3 (19 hp) / 4d8+8 (26)*

**% IN LAIR:** *30*

**TREASURE TYPE:** *Individuals J, K; J, K, L,*

*M x2 in lair*

**NO. OF ATTACKS:** *1*

**DAMAGE/ATTACKS:** *Claw 1d8+2, Horn 1d10*

**STR:** 15 (+2) **CON:** 14 (+2) **DEX:** 16 (+3) **INT:** 7 (-2) **WIS:** 8 (-1) **CHA:** 8 (-1)

**Skills** Athletics +2, Acrobatics +2, Perception +2, Stealth +2, Survival +2

**SIZE:** *Medium 8" tall*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Passive Perception 9*

**LANGUAGES:** *Common, dark beast*

**Challenge and XP:** *60+4/hp (77) / (1/4 50XP)*



**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F3*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*



Mörkerbestar är en art av apliknande humanoider med distinkta horn i mitten av pannan. Deras namn kommer av deras mörka matta päls och hud vilket gör dem svåra att upptäcka i mörker. Även dem med mörkersyn har vissa svårigheter att upptäcka dem.

(-4 på Upptäckaslag normalt, -2 för dem med mörkersyn.)

Mörkerbestar lever i små familjegrupper med 1 eller två små för varje fyra vuxna. De jagar ensamma och i grupp och äter kött och växter. De är intelligenta nog att de kan lära sig språk, och det finns de som håller sig med tama mörkerbestar som vakt- och jaktdjur.

## HANDLINGAR

**Attack:** *Melee Attack:* +5 to hit, reach 5 ft, one target. *Hit:* 6 (1d8+2) slashing damage.

**Hornbutt attack:** *Melee Attack:* +5 to hit, reach 5 ft, one target. *Hit:* 5 (1d10) piercing damage.

## OBSERVATÖRFÅGEL

*Beast, neutral good*

**FREQUENCY:** *Rare*

**NO. APPEARING:** *8-300*

**ARMOR CLASS:** *2 / 18*

**MOVE:** *12" / 30 ft*

**HIT DICE:** *1 (4 hp)*

**% IN LAIR:** *35*

**STR:** 2 (-4) **CON:** 11 **DEX:** 7 (-2) **INT:** 9 (-1) **WIS:** 8 (-1) **CHA:** 10

**SIZE:** *Tiny, 2' broad from wingtip to wingtip*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Tremorsense 60 ft., passive Perception 9*

**LANGUAGES:** *None*

**Challenge and XP:** *5+1/hp (9) / (0 0XP)*

**TREASURE TYPE:** *-*

**NO. OF ATTACKS:** *0*

**DAMAGE/ATTACKS:** *-*

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F2*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

Observatörsfåglar används i de Uråldrigas installationer för att observera situationer som kan vara farliga för levande varelser, specifikt för att hålla koll på utsatta varelser och hur de påverkas. Deras information sänds vidare till en artificiell intelligens som sen kan skicka den hjälp som behövs till platsen. Exempel på handlingar som får observatörsfåglarna att skickas ut är bränder, strålning, ljud associerade med smärta och våld.

I strid är fåglarna bara ett irritationsmoment, och ett ofrivilligt skydd mot avståndsattacker.

## SECURITY LIONS

*Beast, neutral good*

**FREQUENCY:** *Rare*

**NO. APPEARING:** *1-8*

**ARMOR CLASS:** *2 / 18*

**MOVE:** *24" / 60 ft*

**HIT DICE:** *6 (27 hp) / 6d8 (69 hp)*

**% IN LAIR:** *95*

**STR:** *24 (+7)* **CON:** *24 (+7)* **DEX:** *16 (+3)* **INT:** *9 (-1)* **WIS:** *4 (-1)* **CHA:** *9*

**SIZE:** *Large, 12" Long*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Tremorsense 60 ft., darkvision, passive Perception 9*

**LANGUAGES:** *Ancient languages, draconian (understanding only)*

**Challenge and XP:** *5+1/hp (9) / (0 0XP)*

**TREASURE TYPE:** *-*

**NO. OF ATTACKS:** *3*

**DAMAGE/ATTACKS:** *1D8/1D8/1D8*

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F6*

**MAGIC RESISTANCE:** *30%*

Security Lions are mobile defensive drones used against more serious threats and in active combat. They are modelled to look like menacing golden lions with smooth bodies and large mane of thick silver strands. They are programmed to be effective in combat, but will not use lethal force against living beings unless having specifically been instructed to do so.

When possible they will try to take hold of a person by their arms and drag them down. If not they will use their Stun Rays. They will try to flank people they are attacking.

If set to use lethal force they will use their attacks to do lethal damage. They all carry a compliment of 20 missiles which work as Fireballs, cast as a 5th level spell slot.

## SLÖHÖGAR

*Beast, neutral good*

**FREQUENCY:** *Uncommon*

**NO. APPEARING:** *4-100*

**ARMOR CLASS:** *2 / 18*

**MOVE:** *12" / 30 ft*

**HIT DICE:** *1 (6 hp)*

**% IN LAIR:** *35*

**TREASURE TYPE:** *Individuals K, L, M, Q. A*

**STR:** *11* **CON:** *11* **DEX:** *7 (-2)* **INT:** *8 (-1)* **WIS:** *8 (-1)* **CHA:** *9 (-1)*

**SIZE:** *Medium, 5" tall, long*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Passive Perception 9*

**LANGUAGES:** *Common*

**Challenge and XP:** *10+1/hp (16) / 1/4 50 XP*

*in lair.*

**NO. OF ATTACKS:** *1*

**DAMAGE/ATTACKS:** *1d4 or by weapon*

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F2*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

Slöhögar är en ras av fyrbenta elefantliknande varelser, som med möda kan stå upprätt, vilket de gärna gör när de konverserar med humanoida varelser.

Slöhögar är inte ointelligenta, men de är trögtänkta. Där de har kontakt med andra intelligenta raser så brukar de anamma seder, språk och teknologi. Men emedan de kan lära sig det mesta, så kan de inte elaborera, eller uppfinna nytt.

## HANDLINGAR

**Attack:** *Melee Attack:* +1 to hit, reach 5 ft, one target. *Hit:* 2 (1d4) piercing damage.

## SUPERMONSTER

*Gargantuan monstrosity, unaligned*

**FREQUENCY:** *Unique*

**NO. APPEARING:** *1*

**ARMOR CLASS:** *-4 / 24*

**MOVE:** *24, fly 72", swim 48" / 60 ft, fly 160 ft, swim 80 ft*

**HIT DICE:** *24 (108 hp) / 25d20+240 (515)*

**% IN LAIR:** *35*

**TREASURE TYPE:** *-*

**STR:** 30 (+10) **CON:** 30 (+10) **DEX:** 7 (-2) **INT:** 10 **WIS:** 3 (-4) **CHA:** 5 (-3)

**SIZE:** *Gargantuan, 120" tall*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Tremorsense 120 ft., passive Perception 20*

**LANGUAGES:** *Common*

**Challenge and XP:** *10600+35/hp (14380) / 25 75000 XP*

**NO. OF ATTACKS:** *4*

**DAMAGE/ATTACKS:** *Claws 3d10+10, kicks 3d10+20*

**SPECIAL DEFENSES:** *Immunity to cold, fire, poison, acid, charm, disease*

**SAVING THROW:** *F24*

**MAGIC RESISTANCE:** *10% spell resistance*

The supermonster was the culmination of decades of research and experiments by the mage Altrivant. It was designed to be the center of his monster armies, drawing fire and defeating the strongest types of opponents. It is a mix of several unrelated and dangerous species. Only one was created before the mage was murdered. He kept most of his research to himself, but some of his disciples could probably recreate the experiment in full if given enough time.

The supermonster is humanoid and looks at home both standing up and on all fours. Large wings allow it to fly. Its skin is a patchwork of scales, bits of fur, bone, chitin and more and its head and face vaguely draconic with many real and false eyes all over the face and skull.

**Supersenses.** The supermonster have superb senses of sight and hearing giving it +16 to Perception when using them.

## HANDLINGAR

**Attack.** *Melee Attack:* +19 to hit, reach 60 ft, one target. *Hit:* 41 (3d10+10) slashing damage.

**Multiattack.** The creature makes four attacks.

2 claw attacks: *Melee Attack:* +19 to hit, reach 60 ft, one target for each attack. *Hit:* 41 (3d10+10) slashing damage.

2 kick attacks: *Melee Attack:* +19 to hit, reach 30 ft, one target for each attack. *Hit:* 51 (3d10+20) bludgeoning damage.

**Fireball.** The creature fires fireballs from its nose. As per the spell, cast as a 10th level magic user/wizard. (3 times/day.)

**Cone of Acid.** The supermonster spits a cone of acid 100ft long. 4d4 Acid damage. Save for half damage. (4 times/day.)

## VRÅLÖDLA

*Beast, neutral good*

**FREQUENCY:** *Uncommon*

**NO. APPEARING:** *4-40*

**ARMOR CLASS:** *6 / 14*

**MOVE:** *12" / 30 ft*

**HIT DICE:** *2 (9 hp) / 2d8+2 (11)*

**% IN LAIR:** *20*

**TREASURE TYPE:** *-*

**STR:** *7 (-2) CON: 13 (+1) DEX: 14 (+2) INT: 1 (-5) WIS: 8 (-1) CHA: 8 (-1)*

**SIZE:** *Medium, 7" long from head to tail*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Passive Perception 9*

**LANGUAGES:** *Common*

**Challenge and XP:** *28+2/hp (46) / 1/4 50 XP*

**NO. OF ATTACKS:** *1*

**DAMAGE/ATTACKS:** *1d2*

**SPECIAL DEFENSES:** *Immune to sonic attacks*

**SAVING THROW:** *F1*

**MAGIC RESISTANCE:** *Standard*

Reptiliska flockdjur som kommunicerar med olika skrik och väsanden. Intelligensen är låg, inte mycket mer än enbart instinkt. De har bjärt färgade fjäll i tvärrandiga mönster, med lila och grön som en vanlig kombination.

## HANDLINGAR

**Attack:** *Melee Attack: +5 to hit, reach 5 ft, one target. Hit: 1 (1d2) piercing or damage.*

**Sonic attack:** *Cone. 30 ft, DC 17 or Deafened and Stunned for 1 round. If Save is successful, disadvantage on actions for 1 round. All who are in the cone have -2 to Listening checks until a Long Rest is taken.*

## YULETOMTE

**FREQUENCY:** *Rare*

**NO. APPEARING:** *1 or 100*

**ARMOR CLASS:** *9 / 11*

**MOVE:** *12" / 30 ft*

**HIT DICE:** *1 (6 hp) / 1d8+2 (6 hp)*

**% IN LAIR:** *5*

**STR:** *14 (+2) CON: 14 (+2) DEX: 9 (-1) INT: 12 (+1) WIS: 14 (+2) CHA: 16 (+3)*

**SIZE:** *Medium (6' in length)*

**PSIONIC ABILITY:** *Nil*

*Attack/Defense Modes: Nil*

**SENSES:** *Tremorsense 30 ft., passive Perception 9*

**LANGUAGES:** *None*

**Challenge and XP:** *5+1/hp (11) / 1/8 15XP*

**TREASURE TYPE:** *Nil after Christmas*

**NO. OF ATTACKS:** *1*

**DAMAGE/ATTACKS:** *1d2 non-lethal damage*

**SPECIAL DEFENSES:** *Nil*

**SAVING THROW:** *F1*

**MAGIC RESISTANCE:** *Immune*

Yuletomtar are a species of festive creatures that usually imitate the look of an adopted species. They love to spread holiday cheer, give gifts, and see people happy. The species should not be confused for Yul Tomte, the adopted son of Father Frost and King Bore and author of this guide.

Yuletomtar are defended by a small army of elves and intelligent flying reindeer.



# VÄRLDAR



# FÖRUNDERLIGA NYA VÄRLDAR OCH NYA CIVILISATIONER

Denna sektion beskriver några av de nya världarna som nämnts tidigare i skriften i korthet.

## Ahlar

### EN NY VÄRLD

Legenderna berättar om att alla folk kommer från en annan värld, räddade av sina gudar undan undergången.

### KAOSINVASIONEN

För 70 år sedan invaderades världen av en dittills okänd typ av varelser vars blotta kontakt kan förändra levande varelser och död materia. Efter några år av förlustfyllt motstånd valde man att försöka stoppa deras framfart med en magisk mur. Varelserna hade dock spritt sig mycket längre än man anat och en stor del av världens befolkade kontinent hamnade innanför muren.

### IDAG

Nu, därinne, har retirerande riken och flyktingar lämnat områden skadade av märkliga sjukdomar, magiska oväder och landskap som skiftar utseende från dag till dag bakom sig. Olika organisationer söker lösningar på problemen och rollpersonerna kan arbeta för dem, eller för sig själva. I de övergivna städerna finns de mest åtråvärda objekten, magiska föremål. Deras auror är det enda som skyddar mot varelsernas kaotiska krafter och är eftersökta av de som är rika för sitt eget beskydd och för ländernas försvarare som har nytta av dem i frontlinjen.

### BORTOM AHLAR

Kaosinvasionen kommer någonstans ifrån och andra världar är också i fara från den. Kan man hitta ett sätt att stoppa den om man hittar dess ursprung och kan man hindra andra att drabbas på samma sätt som Ahlar?

En annorlunda version av denna värld beskrivs i skriften Rymden (se nästa kapitel).

## Arcuria

### KRIGET I HIMLEN

Arcurias gudar har alltid varit en grupp grälände individer men tidigare hade dessa bråk bara påverkat gudarna själva. Det ändrades när människornas krigsgudinna Ahmut fick nog och dödade sina gelikar. Andra mänskliga gudar, och några halvmänniskors gudar föll och Ahmut var den enda guden kvar.

### KRIGET PÅ VÄRLDEN

Ahmut vände sitt intresse till den värld hon och hennes medgudar styrte och beslöt sig för att ta över den. Hon själv kunde inte beträda världen utan som bäst kunde hon sända sin avatar. Med denna så ledde hon människorna att erövra de andra intelligenta arterna. Halvlingarna och tomtarna förslavades, dvärgarna och orcherna utplånades. Alverna kunde se vad som var på väg att hända.

### ALVERNA OCH DEMONEN

Alverna hade aldrig haft en egen gud så de vände sig till det näst mäktigaste, en demon. Demonen N'garai gick med på att hjälpa dem mot att de skulle följa hans ord som vore de lagar. Alverna gick

med på det och demonens kraft genomsyrar nu alverna. (Läs mer i kapitlet Arter om Demonupphöjd alv och kapitlet Klasser om Demonpräster.)

### MÄNNISKORNA

Tre förenade mänskliga riken leds av Ahmut och människorna kontrollerar nästan halva världen. Enbart människor håller viktiga ämbeten. Halvlingar, tomtar, småtroll, resar är deras slavar, både i hemmen, i produktionen av mat och krigsmaterial och som soldater.

### NULÄGET

Sedan några hundra år har inte mycket skett. Sidorna är ungefär lika starka så i princip finns långa ingenmansland där små skärmytslingar inträffar regelbundet. Det är dock en balans som skulle kunna rubbas, och ena eller andra sidan skulle kunna segra.

En annorlunda version av denna värld beskrivs i skriften Rymden (se nästa kapitel).

## Dolgar's sphere

### EN NY GAMMAL SFÄR

Dolgar är en upptäckare och var den första från Toril att upptäcka denna sfär. Dess invånare, inkluderande en hel del andra rymdfarare, kallar den för något helt annat. Två separata solsystem skiljs åt av en enorm vägg av asteroider.

### ETT VÄXANDE HOT

En grupp demoner har hittat ett sätt att förstöra systemets planeter genom enorma kuber som växer innuti planeterna tills de spräcker planeten omkring dem. En efter en har planeterna gått under och ingen verkar ha en lösning på problemet.

### MÅNGA INTRESSETER

Medan demonerna bara verkar vara ute efter förstörelse så är flera olika organisationer med olika mål aktiva. Handlsgillen, pirater, folk som vill rädda arter som inte vill lämna sina planeter trots demonernas framfart, de som vill få sin gud att komma tillbaka, alver som brutit sig loss ur rymdimperiet och så vidare.

Dolgars sfär beskrivs utförligare i skriften Rymden (se nästa kapitel).

## Novomar

### OLIKT PÅ DE FLESTA SÄTT

På Novomar finns inga människor, hästar, granar, flugsvampar, alver, dvärgar, drakar eller liknande. Här lever andra intelligenta varelser som inte skådats förut i en värld där inte heller växtriket är detsamma. Bevaronder, multipeder och nuremi är några av de intelligenta arterna som har sin hemvist här. (De beskrivs i kapitlet Arter.)

### MEN ÄNDÅ FANTASY

Magi, monster, ruiner och äventyr, det kan man hitta här så där skiljer man sig inte åt. Men ruinerna är inte konstruerade av humanoider, monstrena inte lånade från jordiska myter och de olika kulturerna kan ge upphov till äventyr man inte vanligtvis har på andra världar.

## Elassar

### EN GÅNG I TIDEN

Elassar var en av många högteknologiska rymdfarande samhällen förenade i tanken på individens frihet och förbättringar för alla. Men en farlig fiende utplånade nästan dem alla och på Elassar stod det sista slaget. Man offrade sig själva i en enorm energiexplosion för att förgöra angriparna.

### EFTER KATASTROFEN

Med majoriteten döda och det mesta av civilisationen förstörd så tog det lång tid för folken att återhämta sig. En ny stenålder följdes av en ny bronsålder och så vidare och fyra nationer har nått vad man kan kalla en medeltida nivå, medans en har nått en industriell period med ångteknik.

### EN RENÄSSANS

De tre ledande nationerna har alla som mål att förbättra sig och skapa ett samhälle till nytta för alla men med olika sätt att ta sig dit. De senaste 100 åren har inneburit kontakt nationerna mellan, handel och utforskande och flera stora projekt för att förbättra vägar och liknande.

### LÄNDERNA

Markoviska kejsardömet, Dalländerna och Gariska riket är de tre ledande nationerna. Markoviska kejsardömet ser sig som de rättmätiga arvingarna till den första civilisationen och satsar många resurser på att förbättra sin infrastruktur, utbilda sin befolkning och trycka bort trollfolken från sina gränsland.

Dalländerna är inte lika enade utan är mer en samling autonoma riken som samarbetar kring handel och alla har sina egna avtal med den centrala överkungen. De satsar på handel, samarbete med kringliggande nationer och utbildning.

Gariska riket, som har kommit längst när det gäller teknologi har redan kommit långt med sin infrastruktur och utbildning och fokuserar nu på handel och utforskande.

### VÄRLDENS BAKSIDA

Länderna som nämnts hittills ligger på en och samma kontinent på en sida av världen om man vill uttrycka det så. Den andra sidan har inte figurerat i spel än och inte detaljerats lika mycket. Men där finns nya arter och nationer

### ONDSKAN I STIGANDE

Världen kommer utvecklas först via en prologkampanj och sen expanderas till en fantasymiljö med rymd- och dimensionsfarande. Med tillgång till dessa nya platser kommer nya möjligheter och faror. Elassar blandar utforskande med den typ av roliga fynd man vanligtvis hittar i postapokalyptiska spel i. Här finns också en central kamp mellan ett flertal stora hot och Elassars hjältar.

Dessa hjältar kan vara beridna barbariska dvärgar, psioniska pistoljärer, raketflygande undervattensalver, drakättlingar i jakt efter intressanta handelsvaror och mycket mera. Gemensamt för dem är att de har Evigheternas essens i sig, en kraft vilket skiljer dem från andra dödliga och ger dem oanade krafter.

Otämjd vildmark, ångloksbanor, rymdskepp, barbarstammar, intrigfyllda hov och dödliga träsk. Elassar finns i en annan version i skriften Rymden.



## Feoreth

### DEN NYA VÄRLDEN

Utforskare från Alborien upptäckte den nya världen, Feorien, och snart var alla de gamla nationerna på plats för att muta in territoriet. Här träffade man också nya arter som man inte sett förut, dvärgar och troll.

### DET STORA KRIGET OCH MAGINS FARA

Några regenter, lurade av utomjordisk ondska startade ett krig med mål att erövra hela kontinenten, och sedan världen. Ondskan bidrog själv med styrkor vilket gav vind i ryggen för krigsivrarna. De andra nationerna gick samman och en liten grupp hjältar lyckades hitta ett sätt att slå tillbaks på. Först stängde man Världarnas tempel vilket satte stopp för förstärkning utifrån, och sedan delade man Världsnyckeln i fyra delar och använde dess kraft för att stoppa de onda varelsernas arméer. För att ingen skulle kunna öppna templet igen tog man nyckelns delar med sig och gömde dem.

### NU

Det stora kriget var 1000 år sedan.

### JAKTEN PÅ VÄRLDSNYCKELN

Feoreth har länge haft möjligheten att öppna eller stänga sin tillgång till andra dimensioner via världsnyckeln. Under en öppen period tog jävlar över kontinenten Feobrans östra riken och startade ett stort krig mot länderna i väst. En grupp tog nyckeln och delade den i fyra delar för att använda dess krafter mot jävlarna och binda dess ledare i ett magiskt fängelse. Magiker fick ta skulden för att jävlarna fick tillträde till Feoreth och nyckelns delar gömdes undan. Nu, tusen år senare så har man haft en lång fred länder mellan även om de stora forna rikena spruckit när olika regioner brutit sig loss över religiösa skillnader. Snart får ledarna i ett av dessa små länder reda på att en okänd organisation börjat leta efter världsnyckelns fyra delar.

Feoreth finns i en version i skriften Rymden.

## World 101

### TRE GUDAR OCH 100 VÄRLDAR

Världens mäktigaste gud fick tre barn. Han gav dem alla 33 försök, 33 världar, att pröva sig fram till en väl balanserad värld kapabel att hysa många olika typer av liv. Efter dessa gjorde guden och hans barn den 101:a världen.

### DEN 101:A WERLLEN

Stora delar av världen är vad man förväntar sig av en fantasyvärld, men det finns områden där en av gudarna hade mer inflytande med diverse märkligheter som resultat.

### BESÖKARE FRÅN ANDRA VÄRLDAR

Gudarna har blivit fler, men inte många. De mäktigaste varelserna från olika arter har fått stiga upp och ta hand om sina egna följeslagare. Det finns också de från de tidigare världarna som tittar avundsjukt på gudarnas nyaste värld och ser sig som övergivna.

# PLATSER





# ÄVENTYRSPLATSER

Här är en samling lösryckta platser som kan locka till äventyr. De kommer från olika äventyr i olika världar och nu kan du sätta dem där du har nytta av dem.

## THE CAEHRINT OF THE ANCESTORS

A circle of tall stone and clay statues depicting the common intelligent races

### Origin

This site is part of the Inside the Chaos Wall Campaign Setting as an optional place of interest. Some of the scenarios below use the same basis as that setting which makes it possible that circles like this exist on several worlds.

### Scenarios

1. These ancient monoliths were part of an ancient holy site and used for yearly offerings and rituals. A group of archeologists has asked the PC's to examine it, and look for cultural clues.
2. These ancient monoliths were part of an ancient holy site and used for yearly offerings and rituals. A group of archeologists has asked the PC's to examine it, and look for cultural clues. The circle stands far away from civilisation and the journey is bound to be dangerous.
3. These ancient monoliths were part of an ancient holy site and used for yearly offerings and rituals. A group of archeologists has asked the PC's to protect them during the journey there, the time at the site, and then back. As the site is far away from civilized lands it's bound to be dangerous.
4. These ancient monoliths were part of an ancient holy site and used for yearly offerings and rituals. A group of archeologists has asked the PC's to deal with the site's guardian which stops them from examining the site further.
5. These ancient monoliths were originally put here to protect the intelligent races should something dangerous happen to them. That time has come and the PC's need to find out how to awaken them.
6. These ancient monoliths were originally put here to protect the intelligent races should something dangerous happen to them. That time has come and the PC's need to find out how to awaken them. After they activate it's up to the PCs to command them and use them where they are needed.
7. These ancient monoliths hide an even more ancient ring of statues underneath their thick clay layer.
8. These ancient monoliths depict all of the common races except one. Why?

**You see a circle of tall primitive statues, each seemingly representing the common races, each facing inwards. They are weathered and most details have been lost to the ravages of time.**  
The statues are made out of stone and clay.

OPTIONAL: MAGICAL EFFECT (Choose or roll 1D6.)

OD&D/BECMI/AD&D: Wizards, Druids and clerics know this.

AD&D2: History or Religion to know if Proficiencies are used.

D&D 5: DC 20 to know.

1. Touching the statue for your race gives you Bless for a day.
2. Resting in the circle gives you Bless for a week.
3. Praying at the site gives you one additional spell slot until used.
4. Performing a ritual at the site permanently adds +1 to CHA. This can only be used once.
5. Resting a week in the circle rids a person of any ailment.
6. Touching any statue gives brief vision of coming event or place.

## DRUID'S CLIFF

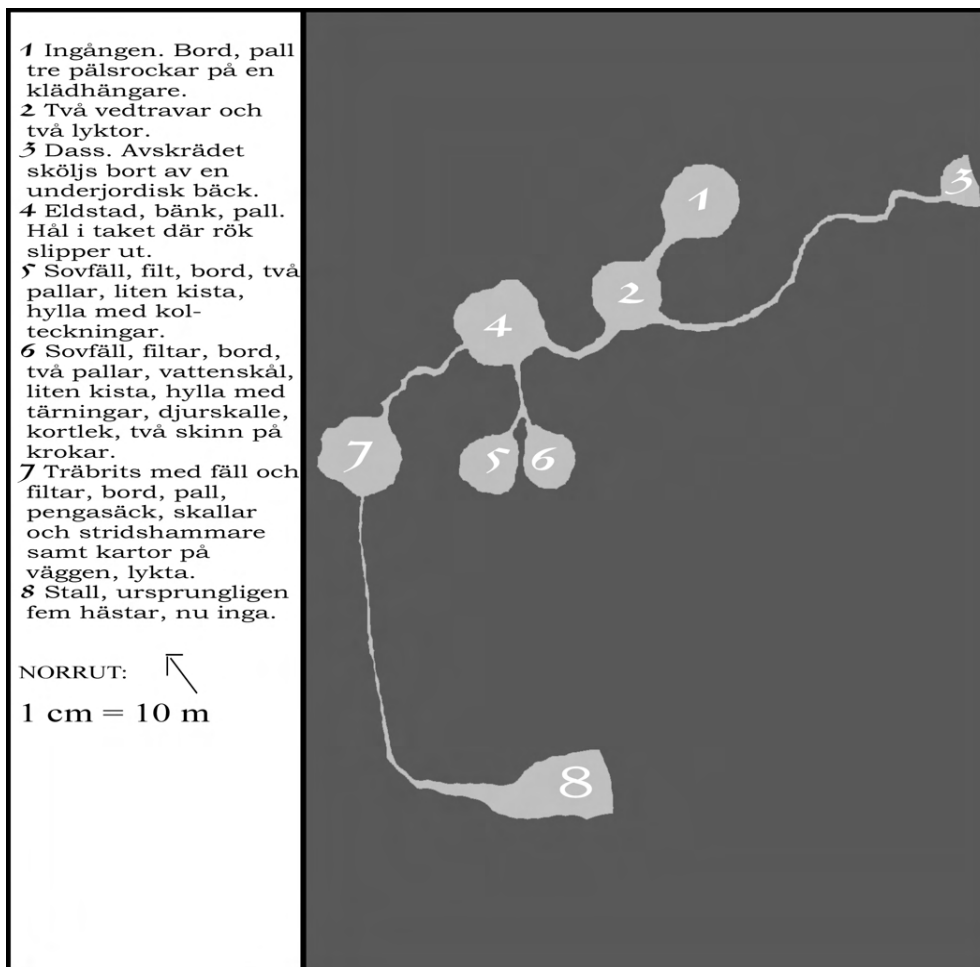
A ruin circle of standing stones stands atop a cliff with a small burrow at the base of the cliff.

### Origin

This abandoned druidic temple is used by a small band of thieves in the adventure Thieves of Time, although depending on the actions of the PCs it might never be visited during that adventure.

### Scenarios

1. A young druid want the PCs help to secure the abandoned site for future restoration. Wild animals have moved in and the druid is not yet powerful enough to deal with them alone.
2. A young druid want the PCs help to secure the abandoned site for future restoration. An evil spirit has made the temple its home and the PCs are tasked with getting rid of it.
3. A young druid want the PCs help to secure the abandoned site for future restoration. An evil spirit has made the temple its home and the PCs are tasked with keeping it occupied while the druid performs a cleansing ritual.
4. The abandoned site is now the home of a notorious band of outlaws. A local village asks the PC's for help in getting rid of them.





## **SARKATH HAN'S TOMB**

The last resting place of the warlord Sarkath Han holds some treasure.

### **Origin**

This tomb is an optional adventure site from the Inside the Chaos Wall Campaign Setting. There Sarkath's legendary crystal sword holds a clue to the origins of the invading chaotic creatures.

### **Scenarios**

1. The characters are hired specifically to find the tomb.
2. The characters are hired to find the tomb and retrieve a specific item.
3. The characters are hired to retrieve an item.
4. The characters are hired to ask Sarkath's spirit some questions.

### **Background**

Sarkath was a famous warlord in his time, leading a soldiers rebellion against his home nation and establishing an independent nation of his own. He established a new capitol but after his death at a relatively young age his nation was mostly reabsorbed into its parent nation. He was interred in the catacombs of his home city and it became almost a pilgrimage site for fighters until later unlauded. Instead a fighter's guild became the site to where pilgrims came to pay their respects. The tomb was protected by magic spells created by Harakath. This site is related to Harakath's Labyrinth.

## **HEART OF CHAOS**

The heart in question is inside the body of a gigantic living being.

### **Origin**

This was a potential side adventure in the Inside the Chaos Wall campaign.

### **Scenarios**

The characters happen upon it during travel

The characters are hired to stop the invasion

The characters are hired to investigate it.

### **Background**

Many years ago a large group of drow were almost killed by other elves with only survivors. The drows goddess gave the survivors special gifts with which to avenge the atrocity. One of those gifts made one of them growing larger by absorbing other living things. By the time the characters get involved he is the size of a small mountain and while alive is no longer really conscious. Instead the other drow are able to control his body as needed.

The goal of the drow is killing all the elves responsible for their group's death. This entails having the large elf grow and gather life for until it is big enough to physically stomp the nearest elven city into the ground. As long as all drow are connected to this walking living platform it can use their abilities, although one individuals ability at a time.

## **TIDENS TORN**

Omgiven av kargt hedland står detta breda, runda stentorn.

På toppen av en liten klipplåtå står ett lågt brett torn byggt i grå sten med abstrakta växtinspirerade mönster målade i blått. Det är tydligt gammalt och färgen är på sina ställen nästan helt bortnött. Tornets ytterväggar är 6 meter höga utan fönster och med en dekorativ krenellering högst upp. Två välvda öppningar, ett på var sida (öst och väst) leder in till stora öppna utrymmen på varje sida.

En vägg skiljer de två sidorna åt och på insidan av väggarna finns enkla läktare i tre terasser. Den östra sidan är nästan helt överväxt av prunkande klättrväxter med små orange frukter. På den västra sidan finns ett utspritt men dött nätverk av grenar varav många knäckts och ligger på marken.

En gång i tiden användes tornet av Kersits lärljungar för att kunna färdas i tiden. Idag är bara rester av magin kvar. Går man in på östra sidan så åldras man negativt, 1 dag för varje timme man är här inne. Effekten av det är att man läker som om motsvarande tid gått och hår och skägg "krymper". På västra sidan är effekten att man åldras en dag för varje timme. Man läker som vanligt och hår växer fortare än vanligt.

Alternativ: Tiden går negativt på östra sidan och positivt på västra. En timme motsvarar en dag. Lämpliga negativa effekter eller begränsningar är att det fungerar enbart en gång för varje person, eller en gång efter att rollpersonerna upptäcker den.

## **DEN SVARTA MONOLITEN**

I en sänka i skogen står en svart monolit, en 6 meter hög svart spetsformad sten. Medel chans att upptäckas inom synhåll.

Går man närmre kan man se att den är marmorerad i mörkt grått.

Om man lägger handen på den får en ondsint/elak/neslig person en onskans välsignelse som ger denne ett litet plus (5%) när denne gör saker mot goda varelser. En neutral/naiv person känner inget speciellt och en god/hoppfull person känner ett sting och får ett litet avdrag i ett dygn. Handen kommer över några veckorstid ändra färg till den är helt svart.

# ÄVENTYR



# ÄVENTYRSIDÉER

Här finns några enkla äventyrsfrön. Se även kampanjsektionen för fler idéer.

## Valley of Red Death

En avlägsen handelsutpost har inte hörts av så rollpersonerna kallas in för att kolla upp det. När de kommer till området ser det att en röd dimma lagt sig över dalen där utposten finns. När de ger sig in märker de att djur och växter har förvridits, ibland så mycket att de inte längre känns igen och har förmågor de inte naturligt har.

Källan är en magisk kristall som man grävt upp, sänd av en utomdimensionell varelse för att förbereda okompatibla världar för dennes ankomst.

Rollpersonerna har möjlighet till våld via förvridna djur och intelligenta varelser, undersökande för att förstå fenomenet, och olika alternativ för kristallen. (Gräva ner den eller förstöra den.)

## Ship in a bottle

En magisk skepp i en flaska suger in rollpersonerna som hamnar på det riktiga skeppet som modellen föreställer. Skeppet föreställer ett berömt skepps sista resa. Rollpersonerna ställs inför flera olika faror och problem. Varje gång de dör så slängs de tillbaka till den verkliga världen, dränkta i havsvatten men i övrigt oskadda, så de kan försöka till de lyckas. När de lyckas får de kaptenens tack då det befriar hans själ. Flaskan förlorar sin magi efter det.

## Ursäkta, var är tiden?

En av tidsgudens artefakter stjäls från ett tempel och rollpersonerna sätter efter. Artefakten tillåter tidsresor och rollpersonerna måste nu inte bara fånga skurken utan ställa tiden tillrätta. Skurken försöker undkomma förföljare genom att resa i tiden och ställer till saker som kommer förändra tiden om inte rollpersonerna på något sätt återställer det som hänt.

## Släktfejd

Två adelshus ligger i konflikt med varandra. En av dem tar då till ondskefull magi och använder odöda som slavar ute på sina avlägsna ägor. Rollpersonerna behöver lista ut varför ena adelshuset plötsligt tjänar så mycket mer pengar, och eventuellt göra något åt de odöda, eller hitta deras källa. (Kampanjversionen av detta är beskriven under Något är ruttet i Nabourne i Kampanjsektionen.)

## Ett besök hos fotfolket

I rollpersonernas slott/herrgård/skyskrapa/organisation finns flera betjänter/undre tjänstemän. Spelarna spelar en eller flera av dessa i ett liveaktigt runt-bordet-samtal där man får se deras syn på världen och rollpersonerna, och allt arbete som måste utföras i rollpersonernas kölvatten.

## Äventyrartävlingen

Rollpersonerna sitter på ett värdshus och en man snubblar in för att skaffa äventyrare. Förutom rollpersonerna finns även andra äventyrare där och man avgör vilka som får uppdraget genom några enkla tävlingar om två dagar. Är rollpersonerna säkra på sina talanger, eller vill man försöka skaffa sig fördelar genom...spionage, sabotage, införskaffning av bättre utrustning?

## Gå på museum

Någon samlar på varelser och växter och har nu hittat nya föremål den vill ha i sin samling: rollpersonerna. Detta kan ha både en del för infångandet, och rollpersonernas flykt och möten med samlarens unika samlarföremål.

## Han är tillbaka

För länge sedan gav sig en hjälte in i onskans torn. Hjälten tros ha dött i strid mot onskan och



tornet har aldrig setts igen, förrän nu. Det är rollpersonernas tur att konfrontera ondskan. Ondskan den här gången visar sig vara den forna hjälten vars sinne förvridits av att ha varit instängd i tornet vars väggar viskar lockande om makt och ondska och precis blivit klara med att bryta ner hjälten. Om rollpersonerna inte vill fastna i tornet som hjälten efter de besekrat honom måste de finna den riktiga ondskan och förgöra den.

### **Prinsar och prinsessor**

Ända sedan de var små har kungabarnen fått höra att den gamla delen av slottet är förbjudet territorium. Nu när de är i tonåren har de dock övertalat varandra att ge sig in i det okända ändå. Vad kan finnas där som är viktigt för dem att inte känna till, eller se? Är en förbannelse kopplad till familjen? Om de upptäcker hemligheten, kan de förhindra katastrofen från att inträffa?

### **Bröllopet**

Ett stort bröllop samlar inte bara de lyckliga tu och deras familjer utan även deras fiender dras dit. Om rollpersonerna är bröllopgäster eller festförstörare är upp till dig. Eller är det två grupper som spelar mot varandra?

### **Djungelmysteriet**

Rollpersonerna deltar i en expedition till en avlägsen djungelby. När man kommer fram är nästan alla bybor borta förutom några skrämde barn som berättar om varelser som fört bort de övriga. Varför har de förts bort? Vilka är varelserna? Kommer rollpersonerna kunna rädda alla, eller är det försent? Eller har byborna egentligen räddats från nåt än värre?

### **Prinsessan och den mörke lorden (eller draken)**

Den mörke lorden för bort prinsessa.

V1.0. Den mörke lorden tänker offra prinsessan i ond ritual för att visa sina undersåtar hur genomd han är.

V1.0.1. Ritualen ska blidka en demon, drake eller liknande för att ge lorden kraft, en magisk artefakt, hjälp eller liknande.

V1.0.2. Vad den mörke lorden inte vet är att prinsessan är genomd och under ritualen så kommer hennes allierade, en demonlord eller liknande fram, och ger sig på lorden. Prinsessan tar eventuellt över lordens organisation.

V1.1. Kungen misstänkte att prinsessan tänkte förgifta honom och ta tronen och hyrde lorden för att föra bort henne.

V1.2. Prinsessan och lorden har brevväxlat ett tag och tänkte dra på semester tillsammans.

V1.3. Bortförandet är lockbete för att få bort rollpersonerna från riket medan den riktige skurken slår till mot kungen.

V1.4. Prinsessan är inte bortrövad, det är kungen som har hallucinationer. Rollpersonerna måste lugna kungen och ta reda vad som fått kungen att hallucinera.

V1.5. Prinsessan är den mörke lordens dotter. Kungens egentliga dotter är bortrövad och ersatt av lordens dotter som genom telepatisk kontakt uppostrats även av sin riktige far. Hon är en viktig spion i hovet.

V1.6. Prinsessan har rövats bort för att den mörke lorden tänker gifta sig med henne för att ha en legitim rätt till kungens tron.

# KAMPANJIDÉER

Idéerna i detta kapitel kommer kanske publiceras i utförlig form längre fram.

## **Något är ruttet i Nabourne**

En grupp med olika individer med olika mål och medel är sammanbundna på olika sätt. En del känner varandra, andra jobbar åt en annan, en tredje använder sig av resurser från en fjärde och så vidare. Här kommer rollpersonerna in i någon av dessa individers aktiviteter och kommer så småningom kanske inse hur allt hänger ihop. Rollpersonernas förehavanden är också viktiga för vilka individers mål som kommer närmare, vilka som blir svårare och kanske omöjliga.

Introduktionsäventyret börjar med att en eller flera av rollpersonerna märker att en äldre familjemedlem verkar ha samröre med skumma typer. Uppföljning av detta avslöjar att detta är för att arbeta av en skuld familjen har, men som inte rollpersonen känt till. De skumma typerna tillhör en grupp som håller på med rån, beskyddarverksamhet och liknande. Deras boss tar jobb åt dem som behöver.

Nästa del får rollpersonerna reda på att folk försvinner från stadens fattigkvarter. De kidnappas för att säljas som slavar till nekromantikern Karlaz. Det är samma boss från förra äventyret som har kontakt med en av nekromantikerns lärljungar, men de flesta av de som sysslar med kidnappningarna är andra än de skumma typerna från förra delen. Noggranna rollpersoner kan upptäcka kopplingen.

En exotisk adelsman kommer till staden för att upprätta en ambassad. Rollpersonerna hyrs som del av beskyddet då lokala adelsmän, och folk från andra nationer inte är så förtjust i denna nykomling. Adelsmannens undersåtar är före detta tjuvar och lönnmördare från ett tjuvgille som man trodde man hade besekrat för länge sedan.

Staden har upptäckt odöda i stadens kloak och grottsystem och det blir rollpersonernas uppgift att ta hand om dem. Det är relativt färska odöda och några av dem kan identifieras som kidnappningsoffer.

Det är dags att lämna staden. En av rollpersonernas bekanta var del av en karavan som försvunnit mellan två byar. Resterna av karavanen hittas, anfallen av en märklig intelligent varelse som de aldrig stött på tidigare. Under strid så skiftar de till en annan värld. Där får de reda på att dessa varelser förstör världar genom magi som gör om dem till nåt som passar dem, men få andra. Den magi de använder förankras med vad som ser ut som trianglar av ben.

En adelsperson har lönnmördats och rollpersonerna kallas in. Mordet har tecken som tyder på att en grupp lönnmördare man trodde var utrotad är tillbaka. (Detta är den exotiska adelsmannens folk.) Det verkar som mordet är en varning att inte lägga sig i rollpersonens familjöverhuvuds (från introäventyret) affärer.

Kampanjen är tänkt att vara öppen. De olika intressenterna och deras mål är från topp till botten: Demonlorden Orcus vill åt världen, speciellt som folk därifrån lagt sig i hans planer tidigare. Han kan nöja sig med att staden blir en ruin. Han kan inte interagera direkt utan genom sin underhuggare.

Nekromantikern Karlaz har två mål: Att genomföra sin herres önskan och med hjälp av artefakten Nordanbenen sätta sig själv som härskare över Norden där Nabourne ligger via en armé av odöda. Han har tre lärljungar som sköter de "världsliga" affärerna som inköp av slavar för att göra odöda av.

Tjuvgillesledaren Spindeln vill återetablera sitt gille i Nabourne. Han vill också hämnas på dem som han ser som ansvariga för att nästan utrota gillet för många år sedan. Han har lönnmördare och tjuvar till sitt förfogande och samarbetar med den exotiska adelsmannen. Han delar också ut uppdrag till den lokala skumma bossen.

Den exotiske adelsmannen ser en vinning i att etablera handelskontakter i Norden, speciellt för handelsvaror som inte vanliga handelshus tar hand om som slavar och droger. En av drogerna gör en till en levande zombie, perfekt för slavar när man inte vill att de ska försöka bryta sig loss.

Den lokala skumma bossen ser sig som en gillesledare för sin affärsrörelse och är glad över de nya

möjligheterna tjuvgillet kommer med, men orolig att de ska försöka ta över.

De märkliga varelserna är Abolether eller nåt liknande och de vill i förlängningen ta tillbaks världen från de som bor där nu. De har fått pejl på denna värld igen då artefakten Nordanbenen som Karlaz använder är vad de använder för att förankra sin världsförändrande magi.

Rollpersonen eller personernas familj har en lång historia av saker som inte längre tolereras i staden. De försöker att hålla sig till det som är laglighet men gamla lojaliteter och skulder tvingar dem att syssla med brottsligheter. De vill bara överleva, och bryta sig fria.

Adelsfamiljen som har rollpersonernas familj i sitt våld har aldrig slutat med dumheter men det hålls förstas hemligt. De har haft korrespondens med Spindeln, den exotiska adelsmannen och Karlaz lärjungar. Deras mål är att öka sin rikedom och makt i staden.

Denna kampanj spelade jag i Vattnadjup ursprungligen och var ganska fokuserad på kampanjmaterialet men med några turer ner i Nedanberget som omväxling. Beroende på hur ens spelare är så kan man antingen köra den väldigt öppen och låta dem leda vart det tar vägen, eller mer traditionellt som en serie äventyr med uppdragsgivare.

### **Brevsagan**

En kabal av mäktiga präster och magiker arbetar tillsammans för att ta över världen. De är alla bunden till en djävulsk lord eller lady via själsbrev som binder dem alla till varandra, till den under dem och över dem i rangordningen. Rollpersonerna kommer in tidigt när de hittar ett sådant brev hos en av kabalens medlemmar och inser vad brevet är för något. Nu är det upp till dem att göra något med informationen.

Introduktionsäventyret är deras första kamp mot en låggradig magiker som satt upp sitt högkvarter i någon ruin och rollpersonerna kallas in av de lokala myndigheterna. Efter att ha tagit hand ommagikern hittar de brevet.

I uppföljaren reser de till en lärd person för att få reda på vad brevet innebär, men magikerns överordnade har satt folk efter dem och den lärde. Rollpersonerna lär sig att namnet på brevet är detsamma som personen som verkar vara ute efter dem, och den lärde kan förklara mer exakt hur breven fungerar.

I del 3 så konfronterar rollpersonerna den andrapersonen i kedjan och får så ytterligare ett brev med ett namn att följa upp.

Nästa äventyr bör ta dem en bit bort, till ett grannland eller liknande så att de förstår att det inte bara är en lokal grupp. Efter mötet med nästa person, när de får den personens brev så pekar det på någon bekant.

Lite mer känslor blir inblandade när rollpersonerna konfronterar någon som de känner, är vän med, ser upp till eller liknande. Nästa brev tar dem till någon högt uppsatt.

I något hov finns nästa person, och efter rollpersonernas omändertagande av underhuggare har kabalens börjat ägna resurser åt försvar, att ta reda på vilka rollpersonerna är och liknande. Detta äventyr bör ge dem möjlighet att skaffa både vänner och fiender högt upp i societeten. Slutresultatet blir som alltid ett nytt brev.

Nästa person har länge velat ur kabalens och om rollpersonerna är ok med det så kan de försöka hjälpa honom. Något väldigt specifikt behövs för att kapa bandet till demonen och det kommer inte bli lätt. Här är också första gången de får en större insikt i organisationen, ungefär hur många som ingår och vad som finns på toppen.

Hur många övriga delar kampanjen består av beror på tycke och smak. Detta är en kampanj som jag spelat (och inte spelat klart än) och jag varvade kampanjäventyren med fristående äventyr. Kampanjäventyren var 5 av de hittills 20 spelade äventyren.



# PERSONER





# SPELLEDARPERSONER

Tre personer från världen Elassar presenteras här. De är från äventyret Ichehearth men kan användas var som helst.

## **Trim Cliffhand, archeologist from the Evermoors**

Trim is an enthusiastic archeologist, educated in Ellass, who loves everything from a thousand years ago and older. He is a good student and most of his knowledge comes from books rather than real life. He is on his first mission where he is a lead archeologist. He is young and has lived most of his life in Ellass. Combat, dangerous wild animals and wilderness makes him nervous.

He is introverted but still social, and has a hard time making himself heard in large groups. He will probably see the characters as role models when he first meets them.

**Acting:** Trim speaks with a nasal voice, and uses his finger to adjust his glasses every now and then.

**Trim in a campaign:** Trim can be an expert adviser/sage for the characters on the topics of History and The Ancients. Over a campaign he will evolve as he gains experience, becoming more of a man of the world, more used to complex social situation (while still preferring smaller groups). After his tenure for The Valleys he will become a teacher himself, and taking on interesting new archeological expeditions every now and then.

**CLASS:** None **LEVEL:** 0 **AGE:** 23 **ALIGNMENT:** Lawful Good **STR:** 8 **DEX:** 9 **CON:** 11 **INT:** 12 **WIS:** 12 **CHA:** 14 **HIT POINTS:** 5 / 8 (CotE 11) **ARMOR CLASS:** 10 / 9 **THAC0 /TO HIT:** 20 / 9 **USUAL WEAPON:** Short Sword **SAVING THROWS:** STR +8, DEX -1, CON +8, INT +1, WIS +2, CHA +3 / **DEATH** 10, **RODS** 11, **PETR** 12, **DRAG** 13, **SPEL** 14 **SKILLS, FEATS & ABILITIES:** History, Perception, Animal Handling.

\*Not included in the THAC0/TO HIT.

## **Vona Blackheart, archeologist from the Evermoors**

Vona is a impassioned archeologists whose favorite part are interesting life stories, rather than societies, architecture or priceless jewelry. She is also a very passionate person and is easily enamored with charismatic people. She is very open and casual when it comes to sexual intimacy and has had many lovers and only a few steady boyfriends. If there is a suitable character in the group she will flirt with him. If it's to become serious the object of her affection will need to be romantic, like activity dates and have an interesting personality. (She likes people who have traveled, have interesting stories to tell and are capable of philosophical discourse.)

She likes to joke a lot, and is particularly fond of sexual innuendos.

She is social and likes to take part in group activities, but she doesn't take the lead or initiate them herself. She's glad to come up with ideas, but is happy as long as the activity is fun. She makes friends easily but has only a few really close friends.

**Acting:** Vona is happy, seductive (when interested in someone), and likes to get to know people. She is graceful and playful.

**Vona in a campaign:** Vona can be an expert (sage) that the characters can turn to for History and The Ancients, particularly regarding interesting people. Vona's appetite for men will not lessen unless one of the characters takes her up on her offer. A few decades later perhaps she will "settle down" with a man or a woman.

Vona will continue to travel for archeological work until she feels to old. Then she will return t the University to teach.

**CLASS:** None **LEVEL:** 0 **AGE:** 47 **ALIGNMENT:** Neutral Good **STR:** 8 **DEX:** 12 **CON:** 12 **INT:** 14 **WIS:** 11 **CHA:** 15 **HIT POINTS:** 6 / 8 (CotE 12) **ARMOR CLASS:** 10 / 11 **THAC0 /TO HIT:** 10 / 11 **USUAL WEAPON:** Dagger **SAVING THROWS:** STR +8, DEX -1, CON +8,

INT +1, WIS +2, CHA +3 / DEATH 10, RODS 11, PETR 12, DRAG 13, SPEL 14 **SKILLS, FEATS & ABILITIES:** Animal Handling, History, Arcana.  
\*Not included in the THAC0/TO HIT.

### **Roddnar of house Orim, king of The Valleys**

Roddnar is short (5'3") with chalk white skin, dark brown hair and beard with some light graying to it. He is very muscular. While he has no problems working, he enjoys what his status of royalty affords him, and he prefers to dress in clothes of fine fabrics without flashy designs. He wears his boots until they fall apart.

He is naturally charismatic with a knack for saying and doing the right thing at the right time. He is satisfied with his life but wishes that he could spend more time with his family. He sometimes thinks about how that could be achieved without the nation suffering. He also worries about his physique as he gets older.

Roddnar is sharp, attentive and observant, staying focused on the person he is talking with or the matter he is attending to. Most perceive him as polite, friendly and understanding.

In matters of complexity he prefer to take the time to think things through and seek the council of his advisers. In times where a quick reaction is required he is fast, he still has a warriors instincts and reflexes. His first reaction is to defend those that cant defend themselves.

**Acting:** Roddnar isn't the type to relax, he either sits at attention or stands up, often with his arms across his chest. He turns to a person speaking and doesn't interrupt. He will shake everyone's hands, greet them, always says thanks.

**CLASS:** Fighter (Battle Master) **LEVEL:** 6 **AGE:** 43 **ALIGNMENT:** Lawful Good **STR:** 18/60 / 20 **DEX:** 9 **CON:** 18 **INT:** 12 **WIS:** 14 **CHA:** 17 **HIT POINTS:** 56 / 67 **ARMOR CLASS:** 10 / 9 **THAC0 /TO HIT:** 10 / 18 **USUAL WEAPON:** Long Sword+1\* **SAVING THROWS:** STR +8, DEX -1, CON +8, INT +1, WIS +2, CHA +3 / DEATH 10, RODS 11, PETR 12, DRAG 13, SPEL 14 **SKILLS, FEATS & ABILITIES:** Animal Handling, Athletics, History, Persuasion. Protection Fighting Style. Second Wind, Action Surge, Extra Attack. Smith's tools proficiency. Superiority Dice. Disarming Attack, Parry and Pushing Attack. Maneuver Saving throw DC17.  
\*Not included in the THAC0/TO HIT.

# Appendix



SGJR3

# ANDRA VERK AV SAMMA FÖRFATTARE

Här följer ett urval av tidigare utgivna verk av mig. Sådant som införlivats i andra verk står inte med.

## **Bilderbok I - Första förtitten**

Denna bok med illustrationer kom i 2020s kreativitetskalender.

## **Bilderbok I - Förtitt 2**

Denna bok med illustrationer kom tidigare i årets kreativitetskalender och innehåller mestadels nya bilder.

## **Kartbok I - Första förtitten**

Denna bok kommer innehålla kartor av olika slag till olika genrer och denna förtitt visar upp ofärdiga exempel på vad den kommer innehålla. Kom i 2020s kalender.

## **Magiska Ord**

Ett bildlöst rollspel satt i en främmande värld, delvis krönikerad av författarens morfar. Gavs ut i 2020 kreativitetskalender.

## **Före vintern**

Ett melankoliskt rollspel satt i en extremt avlägsen framtid där allt finns och rollpersonerna kan avgöra universums öden, och springa självupptagna gudars ärenden. Gavs ut i minirollspelstävlingen på temat höst.

## **Go Your Own Way**

Ett humoristiskt rollspel där folk reser i tiden och ställer till med saker och deltar i kampen mot resejättarna styrda av gud och djävulen som bägge försöker få monopol. Kom i 2020s kreativitetskalender.

## **Icehearth**

Ett kort äventyr till D&D 5 satt i en högteknologisk bas. Fungerar som enskilt äventyr men kan också vara första delen i kommande kampanj på 5 delar.

## **Rollspelsimprovisationsrollspelet**

Detta är Daniels mest minimalistiska rollspel och tar upp mindre än 1 sida.

## **Rymden**

Första versionen av ett samlingsverk med material för spelledare av scifirollspel satta i rymdmiljö. Rymdskepp, världar, utomjordingar och äventyrsfrön. Kom först i förra årets kalender med en nyare utökad version i årets kalender.



# KOMMANDE

Precis som titlarna nedan kommer materialet i kommande verk vara på engelska. Det finns inget datum på när nåt kommer vara klart men när de är klara kommer info komma ut på rollspel.nu.

## Champions of the Eternities vol 1: Darkness Comes

Detta är en komplett fantasymiljö med en kort tillhörande prologkampanj. Några av klasserna och monstrena i denna skrift kommer ursprungligen härifrån. Materialet kommer ha värden för "gamla" D&D och D&D5E. Genren är återuppbyggarfantasy med postapokalyptiska teknologiska inslag och utspelar sig på en av kontinenterna på världen Elassar (som du kan läsa om i kapitlet Världar). Två expansioner är tänkta att komma varav en beskrivs nedan.

## Champions of the Eternities vol 2: Age of Heroes

Detta beskriver hela världen 20 år efter den föregående kampanjen. Fokus kommer vara på de andra områdena på planeten Elassar som inte var med i första volymen. Rollpersonernas kan nu besöka andra planeter och dimensioner och skriften kommer innehålla nya arter, ny teknologi, ny magi och nya hot. Bland de nya hoten finns de som ursprungligen ledde till apokalypsen, och även mer lokala jordnära dito.

Ett kampanjutkast är inkluderat.

## City State of Nabourne

En progressiv senmedeltida fantasystad med många olika arter och raser beskrivs i detalj. Systemoberoende. Två kampanjer och en miljöexpansion som beskriver stadens omgivning är planerade. En av kampanjerna beskrivs kort nedan.

## 4 years in Nabourne

Detta är en kampanj som fokuserar på rollpersonerna som studenter vid de olika akademierna, universiteten, templen och stadsvakten i staden. Läxor och lektioner blandas med relationer och relationsproblem, mysterier och intriger, utforskning och hemliga uppdrag.

## Worldbook I

Denna bok kommer innehålla en bunt världar som kan användas till fantasy och scifi. Med kartor och separerade sektioner av ökande detalj ska det vara lätt att bara sätta in en värld snabbt i spel, samtidigt som man har tillgång till mer info vid behov.

## Adventure Sites I

Detta är en bok med äventyrsplatser. Varje plats kommer med en kort beskrivning, en utförlig beskrivning, en eller fler kartor, och äventyrsfrön.

## Into the Hexlands

Ett komplett hexkräl där man utforskar en uråldrig häxas land nu när hennes magiska barriär har fallt. Alla hexar är detaljerade så det kan spelas med minimal förberedlse.

## Webbsida

På min webbsida kommer allt jag färdigställer finnas tillgängligt för gratis nedladdning, både i form av samlingar, och som enstaka verk. Här kommer man kunna hitta bilder i form av personporträtt, scener, designer och kartor, kampanjer, äventyr, kampanjmiljöer, monster osv till olika genrer. Allt är tillgängligt gratis och kan användas av vem som helst.

## **MIN ROLLSPELSKLUBB**

Spelklubben Loke startade 1986 och spelar vanligtvis 2ggr i veckan året om. Vi är situerade i Enköping och välkomnar alla trevliga spelare. Vill du kolla in oss så finns vi på [www.griffindesign.org/loke](http://www.griffindesign.org/loke).

## **OM FÖRFATTAREN**

När jag inte ägnar tid åt rollspelen så skapar jag bland annat serier. Ni som är intresserade kan kolla in [www.svenskasuperserier.se](http://www.svenskasuperserier.se). Mina alster finns i nummer 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 14 (bara omslag och enstaka bilder), 17 (omslag, intervju), 18 (omslag, 2 sidor) och 19.

Rollspelen och serier är mina två största intressen, som de delar med tv-spel. Sen lägger jag tid på historia (civilisationers uppkomst till sen medeltid), gitarrspelande, trummande, musik och bakgrundsljudsskapande, att samla actionfigurer, bygga och samla Lego, att läsa romaner, att hålla på med radiostyrda bilar, att spela figurslagsspel, att spela samlarkortspel och att insamla information om allt möjligt som jag finner intressant för stunden. Lagret för onödigt vetande är ganska stort men kan alltid expanderas.