Monster

Kampanj

I

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

DRAKAR & DEMONER
MONSTER

PROJEKTLEDNING
HENRIK STRANDBERG

Drakar och Demoner Monster består huvudsakligen av nyskrivet material författat av:

HENRIK STRANDBERG
JOHAN ANGLEMARK
MARCUS THORELL OLA NILSSON MIKAEL STENMARK

Böckerna innehåller också en hel del material från *Monsterboken, Monsterboken 2, Sinkadus* och Äventyrsspels kampanj– och äventyrsmoduler. För detta vill vi rikta stort tack till:

ANDERS BLIXT
MICHAEL PETERSÉN

Lars-Åke Thor, Jonas Lindblom, Mattias Ögren, Johan & Lennart Köhler, Henrik Björkman, Roger Undhagen, K. Runesson, Rickard Bergelius, Staffan Rislund, Jon Ljunggren, Mats Oscarsson, Christian Dahlqvist, Tage Borg, Mats Karlsson, Göran Lönnqvist, Mattias Lindwall, Andrzej Kowalski, Anders Ramsay, Björn Lind, Magnus Anå, Tommy Lindqvist, Urban Konradsson, Erik Granström, Christer Regebro, Fredrik Malmberg

REDIGERING
HENRIK STRANDBERG
JOHAN ANGLEMARK

GRAFISK FORM
HÅKAN ACKEGÅRD

OMSLAG
MICHAEL WHELAN

PRODUKTION
NILS GULLIKSSON

ILLUSTRATIONER
MICHAEL GULLBRANDSON
NILS GULLIKSSON
HÅKAN ACKEGÅRD
THOMAS ARFERT
MARIA BLOM
TOBIAS GREEN
CHRISTINE AHLENBÄCK
JAN JÄGER
JAKOB KRAJCIK

REPRO: Hagbergs repro **TRYCK:** Tryckproduktion Copyright © 1990 Target Games AB

BOK I: KAMPANJ

Hur du använder *Monster* 2
Djur 6
Hur du skapar egna varelser 15
Djur i Ereb Altor 19
Mötestabeller 47
Index 61

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

INTRODUKTION

UTAN INNEVÅNARE är en rollspelsvärld tämligen värdelös. Tänk dig själv att RPna bara går omkring utan att någonsin träffa på någonting annat levande, rätt trist, va? Spelledarpersoner kan man skapa med hjälp av grundreglerna, men för att få en någorlunda komplett värld krävs någonting utöver det vanliga, det som gör Drakar och Demoners värld till det som vi kallar 'fantasy-värld'. Just det, monster, drakar, demoner och farliga bestar liksom helt vanliga djur för att skänka färg och realism åt tillvaron.

I din hand håller du just nu Kampanjhäftet till Drakar och Demoner Monster, en varelseguide till Drakar och Demoners värld. Här hittar du varelser av alla de slag som du som SL kan stoppa in i dina äventyr när du vill att RPna skall få spänning, avkoppling, mystik, strid eller bara något att tänka på i största allmänhet.

I Monster har vi dels plockat ihop varelser som förekommit i tidigare produkter (främst Monsterboken 1 & 2) samt givetvis skrivit en hel del nytt material. Det står dig givetvis fritt att ändra på de varelser som finns beskrivna här om de inte passar in i din värld eller dina äventyr.

HUR DU ANVÄNDER *DRAKAR OCH DEMONER MONSTER*

De varelser som finns i Monster beskrivs dels med ord som vem som helst kan förstå och dels i rena speltermer som kräver att man har tillgång till DoD:s regelbok. De flesta varelserna beskrivs under följande rubriker:

- Allmänt
- Utseende
- Uppträdande
- Förmågor
- Hemvist
- Vanlighet
- Antal
- Grundegenskaper
- Färdigheter
- Förflyttning
- Naturligt skydd

ALLMÄNT

Inledningsvis berättas lite grann allmänt om varelsen, t. ex. deras ursprung, hur de lever, vad de lever av, etc. Denna typ av information varierar ofta beroende på var någonstans i världen varelsen slagit sig ned och vilken miljö den anpassat sig till.

UTSEENDE

Ger en allmänt hållen bild av varelsen hur den ter sig för betraktaren i olika situationer. Observera dock att varje varelse som RPna kommer att träffa på är en unik individ och det bidrar väldigt mycket till själva spelstämningen om du försöker beskriva RPnas motståndare lite mer individuellt och detaljerat än bara genom att säga t. ex. "Ni ser en orch". Improvisera!

När det gäller humanoider så varierar utseendet enormt mycket från kultur till kultur. Tänk bara på hur olika jordens alla olika människokulturer är!

UPPTRÄDANDE

Ger liksom 'utseende' en ganska allmänt hållen bild av varelsens natur. SL måste vara beredd att anpassa alla varelsers uppträdande och beteende till situationen och RPnas agerande. För intelligenta varelser kan man oftast helt enkelt tänka: "Hur skulle jag själv göra?", medan ointelligenta varelser ofta handlar efter ren överlevnadsinstinkt.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HEMVIST

Hemvisten anger var man i normala fall kan räkna med att stöta på en viss varelse, därmed inte sagt att det finns t. ex. klippgetter i alla bergstrakter eller dvärgar i alla grottor. Däremot är det ganska osannolikt att man träffar på en klippget mitt i en skog eller en dvärg som byggt sitt hus i en trädkrona.

Hemvisten anges med en kod som tolkas enligt nedan:

1 **Regnskog.** Djungler och regnskogar
2 **Öppen skog.** Gles barr–, löv– eller blandskog med stigar, gläntor och vattendrag.
3 **Tät skog.** Mycket tät barr–, löv– eller blandskog utan stigar, gläntor eller vattendrag.
4 **Slätter och öppen kuperad terräng.** Odlade fält eller grässlätter med skogsdungar och/eller buskvegetation
5 **Berg och högland.** Som 4 fast högt beläget.
6 **Träsk och sumpmark.** Inkluderar torvmossar, kärr, myrar och kvicksand.
7 **Vattendrag.** Floder, insjöar, dammar, källor, vadställen.
8 **Grottor.** Hålor, grottsystem, labyrinter och katakomber.
9 **Stäpp.** Förtorkad grässtäpp.
10 **Öken.** Sandöknar, stenöknar, saltöknar och oaser.
11 **Frusna ödemarker.** Kalfjäll, glaciärer, tundror och isfält.
12 **Kuster.** Sandstränder, sjöklippor och öar.
13 **Öppet hav och stora salta insjöar.**

SPECIELLA PLATSER

A **Magiska platser.** I anslutning till magiska, förbannade eller välsignade platser.
B **I bebyggelse.** I städer, byar, slott, herrgårdar eller gårdar.
C **Nära bebyggelse.** I anslutning till B.
D **Slagfält/skeppsvrak.**
E **Ruiner.** Som B, fast övergivet.
F **Gravplatser.** Gravhögar, gravstenar, obelisker, stenkummel, kyrkogårdar, helgonskrin, gravar, kryptor, katakomber.
G **Avskiljt.**

EXEMPEL

En kummelgast har hemvisten 'F', och kan finnas på gravplatser i alla slags miljöer. Orcher har hemvisten '2, 5 & 8' och finns således i öppen skog, i klippterräng och i grottsystem, utan någon närmare definition. Naiader har hemvisten '7A' och finns sålunda endast vid magiska (i det här fallet välsignade) vattendrag.

VANLIGHET

Vanlighet anger hur stor chans/risk det är att man stöter på varelsen i sin *naturliga hemvist.* 'Vanligheten' klassas in i Vanlig, Ovanlig, Sällsynt, Mycket Sällsynt och Unik. Några exempel:

Fladdermöss är *vanliga* i grottsystem. Det är således ganska stor chans att man stöter på fladdermöss om man beger sig in i en grotta.

De flesta normala djur och humanoider klassas som *ovanliga* eller *sällsynta.*

De flesta monster är *mycket sällsynta.* Dem träffar man på bara i undantagsfall eller om man verkligen försöker leta upp dem.

Demonprinsar och demonfurstar är unika, d. v. s. det finns bara en i sitt slag.

ANTAL

Anger hur många av varelsen man stöter på åt gången. Vissa varelser förekommer t. ex. bara i flock, andra uppträder uteslutande på egen hand. När det gäller humanoider, som ofta lever i samhällen, anger siffran hur många man kan stöta på utanför deras samhällen, alternativt hur stora samhällena kan bli.

GRUNDEGENSKAPER

Till skillnad från i Monsterböckerna ger vi i Drakar och Demoner Monster tärningskoder endast på de varelser som kan användas som rollpersoner. Övriga varelser beskrivs endast med typvärden. Detta beror på att de flesta varelser trots allt är ganska lika inom sin art. I Monsterboken anges t. ex. att en varg har STY 3T6. Detta betyder med andra ord att det kan skilja upp till 500% mellan fullvuxna vargars styrka!

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SL skall dock känna sig fri att modifiera varelsernas grundegenskaper uppåt eller nedåt om han tycker att det passar. Unga djur kan t. ex. ha 50% lägre värden än typvärdet, medan ledare kan ha upp till 50% högre värden.

Grundegenskaperna betecknar samma saker som i regelhäftet. Hos varelser som är större än människor motsvarar 10 STO ungefär en meter. En jätte (STO 60) är alltså ungefär 6 meter hög.

FÄRDIGHETER

Under rubriken 'Färdigheter' räknas några av släktets typiska färdigheter upp. Dessa är endast tänkta som en hjälp om man omedelbart vill kunna använda varelsen i t. ex. en strid. Skall varelsen användas som t. ex. SLP eller om den har en framträdande roll i äventyret så bör du som SL tänka igenom den lite mer och 'individualisera' den lite grann, så att den får en säregen karaktär.

Vid flera varelser, fr. a. humanoiderna, kan det stå 'Ett närstridsvapen'. Du får då själv bestämma vilket vapen den använder, med utgångspunkt från den tidigare beskrivningen.

De färdighetsvärden som finns är också bara ämnade att ge ett hum om ungefär hur duktig varelsen kan bli. En jätte har t. ex. mycket lågt värde på 'Gömma sig', medan en pyssling har ett mycket högt värde. SL skall känna sig fri att modifiera FV med upp till 100% uppåt eller nedåt samt att lägga till eller ta bort färdigheter. Det är väldigt trist om man möter varelser som man direkt kan förutsäga vad de skall göra, bara för att man själv läst *Drakar och Demoner Monster.*

Under rubriken färdigheter räknas också varelsens naturliga vapen upp. Detta är de naturliga vapen som varelsen har i form av klor, nävar, tänder, etc. För varje naturligt vapen anges grundchansen att lyckas med en attack och vilken skada attacken gör.

Exempel: Om det står '2 Nävar (1T3); 5' så innebär detta att varelsen får göra två angrepp med nävarna i en SR. Varelsen har FV5 på vardera attacken, som gör 1T3 i skada om den lyckas.

INTELLIGENS HOS DJUR OCH MONSTER

'Intelligens' betecknar främst en varelses förmåga att kommunicera, att se logiska sammanhang, att snabbt anpassa sig till olika situationer och att handla rätt i snabba lägen. Ointelligenta varelser handlar på instinkt eller felaktigt, medan intelligentare varelser kan förutse en motståndares nästa drag.

0 Endast instinkter. En rovvarelse anfaller om den känner sig hotad eller är mycket hungrig. En fredlig varelse flyr om den känner sig hotad.

1 Som ovan. Varelsen kan kommunicera med andra varelser av samma ras.

2 Som ovan. Varelsen kan dessutom, teoretiskt sett, tämjas och tränas.

3 Lägsta möjliga mänskliga intelligens. Ett djur med denna intelligens kan fås att kommunicera med människor.

4–5 Låg intelligens. Begränsade kommunikationsformer. Oförmåga att tänka logiskt.

6-15 'Normal' humanoid intelligens.

16-17 Hög intelligens. God förmåga att förutse andra varelsers handlingar, att kommunicera med främlingar och att tänka logiskt.

18 Högsta möjliga mänskliga intelligens.

19 Övermänsklig intelligens. En varelse med denna intelligens kan i nio fall av tio förutse andra varelsers handlingar.

20 Som ovan. Med största sannolikhet 'inbyggda' telepatiska och telekinetiska egenskaper.

21 Gudomlig intelligens. Som ovan. Kan med 99% säkerhet förutse andra varelsers handlingar.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FÖRFLYTTNING

En varelses förflyttningsförmåga anger hur många rutor den kan flytta i en SR (varje ruta anses vara 1,5 meter). Denna förflyttningsförmåga förutsätter att varelsen kan ta sig fram obehindrat. SL bestämmer om det 'kostar' mer än ett per ruta som man rör sig beroende på terrängen. Det är t. ex. lättare att ta sig fram över ett gräsfält än genom ett träsk eller klippterräng.

L = förflyttning till lands. F = flygande. S = simmande. B = borrande. A = oavsett omgivning.

NATURLIGT SKYDD

Varelsens naturliga 'rustning' i form av kraftig hud, skinn, päls, etc. Det poängantal som anges visar hur många KP som absorberas automatiskt vid varje attack.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DJUR

DETTA KAPITEL behandlar vanliga djur som är kända från vår värld. En del av dem existerar i dag, medan andra är utdöda. Djuren har förts samman i större grupper eftersom de har många gemensamma egenskaper. Gemensamt för så gott som alla vanliga djur är att de anfaller humanoider endast om de känner sig hotade, om deras ungar är i fara eller om de är skadade (och därmed galna). Undantag är flocklevande rovdjur (t. ex. vargar och lejon), som om de är extremt hungriga kan tänkas anfalla.

För att beskriva varje enskilt djur skulle vi behöva ge ut en djurbox av samma format som Monster. Därför blir dessa beskrivningar extremt korta; resten får ni hitta på eller slå upp själva.

Hemvist och vanlighet har i flera fall utelämnats eftersom det varierar oerhört mellan olika arter.

APOR

Exempel på apor är markatta (liten), sidenapa (liten), näsapa (medelstor), babian (medelstor), chimpans (medelstor), orangutang (medelstor), gibbon (medelstor) och gorilla (stor).

Även halvaporna (spökdjur, liten, och lemur, liten) ingår i denna grupp.

Så gott som alla apor är växtätare som i undantagsfall även äter insekter, ägg och fåglar.

De flesta apor lever i träden i tropiska djungler, men somliga lever i stället bland klippor och drar sig då norrut.

	Liten apa *(50–100)*	**Medelstor apa** *(75–125)*	**Stor apa** *(125–300)*
Hemvist	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3, 5
Vanlighet	vanlig	vanlig	ovanlig
Antal	10–30	5–15	1–10
STY	3	11	26
STO	2	7	15
FYS	6	11	17
SMI	16	13	9
INT	3	3	3
PSY	11	11	11
KP	4	9	15
SB	—	—	+1T6
Förflyttning	L10	L8	L8
Nat. skydd	0	0	2
1 Bett	1T4, 6	1T6, 6	1T8, 10
2 Nävar	—	1T3, 6	1T3, 8
Upptäcka fara	6	6	6
Gömma sig	12	8	4
Smyga	16	6	2

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

BJÖRNAR

I denna grupp ingår jättepanda (liten), svartbjörn (medelstor), läppbjörn ('Baloo', medelstor), brunbjörn (medelstor), isbjörn (stor), grottbjörn (stor) och grisslybjörn (stor)

Om en björn träffar sin motståndare med två stycken 'Klo-attacker' i samma runda har den lyckats koppla ett björngrepp runt sin motståndare. Denne sitter då fast i björnens grepp och får varken anfalla eller parera så länge han sitter fast. Björnen lyckas automatiskt med en kram-attack nästa SR och får +10 på CL på Bett. För att bryta sig ur ett björngrepp så måste man övervinna björnens STY med sin egen på Motståndstabellen. Om björnen angrips av en annan motståndare är det 25% chans att den släpper sitt offer och angriper en annan fiende.

Det är ingen skillnad på hannar och honor. Björnungar har halverad STY och STO. Alla björnar utom pandor är allätare med vissa preferenser; isbjörnar äter huvudsakligen fisk och säl; brunbjörnar äter mestadels växter och grisslybjörnar äter nästan enbart fisk.

	Liten björn *(125–175)*	Medelstor björn *(175–225)*	Stor björn *(200–300)*
Antal	1–4	1–4	1–4
STY	10	23	35
STO	10	23	35
FYS	11	11	16
SMI	11	11	11
INT	2	2	2
PSY	11	11	11
KP	11	17	26
SB	—	+1T6	+2T6
Nat. skydd	2	3	4
Förflyttning	L12	L12	L12
1 Bett	1T6, 8	1T8, 12	1T8, 12
2 Klor	1T6, 10	1T6, 12	1T6, 14
1 Kram (2T8)	spec.	spec.	spec.
Klättra	12	7	7
Upptäcka fara	5	5	5
Simma	12	10	10
Spåra	12	13	16

ELEFANTER

Det finns fyra olika slags elefanter; mindre elefant (indisk), större elefant (afrikansk), skogselefant samt de utdöda arterna mastodont och mammut.

Elefanter är uteslutande växtätare. De väger mellan 4.000 och 6.000 kg men kan ändå springa med en hastighet av omkring 60 km/h. Honelefanter har –7 på STY och STO. Elefantungar har halverad STY och STO.

Elefanter kan tämjas både som unga och gamla. Tillsammans med aporna är de de enda djur som kan använda redskap. De har dålig syn men gott minne, luktsinne och hörsel. Betarna kan bli upp till 350 centimeter långa.

	Mindre elefant *(280–350)*	Större elefant *(300–400)*	Masto-dont *(350-450)*	Mammut *(300–400)*	Skogs-elefant *(240–300)*
Hemvist	1, 2, 4	1, 2, 9	2, 4, 11	11	2, 4
Vanlighet	ovanlig	ovanlig	sällsynt	sällsynt	ovanlig
Antal	1–10	3–25	1–2	1–2	1–10
STY	49	53	57	53	46
STO	49	53	57	53	46
FYS	23	23	23	23	23
SMI	13	13	13	13	13
INT	2	2	2	2	2
PSY	11	11	11	11	11
KP	16	20	26	17	13
SB	+3T6	+4T6	+4T6	+4T6	+3T6
Nat. skydd	6	6	6	6	5
Förflyttning	L18	L20	L22	L20	L14
1 Stångning	1T6, 13	1T6, 13	1T6, 10	1T6, 10	1T6, 6
1 Snabelsnärt	2T4, 17	2T4, 16	2T4, 12	2T4, 14	2T4, 10
1 Trampning	1T8, 17	1T8, 15	1T8, 14	1T8, 10	1T8, 12
Upptäcka fara	12	12	12	12	12
Spåra	16	16	16	16	16

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FLADDERMUS

Fladdermöss kan leva i flera olika slags miljöer, antingen i grottor eller i trädkronor. De lever i flockar om 1T100 x 10 individer. De flesta arterna lever av frukter och nektar att fånga insekter i flykten, men det finns även blodsugande vampyrfladdermöss som anfaller alla slag av varmblodiga varelser; även humanoider. Det är endast de senare som beskrivs här nedan. Normalt anfaller de endast sovande varelser, som inte ens vaknar om de blir anfallna.

En RP kan bli anfallen av upp till 2T6 fladdermöss varje SR. Varje fladdermus anfaller var för sig och SL slår 1T10 för varje fladdermus för att se om den lyckas bita sig fast. Är slaget högre än rustningens absorption så gör bettet 1 KP i skada, samt att det är 10% risk att RP:n drabbas av en sjukdom eller infektion. Så snart en fladdermus lyckas bita sig fast så hänger den kvar och gör ytterligare 1 KP i skada varje SR som den är kvar. Bränner man på den släpper den taget frivilligt, men sliter man loss den med våld så orsakar detta 1 KP i skada.

Om man anfaller mot en fladdermussvärm så innebär varje lyckat anfallsslag att man dödat en fladdermus. Varje SR man anfaller en fladdermussvärm med en fackla så skräms 1T10 individer på flykten.

Fladdermussvärm
Hemvist: 8; **Vanlighet:** vanlig; **Antal:** 1T100 x 10; **Förflyttning:** F20

GNAGARE

Exempel på gnagare är sork (liten), hamster (liten), lämmel (liten), mus (liten), ekorre (liten), sjusovare (liten), flygekorre (liten/medelstor), råtta (liten/medelstor), kanin (medelstor), murmeldjur (medelstor), hare (medelstor), mullvad (medelstor), piggsvin (medelstor), vattensvin (stor) och bäver (stor).

De lever uteslutande av växter.

	Liten gnagare *(5–30)*	Medelstor gnagare *(25–70)*	Stor gnagare *(70–110)*
STY	1	2	5
STO	1	2	5
FYS	1	2	9
SMI	15	13	11
INT	2	2	2
PSY	11	11	11
KP	1	2	7
SB	—	—	—
Förflyttning	L8	L30	L8
Nat. skydd	0	0	0
1 Bett	1T2, 5	1T4, 5	1T6, 5
Upptäcka fara	14	14	14
Gömma sig	18	12	10

HAJ

Denna grupp omfattar bl .a. blåhaj (medelstor), hammarhaj (medelstor) och vithaj (medelstor/stor). Alla hajar är köttätare.

	Liten haj *(200–400)*	Medelstor haj *(350–500)*	Stor haj *(450–800)*
Hemvist	13	13	13
Vanlighet	sällsynt	sällsynt	sällsynt
Antal	1–10	1–5	1
STY	15	25	35
STO	30	45	60
FYS	11	16	21
SMI	10	14	18
INT	1	1	1
PSY	11	11	11
KP	16	31	41
SB	+1T6	+2T6	+3T6
Nat. skydd	1	2	3
Förflyttning	S24	S20	S20
1 Bett	1T8, 12	1T10, 12	2T6, 12
Simma	20	20	20

FLODHÄST

Hemvist: 7; **Vanlighet**: ovanlig; **Antal**: 2–8
STY: 34; **STO**: 34; **FYS**: 20; **SMI**: 6; **INT**: 1; **PSY**: 11; **KP**: 27; **SB**: +2T6
1 Bett (1T8): 5; **Upptäcka fara** 11
Naturligt skydd: 5; **Förflyttning**: L5/S4

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HOVDJUR

I denna grupp ingår noshörning (se separat beskrivning), tapir (liten häst), häst, ponny, åsna, mula och zebra (liten häst). Ston har –2 på STY och STO (gäller ej mulor). Partåiga hovdjur beskrivs på annat ställe under benämningen klövdjur.

	Liten häst *(120–150)*	**Stor häst** *(150–180)*	**Ponny** *(80–120)*	**Mula** *(90–130)*	**Åsna** *(90–130)*
Hemvist	varierar	varierar	varierar	varierar	B, C
Vanlighet	vanlig	vanlig	ovanlig	ovanlig	ovanlig
STY	29	32	20	22	25
STO	25	28	15	17	17
FYS	11	11	11	11	11
SMI	13	11	13	11	11
INT	2	2	2	2	2
PSY	11	11	11	11	11
KP	18	20	13	14	14
SB	+1T10	+1T10	+1T4	+1T4	+1T6
Nat. skydd	1	1	—	—	—
Förflyttning	L26	L24	L16	L26	L20
1 Bett			1T4 (halv SB), 8		
2 Hovsparkar			1T8, 8		
Upptäcka fara	14	17	7	17	7

HUNDDJUR

I denna grupp ingår vanlig hund (liten/medelstor/stor), ökenräv (liten), fjällräv (medelstor), vildhund (medelstor), räv (medelstor), schakal (medelstor), hyena (stor), prärievarg (stor), varg (se nedan) och ulv (se nedan).

	Liten hund *(40–60)*	**Medelstor hund** *(55–90)*	**Stor hund** *(80–125)*	**Varg** *(110–150)*	**Ulv** *(130–180)*
Hemvist	varierar	varierar	varierar	3, 5, 11	3, 5, 11
Vanlighet	varierar	varierar	varierar	vanlig	ovanlig
Antal	varierar	varierar	varierar	2–50	1–10
STY	6	8	10	11	15
STO	4	6	9	7	11
FYS	6	8	11	14	14
SMI	13	11	13	16	16
INT	2	2	2	2	3
PSY	11	11	11	11	11
KP	5	7	10	11	13
SB	—	—	—	—	—
Nat. skydd	—	—	—	1	2
Förflyttning	L12	L14	L12	L16	L16
1 Bett	1T2, 5	1T4, 5	1T6, 5	1T8, 10	1T8, 11
Upptäcka fara	17	17	17	17	17
Spåra	10	12	14	16	15
Smyga	10	10	7	9	7
Gömma sig	13	10	8	9	8

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

JÄTTEBLÄCKFISK

En jättebläckfisk har åtta armar och en avlång kropp som ser ut ungefär som en biskopshätta. Tentaklerna kan bli upp till 20 meter långa. De lever av att dränka djur som inte kan andas under vatten (t. ex. valar och delfiner) och därefter äta upp dem. Om en attack med en tentakel lyckas så har den slingrat sig runt offret. För att ta sig loss ur en tentakels grepp måste man övervinna bläckfiskens STY med sin egen på Motståndstabellen. En jättebläckfisk som befinner sig vid ytan kan också snärta med tentaklerna mot varelser i t. ex. en båt.

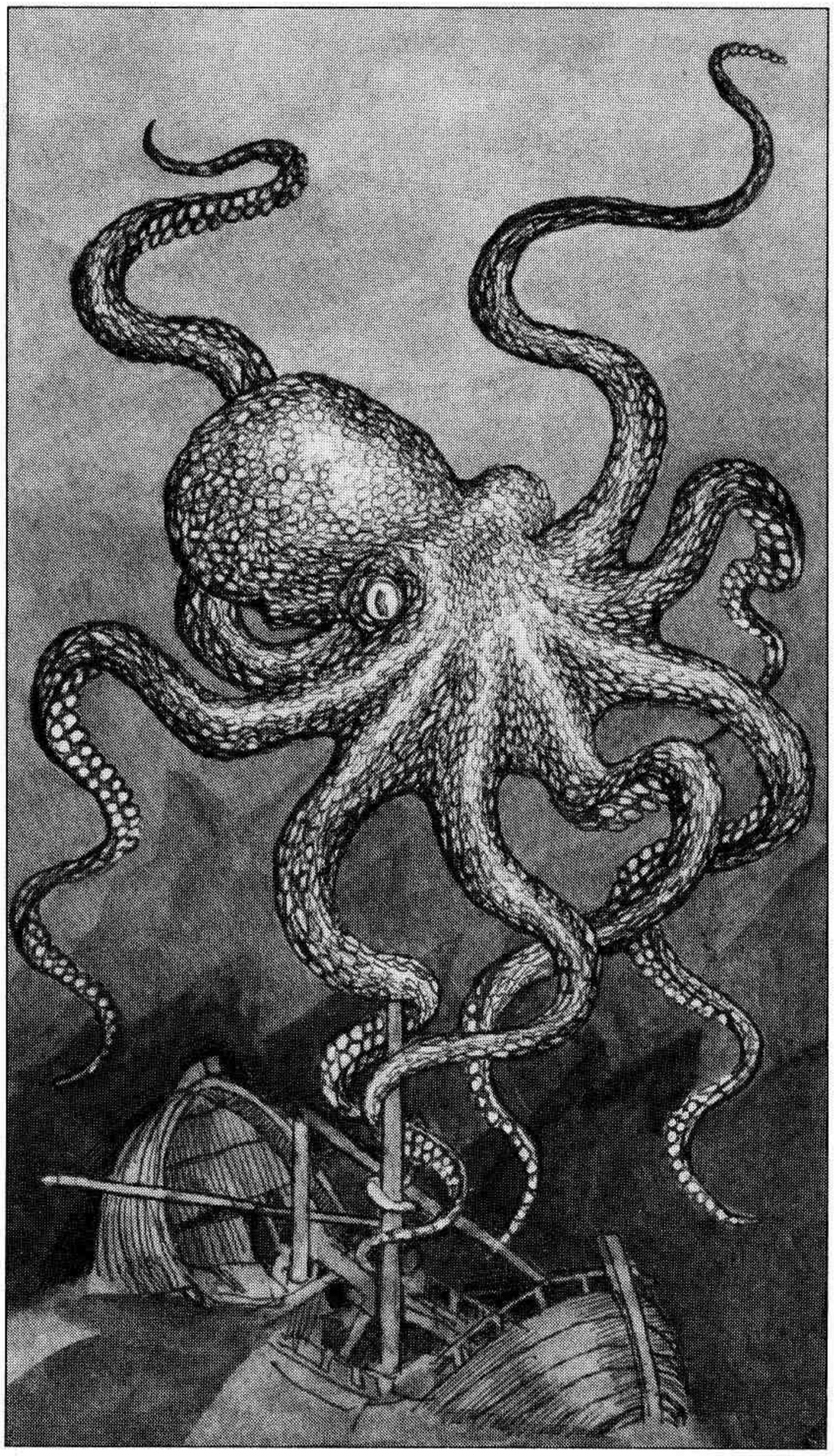
En jättebläckfisk kan spruta ut ett moln av svartfärgad vätska som förblindar alla varelser som kommer inom det. Molnet har en volym av 10 x 10 x 10 meter.

Hemvist: 13
Vanlighet: mycket sällsynt
Antal: 1

STY:	35
STO:	125
FYS:	42
SMI:	35
INT:	0
PSY:	11
KP:	84
SB:	+5T6

2 Tentakelgrepp (1T6)	5
1 Tentakelsnärt (1T6, halv SB)	5

Naturligt skydd: 4
Förflyttning: S12



	Tamkatt (35–50)	Liten katt (100–150)	Stor katt (185–225)
STY	2	11	27
STO	1	8	19
FYS	6	11	12
SMI	18	17	16
INT	2	2	2
PSY	11	11	11
KP	4	10	16
SB	—	—	+1T6
Nat. skydd	—	1	2
Förflyttning	L12	L14	L16
1 Bett	—	1T6, 10	1T8, 14
2 Klor	1T2, 5	1T4, 10	1T6, 14
Klättra	18	16	14
Upptäcka fara	17	17	17
Smyga	15	18	14
Gömma sig	14	12	10

KATTDJUR

I denna grupp ingår vanliga tamkatter, jaguar (liten), puma (liten), gepard (liten), leopard (liten), panter (liten), ozelot (liten), vildkatt (liten), lodjur (liten), lejon (stor), tiger (stor) och sabeltandad tiger (se Härskartiger i häftet Legendariska varelser).

Alla kattdjur är jagande köttätare. Alla utom geparden kan dra in klorna. Alla utom tigern avskyr vatten. De flesta kattdjur är mycket duktiga klättrare och lever i träden.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

	Litet klövdjur *(50–120)*	Medelstort klövdjur *(120–200)*	Stort klövdjur *(175–300)*
STY	11	17	29
STO	14	20	29
FYS	8	11	17
SMI	14	10	13
INT	2	2	2
PSY	11	11	11
KP	11	16	23
SB	—	+1T4	+1T10
Förflyttning	L14	L14	L20
Nat. skydd	—	2	3
1 Bett	—	1T4, 5	1T4, 5
1 Stångning	1T4, 6	1T6, 6	1T8, 9
1 Spark	1T4, 6	1T6, 6	1T8, 13
Upptäcka fara	14	8	11

KLÖVDJUR

Denna grupp är egentligen partåiga hovdjur, i vilken även svin, getter och flodhästar ingår. Exempel på klövdjur är rådjur (liten), hjort (liten/medelstor), ren (medelstor), lama (medelstor), ko (medelstor), kamel (stor), dromedar (stor), gnu (medelstor/stor), oxe/tjur (medelstor/stor), bison (stor), myskoxe (stor), vattenbuffel (stor) och älg (stor).

	Litet mårddjur *(20–45)*	Medelstort mårddjur *(40–60)*	Stort mårddjur *(60–100)*
STY	1	2	5
STO	1	2	4
FYS	1	2	9
SMI	15	13	11
INT	2	2	2
PSY	11	11	11
KP	1	2	7
SB	—	—	—
Förflyttning	L10	L10	L8
Nat. skydd	0	0	0
1 Bett	1T4, 9	1T6, 11	1T8, 13
Upptäcka fara	14	14	14
Gömma sig	18	12	10
Smyga	16	12	8

MÅRDDJUR

Denna grupp av köttätande däggdjur omfattar t. ex. vessla (liten), sobel (liten), hermelin (liten), iller (liten), mård (medelstor), mink (medelstor), mungo (medelstor), skunk (stor), utter (stor), järv (stor) och grävling (stor).

NOSHÖRNING

Hemvist: 4, 9
Vanlighet: ovanlig
Antal: 1–4

STY	34
STO	34
FYS	20
SMI	7
INT	1
PSY	11
KP	27
SB	+2T6
1 Stångning (1T6)	12
1 Trampning (1T8)	10
Upptäcka fara	12

Naturligt skydd: 6
Förflyttning: L18

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

	Liten orm *(20–100)*	Medelstor orm *(100–300)*	Stor orm *(300–1000)*
STY	1	5	23
STO	1	2	18
FYS	5	7	11
SMI	19	17	15
INT	1	1	1
PSY	11	13	15
KP	3	5	15
SB	—	—	+1T6
Förflyttning	L10	L8	L8
Nat. skydd	0	0	1
1 Bett *eller*	1T2, 9	1T4, 9	1T6, 11
1 Kram	—	—	1T8, 11
Upptäcka fara	7	5	5
Gömma sig	18	14	16
Smyga	12	10	16

ORM

Det finns i princip två olika slags ormar; kramormar och giftormar. Skillnaden är uppenbar; kramormarna har inga giftblåsor. Exempel på ormar som kan bli medelstora är kobra, skallerorm, mamba och huggorm. Exempel på ormar som kan bli stora är pytonorm och boaorm. De två sistnämnda är kramormar. Så gott som alla små och medelstora ormar har något slags gift, som kan ha en mängd olika effekter. Se kapitlet om hur du skapar dina egna varelser för några förslag. Se sidan 12 för data för ormarna.

	Liten reptil *(10–70)*	Medelstor reptil *(70–200)*	Stor reptil *(200–500)*
STY	1	7	32
STO	1	7	32
FYS	1	11	13
SMI	16	11	7
INT	1	1	2
PSY	1	7	11
KP	1	9	23
SB	—	—	+2T6
Förflyttning	L6	L6	L6/S10
Nat. skydd	0	3	6
1 Bett	ev. gift	1T6, 10	1T8, 14
1 Svanssnärt	—	—	1T4, 12
2 Klor	—	1T4, 6	—
Upptäcka fara	5	5	5
Gömma sig	15	10	15*/5
Smyga	15	10	15*/5

*: Dessa förmågor gäller i vatten. Till lands är FV 5.

REPTILER

I denna grupp ingår vanliga småödlor (liten), kameleont (liten), varan (medelstor), alligator (stor) och krokodil (stor). Många reptiler, framför allt de mindre, har gift som kan verka på flera olika sätt.

SKORPION

Skorpionen har en giftgadd som utsöndrar ett dödligt gift om den träffar en oskyddad kroppsdel. Giftet har STY 2T8 beroende på skorpionens art.

Hemvist: 9, 10
Vanlighet: ovanlig
Antal: 1

STY	1
STO	0
FYS	1
SMI	17
INT	1
PSY	1
KP	1
SB	—

1 Sting (gift)18
Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L2

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

	Liten rovfågel *(30–60)*	Medelstor rovfågel *(60–100)*	Stor rovfågel *(100–250)*	Kondor *(300–500)*
Hemvist	varierar	varierar	varierar	5
Vanlighet	varierar	varierar	varierar	sällsynt
Antal	1	1	1	1
STY	2	9	14	23
STO	2	7	12	17
FYS	2	6	10	14
SMI	16	14	13	10
INT	2	2	2	2
PSY	11	11	11	11
KP	2	7	11	16
SB	—	—	—	+1T4
Förflyttning	L24*	L22*	L20	L18
Nat. skydd	0	0	1	1
1 Näbb	1T3, 5	1T4, 5	1T6, 7	1T6, 4
2 Klor	1T6, 9	1T6, 11	1T8, 13	1T8, 14
Upptäcka fara	18	16	16	19
Gömma sig	10	8	8	4
Smyga**	16	18	18	10

*: Tredubblas i dykningar
**: Flyga ljudlöst

ROVFÅGLAR

De flesta rovfåglar (hökar, kärrhökar, fiskgjuse, glador, falkar) är medelstora, men de flesta örnar och somliga vråkar kan bli stora. Exempel på små rovfåglar är bivråk och dvärgörn. Till rovfåglarna kan också räknas ugglor (de flesta små; uvarna oftast medelstora) och gamar (små/medelstor/stor). De sistnämnda påträffas i antal om 1–20.

HUSDJUR

I denna grupp ingår gris, get, bock, får och bagge. Om du lägger 5 till STY och STO hos grisen så får du värdena för vildsvin.

	Tamsvin	Get & får	Bock & bagge
Hemvist	B eller 2	B eller 5	B eller 5
Vanlighet	vanlig	vanlig	vanlig
Antal	varierar	varierar	varierar
STY	5	5	7
STO	6	4	5
FYS	11	7	11
SMI	7	11	11
INT	2	2	2
PSY	11	11	11
KP	9	6	8
SB	—	—	—
Förflyttning	L10	L12	L12
Nat. skydd	0	2	2
1 Spark	—	1T4, 5	1T4, 5
1 Bett	1T4, 5	—	1T4, 5
1 Stångning	—	1T4, 5	1T6, 12
Upptäcka fara	5	5	5

SPINDEL

De enda spindlar som kan vara farliga är de som har giftkörtlar. För att verka måste bettet träffa oskyddad hud. Effekten varierar beroende på art.

Hemvist: varierar
Vanlighet: varierar
Antal: varierar

STY	1
STO	0–1
FYS	1
SMI	17
INT	1
PSY	1
KP	1
SB	—
1 Bett (gift)	19

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L2

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SÄLAR

I denna grupp ingår vikare (liten), knubbsäl (liten), gråsäl (medelstor), sjölejon (medelstor/stor), sjöleopard (stor), sjöbjörn (stor), valross (stor) och sjöelefant (stor).

	Liten säl *(100–200)*	**Medelstor säl** *(175–275)*	**Stor säl** *(250–500)*
Hemvist	11, 12, 13	11, 12, 13	11, 12, 13
Vanlighet	vanlig	ovanlig	ovanlig
Antal	1–400	1–200	1–50
STY	6	12	28
STO	6	18	32
FYS	16	28	42
SMI	11	8	5
INT	3	3	2
PSY	11	11	11
KP	11	23	37
SB	—	—	+1T10
Förflyttning	L4, S26	L3, S20	L2, S12
Nat. skydd	2	4	8
1 Bett	1T4, 6	1T6, 6	1T8, 10
1 Labb	—	1T4, 5	1T6, 12
1 Fensnärt	1T4, 5	—	—
Upptäcka fara	5	5	5
Simma	20	20	20

VALAR

I denna grupp ingår allt från delfiner (liten), tumlare (liten), floddelfin (liten), vitval (medelstor), späckhuggare (medelstor), vågvalar (medelstor), ända upp till kaskeloter (stor) och blåvalar (stor). Bardvalar (t. ex. blåvalen och vågvalen) har ingen Bett-attack. Endast narvalen (medelstor) har horn.

	Liten val *(100–225)*	**Medelstor val** *(400–1000)*	**Stor val** *(1000–33000)*
Hemvist	7, 13	13	13
Vanlighet	ovanlig	ovanlig	ovanlig
Antal	1–10	1–2	1–2
STY	18	51	200
STO	22	61	220
FYS	15	36	140
SMI	10	10	6
INT	3	3	3
PSY	11	11	11
KP	19	49	180
SB	+1T4	+4T6	+11T6
Förflyttning	S20	S20	S20
Nat. skydd	2	4	8
1 Bett	1T4, 5	1T10, 17	(1T10, 17)
1 Ramning	1T6, 11	1T8, 10	1T8, 4
(1 Horn)	—	(1T10, 12)	—
Upptäcka fara	12	8	8
Simma	20	20	20
Navigera	19	19	19

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HUR DU SKAPAR EGNA VARELSER

DE DJUR OCH VÄXTER som beskrivs i de tre andra böckerna är bara ett litet urval av alla de bestar som finns i Drakar och Demoners värld. Vi rekommenderar därför starkt att du själv upptäcker varelser som du tycker är häftiga och beskriver dessa med speldata. Det blir väldigt tråkigt för både SL och spelare om rollpersonerna ständigt ställs inför samma utmaning i olika skepnader.

I Drakar och Demoners världe finns det i princip sju olika slags monster:

- Humanoider
- Demoner
- Odöda
- Magiska varelser
- Legendariska varelser
- Jättevarelser
- Sammansatta varelser

Humanoider

Om du har tittat igenom humanoidboken har du förmodligen fått ett ganska gott hum om vad en humanoid innebär. Att upptäcka nya humanoida varelser är ett utmärkt sätt att utmana rollpersonerna, eftersom de flesta humanoider är minst lika intelligenta som rollpersonerna.

Demoner

I Kaosbokens kapitel om Demoner finns det ganska omfattande instruktioner för hur de demoner man nedkallar från Kaos ser ut, samt vilka förmågor de har.

Odöda

Genom att titta på de beskrivningar som redan finns av gastar, andar och kroppsliga odöda kan du förmodligen skapa dig en ganska god bild av hur deras 'kusiner' kan tänkas se ut.

Magiska varelser

Det är förmodligen bara en bråkdel av alla magiska varelser (elementarer och magiska odöda) som upptäckts hittills. Det är upp till dig att upptäcka och beskriva resten!

Legendariska varelser

Genom att läsa gamla sagor, legender och sägner från olika mänskliga kulturer är vi övertygade om att du kommer att återupptäcka mängder av nya monster som rollpersonerna kan stöta på när som helst.

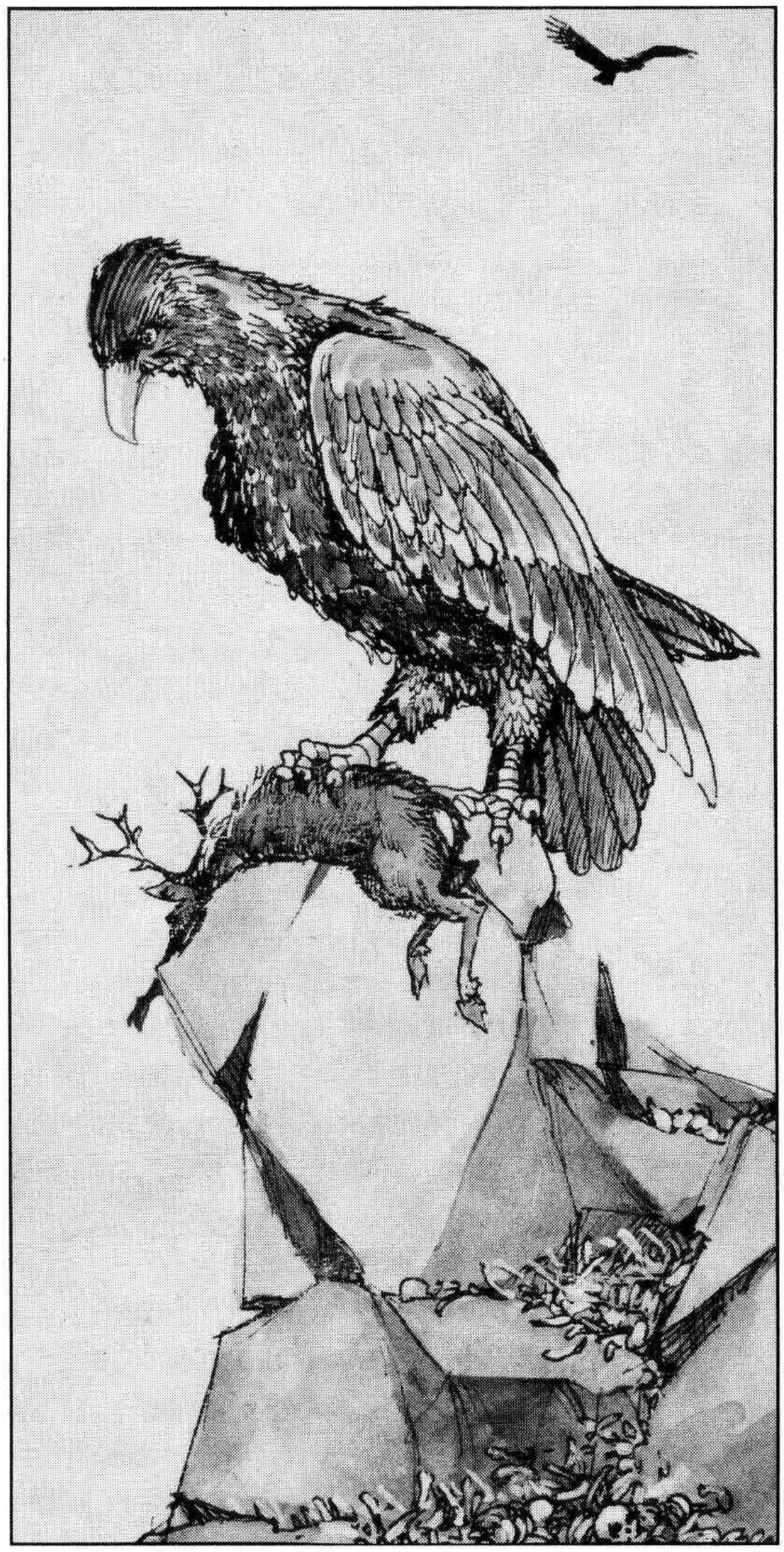
Jättevarelser

En mängd av de vanliga djur eller 'vanliga' monster som finns i Drakar och Demoners värld har också jättevarianter. Dessa kan bli upp till tio gånger så stora som sina normala versioner och får därmed sina STY, STO och FYS-värden tiodubblade. De har dubbelt så högt FV i alla naturliga vapen, dubbelt så hög förflyttningsförmåga och dubbelt så bra naturligt skydd. det är också mycket möjligt att de har utvecklat speciella förmågor som den normalstora varianten inte har.

Sammansatta varelser

I legenderna kan man ofta läsa hur våra förfäder beskriver korsningar mellan olika varelser. Exempel på detta är t. ex. mantikoran, kimeran, harpyan, pegasen, enhörningen, etc. Många av dessa kombinerade varelser har ännu aldrig upptäckts av djärva äventyrare och därför kan vi inte heller beskriva dem här.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



HUR MAN GÅR TILLVÄGA

Som tur är kommer du som SL alltid att upptäcka alla varelser före dina rollpersoner. Därför kan du också själv beskriva dem med hjälp av din egen fantasi. Vem skall kunna säga emot dig? Spelarna har ju aldrig ens sett din skapelse!

Här följer dock några korta råd och tips för hur du kan göra när du beskriver nya monster.

ANTAL

Ju farligare varelsen är, desto mindre bör sannolikheten vara att den jagar i flock.

GRUNDEGENSKAPER

Varelsens grundegenskaper avgör oftast hur bra den är. STO, SMI och INT är viktigast. Tänk på att ju större en varelse är, desto osmidigare är den ofta, och tvärtom. Varelser med magiska färdigheter och/eller förmågor bör ha hög PSY. Varelser som lever kan leva i många olika klimat, eller som färdas långa sträckor, bör ha hög FYS.

NATURLIGA VAPEN

Naturliga vapen är de kroppsdelar en varelse kan använda i strid. De flesta naturliga vapen som kan förekomma i Drakar och Demoner står uppställda i följande tabell, med beskrivningar över vilken effekt de har i strid.

Det normala FV med ett naturligt vapen är för ett djur (STY + SMI)/2 (avrunda nedåt). FV modifieras sedan av attackens typ (se tabellen nedan) och varelsens ålder och erfarenhet.

NATURLIGA VAPEN

Typ av vapen	Attack-modifikation	Skade-tärning
Bett (allätare)	–2	T6
Bett (köttätare)	±0	T10
Bett (orm)	–2	T4
Bett (rovfågel)	–4	T6
Bett (växtätare)	–4	T3
Hovspark, bak*	–2	T10
Hovspark, fram*	–2	T8
Klo	±0	T8
Knipklo	±0	T6
Näve*	±0	T3
Skallning	–4	T4
Spark*	±0	T6
Stångning*	–4	T8
Svanssnärt*	–2	T4
Svansklubba*	–4	T8
Svanssting	–2	T6
Tentakel	±0	T3
Trampning†	±0	T10

(Teckenförklaring; se nästa sida)

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

* Om det antal skadepoäng denna attack utdelar övervinner offrets STO på Motståndstabellen kastas offret omkull.
† Trampningsattack kan endast utföras på liggande motståndare.

Växtätare äter normalt endast växter, men bland dessa hamnar även en del varelser som ibland äter insekter och andra smådjur.

Allätare äter både djur och växter.

Köttätare lever av kött och dödar normalt själva sitt byte. En del köttätare äter även as.

Den mängd skada en varelse förorsakar med ett naturligt vapen beror på dess STY. Det naturliga vapnet får fler skadetärningar ju större STY en varelse har.

(STY+STO)/2	Antal skadetärningar
1 – 13	1
14 – 18	2
19 – 24	3
25 – 32	4
33 – 40	5
41 – 48	6
49 – 56	7
57 – 64	8
65 – 72	9

För varje ytterligare +8 ökas antalet tärningar med 1. Observera att även skadebonusen är medräknad här.

FÖRFLYTTNING

Förflyttningen är oftast lika med medelvärdet av varelsens SMI och FYS, men detta måste i bland modifieras för att få rimliga tal.

NATURLIGT SKYDD

Tänk dig hur varelsen ser ut. Har den fjäll, bark, skal, päls eller något annat som skyddar den. För varelser med päls kan man ta STO/10 (avrunda nedåt) som naturligt skydd; för varelser med bara vanlig hud STO/20 (avrunda nedåt). Fjäll och skal ger högre abs.

FÄRDIGHETER & FÖRMÅGOR

De flesta djur har färdigheterna Upptäcka fara, Klättra och Smyga, men sällan särskilt mycket mer. Vad som däremot kan skilja varelserna åt är om de har specialförmågor. Somliga varelser kan spruta eld, andra kanske sänder ut elchocker eller kan slunga iväg långa taggar mot angripare. Många varelser använder gift av något slag, och somliga är t. o. m. täckta av frätande syra. Låt fantasin flöda!

GIFT

Många av de djur som beskrivs i detta häfte har vanligtvis gift, t. ex. ormar och spindlar. Här följer en beskrivning av några olika sorters gifter som du kan förse varelserna med:

- Nervgift
- Muskelgift
- Funktionsnedsättande gift

NERVGIFTER

Nervgifterna är de förmodligen dödligaste och mest smärtsamma av alla gifter som finns. De leder till att nervsystemet blir överstimulerat, vilket gör att alla nervändar man har reagerar samtidigt. Man får på en enda gång känslor av smärta, hetta, kyla, tryck, väta, kittlingar, kliande, o. s. v. *Hur mycket* av allt detta man känner beror på giftets STY. STY 1 känns knappt alls, medan STY 20 gör nervsystemet och hjärnan så överbelastad att offret dör, oftast under mycket stor smärta, hög feber och ymniga svettningar. Klarar man sig från detta riskerar man i stället att alla nerver i den drabbade kroppsdel slås ut, vilket leder till att man förlorar känseln där.

Många gifter sprids via blodsystemet till alla delar av kroppen, medan andra stannar kvar bara på det ställe där giftet trängt in.

MUSKELGIFTER

Muskelgifter angriper de nerver som kontrollerar muskeltrådarna i en drabbad kroppsdel och försätter musklerna ur funktion — man blir förlamad. Sprider sig giftet till lungmuskulaturen eller hjärtat så är följden lätt att räkna ut... Vissa gifter är så starka att effekten

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

blir permanent, medan svagare gifter kanske bara sätter ned kroppsdelens rörelseförmåga till hälften under några timmar.

FUNKTIONSNEDSÄTTANDE GIFTER

Denna typ av gift angriper ofta något specifikt organ i kroppen, t. ex. njurarna (blod i urinen), levern (kroppens försvar mot bl. a. gifter sätts ned), hjärtat (döden eller extrem trötthet), lungorna (man hostar blod, får andnöd, eller blir mycket andfådd), ögonen (man ser grunligt eller förlorar allt mörkerseende), bukspottkörteln (man tuggar fradga), o. s.v. Effekterna kan vara mycket varierande, men som regel är de mycket obehagliga.

ÖVRIGA GIFTER

Det finns naturligtvis en mängd obehagliga gifter som inte kan klassas in i de ovanstående grupperna. Det 'gift' som myggor har gör t. ex. att blodet inte kan levra sig. Vissa gifter angriper benmärgen och gör att man inte återfår några förlorade kroppspoäng. Vissa gifter kan orsaka stelhet i lederna eller ledvärk(sänkt SMI). Andra gifter orsakar bara stora ömmande svullnader som gör att man inte kan röra kroppsdelen utan stora smärtor.

SPECIELLA FÖRMÅGOR

Vissa legendariska djur har speciella förmågor som gör dem extra farliga för oss människor. Basilisker och gorgoner kan t. ex. förstena människor som möter dess blick. Drakar och kalydonen kan spruta eld. Många monster har förmågan att regenerera förlorade kroppspoäng; andra har frätande eller giftigt blod eller är täckta av syra, o. s. v. Somliga varelser, framför allt de som är skapade på magisk väg, har speciellt försvar mot icke-magiska vapen, medan varelser med mycket tjock hud tar reducerad skada av eld– köld och ljusbesvärjelser. Läs igenom de beskrivningar som vi har givit och hämta grna inspiration därifrån. Låt din fantasi sprudla när du 'upptäcker' nya varelser!

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DJUR I EREB ALTOR

I EREB ALTOR FINNS det myriader av varelser som vi tyvärr inte har plats att beskriva här. Några av de mest intressanta finns upptagna i kapitlet om legendariska varelser, t. ex. den grå mareskunken från Trakorien, sanddemonen från Cereval, demonkatten från Hynsolge, etc. Här följer en lista med mycket korta beskrivningar av övriga intressanta djur som lever i vilt tillstånd. Behöver du grundegenskaper kan du i de flesta fall hitta dem i kapitlet 'Djur' i kampanjhäftet, under lämplig rubrik.

Djuren är uppräknade efter vilken hemvist de har.

REGNSKOG

BLÅFLÄCKIG ROVPAPEGOJA

Dessa stora, köttätande fåglar ser ut som blå papegojor med en rovfågelsnäbb. De lever av andra fåglar men kan i bland, i större flockar, anfalla större djur.

DEMONRÅTTA

Köttätande, mörkgröna råttor som kan bli upp till en meter långa.De är mycket duktiga på att gömma sig men deras tänder är ganska ineffektiva mot hårdare material än grodskinn.

DUM DJUNGELBJÖRN

Undersätsig, grå grottbjörn som uteslutande lever av frukter och bär. Namnet fullt befogat. De är genomsnälla och anfaller aldrig andra djur, även om de kan bli nog så skräckinjagande om de vill, med sina vassa tänder och skarpa klor.

GLIDARMUS

Ett slags stora vampyrfladdermöss som kan glidflyga långa sträckor innan de anfaller sitt offers strupe. Helt ljudlösa i glidflykten.

GRÖN PANTER

Dessa ganska små, blodtörstiga rovdjur har genom färgen på sin päls en mycket god förmåga att gömma sig. Pälsen hett eftertraktad av jägare.

GULSKINANDE ÖGONSTINGARE

Mycket otäcka insekter som påminner om stora trollsländor. Anfaller alltid ögonen, huvudsakligen nattetid. Gift som orsakar galenskap. Lyser svagt gula i mörkret.

JÄTTEMUNGO

Denna större variant av den vanliga mungon kan bli upp till två meter lång. De lever främst av ormar, reptiler, grodor och fiskar.

KLOAPA

Dessa fruktade rovdjur lever i stora flockar regnskogarnas trädkronor och kan utan problem lyfta så stora varelser som humanoider upp i trädkronorna, för att därifrån släppa dem så att de slår ihjäl sig.

KRUMBENT JAGUAR

Dessa marklevande rovdjur är trots sina krökta framben mycket snabba. De anfaller allt som är mindre än drakar.

RÖDNÄBBIG DJUNGELÖRN

Dessa djungellevande örnar är ganska små och jagar främst andra fåglar samt små ödlor. Namnet kommer av dess blodtörstighet — näbben är nästan ständigt blodbestänkt.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SEXBENT PUMA

Dessa uteslutande trädlevande varelser har som följd av det extra paret framben mycket god klätter– och hoppförmåga. Rovvarelser av samma storlek som den vanliga puman.

SILKESLEMUR

Dessa små apor jagas på gund av den mycket mjuka, glänsande rödbruna pälsen.

SKOGSLEJON

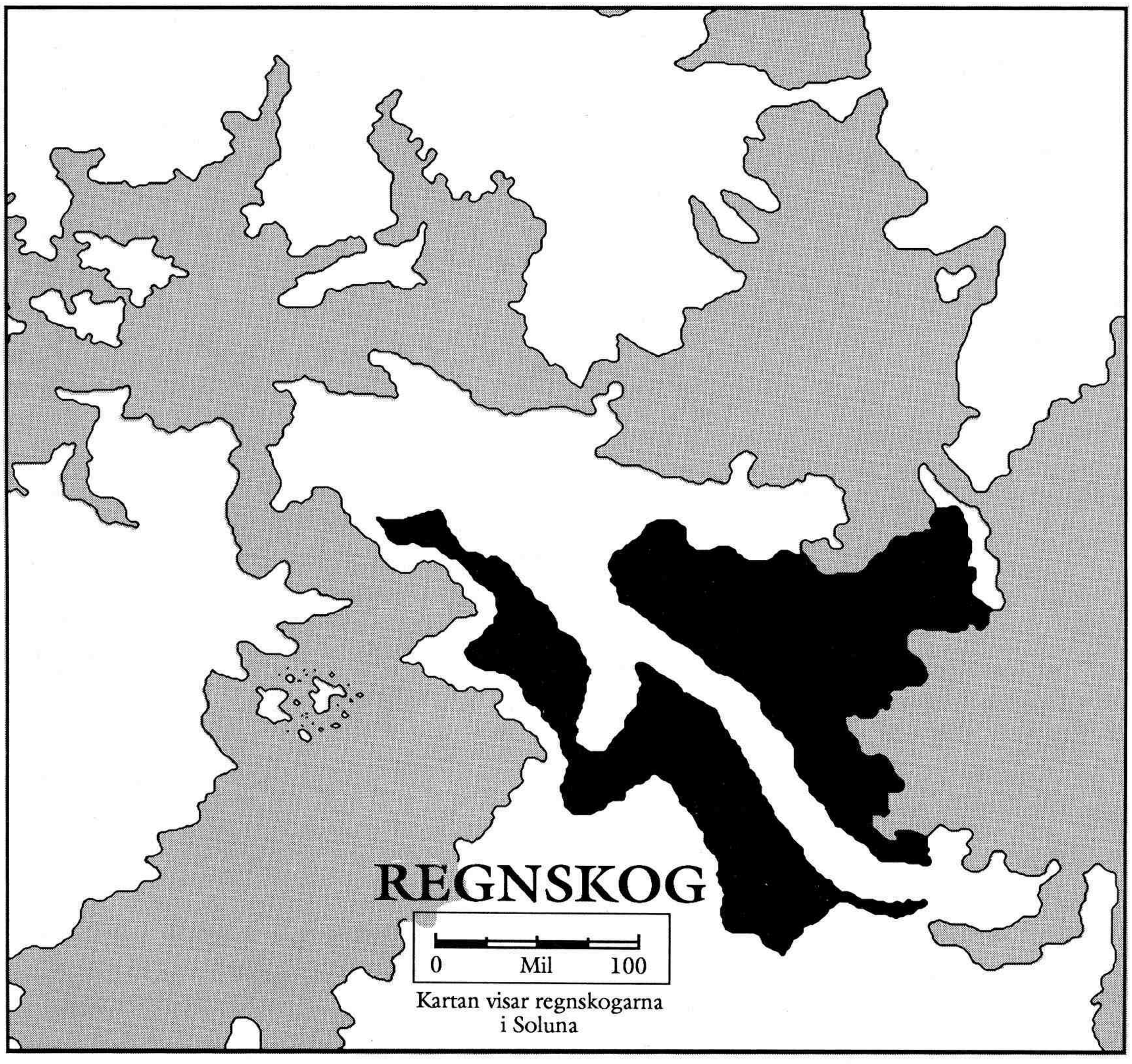
Mindre, skogslevande kusiner till savannernas vanliga lejon. Jagar det mesta som kan ätas, men lever också till stor del av as. Lever i familjer om 3–6 individer, aldrig större flockar.

SURRARE

Dessa otrevliga, blodsugande insekter ger i från sig ett extremt starkt surrande läte som har en förslöande, lätt sövande effekt. Offren blir likgiltiga för insekternas bett. Svärmar om 1.000-30.000 insekter kan tömma ett offer på några minuter.

SVARTSTRIMMIG SENGÅNGARE

Dessa flegmatiska, enorma varelser utgör ett hot för äventyrare enbart eftersom de då och då tappar taget om sin gren och faller till marken i form av blodiga köttklumpar. Vikten på 200-300 kg krossar det mesta som kommer i vägen.



Kartan visar regnskogarna i Soluna

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SVÄRDSHÖK
Dessa rovfåglar syns lätt på grund av de långa, färggranna stjärtfjädrarna. Anfaller huvudsakligen andra fåglars bon men hyser samma kärlek för glänsande och glittrande föremål som korpar och skator.

TREKLOIG VAMPYR
Dessa stora fladdermöss lever i flockar (10–30 individer). Till skillnad från andra fladdermöss dödar de sina offer innan de suger blod. De tre klorna på varje vinge gör 1T6 i skada.

VITKINDAD SKOGSBABIAN
Dessa stora, flocklevande, intelligenta apor är växtätare som dock är mycket nyfikna och irriterande gäster i små byar och på lägerplatser. De är inte aggressiva med mycket retfulla.

VÅGPÄLSAD KOALA
Dessa fridsamma små blå-grå björnar jagas på grund av den vackra, svarta, ojämnt långa pälsen, som inbringar fantasisummor i de nordliga städerna.

ÄRETIGER
Djunglernas konung är ett annat namn på dessa väldiga rovdjur. Den gul-grönrandiga pälsen gör dem mycket svårupptäckta. Kan bli upp till 250 cm långa, förutom svansen.

ÖPPEN SKOG

ALLMÄN VARGDRÄPARE
Myggliknande, mycket sällsynta insekter som lever i alla klimat. Utsöndrar ett gift som är dödligt endast för vargar. Innan vargen dör så drabbas den av ett vansinne som gör den till en bärsärk som anfaller allt de ser.

ASGRÄVLING
Asätare som ger sig på allt dött. Lever ensamma i djupa gryt dolda under stora stenar. Håller ofta till i närheten av svartfolksgrottor, där tillgången på likdelar är relativt stor.

BJÖRKKORRE
Ekorrar som lever i björkar av att samla nötter och glänsande föremål. Jagas på grund av inkomstbringande skatter och dess vackra, glänsande päls.

BOKMAL
Ständigt hungriga insekter som dels lever av bokträdens löv; dels av torkad cellulosa — papper.

FLERHÖVDAD DOVHJORT
Vanlig dovhjort med två eller tre huvuden. Köttet betraktas som delikatess utöver det vanliga.

GRÅFLÄCKIG ROVSPARV
Dessa små, köttätande fåglar anfaller endast i stora flockar (10–40 individer). Mycket vassa, tandformade näbbar ger dem god förmåga att slita köttstycken från oskyddade kroppsdelar.

HÄSTBANE
Dessa otrevliga, biliknande insekter utsöndrar ett gift (STY 8) som är dödligt för hästar och andra hovdjur. Lever i jordnästen. Biter endast i självförsvar.

JÄGARILLER
Kan bli upp till en meter långa och femton centimeter tjocka. Lever av kaniner, harar och andra, mindre mårddjur. Tänderna anses lyckobringande.

JÄTTEBÅLGETING
Kan bli upp till en decimeter mellan vingspetsarna. Giftet (STY 16) gör 1T4 KP i skada.

LÖNNSUGARE
Trädlevande, centimeterstora insekter som lever av att suga i sig lönnsav. Lägger ägg inuti varmblodiga varelser.

MARKIGEL
Marklevande trädiglar (se kapitlet om Legendariska varelser). Söker sig till sovande, varmblodiga djur. Smyga 20. –10 CL på Upptäcka fara för att vakna.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

RÖDHAKEFLUGA

Stora flugor med rött 'bröst'. Mycket irriterande svärmar om 100–500 individer. Taggar på fötterna ger lätt infekterade rivsår. Kända för att sprida sjukdomar.

SEENDE MULLVAD

Dessa varelser lever på samma sätt som vanliga mullvadar, men har till skillnad från dessa mycket god synförmåga. Används ofta av grottäventyrare som 'leddjur' och vakthundar, eftersom de alltid flyr alltid till markytan i händelse av fara. Upptäcka fara 25. Grottkunskap 17.

SKOGSELEFANT

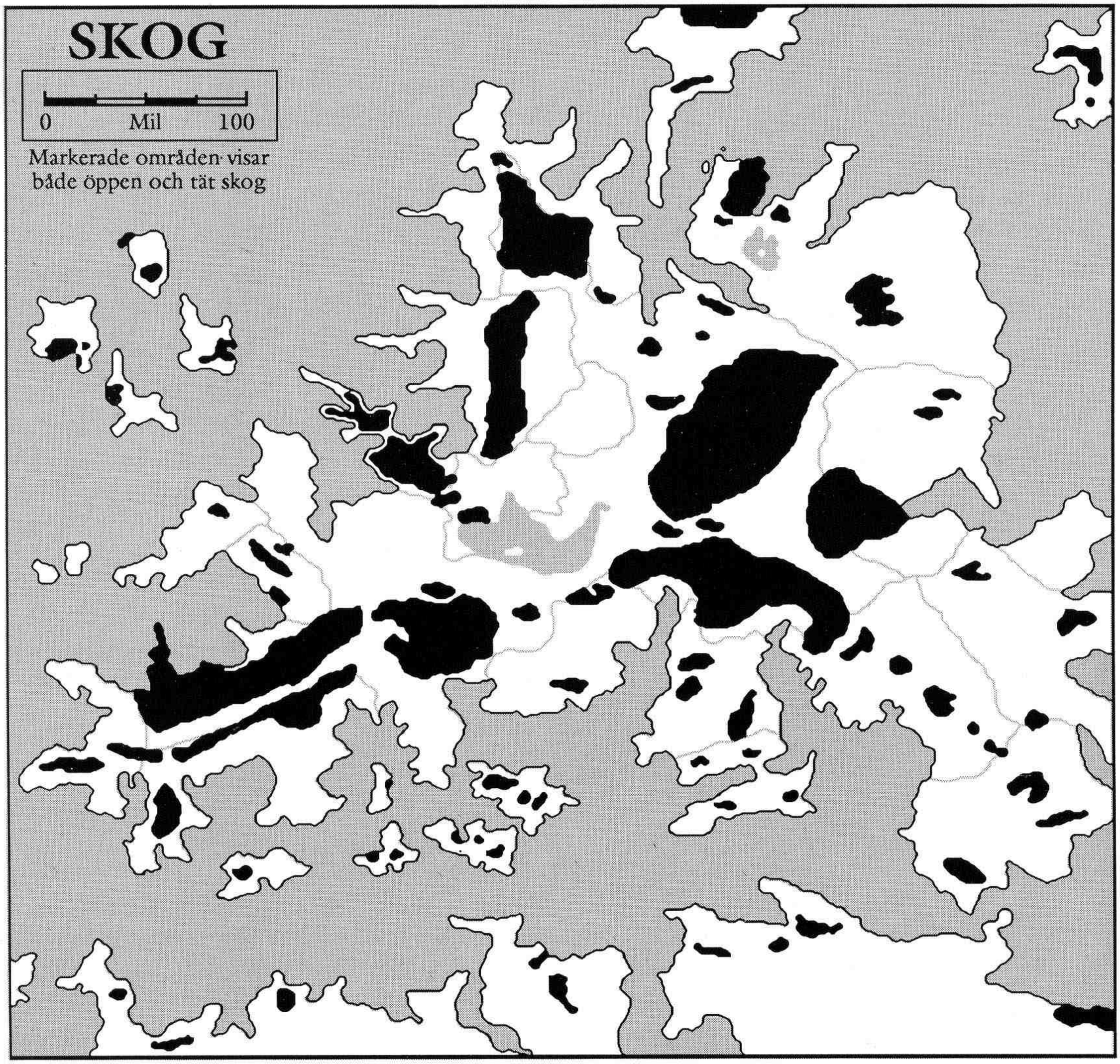
Små, starka elefanter som kan tämjas och användas som pack– och arbetsdjur vid skogsarbete. Helt vita och mycket keliga.

SKOGSHÖK

Skogslevande, stor rovfågel som är mycket vildsint och ilsken om dess revir blir kränkt. Lever i ihåliga träd och jagar normalt småfåglar, sorkar och råttor. Fullvuxna fåglar i större flockar ger sig även på getter och får.

STENVÄNDARE

Extremt stora gnagare med en hård, vass, spadformad ben-utväxt över nosen. Spaden



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

används till att välta stenar och gräva fram de insekter som lever under dem.

TRÄDSLINGRARE

Illgröna, smala ormar som slingrar sig uppför och runt trädstammar och fångar hackspettar som är i färd att hacka ut boningar eller leta föda. Giftet (STY 24) är dödligt för de flesta varelser.

VITSVANSAD JÄTTERÄV

Dessa kan bli upp till 170 cm långa, inklusive den yviga, helt vita svansen. Stora band av jägare krävs för att fälla dessa för den vackra pälsens skull. Anfaller sällan människor.

ÅTTAARMAD TJÄRNFISK

I stora, mörka, stillastående skogstjärnar lever dessa sötvattensbläckfiskar. Tentaklerna utsöndrar svagt paralyserande gift (STY 3) om de träffar. Kan bli upp till tolv meter långa.

ÄGGÄTARMYRA

Stora (1 dm) myror som främst lever av att samla fågelägg och bära dem till sin stack, som kan bli upp till fyra meter hög och åtta meter i diameter. Starkt svidande bett.

ÖRONVILDSVIN

Ser ut som ett vanligt vildsvin med enorma, tunna öron, vilket ger dem extremt god hörsel. Mycket gott luktsinne har gjort dem till ersättning för spår– och jakthundar. Måste dock börja tämjas redan som nyfödd, vilket dess föräldrar inte gillar speciellt mycket...

TÄT SKOG

ASDVÄRGTIGER

Dessa små (90 cm) tigerliknande kattdjur lever uteslutande av as. Dess mycket vassa klor ger därför ofta infekterade sår.

BARKHARE

Grå-brun hare med hängande öron och extremt stora framtänder. Lever av att gnaga bark från barrträd, vilket i bland får dem att falla förvånansvärt lätt.

BARRSLOK

Myrsloksliknande växtätare som lever av att äta tall– och granskott. Mycket god klättrare. Den långa tungan är täckt av mycket vassa hullingar och når lätt ut till de yttersta grenarna. Nyfikna och lekfulla men vårdslösa med tungan.

BRUNSTRIMMIG HJORT

Dessa stolta djur jagas ofta för det delikata köttets skull, vilket dock gjort dem aggressiva till sinnelaget. De vassa framåtpekande hornen riktas oftast mot ansikte och hals på jägare som missat bytet. L26. Upptäcka fara 18.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

CIPANGOVARG

Dessa extremt vildsinta men ganska små (1 meter långa) vargar jagar det mesta som är ätbart. Lever i små flockar om 3–12 individer och är svartnissars och skogsalvers främsta fiender. De har tät, regnbågsskimrande päls som är mycket dyrbar.

DVÄRGLO

Stora som vanliga huskatter men lika vildsinta som cipangovargarna är dvärglodjuren fruktade fiender av skogarnas folk.

ELDSTUMME

Insekter som lyser med svagt, rött ljus om natten. Tar ofta miste på fingerliljor och människohänder, vilket gör att man kan locka dem att sätta sig på sin hand och lysa vägen framför sig. Ljusets radie är ungefär en meter och motsvarar en glödande facklas.

FEMTÅIG KLOUTTER

Dessa vildsinta, vattenlevande rovdjur lever huvudsakligen av fisk. Simhud mellan de fem tårna gör dem till mycket goda simmare. De ligger blickstilla på ytan och väntar tills de ser något byte. Oförsiktiga simmare får sig lätt en släng av de vassa klorna.

FÖRRUTTNELSEKRÅKA

Dessa kolsvarta fåglar utsöndrar från undersidan av näbben en klibbig vätska som innehåller nedbrytande bakterier. Får man vätskan på sig börjar stället förruttna efter bara några timmar. Mycket smärtsamt.

GRANVRÅK

De minsta rovfåglarna som upptäckts. Blir knappt två decimeter långa. Lever av småfåglar, insekter, maskar och skogsmöss. Bygger bon på marken under täta granar.

HÖGHALSAT BÄLTDJUR

Bältdjur lever normalt av myror, maskar, ormar och as, men den höghalsade kusinen har vassa hörntänder och hals som liknar en sköldpaddas. Den kan bli upp till fyrtio centimeter lång och skjuer ut med förbluffande hastighet. Ryggen är täckt av ett mycket hårt skal som skyddar hela dess kropp när den rullar ihop sig. Skalbitarna kan användas till extremt lätta men härdiga rustningsdelar (abs 5).

KLOJÄRV

Klojärvar är vildsinta, marklevande rovdjur lever huvudsakligen av smågnagare. Den släta, grå pälsen gör att de ser ut som stenar med näst intill osynliga ögon. De ligger blickstilla på marken och väntar tills de ser något byte. Oförsiktiga vandrare får sig lätt en släng av de vassa klorna innan de flyr iväg.

LÄDERÄTARE

Dessa små bladlöss är näst intill osynliga för ögat och angriper normalt skinnet på skogslevande djur. De suger i sig all vätska som huden innehåller, vilket gör att den spricker och lämnar smärtsamma sår. De har dock ingenting emot att sätta sig även på behandlat läder, vilket gör det extremt uttorkat och skört.

MYRVESSLA

Myrvesslor är små mårddjur som lever av att gräva sig in i stora myrstackar och äta de ägg som finns i kärnan. För detta krävs att de är immuna mot smärta samt mycket, mycket envisa. Tyvärr har de mycket dålig syn och det har hänt att deras luktsinne tagit fel på den distinkta rödmyredoften och vanlig, mänsklig fotsvett…

SVARTGUL JÄTTEGALLSTEKEL

Dessa obehagliga insekter lägger sina ägg under huden på varmblodiga däggdjur. Ett bett innebär automatiskt att äggen läggs tre centimeter under huden, och när de kläcks orsakar detta ett halvdecimeterstort sår som aldrig kan läka på naturligt sätt.

SVART SIDENEKORRE

Dessa små, lekfulla ekorrar jagas flitigt för den vackra pälsens skull, vilket gjort dem näst intill utrotade.

TALLRÅTTA

Tallråttor är trädlevande gnagare som lever i stora flockar i tallkronor. De har klor på både

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

fram– och bakben, vilket gör dem till goda klättrare. De ogillar skarpt att andra varelser tar sig in under 'deras' träd, vilket de visar med massiva avföringsbombardemang.

TALLSKRIKA

Dessa medelstora, färggranna fåglar har ett läte som har samma effekt som demoners och drakars förmåga att skräckslå. Skräckslå —/4. De lever alltid i par.

TREHORNAD DVÄRGÄLG

De vanliga dvärgälgarna ser ut som små (100 cm höga) kopior av Skogarnas konung. Den trehornade varianten har dock ett rakt, vasst horn i pannan. Hornet sägs besitta samma egenskaper som enhörningshorn.

TROLLTVÄTTARE

Detta är en liten skogsfågel som alltid lever i närheten av trollgrottor. De sitter ofta på trollets huvud eller rygg och plockar loppor ur deras styva ragg. Skogsvandrare håller noga utkik efter dem för att kunna undvika att stöta på troll.

SLÄTTER OCH ÖPPEN KUPERAD TERRÄNG

BLÅPÄLSAD SLÄTTRÄV

Den blåpälsade slättträven lever och jagar alltid i par; medan honan uppehåller bytet på något vis smyger sig hannen upp bakom det och biter sig fast i nackmusklerna. Smyga 18.

BONDSYRSA

Dessa stora, köttiga insekter blir om man rostar dem mycket läckra maträtter. Deras 'sång' hörs flera kilometer och underlättar väsentligt alla försök att Smyga. Å andra sidan måste man varje SR som man befinner sig inom 10 meter slå ett Normalt PSY-slag; misslyckas man så måste man hålla för öronen.

BRANDGUL JÄTTEGRÄSHOPPA

Dessa svagt rödgula gräshoppor kan bli upp till tre dm långa och lever av all gröda den kan komma över. Näringsrikast (och därför populärast) är korn, vete, havre, majs och råg. De förekommer uteslutande i enorma svärmar (1.000.000–10.000.000) individer och slukar allt som kommer i deras väg.

BUSKSKRIKA

Denna lilla, bärätande fågel är en nära släkting till tallskrikan (se Tät skog). Skräckslå —/1.

ELEFANTIN

Elefantinerna, av vilka det finns flera olika arter, är nära släktingar till de vanliga elefanterna. De är dock knappt mer än en meter höga, och de är flocklevande rovdjur (10–30 individer) som snabbt sliter sina byten i småbitar under vilt trumpetande.

FLYGANDE HUNDDÖDARE

Dessa lömska varelser älskar hunddjur. De ser ut ungefär som bevingade pumor och har ofta misstagits för sinnessjuka karkioner. På halsen har den en blåsa som kan sända ut ultraljud som söver alla inom 300 meters diameter. Därefter svävar den ljudlöst ner och kalasar på de snarkande husdjuren.

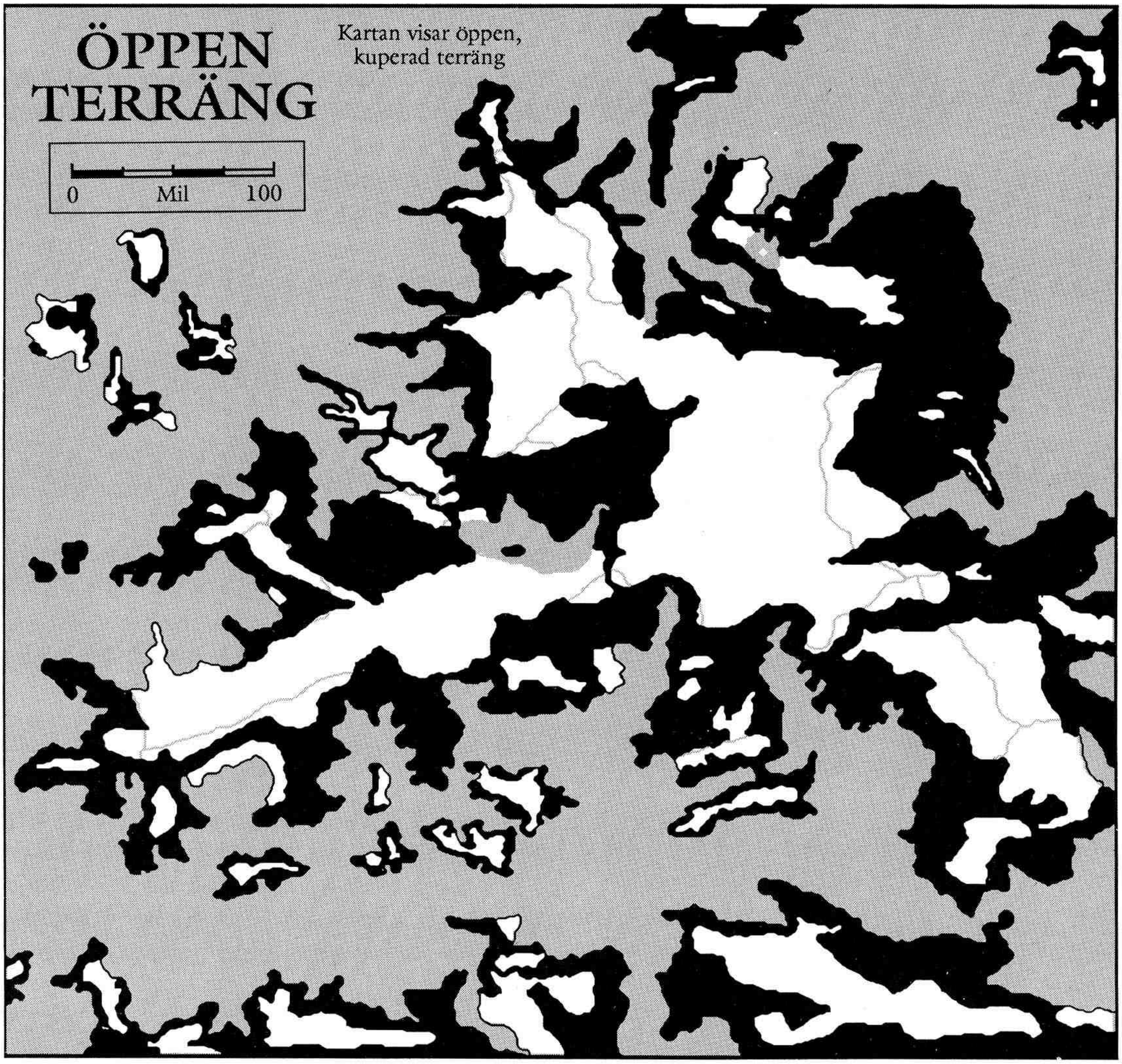
GIFTHARE

Giftharen ser ut nästan exakt som en vanlig hare, bortsett från att den har rovdjurets vassa kindtänder i stället för den vanliga harens platta. De två framtänderna är överdragna med ett svagt gift (STY 5) som förlamar de råttor, sorkar eller ormar som haren vanligtvis äter. På ryggen har giftharen en lysande gul fläck som varnar rovfåglar för dess gift.

GRÅ FÄLTKATT

De grå fälkatterna är förvildade vanliga bondkatter som enbart jagar om nätterna, och då alltid i större flockar (5–9 individer). De har bättre mörkersyn än vanliga katter och är *inte alls* särskilt sällskapliga…

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



GÄRDSGÅRDSPIPARE

Dessa små lärkliknande fåglar sitter ofta på väl synliga platser och mässar med sitt eviga drillande, ända tills det kommer någon annan levande varelse inom synhåll. Då flyger de upp och kretsar cirka tre meter ovanför varelsens huvud timmar i sträck för att få någon lyssnare för sin ljuva (men efter fem minuter mycket enformiga) sång. Alla försök att smyga sig på någon misslyckas så gott som automatiskt när man drabbats av den välmenande fågeln.

HUSMÅRD

Husmårdar är halvtama små mårddjur som är mycket sällskapliga, nyfikna och håller huset rent från råttor och annan ohyra. Tyvärr markerar den ofta sitt revir med en skarp myskdoft.

KORNHERMELIN

Dessa ser ut som vanliga hermeliner med en ljusgul, kort päls. De är mycket uppskattade eftersom de håller böndernas åkrar fria från flera olika slags skadedjur, men å andra är deras spillning mycket illalluktande.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KRUMHORNAT JÄTTEFÅR

De krumhornade jättefåren lever endast i kyliga klimat, eftersom deras mycket täta, kolsvarta päls är för varm i södern.

KUNGSFASAN

Kungsfasanerna är brunsvarta fåglar som lever av bär, sädesax och blomknoppar. De är nästan dubbelt så stora som vanliga fasaner (d. v.s. 130 cm långa inklusive stjärt) och ger ett mycket gott kött som dock måste kokas i minst två dygn, annars framkallar det en akut, mycket häftig magsjuka.

LÅGLANDSNÖT

Denna ko-ras är berömd för sin ovanligt stora sävlighet, av många benämnd dumhet. De saknar totalt alla former av aggressivitet och självbevarelsedrift och inte ens om en ensam, halt varg kommer in i en hjord så upphör de att beta. De ger dock ganska mycket kött.

MUSTELON

Mustelonen är ett stort smidigt mårddjur med gulbrun, lång smidig kropp. Det är ett utpräglat rovdjur med ovanan att döda för nöjes och tränings skull. Den saknar naturlig rädsla för människor och andra humanoider och anfaller i bland ensamma vandrare.

MÖRDARKANIN

Denna best ser exakt ut som en vanlig kanin och uppträder på ungefär samma vis, med den väsentliga skillnaden att den är köttätande och till och med anfaller sådant som den inte ens orkar äta. Den är lika fruktad och hatad som mustelonen (se ovan).

PLOGHUND

Ploghunden är en schakalliknande hund som har en lång, nedåtkrökt och stel svans. Detta har gett den öknamnet 'ploghund' eftersom man alltid kan se en smal reva i marken där den gått fram. Den lever av smågnagare och fågelägg.

RÖDNÄBBAD JAKTÖRN

En nära släkting till den rödnäbbade djungelörnen (se Regnskog), men något större. De anfaller främst kaniner och harar, men kan även freda sitt revir med vildinta dykattacker.

RÖNNHUGGORM

Dessa ormar är de största ormarna som finns utanför djunglernas skyddande skogar. De är kramormar som kan bli upp till fyra meter långa. Namnet kommer av mänden av små röda prickar på ryggen.

SEXBENT STÄPPHÖRNING

Stäpphörningarna är fredliga växtätare som bara anfaller om de känner sig hotade. De kan tämjas med mycket besvär, och eftersom de saknar naturliga fiender och är mycket orädda till naturen så används de ofta som dragdjur till tunga stridsvagnar.

SIDENSVANSAD SLÄTTAPA

Dessa små, lekfulla apor med sina långa, yviga svansar lever i små, skyddade skogsdungar med god utsikt över den närmsta omgivningen. De fångas ofta med nät och av svansarna gör man fina pälsverk som måste behandlas på ett speciellt sätt för att inte lukta illa.

SLÄTTBJÖRN

Slättbjörnarna är mycket nära släktingar till de vanliga brunbjörnarna, men deras päls är betydligt mycket ljusare. De är växtätare som dock lätt blir förvirrade och aggressiva om intelligenta varelser kommer i närheten.

STENSAMLARE

Dessa stora, myrliknande insekter lever av att samla regelbundet formade stenar och släpa dem till den underjordiska stacken, för att där lösa upp dem så att de kan bli näring till drottningen. Många förlorade ädelstenar har återfunnits i deras samhällen.

STORHORNAD DVÄRGOXE

Dvärgoxarna blir inte särskilt mycket mer än en meter över manken, medan hornen blir nästan lika breda. De är vildsinta och aggressiva varelser som lätt kan spetsa inkräktare på de vassa hornen.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SVART FÄLTÖDLA

Fältödlan är en av de få reptiler som inte behöver en närliggande vattensamling för att hålla huden fuktig. I stället utsöndrar den ett glatt, svart slem som är mycket giftigt.

TRETÅIG ROVGET

Dessa rovvarelser kan endast skiljas från vanliga getter genom att klövarna är tredelade. De lever alltid ensamma och smyger sig in i vanliga, tama, getflockar och biter ihjäl dem under nätterna, för att sedan försvinna innan soluppgången.

VASSRÅTTA

Vassråttorna lever i anslutning till små vattensamlinger och bäckar där det växer vass,. De har en ovana att fälla vasstrån och göra en matta av till synes fast mark över vattendraget, för att sedan äta av det drunknade djuret. Lever i flockar om 20–50 djur. Blir 30 cm.

VIT MYSKOXE

Dessa är slättlevande hjorddjur (6–14 individer) med mycket vacker, silverskimrande man. Hornen är dock större än de vanliga myskoxarnas och de används också betydligt oftare.

VITÖGD DVÄRGPANDA

Dessa små keliga krabater är inte lika obehagliga som de ser ut att vara. De är växtätare som ofta söker sig till människoboningar, där de lätt ställer till oreda om de släpps in i huset.

ZIPLODIT

Ziploditerna förekommer i en mängd olika storlekar, från träskziploditerna, som ser ut som förvuxna flodhästar, till stäppziploditerna som blir ungefär lika stora som vanliga tamsvin. De är växtätare som ser ut som flodhästar, fast ögonen sitter längst ut på 20–30 cm långa 'stjälkar'. Deras svansar påminner om elefantsnablar och används till att plocka ned begärliga löv. De kan tämjas och användas som dragdjur.

BERG OCH HÖGLAND

ASPLUNDRARE

Asplundrarna kallas också 'skatgamar', eftersom de inte bara äter avlidna varelser, utan också plundrar dem på eventuella tillhörigheter. De blir upp till två meter mellan vingspetsarna och har en grå fjäderdräkt med rödbruna blodfläckar som de aldrig tvättar bort.

BERGSPONNY

Bergsponnyerna är små vildhästar som lever i bergiga trakter. Deras hovar är tvådelade, vilket gör att de får mycket gott fäste bland de vassa klipporna. De är mycket svåra att tämja, men lyckas man så har man ett perfekt packdjur.

BERGSSVARTRÅTTA

Dessa små gnagare håller oftast till i grottöppningar och klippskrevor, där de döljs av skuggorna. De är uteslutande asätare, men i brist på lik så skapar de lik själva, särskilt om flockarna blir stora (mer än 100 individer).

DVÄRGKONDOR

Dessa rovfåglar är en mindre variant av den vanliga kondoren, men ändå större än de flesta andra rovfåglar. De blir upp till tre meter mellan vingspetsarna. Till skillnad från de vanliga kondorerna är deras klor så pass starka att de orkar lyfta med sig bytet till redet.

ELEFANTFÅGEL

Elefantfågeln är en vinglös, mycket stor, strutsliknande fågel som kan tämjas och användas som vindsnabba riddjur. De är dessutom mycket duktiga på att sparka ihjäl folk eller spräcka deras skallar med den hårda näbben. De blir upp till tre meter höga.

GRÅ BERGSKANIN

Dessa storvuxna, ljusgrå kaniner är mycket sällsynta växtätare som jagas för den mycket

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

vackra pälsens skull. De är dock mycket skygga och sägs leva tillsammans med vipphörningar, eftersom dessa enhörningingsliknande djur är mycket bättre på att upptäcka inkräktare än de själva.

GRÅTT KLIPPLO

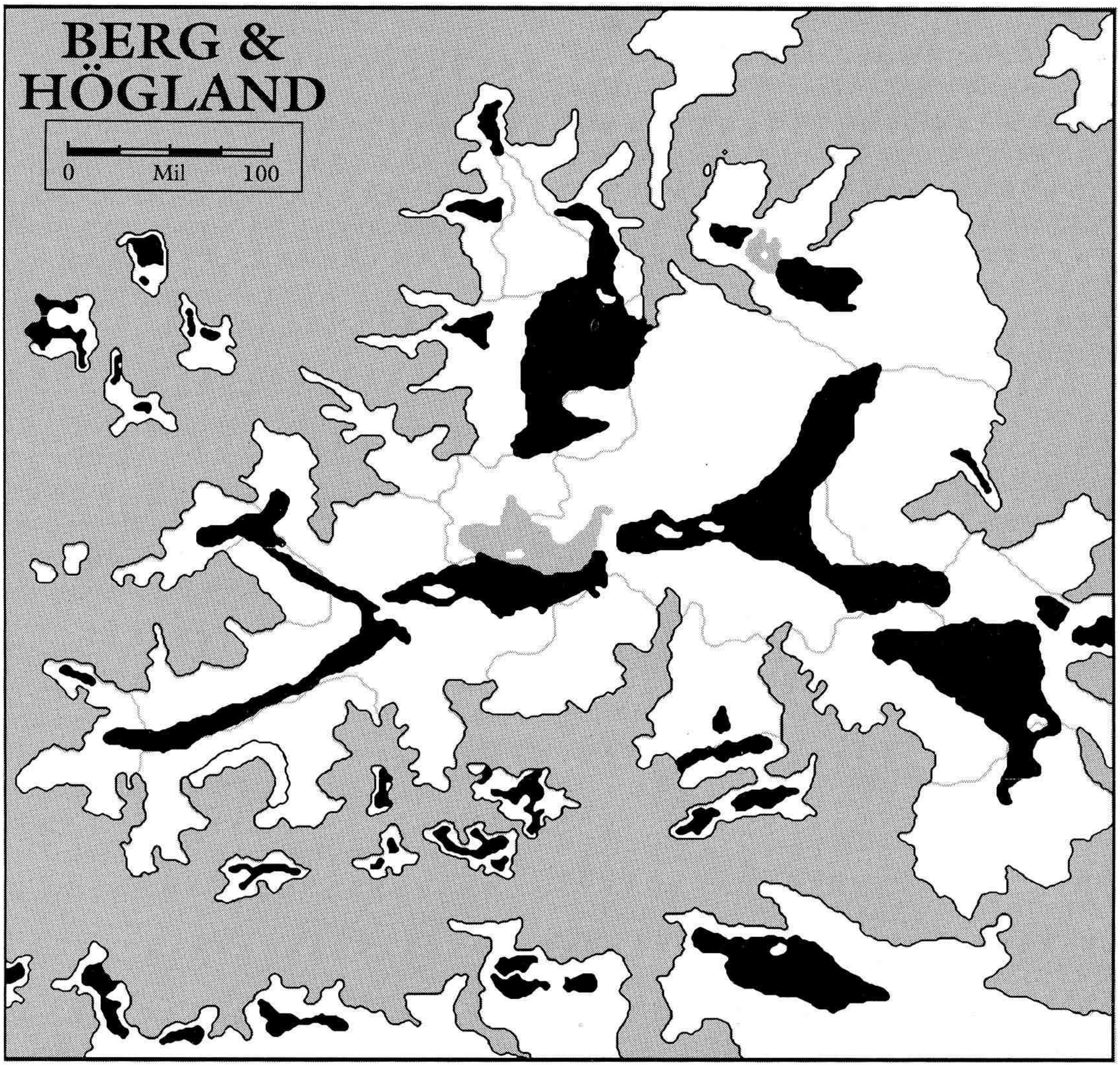
Dessa fruktansvärda bestar är bland de farligaste djuren man kan stöta på i vilt tillstånd i bergstrakter. De anfaller det mesta som kommer i deras väg, vare sig de är hungriga eller ej. Det händer att de jagar i par. De kan bli upp till två meter långa och 150 kg tunga.

GRÖNFJÄDRAD ROVÖRN

Dessa stora rovfåglar kan ligga i flera timmar och betrakta ett byte och slår till först då de är säkra på att det inte kan undkomma. De jagar alltid i flock (4–8 st.) och har en speciell förkärlek för vilsekomna, ensamma humanoider.

GULDFJÄRIL

Guldfjärilarna är stora (2 dm) fjärilar med vingar som på håll ser ut att vara gjorda av renaste guld. De är dock extremt sällsynta men det sägs att de alltid lägger sina ägg i omedelbar närhet av guldådror. Dvärgar har av denna anledning försökt föda upp dem i fångenskap, utan att lyckas.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

GULRYGGIG GIFTILLER

Dessa illvilliga små rovdjur lever av råttor, sorkar, hermeliner och andra smådjur. Giftet (STY 12) orsakar så gott som omedelbar förlamning. De kan bli upp till 70 cm långa.

HÖGLANDSVILDFÅR

Det har gjorts många försök att tillfångata höglandsvildfår och föda upp dem, men eftersom de lever på mycket otillgängliga platser och dessutom alltid vaktas av ett stort antal beskyddande baggar har det inte lyckats särskilt bra. De har mycket vacker, silverskimrande och tät päls.

ISSKUNK

Allra högst upp på de snötäckta bergstopparna lever isskunkarna. Till skillnad från sina låglandssläktingar så är deras utsöndringar ytterst väldoftande och hett eftertraktade som parfymer. Efter tre-fyra dygn blir parfymen dock skämd och dubbelt så illaluktande som vätskan från en vanlig skunk. Det gäller därför att använda den omedelbart och därefter tvätta bort den med hett vatten. Många ovetande handelsmän har förlorat sitt rykte på grund av denna handelsvara.

JÄTTEGROTTBJÖRN

Dessa fruktansvärda bestar är lyckligtvis ganska sällsynta. de kan bli upp till fyra meter långa och har fyra sylvassa klor på varje ram. De är jägare som ger sig på de flesta slags byten. Grottorna är tydligt utmärkta av klomärken i närliggande träd.

KLIPPSTRYPARRANKA

Denna växt påminner mycket om den vanliga stryparrankan, fast dess tentakler kan bli nästan dubbelt så långa.

KLIPPÖDLA

Klippödlan är en stor ödla med en fettsamling i svansen. Den ligger i bakhåll vid vattenhål och fångar oförsiktiga bytesdjur med sina kraftiga käkar. På bakbenen finns taggar med ett kraftigt gift (STY 17) som förlamar den träffade kroppsdelen. De sparkar endast om de blir berörda. Svansen anses vara en delikatess.

KUTRYGGIGT BERGSLEJON

Dessa rovdjur är på grund av sin kroppsbyggnad idealiskt byggda för att kunna ta långa (upp till tio meter) språng från bergstopp till bergstopp. De är mindre än vanliga lejon och lever av getter, får, lodjur, kaniner och andra mindre bytesdjur.

RÖDBROKIGT HÖGLANDSNÖT

Denna ko-ras är mycket mindre än vanliga kor (≈70 cm höga) och täckta av rödbrunt, ulligt hår. De betar på stora, skyddade höglandsplatåer och dör hellre än lämnar sin födelseplats. Eventuella uppfödare får därför söka sig till boskapen.

RÖDNOSAD KLIPPGRÄVLING

Liksom alla bergsgrävlingar är den rödnosade varianten mycket vildsint av sig, särskilt i närheten av sitt gryt. De hugger ofta mot sina fienders ben och när de väl träffat låser den käkarna så att den inte kan släppa taget, även om den skulle vilja.

SILKESGORILLA

Dessa bergslevande, långhåriga, kolsvarta gorillor är förhållandevis ointelligenta och lever som växtätare på skogiga bergssluttningar. Det händer att söker sig ned till humanoiders bosättningar för att röva med sig spädbarn som de sedan föder upp inom stammen.

SILVERHÖVDAD JÄTTEÖRN

Dessa stora rovfåglar lever främst av fisk som de fångar i de iskalla fjällbäckarna. De kan bli upp till tre meter mellan vingspetsarna. Nästena ligger på otillgängliga bergstoppar. Äggen är silverfärgade och innehåller en betydande halt av silver, liksom fjädrarna på huvudet.

SKOLOPOD

Skolopoder är jättelika tusenfotingar som lever i ytterst otillgängliga bergstrakter. De lägger

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

sina ägg i kadaver av ilandspolade sjöormar, och av denna anledning så förekommer de huvudsakligen på klippiga havsöar. De kan förflytta sig även uppför lodräta klippväggar och kan tämjas till superba riddjur.

FLERSKALIG JÄTTEBERGSSNÄCKA

Dessa jättesniglar kan bli upp till en meter långa och är helt svarta. På ryggen har de alltid mellan tre och fem 'hus' och de har även ett stort antal hus liggande ute i terrängen. Insidan av dessa är täckta av mycket vacker pärlemor och i de allra största kan man hitta riktiga pärlor. Förflyttning: L4.

TOPPKANIN

Liksom isskunken lever toppkaninerna endast på de allra högsta snötäckta bergstopparna. De gräver sig ned genom snön för att hitta föda i form av bär och bygger även sina bon inuti snötäcket. Köttet sägs vara en sällsynt delikatess och sägs även ha en viss helande förmåga.

ULLHÅRSNOSHÖRNING

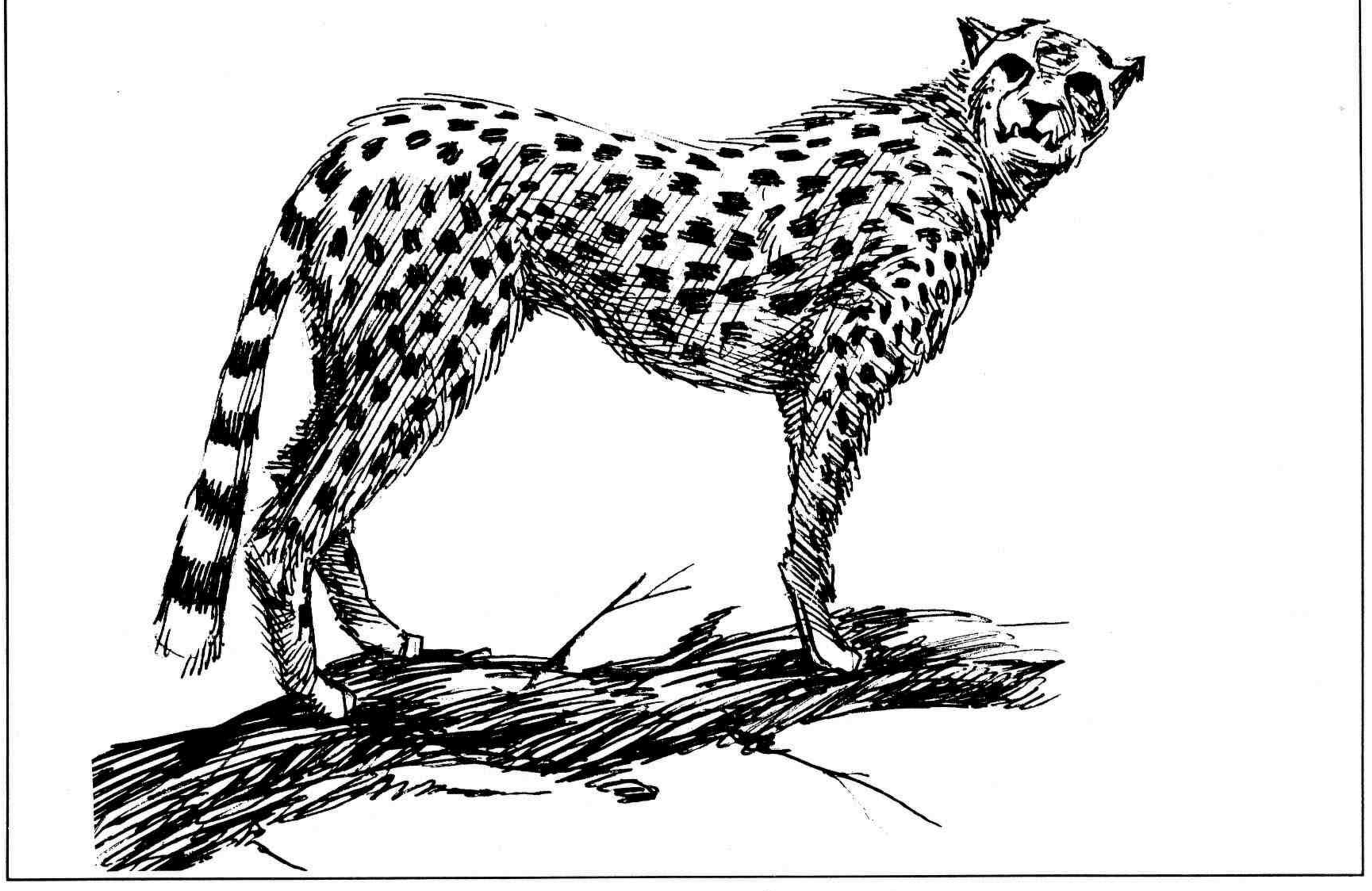
Dessa långhåriga noshörningar lever i stora hjordar på otillgängliga höglandsplatåer. De är fredliga växtätare, men blir de uppretade tvekar de inte att trampa ned allt i deras väg.

VITSVANSAD BERGSGEPARD

Den vitsvansade bergsgeparden är ett stort, smidigt rovdjur med blekgul päls med svarta fläckar. Den långa, yviga svansen är däremot svart och vitrandig. De lever alltid ensamma utom under parningsperioderna, och är kanske de mest kända människodräparna av alla kattdjur. Förflyttning: L80 (under max 10 SR).

ÄLGHORNAD KLIPPGET

Dessa fredliga växtätare ser ut som getter med halvlångt, ljusbrunt hår. I stället för de vanliga gethornen har dock denna art små älghorn. Detta gäller dock endast hannarna; honorna har inga horn alls. De lever i små hjordar (5–15 individer) på små gräsplättar mellan höga klippstup. De är mycket skygga och flyr in i trånga klippskrevor vid fara.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TRÄSK OCH SUMPMARK

ARKIVARIEFÅGEL

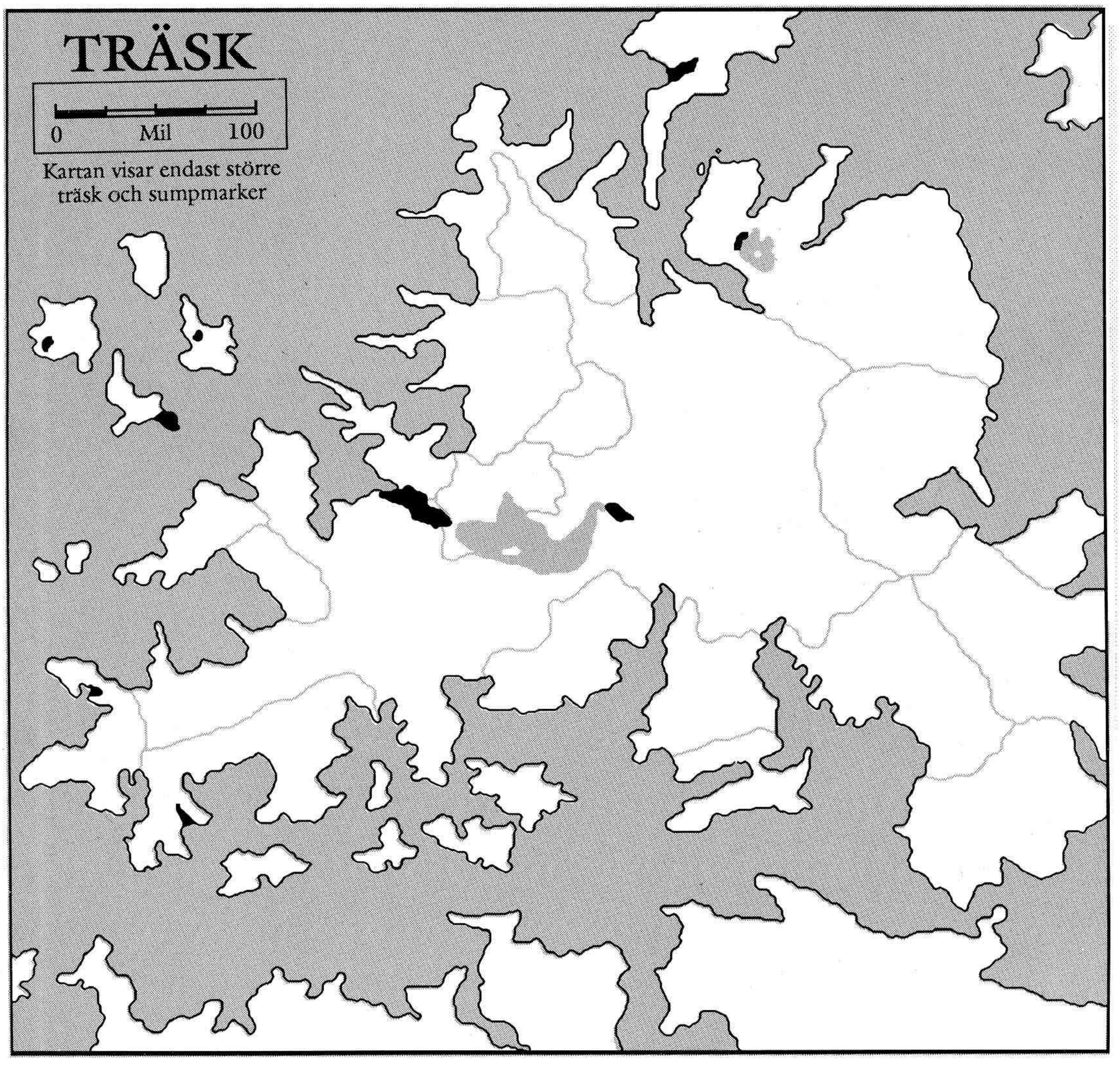
Arkivariefåglarna påminner till utseendet mycket om vita storkar och lever av att fånga små ödlor, ormar och fiskar med sin långa, vassa näbb. Den är dock mycket förtjust i olika slags blänkande föremål, som den 'arkiverar' i en väl dold underjordisk håla nära redet.

BRUN JÄTTEKROKODIL

Dessa fruktansvärda köttätande bestar ser ut som vanliga krokodiler men kan bli upp till 6 meter långa. De lever ensamma i grumliga sumpmarker där vattnet döljer deras bruna kroppar.

GRÖNSPRÄCKLIG JÄTTEPADDA

Dessa paddor kan bli upp till en meter höga. Deras läten dränker de flesta andra ljud inom 2–300 meters radie. De är bruna med grönt 'kamouflage-mönster' på ryggen. Buken är dock helt vit.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

GRÖN KÄRRHÖK

Dessa medelstora rovfåglar lever huvudsakligen av småfisk och ödlor. De sitter i stora flockar gömda i träden som ligger runt ett kärr eller träsk och spanar efter byte. Är de riktigt hungriga kan flocken även anfalla större djur.

GULNOSAD JÄTTEILLER

Den gulnosade jätteillern kan bli upp till 150 cm lång och 40 cm tjock över midjan. Den har ett mycket gott luktsinne, och nosen är överdragen med ett svagt (STY 6) muskelgift. När den bitit någon kör den omedelbart in nosen i såret för att förgifta det.

GYLLENE GLADA

Den gyllene gladan är en stor rovfågel med svagt gyllene fjäderdräkt och kluven stjärt. De lever främst av fisk och småfåglar och tränas ofta av rika adelsmän till ypperliga jaktfåglar. Mycket dyrbara, sällsynta och svårfångade.

LÅNGBENT BRUNVADARE

Den långbenta brunvadaren är mest känd för sin vildsinthet mot inkräktare nära redet (25 m). De liknar hägrar och kan bli upp till 150 cm höga. Den mycket vassa, tunna, långsmala näbben motsvarar ett stick med ett spjut.

MARSKLANDSRÄV

Dessa brun-gröna rävar jagar oftast i flockar om 3–10 individer. De jagar endast nattetid och är framför allt väldigt duktiga på att leta upp fågelnästen och äta upp äggen. Sällsynta.

SUMPCIKADA

Dessa bruna, stora svärmande insekter påminner om trollsländor och sänder ut ett starkt, surrande läte som hörs flera kilometer. De jagar mindre insekter om nätterna och har orsakat mängder av sömnlösa nätter för både djur och människor.

SUMPHAJ

Sumphajarna lever i stora, grunda vattensamlingar i sumpig mark. De blir knappt två meter långa men är mycket blodtörstiga. De vassa tänderna knipsar lätt av ett ben på en person som inte upptäcker den spetsiga ryggfenan.

SUMPROVSKÖLDPADDA

Dessa rovsköldpaddor kan bli upp till en meter stora. Munnen är fylld av vassa rovdjurständer. De är mycket långsamma och ligger oftast och väntar på att bytet; småfiskar och ödlor; kommer i närheten av munnen, då den skjuter ut huvudet och biter ihjäl dem.

SÖTVATTENSBORRE

Dessa oerhört giftiga blötdjur ser ut som vanliga sjöborrar. Kroppen är svart och de röda taggarna kan bli upp till två dm långa. De är ytterst vassa och hårda och tränger lätt igenom även en lädersula. Giftet (STY 24) är omedelbart förlamande.

TRETÅIGT SUMPSVIN

De tretåiga sumpsvinen är ganska små och har mörkbruna tvärgående ränder på sidan av kroppen. De har tre mjuka tår i stället för de hårda klövarna och håller sig lätt ovanför ytan då de går och bökar efter rötter och svampar.

TRÄSKSKUNK

Träskskunken är en ypperlig fågeläggsletare och kan även klättra i träd för att få tag på dessa delikatesser. Dess ungar har doftkörtlar som utsöndrar en vätska som kan användas som bas i de flesta parfymer. Tyvärr är träskskunkarna väldigt beskyddande och anfaller allt som hotar deras ungar.

TRÄSKSNIGEL

Träsksniglarna är skallösa, svarta sniglar som kan bli upp till två dm långa. De kan odlas upp i farmer för att ätas, men i vilt tillstånd är de fruktade skadedjur som är mycket duktiga på att ta sig in i och plundra skafferier.

ÖDLEGJUSE

Dessa fruktade rovfåglar kan bli upp till tre meter mellan vingspetsarna. De lever vanligtvis, som namnet antyder, av ödlor och andra reptiler, men drar sig inte för att anfalla större djur, t. ex. kaniner eller svartråttor. De är fruktade eftersom de ofta tämjs och används av reptilmän.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

VATTENDRAG

(ingen karta ges; vattendrag finns överallt)

DVÄRGHAJ

Dessa mörkblå, blodtörstiga bestar kan bli upp till tre meter långa och lever i större insjöar. De är alla fiskares fasa eftersom de kan röra sig ganska bra på land genom att paddla sig fram med fenorna likt sälar. De kan hålla sig ovanför vattenytan i upp till tre minuter.

DVÄRGSJÖORM

Denna mindre släkting till den vanliga sjöormen kan bli upp till tre meter lång. Dess huvud liknar snarare en vanlig orms än en drakes. Köttet är oätligt men om det torkas tillräckligt länge blir det hårt som trä och får en mycket vacker ådring. Lever i stora insjöar.

ELEKTRISK JÄTTEÅL

En vanlig jätteål kan bli nästan fem meter lång, denna variant likaså. Om man kommer i kontakt med kroppen får man en svag elektrisk stöt som är tillfälligt förlamande. Lever i stora insjöar.

FLODGJUSE

Dessa små rovfåglar lever i höga trädtoppar i anslutning till långsamma, breda floder. De jagar genom att ryttla (stå stilla i luften) och spana efter fiskar nära ytan för att sedan störtdyka och fånga dem i klorna. är speciellt förtjusta i flodpirayor, varför man oftast undviker att komma i närheten av en fiskande flodgjuse.

FLODPIRAYA

Dessa fruktade bestar lever i stora stim (100–300 fiskar) i långsamma, breda floder. Kan rensa en ko in på bara skelettet på bara några minuter. Mycket blodtörstiga. S18.

GULRYGGIG LATMASK

Denna vattenlevande giftorm jagar genom att ligga helt stilla på vattenytan och ser då ut som en bit drivved för fiskar. Ryggen är dock knallgul, vilket gör att rovfåglar känner igen den som ytterst farlig. Giftets STY: 18. Dödande.

HELGEANDSHÄST

Denna småvuxna (80 cm höga) hästras finner sin tillflykt på små gräs– eller skogstäckta holmar och öar ute i strida floder, där de är relativt skyddade från rovdjur. När de betat bort allt gräs från en ö så hoppar de i vattnet och driver vidare till nästa.

HÄSTIGEL

Dessa vattenlevande varelser är speciellt förtjusta i att sätta sig på hästar, varför de ofta håller till vid vadställen, färjelägen och vattenhål. Det händer att de sätter sig på människor, men det är inte särskilt vanligt. De utsöndrar en vätska (STY 14) som gör att såren efter deras bett aldrig läker, och en häst som blir biten går därför mot en nästan garanterad förblödningsdöd.

KVARNSTENSFISK

Dessa otrevliga fiskar kan bli upp till tre meter långa och väger upp till 800 kg. De är köttätare som dränkar sina offer genom att slingra sina tre långa stjärtfenor runt offrets ben och därefter dra ned dem i djupet, därav namnet.

LJUSBLÅ MÖRDARUTTER

Dessa köttätande, helt vattenlevande mårddjur är kända för sin stora aggressivitet och blodtörstighet. De anfaller det mesta den kommer över i sitt naturliga element men ger sig sällan upp på land. Det har i sällsynta fall hänt att de klättrat ombord i båtar och bitit ihjäl ensamma fiskare. Kan bli upp till en meter långa. Lever i floder.

NÄTRIVARE

Dessa stora fiskar påminner om svärdfiskar. Med sitt långa, hullingförsedda nosben kan de lätt skära sönder det mesta som kommer i deras väg, ett nät, en fisk eller ett ben. 'Svärdet' används normalt endast i strider om honor. Lever i stora insjöar.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

PIRATKVARN

Dessa köttätande fiskar är nära släktingar till pirayorna, men de lever ensamma och blir betydligt mycket större. Namnet kommer av att de mal sönder sina offer mellan käkarna innan de slukar dem. Kan bli två meter långa (90 kg tunga).

SIMMARSNOK

Simmarsnoken är en stor, vattenlevande orm som sväljer sina byten hela. Den har inga giftkörtlar utan smälter det fortfarande levande bytet i magen. Rykten säger att de tagit oförsiktiga småbarn som lekt i strandkanten, men det är obekräftat att de verkligen kan bli så stora. Lever i sjöar och floder. Andas luft men lever i vatten (med mat i buken kan den inte slingra sig fram på land).

SVARTFLAMMIG BÄVER

Den svartflammiga bävern ser ut exakt som en vanlig bäver förutom att den på ryggen har tre svarta strimmor. De lever på samma sätt men är betydligt mer aggressiva till sinnet.

SÅGTANDAD GAMMELGÄDDA

Dessa mycket stora rovfiskar är stillsamma men hungriga. De kan bli upp till tre meter långa och lever huvudsakligen av mindre fiskar. De små, taggiga, vassa tänderna påminner mer om hajtänder än om vanliga fisktänder.

VADSTÄLLESBORRE

Dessa små sjöborrar är asätare som lever av att suga i sig näringen från döda varelser som ligger och förruttnar i vattnet. De är ytterst giftiga och om man trampar på dem är det stor risk att man drabbas av deras gift (STY 16; förlamar hjärtmuskeln). Därefter suger de sig fast på den döende kroppen. Lever därför ofta vid vadställen, tvättplatser eller färjelägen.

VASSRÅKA

Vassråkan påminner till naturen mycket om de silverälskande skatorna. De bygger sina bon i täta vassruggar och lever normalt av insekter och as. Plockar med sig allt blänkande de orkar lyfta. Små och svarta.

VATTENAPA

Vattenaporna är vattenälskande små, svarta apor som lever i stora (6–40 apor) familjer i vattenbryn och kuster. De älskar att bada och är ganska fredliga men mycket nyfikna.

VATTENHÅLSDRÄPARE

Bottenlevande plattfiskar som utsöndrar svagt gift (STY 4) som orsakar kraftiga rodnader och svettningar. En intensiv önskan att svalka sig i vattnet uppstår, varefter medvetslöshet och döden följer. Dräparen äter därefter av liket. Blir upp till 50 cm långa.

ÅRSLUKARE

Dessa vatteninsekter syns inte med blotta ögat men sätter sig gärna på obehandlat trä och äter upp det inifrån. Lever i allt slags sötvatten.

GROTTOR

(Ingen karta ges; grottor finns överallt)

AMÖBISK FUKTÖDLA

Dessa ödlor lever i fuktiga, mörka miljöer i underjorden. De har förmågan att ändra form till grå-gröna geléklumpar. Den lägger sina ägg under huden på varmblodiga varelser, vilket orsakar blodförgiftning när äggen kläcks. De nykläckta ödleungarna lever sedan av liket.

BLIND GROTTBJÖRN

Dessa fruktansvärda bestar ser ut som vanliga grottbjörnar med stora, svarta, släta bölder där ögonen egentligen skulle ha suttit. De orienterar med hjälp av samma sinne som fladdermöss använder. Mycket blodtörstiga rovdjur som lever av i princip allt varmblodigt. Kan bli tre meter långa och 400 kg tunga. Lever ofta i stora utrymmen.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ELDGETING

Eldgetingarna ser ut som vanliga getingar med en lyskropp på bakkroppen som utsänder ett svagt, brandgult ljus som ger dem synförmåga i underjorden. Kommer man i kontakt med en eldsgeting får man samma slags 'brännskador' som av brännässlor.

GIFTIG KAMELEONTPADDA

Dessa stora (30 cm) paddor har liksom kameleonterna förmågan att ändra sitt pigment så att det smälter samman med omgivningen. Det enda som inte kan ändras är en orange fläck på ryggen. Tungan (25 cm lång) är klibbig och spetsig och utsöndrar ett svagt, förblindande gift (STY 8).

GRANITGRÄVLING

Dessa argsinta djur lever ungefär som mullvadar, men med de extremt vassa och hårda klorna kan de slita sönder t. o. m. granitblock. Blir upp till 150 cm långa.

GRAVPLUNDRARRÅTTA

Dessa allätande små gnagare lever ofta i gamla gravvalv där de helt enkelt äter upp allt som de kan; trä, kvarlämnad mat, svepningar, den begravne, etc. Kvar lämnar de endast metall– och stenföremål.

GROTTGORILLA

Dessa fruktade bestar påminner om vanliga gorillor, men de lever uteslutande i underjorden. Lever av fladdermöss, råttor och vilsegångna svartfolk. Mycket aggressiva men ganska ointelligenta (INT 4).

GROTTKRABBA

Grottkrabbor lever i underjordiska vattendrag där de kan växa sig mycket stora (135 cm). Klorna är extremt vassa och fungerar utmärkt som dolkar (skada: +2). Argsinta köttätare som lever i kolonier om 3–30 varelser.

GROTTUGGLA

Grottugglorna är mörkerseende rovfåglar som kan flyga helt ljudlöst. De anfaller humanoider endast om deras revir blir kränkt. Attackerna är smärtsamma men ytterst sällan dödliga. Klorna är överdragna av ett gift som påminner om alkohol och lämnar mycket framträdande, kritvita ärr.

GRÄVARSKUNK

Dessa små gynnare har vassa klor på frambenen, med vilka de kan gräva sig genom underjorden på samma sätt som mullvadar. Blir de hotade sprutar de ut en mycket stark, obehaglig doft som det krävs speciella vätskor för att kunna få bort. Doften försvinner annars efter endast sju månader. –6 på Smyga på träffat offer.

KALLBLODIG SÖMNSKORPION

Mycket otrevliga smådjur vars gift (STY 5) orsakar sömnsjuka. En biten varelse får dubbelt sömnbehov i tre-fem månader framåt. Lever på alla djup.

KOPPARKOBRA

Dessa ärggröna ormar lever alltid i närheten av kopparådror. Gifttänderna är överdragna av koppar och ett bett (gift-STY 12) ger offret en lätt grönaktig ton på hyn. Efter 2–5 månader uppstår för humanoider akut kopparförgiftning (=magsjuka som leder till uttorkning och död). För djur leder förgiftningen till döden inom 1–3 timmar.

LYSSNOK

Dessa ljusgula ormar har på huvudet en stjälk som längst ut har ett ljusorgan som lyser upp den närmsta omgivningen (3 meters radie). De är inte giftiga och anfaller aldrig människor.

MALMMYRA

Malmmyrorna bygger sina bon i klippskrevor och slagghögar och lever huvudsakligen av att lösa upp järnmalm i ett slem som utsöndras från käkarna för att därefter suga i sig slaggämnena i metallen. Metallföremål kan på detta sätt försvinna bara över en natt om det finns mycket malmmyror i närheten.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

NATTLIG BLODSUGARSLOK

Dessa myrsloksliknande djur är blodsugare som endast lever i underjorden. De kan bli upp till 150 cm långa (30 cm snabel). Det krävs ett lyckat slag på Upptäcka fara för att vakna vid en attack från blodsugarsloken. Smyga 18. Spåra 18.

STENGÅNGARE

Stengångarna är underjordslevande sengångare som klänker sig fast i klippskrevor i 'taket' med sina långa, hårda klor. De är ganska tunga (45 kg) och orsakar därför ofta ras. Jagas därför intensivt av gruvdrivande varelser.

SVARTPÄLSAD GROTTMUNGO

Dessa ormätande mårddjur jagas dels på grund av den vackra pälsen, dels på grund av att de genom sin blodtörstighet utgör en stor fara för underjordiska folkslag. Smyga 15, Gömma sig 18, Upptäcka fara 8.

TVEHÖVDAD GIFTSPINDEL

Dessa obehagliga spindlar är såvitt man vet de enda tvehövdade spindlarna som finns. De blir sällan större än 25 cm, men har ett mycket starkt (STY 16) gift som slår ut hela centrala nervsystemet på några sekunder. 2 Bett (gift) 10.

UNDERJORDISK ASÄTARKORP

De underjordiska asätarkorparna lever i stora, skränande flockar i grottor utan tillgång till solljus. De har ingen mörkersyn och ger därför ett ganska förvirrat intryck. De flyger så gott som aldrig eftersom de lätt bryter nacken då de flyger rätt in i en stenvägg. De som hittar ut till solljuset kallas därefter 'vanlig korp'.

UNDERJORDISK JÄTTEVAMPYR

Dessa blodsugande jättefladdermöss sägs ha påträffats i storlekar på upp till 1 meter mellan vingspetsarna. De lever i enorma, naturliga grottor och anfaller allt varmblodigt de träffar på; 100–300 åt gången.

STÄPP

BROKIG DVÄRGZEBRA

Dessa små (90 cm höga), gräsätande hovdjur lever i stora flockar (20–50 individer). De är vit– och svartspräckliga och är aktiva endast under natten. Mycket dålig syn dagtid. Ger ett mycket gott kött och är lejons huvudsakliga föda.

BRUNFLÄCKIG JÄTTESCHAKAL

Dessa nattliga asätare drar runt i små band (3–6 stycken) och äter varelser som dött under dygnets ljusa timmar. Om dagen gräver de ned sig i en liten jordhåla.

GRÖN ETTERHYENA

De gröna etterhyenorna använder sin förmåga att spruta gift endast i självförsvar, men detta är mycket sällan eftersom de snabbt tar till flykten om de känner sig hotade. Det förblindande giftet sprutas alltid mot ansiktet och har STY 5. Flocklevande asätare och i hungerstider även jägare.

JORDFLADDERMUS

Dessa jordlevande fladdermöss är blodsugare som är aktiva både dag och natt. När de bitit sig fast på ett offer (oftast stora, flocklevande djur) somnar de och när de vaknar har de sugit i sig allt blod de behöver och flyger vidare till nästa djur.

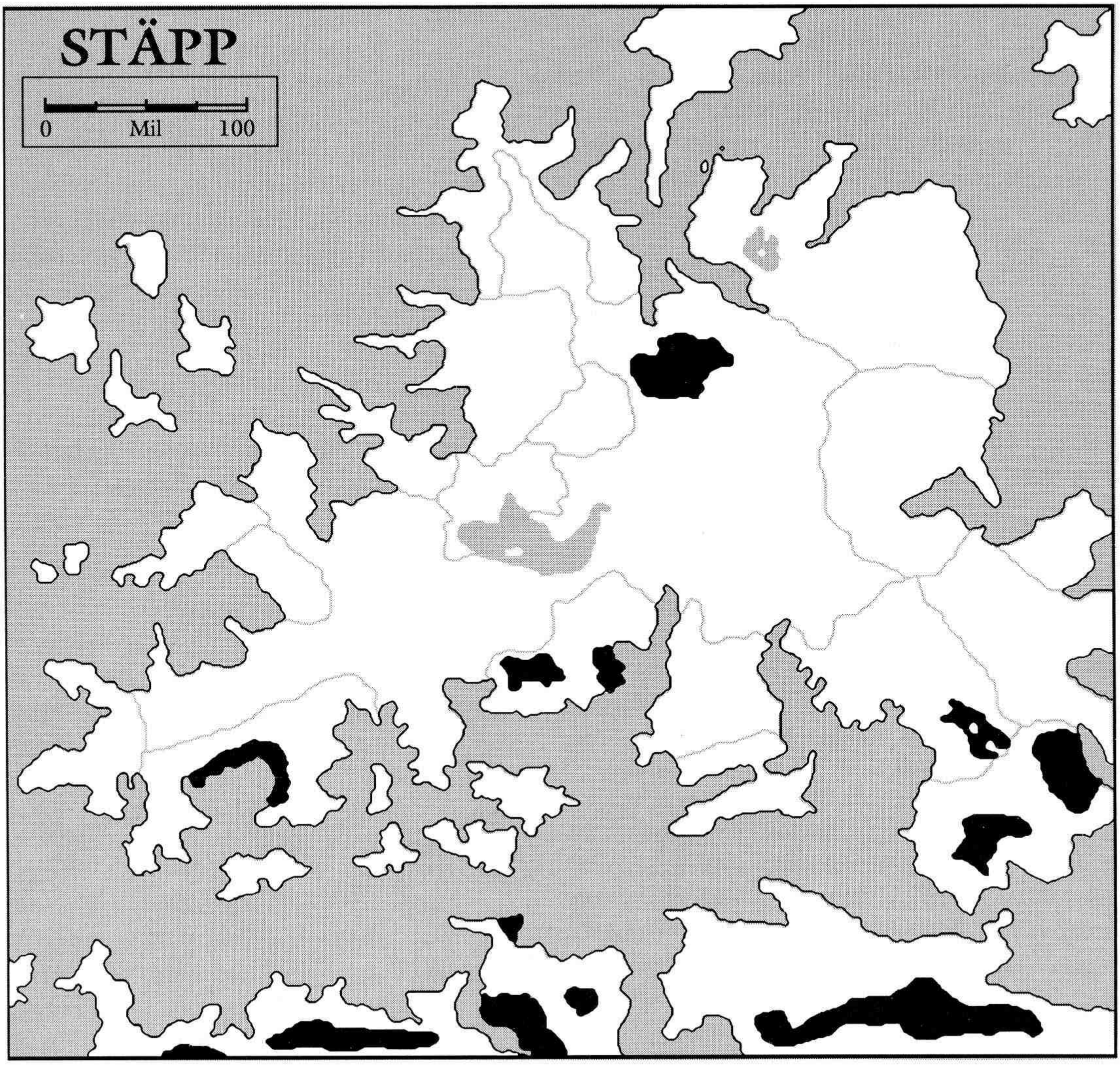
JORISK VILDGET

Dessa ovanligt stora (120 cm höga) getter har fått sitt namn av två orsaker; (1) de lever inte i tamt tillstånd, vilket beror på att (2) de är otroligt vildsinta. Deras ull är dock mycket fin, men man får ut väldigt lite från varje get.

KROKNÄBBAD SLAGUGGLA

Liksom alla slagugglor är även den kroknäbbade varianten stor, vildsint, stark och har vassa klor. En slaguggla som anfaller en människa (endast i händelse av hotat bo) kan mycket väl tänkas bryta nacken av honom.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



KRONANTILOP

Kronantiloperna är små, mycket snabba flocklevande växtätare vars horn breder ut sig på bredden snarare än på höjden, vilket gör att de ser ut som mycket taggiga kronor.

NOMADISK LÅGLANDSTIGER

Dessa kringströvande rovkattdjur blir mindre än sina skogslevande släktingar men är å andra sidan också snabbare. De jagar i små familjer (4–9 individer) och lever av växtätande flockdjur, t. e.x antiloper och zebror. Det har hänt att de anfallit byar och samhällen.

PALINORISK PANSARHÄST

De palinoriska pansarhästarna är berömda för sitt ytterst hårda skinn (abs 6), som snarast påminner om trollskinn. De är stora (210 cm mankhöjd) och tunga och blir ypperliga stridshästar. Eftersom de är svårtämjda, sällsynta och långlivade betingar de furstliga summor.

RÖVARMÅRD

Rövarmårdarna är alla mödrars skräck. De slinker om nätterna in genom öppna springor, fönster och dörrar; biter strupen av första bästa spädbarn och försvinner sedan ut i natten. Kan bli upp till 135 cm långa. Mycket starka och envisa.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SLÄTTGORILLA

Slättgorillor är ovanligt aggressiva gorillor som lever som samlare och jägare i grupper om 3–10 individer. De är köttätare som anfaller och äter alltsom kommer i deras väg. Flyr på alla fyra om de hamnar i underläge (L16).

STEPPHÄGER

Dessa långbenta fåglar lever av smågnagare, insekter, fågelägg och reptiler. Namnet kommer av att två lösa benbitar i foten orsakar ett klickande ljud för varje steg. De är mycket sällskapliga, nyfikna och oskygga.

STRÄVHÅRIGT VILDSVIN

Dessa korthåriga vildsvin är ytterst lättretade och ger sig inte förrän antingen de själva eller deras utvalda offer ligger. De har alltid två passiva ungar med sig, vilket möjligen kan förklara deras uppträdande. Blir 170 cn långa och 65 cm höga. Väldiga, starkt krökta betar.

STÄPPRÄV

Stäpprävar påminner mycket om vanliga rävar till uppträdandet, men stäpprävarna blir större (≈110 cm långa) och har sandfärgad, kort päls förutom den vita svansspetsen.

SVART STÄPPBABIAN

Stora, svarta, allätande apor som lever på stora, förtorkade grässlätter. Anfaller även människobyar om de är i numerärt överläge.Vildsinta och lättretade.

VANDALSORK

Dessa små, flocklevande gnagare (2.500–7.000 st) äter det mesta som kommer i deras väg. De drivs av omättlig hunger och skövlar ofta hela landsändar innan de ätit ihjäl sig.

VIT RÄVDRÅPARE

Dessa små, helt vita sparvar ser mycket oskyldiga ut men deras läte är direkt dödligt för djur vars öron hör höga frekvenser extra bra, t. ex. rävar och vissa hundraser. Lätet orsakar galenskap liknande rabies vilket så småningom leder till hjärtsvikt och död.

ÅSNEGIRAFF

Åsnegirafferna ser ut som vanliga åsnor med upp till fyra meter långa halsar. De lever i hjordar om 3–15 åsnor av att beta blad från höga träd. Köttet är segt men mycket gott. Förflyttning: L30.

ÄRTSPOTTARE

Ärtspottare är stora (40 cm) skalbaggar som har förmågan att göra små, gröna, stenhårda kulor av gräs eller löv, vilka de sedan kan spotta iväg med otrolig kraft om känner sig hotade. 1 Spottning (1T6) 14.

ÖKEN

BRUN DVÄRGKAMEL

De bruna dvärgkamelerna blir ungefär lika stora som normala getter och används till samma sak av ökenlevande folk. Pucklarna är stora delikatesser (påminner en smula om vattenmelon, faktiskt…).

GRÅVIT OASSVAN

Dessa vackra, ökenlevande svanar blir knappt större än sparvar men är annars exakt likadana som vanliga svanar. De lever uteslutande i oaser av alger och växter. De är immuna mot de flesta slags gifter, vilket lurat många andra varelser att tro att oasens vatten är drickbart. De har ett starkt, bölande läte.

GRÄDDKAMÖDLA

Dessa stora ödlor (1 m långa) har en hög fena på ryggen, med vilken de sprättar sand över sig själva om de vill gräva ned sig. Detta gör de ofta, eftersom de lever av att gömma sig och sedan snabbt kasta sig fram och bita ihjäl sina offer. Används som husdjur och ger då ett späck som påminner om grädde.

KLOCKSKALLERORM

Dessa ytterst giftiga ormar varnar sina fiender om sin farlighet genom att pingla i en liten klocka som sitter längst ut på stjärten. Kloc-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

kan är silverhaltig, vilket gör dem till populära villebråd. Giftet (STY 16) orsakar omedelbar kallbrand och döden inom ett dygn.

OASGETING

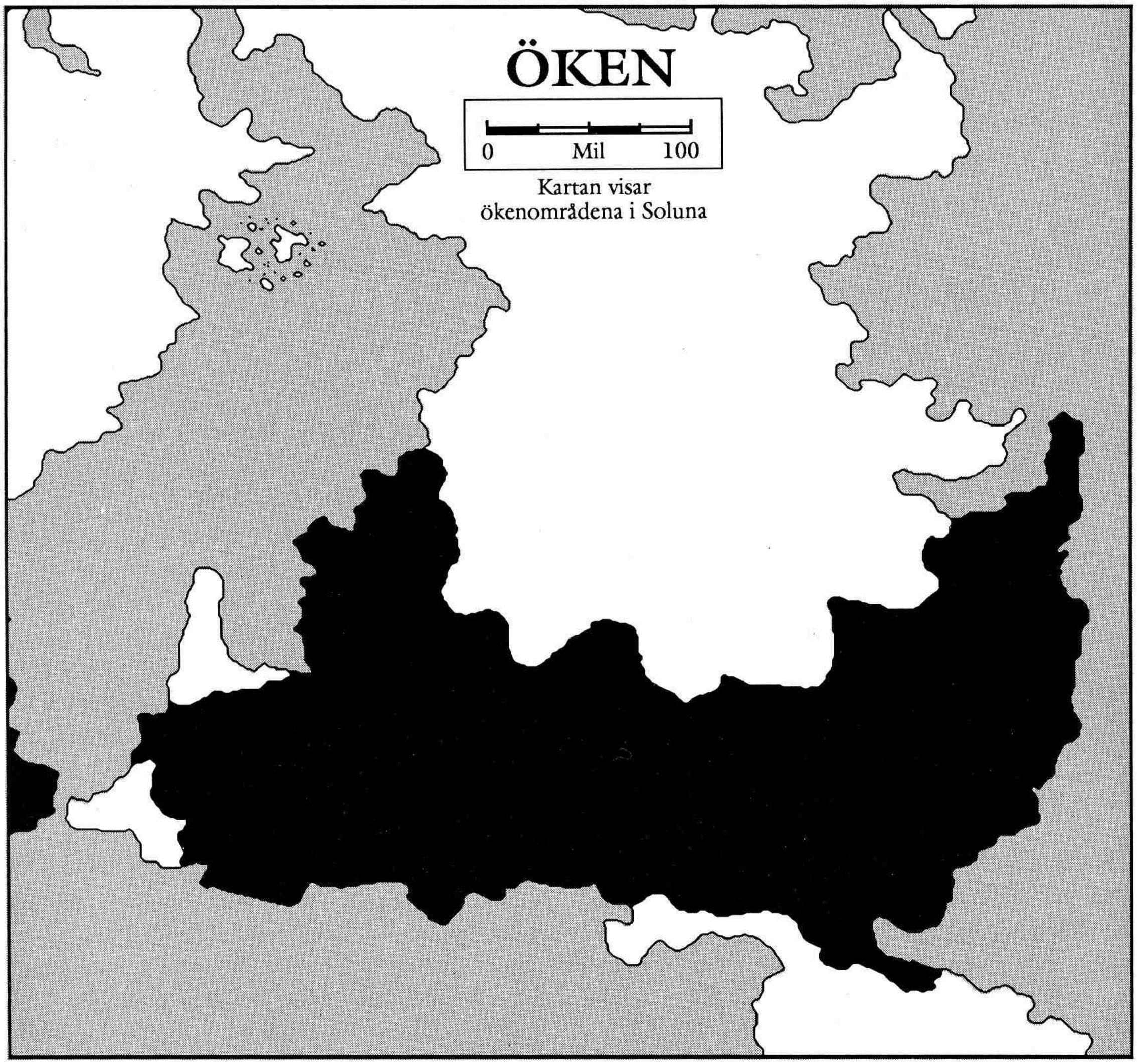
Oasgetingarna är alla ökenlevande folks stora skräck, eftersom de bara på några dagar kan göra en bördig oas obeboelig. De förökar sig i rasande fart, bygger stora underjordiska bon och är ytterst argsinta. Betten är mycket smärtsamma, men inte farliga.

PRICKIG SANDSPINDEL

Dessa små, svartprickiga spindlar är typiska jaktspindlar; de har mycket god hoppförmåga och ett starkt (STY 14) förlamande gift. De jagar genom att gräva ned sig och hoppa på sina offer bakifrån för att därefter förgifta dem med ett snabbt bett. Gömma sig 19.

SOLUNSK KAKTUSÄTARE

Dessa kaktusätande fåglar påminner om hackspettar då de hackar hål i kaktusar för att äta av deras köttiga innehåll. Tyvärr har de ytterst dålig syn och sätter sig därför på i stort sett allt som reser sig över markytan för att pröva om det är en kaktus. Detta har gjort mången intet ont anande människa ett hål i huvudet rikare... De är mörkgröna och blir 40 cm höga.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SPRINTERSTRUTS

Dessa tre meter höga, vinglösa fåglar används allmänt som rid– och husdjur av ökennomaderna. De är dock mycket fega, varför de aldrig kan användas i strid.

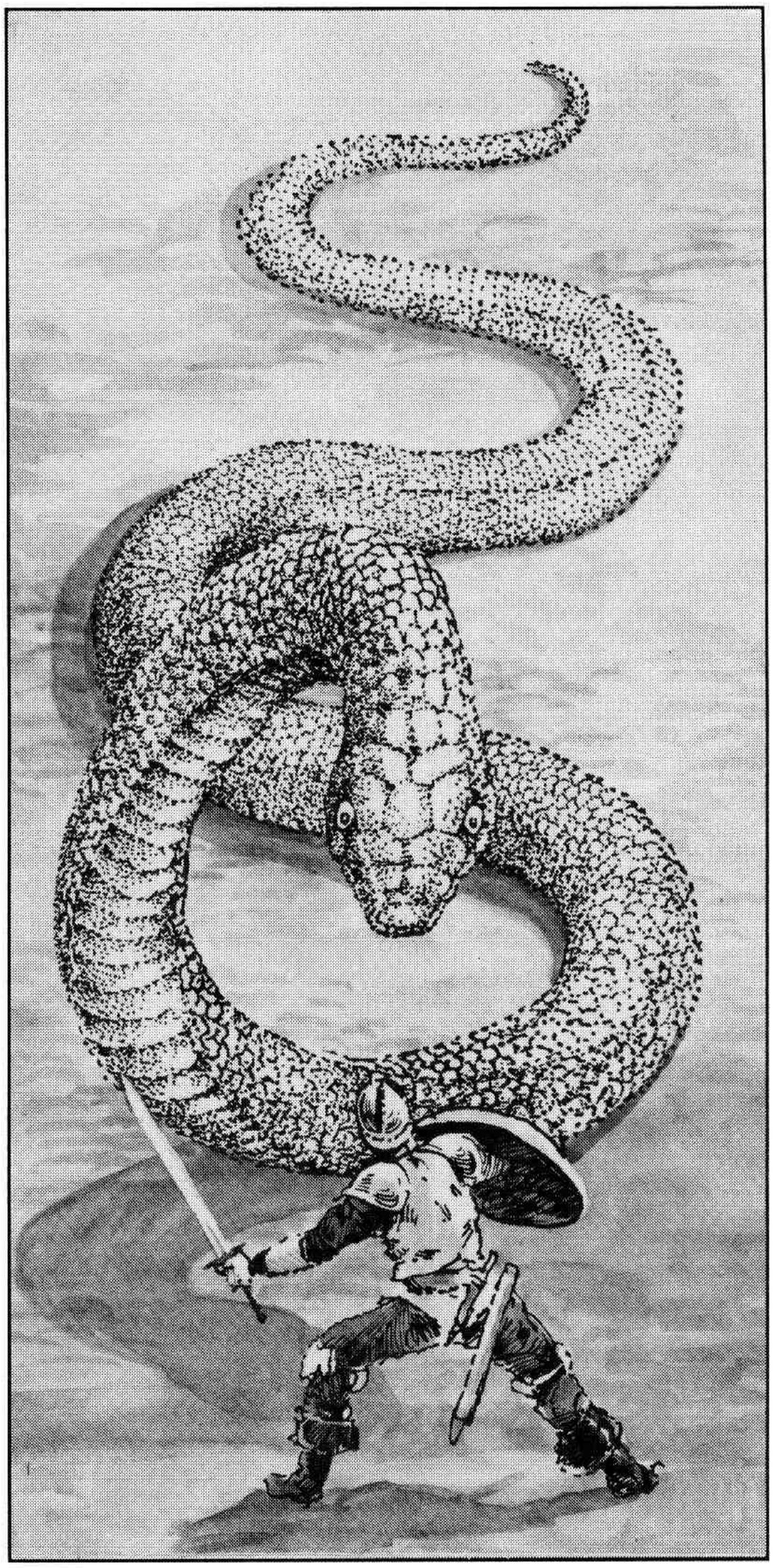
SVARTBLODIG ÖKENBOA

Den svartblodiga ökenboan kan bli upp till åtta meter lång och påminner till 100% om sin djungellevande släkting, sånär som på det svarta, starkt frätande blodet. Ligger ofta nedgrävd i närheten av oaser och väntar på tillresande byten.

TANDLÖST SANDPIGGSVIN

Sandpiggsvinen har den otrevliga ovanan att gräva ned sig om dagarna, varför man lätt råkar trampa på de svarta, giftiga (STY 7) taggarna. Giftet är inte farligt, men fotsulan blir svullen och oanvändbar i en vecka.

FRUSNA ÖDEMARKER



ASKGRÅ TEMPELVARG

Dessa vargar lever i stora, nomadiserande flockar och fick ursprungligen sitt namn efter det att de skövlat ett flertal missionärutposter och ätit upp alla munkarna. De kan dock mycket väl tänka sig annan, liknande, föda. De blir upp till 175 cm långa inklusive svans och lever huvudsakligen av äldre och försvagade renar.

FLYGANDE MÖRPINGVIN

Till skillnad från alla andra pingviner så kan mörpingvinerna flyga, åtminstone tror de det själva. De stora 'vingarna' gör nämligen att de kan segla fram genom luften om de kastar sig ut från stora stup, men därefter måste de klättra upp igen. Den bristande glidflygningsförmågan, framförallt hos unga djur, har givit dem namnet **mör**pingviner.

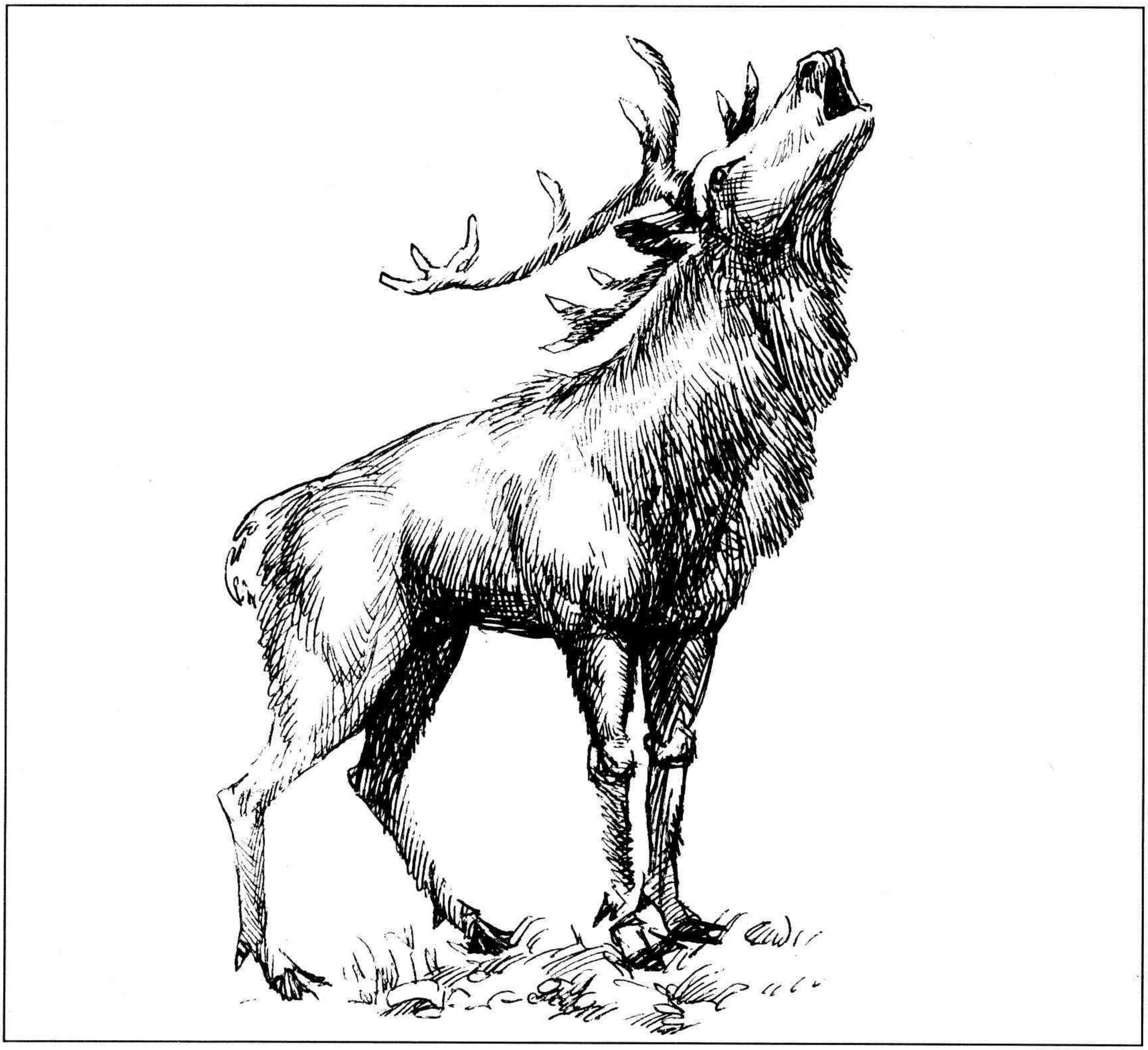
GLACIÄRKLÄTTRARE

En glaciärklättrare är ett litet, blodtörstigt mårddjur med ytterst vassa klor, vilket gör att det kan klättra uppför även lodrätta isväggar. De lever i flockar (4–10 individer) och anfaller vanligtvis varelser som på grund av kraftig lutning inte kan fly, medan de själva med lätthet springer i cirklar runt offret, som kan vara av vilken storlek som helst. Är det för stort så börjar de med att bita av fingrarna.

HÄRMTRANA

Härmtranorna ser ut som vanliga, helt vita tranor. Deras mycket välutvecklade stämband och stora nyfikenhet gör att de omedelbart återskapar alla ljud de hör, exakt.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



HÄXKRÅKA

Häxkråkorna är stora, asätande, vita kråkfåglar vars läte skapar svårmod och dysterhet hos åhörarna (måste klara normalt PSY-slag). Detta yttrar sig i en osviklig förmåga att gå vilse och gå under i de fruktlösa ödemarkerna.

ISHAVSSKÖLDPADDA

Dessa snövita rovsköldpaddor lever endast i vatten täckta av issörja och kringflytande isflak. Sköldpaddan ligger på ytan, där dess skal exakt ser ut som ett isflak, och stirrar nedåt efter byten; sälar, större fiskar, simmande fåglar eller kanoter. Kan bli upp till två meter breda över skalet. Har vassa klor och små, vassa tänder.

ISSÄL

Issälarna är vita och har ett mycket tjockt, värmande späcklager. De lever vanligtvis av fiskar men eftersom de lever i flockar så har de dessutom utvecklat en ovana att bita sönder kajaker och sedan slita sönder de stackars varelser som sitter i den och snabbt dukar under i det iskalla vattnet.

ISOXE

Isoxarna ser ut som vita myskoxar och lever i hjordar om 7–30 individer. De lever på vidsträckta tundror av att äta de få grässtrån som finns, men vintertid vandrar de söderut för att äta upp sig. Köttet anses som en delikatess; pälsen betingar fantasisummor; myskkörtlar-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

na ger en ytterst väldoftande parfym; hornen är orsaken till att de jagas i så pass liten omfattning.

KÖLDVRÅK

Köldvråkarna kan bli nästan lika stora som örnar och är helt vita. De lever av fiskar och sälkadaver och används i bland som jaktfåglar av nordligt levande folk, eftersom de är mycket sällskapliga och lättämjda som gamla. Ungfåglarna är dock ganska vildsinta.

NORDANTILOP

Nordantilopen är ett smalt, smäckert säldjur med två vassa horn i pannan. De är lekfulla och lever i jättekolonier på drivande isflak. De är aggressiva mot andra hannar under paringsperioden, men knappast annars.

ORGHISK VILDPONNY

Denna långhåriga, lilla, vita hästras är ett mycket troget och flitigt arbetsdjur om man väl lyckas tämja dem. De är knappt nittio cm över manken, varför de sällan används som riddjur.

PÄLSKOBRA

Dessa brunvita, pälsklädda giftormar lever huvudsakligen av fiskar och sälar. De kan bli upp till tre meter långa och har kobrans karakteristiska huvudform. Giftet (STY 8) orsakar en blodpropp i hjärttrakten (= akut hjärtinfarkt).

SLAGROSS

Dessa fruktansvärda, köttätande bestar kan bli upp till fem meter långa och 1.200 kg tunga. De är dock ganska långsamma på land och jagar därför främst i vatten.

SNÖHYENA

Vita, flocklevande asätare som lever i små flockar i anslutning till säl– eller fågelkolonier. Uthungrade flockar har i vissa fall anfallit humanoider. De har högljudda, gälla skall.

SNÖVAMPYR

Snövampyrerna är blodsugande fladdermöss med en kort, gul-grå päls. De lever i stora flockar i isgrottor och ger sig nattetid av ut för att suga blod i sovande sälkolonier. Anfaller dock de flesta varmblodiga djur.

SPÄCKMAMMUT

Dessa små men feta elefantdjur lever på tundror av lavar och mossor som ligger under snön. Spetsen på snabeln är mycket vass och spetsig för att kunna gräva med, men den är även ett ypperligt naturligt vapen. De har samma färg som en vanlig elefant, fast de har lång ragg runt huvud och nacke.

TJOCKPÄLSAT TUNDRASVIN

Dessa små, långhåriga svin har ett långt, hårt tryne med vilket det kan böka fram växter som ligger dolda under snön. De lever i familjer om 2–8 individer och är mycket skygga.

VIT TAGGHUDING

Dessa ytlevande sjöstjärnor påminner till naturen om iglar. De är vita med lusblå strimmor och har en mängd korta, trubbiga taggar på ovansidan. De sätter sig på alla slags varmblodiga varelser som befinner sig i vatten.

YLKÄNGURU

Ylkängurun är en vinglös fågel med kraftiga ben som den hoppar omkring på. Dess mycket vassa klor gör att den får bra fäste även på blankis. Den har ett utdraget, ylande läte som påminner mycket om vargtjut.

KUSTER

(Ingen karta ges; det är havskusterna som åsyftas)

BLIND BLÅSÖDLA

Den blinda blåsödlan färdas från plats till plats genom att blåsa upp en stor simblåsa på buken och därefter flyta dit strömmarna för den. Längst ut på tungspetsen sitter en liten giftkörtel som utsöndrar ett svagt (STY 2) förlamande gift. Den är ljusblå med gula prickar på simblåsan.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FALSK SKÖLDPADDA

Dessa djur är egentligen vanliga ödlor som äter sköldpaddor och stjäl deras skal. Det är dock omöjligt för det mänskliga ögat att se någon skillnad mellan falska sköldpaddor och den läckra matsköldpaddan; skillnaden märks först på matbordet, eftersom den falska paddan har en smak av ruttna ägg.

GLASMANET

Glasmaneterna är genomskinliga maneter som kan få upp till tretton meter långa, hårfina tentakler. Dessa är överdragna med ett gift som är dödande för fiskar men som orsakar svåra brännsår på människor. De är normalt havslevande men driver ofta med strömmarna in mot kuststräckor där de ställer till mycken oreda för fiskare.

GUL GAPSKRAKE

Dessa skräniga, stora, gula skrakar lever i enorma kolonier (1.000–5.000 fåglar) på otillgängliga, branta klippor. De är mycket duktiga fiskare och har en mycket hård, vass näbb. Ensamma hannar anfaller allt som kommer i närheten av fågelberget.

KALKUSTSKRABBA

På kala kustremsor lever dessa jättekrabbor, som kan bli upp till en meter breda över skalet. Klorna är extremt starka och knipsar lätt av en arm eller ett ben.

KARDISK JÄTTEHUMMER

Dessa bottenlevande skaldjur kan bli upp till sex meter långa och utgör egentligen någon fara endast för de våghalsiga fiskare som fångar humrarna. De tycker inte alls om att bli fångade i bottentrålar och slåss vildsint för sitt liv ända tills man lycks driva en pik in i den centimeterstora hjärnan mellan ögonen. Skalet kan användas till rustningar motsvarande härdat läder.

PEPPARPIPARE

Pepparpiparna är små vadarfåglar som om de känner sig hotade stöter ut ett moln av mikroskopiskt damm som är mycker retande för andningsvägarna. De är bruna med vita fjädrar och lever av maskar vid långgrunda kuststräckor.

ROVKLÄCKARE

Rovkläckarna är stora måsfåglar som efter att ha dödat och ätit upp fågelmamma och fågelpappa lägger sig och ruvar deras ägg tills dess att ungen kläcks, varpå den äter upp ungen också. De är helt vita och kan bli upp till två meter mellan vingspetsarna.

RUTIG KUSTBÄLTA

Dessa meterlånga, bepansrade djur lever främst av fågelägg och fågelungar. De anfaller genom att rulla ihop sig och rulla nedför en sluttning för att därigenom skrämma bort ruvande fåglar, och därefter ä ta upp deras ägg medan de är borta.

RÖD STRANDGRODA

Liksom alla strandgrodor är den röda varianten en vanlig smittbärare för normalt dödliga sjukdomar. De lever av de insekter som lever bland ilandflutna alger och har ett mycket skrikigt kväkande.

SANDFÄRGAD VATTENORM

Dessa decimeterlånga, ljusbruna ormar lever främst av fågelägg. De har giftkörtlar som utsöndrar ett gift (STY 16) som orsakar galenskap liknande rabies.

SKUNKSÄL

Skunksälen är känd för sin ytterst illaluktande myskkörtel, med vilken den markerar sin boplats och därigenom stöter bort fiender. Skulle man trotsa detta sprutar den vätskan i ansiktet på inkräktaren. Doften är mycket svår att få bort. De är blå-grå och blir 150 cm långa.

SNORHUND

Snorhundarna är hyenaliknande rovdjur som ständigt dras med en rinnande nos. Farligast är ungdjuren, som i stora flockar tränger sig in till bebodda trakter och fäller får, plundrar fruktträd och vandaliserar boplatser.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SPOTTMÅS

Spottmåsarna fredar sina reden genom att spotta ut en mycket liten men mycket kraftfull frätande vätska som på några minuter fräter sig igenom även centimetertjockt trä. De utmärker sig med sina giftgröna näbbar men liknar i övrigt vanliga måsar.

STRANDVAGGARE

Dessa humanoida apor utmärks av sin vaggande gång, sina långa, kloförsedda armar, sina vassa hörntänder och sin stora blodtörstighet. De anfaller det mesta de kommer i kontakt med men stannar aldrig särskilt länge på samma ställe. De blir 140 cm höga och har kort, grå päls.

VATTENGNU

Dessa stora (190 cm långa) hjordlevande säldjur har huvuden som liknar en kos, men de har inga horn. De äter både fågel, fisk och mittemellan och ligger ofta på solbelysta klippor och 'vilar' sig. Grå-blå till färgen förutom det brunvita huvudet.

ÖPPET HAV

(Ingen karta ges)

BARDALON

Dessa små (5 meter långa) bardvalar lever alltid i par med 1–3 ungar i mycket stora salta insjöar. De lever av djur– och växtplankton och kan i självförsvar välta mindre båtar. Jagas för köttets skull.

BLÅ SVÄVARPADDA

Dessa små, lysande blå paddor har enorma, tåförsedda simfötter som gör att de kan gå på vattenytan. De lever normalt av fisk som de biter med sina två vassa, giftiga (STY 3) hörntänder. Undersidan av paddan är blekblå.

CADDISK SOLSTJÄRNA

Dessa stora, illgula sjöstjärnor betraktas som heliga eftersom de påminner om den Lysande Vägens symbol, solen. De har åtta korta armar och en stor cirkelrund kropp. De är havslevande, men döda exemplar som flyter iland betraktas som kraftfulla heliga reliker. En fiskare som får en i sitt nät måste enligt prästerna göra bot genom vallfärd eller stora penninggåvor.

GIGANTISK BETRAKTARE

Stor, havslevande fisk som är känd för sin stora nyfikenhet och stora dumhet. Den ger mycket kött som om det torkas blir en hållbar delikatess. Namnet kommer av att den driven av nyfikenhet simmar upp till ytan, sticker upp det fjällförsedda (abs 5) huvudet över ytan och helt enkelt bara ligger still och tittar på fiskaren i två-tre minuter.

HAVSKAMELEONT

Simmande rovödlor med förmågan till 'inverterad' kameleontförmåga. Nära ytan är den nästan kolsvart; i de mörka djupen är deras skinn svagt självlysande och lockande för djuphavsfiskarna. Storlek okänd, men man har sett ilandsflutna valar som dödats av havskameleonter…

KOPPARHAVSTUMLARE

Dessa lekfulla delfindjur anses lyckobringande av sjöfarare, eftersom de dels fungerar som navigationshjälp (kan tämjas på samma sätt som brevduvor); dels eftersom deras läten skrämmer sjöormar på flykten. De är sällskapliga och lättämjda (om man fångar en unge), men tyvärr också ytterst sällsynta.

LITEN SVÄRDSVAL

Dessa små (4 meter långa) valar har en lång (2 meter), vass tand som sticker rakt ut genom överkäken. Köttet är mycket uppskattat och man kan göra suveräna pil– och spjutspetsar av tanden. De blir mycket aggressiva om de blir sårade, och de flesta fångade exemplaren är sådana som borrat sig in i ett skepps bordläggning och sedan inte kommer loss utan drunknar.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MELUKHISK SPJUTKASTARE

Dessa flytande jättesjöborrar (upp till 80 cm i diameter) flyter omkring på världshaven och låter oförsiktiga fiskar spetsas på de 50 cm långa taggarna. Om den blir hotad kan den skjuta iväg en av dessa blytunga taggar upp till 30 meter, med förvånansvärd precision. Lätt rostbruna till färgen, men taggarna är svarta.

MJÄLL VATTENPANDA

Dessa lekfulla, gladlynta, vattenlevande björndjur tillbringar hela sina liv till havs, i anslutning till en bit drivved eller en övergiven båt. De är mycket duktiga fiskare och simmare. De är 70 cm höga, har svart, slät päls på kroppen och runt ögonen men i övrigt helt kalt, vitt huvud.

NÄTSNYLTARE

Dessa kräftliknande, mycket hungriga skadedjur lever av att äta fiskar som fastnat i fiskares nät. Näten drar oftast till sig flockar om 600–1.200 djur, och när fiskaren efter att ha dragit upp det hoppingivande tunga nätet får han en kraftig chock då det endast innehåller nätsnyltare. Om det varit lite fisk i nätet kan de även tänkas anfalla fiskebåtens besättning...

ROSTBLODIG SUGKOPP

Dessa saltvattenslevande iglar sätter sig ofta på delfiner, valar och stora fiskar. De är hatade av alla fiskare, eftersom de gör fiskens kött giftigt för människor.

SAGITTER

Dessa flytande krabbdjur lever i stora (20–40 individer) jagande flockar. De äter andra djur som lever på eller på eller nära ytan, t. ex. fåglar, delfiner, valar, etc. De är ytterst blodtörstiga och till och med hajar undviker dem, om de hinner... De är helt svarta och anfaller oftast genom att dyka flera hundra meter under vattenytan innan de anfaller det intet ont anande offret underifrån. De anfaller även båtar som hamnat i stiltje genom att omringa dem och sakta sluta cirkeln. Förflyttning: S16.

SILVERTRITON

Ett stort (c:a 2 x 2 m), platt (40 cm tjockt), silverfärgat däggdjur, inte helt olikt en plattfisk, som flyter omkring på havsytan och äter plankton och småfisk. Den har två par ögon, ett på undersidan och ett på översidan av kroppen. Ger mycket gott kött men är duktig på att bita sönder nät.

SKELETTORM

En mycket stor fisk av ålsläktet. Kroppen är klädd med ett pansarliknande kitinskelett, som glittrar olycksbådande i mörkret. Kallas också 'Död mans förebådare'.

STINGFLYGFISK

Dessa decimeterlånga flygfiskar kan glidflyga upp till 350 meter i ett hopp. De är köttätande och lever främst av sjöfåglar. De kan dock mycket väl få för sig att anfalla sjömän ombord på ett skepp. Om de träffar oskyddad hud med en gadd som sitter ovanför munnen drabbas man av ett sövande gift med STY 8.

SVART KOLOSSHAJ

En av sjömännens mest fruktade fiender. Den blir mer än 7 meter lång, och är våldsamt blodtörstig. Den tål hur mycket stryk som helst, kan det tyckas.

SVART VALROSS

Den svarta valrossen liknar en vanlig valross, men är täckt av en tunn svart päls. Den lever av småfisk i alla vatten utom tropiska och subtropiska.

UPPBLÅST HAVSANKA

Denna 100 kg tunga fågel har en stor luftsäck på bröstet som den fyller med luft och flyter på. Den är ätlig, men smakar inget vidare.

VIT SKEPPSBANE

Denna vita jättehajfisk äter bara plankton, inte kött. Däremot är den fruktansvärt sällskapssjuk och kastar sig gärna mot mindre skepp (som underifrån ser ut som en artfrände) med sin 4 ton tunga kropp.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MÖTESTABELLER

NÄR DU SKALL skapa ett slumpmässigt möte för rollpersonerna skall du gå igenom fem steg:

1. Bestäm område
2. Bestäm vilken tabell du skall använda
3. Bestäm terrängtyp
4. Bestäm vilka tärningar du skall använda
5. Läs ut resultatet

Bestäm område

Det finns tre olika slags områden, och det finns en tabell för varje område i varje terrängtyp. Med *'bebott område'* menas området i omedelbar närhet till en stad eller by. Med *'landsbygd'* menas ett sporadiskt befolkat område (åkrar med enstaka gårdar och lador; skog med enstaka kojor; etc.), kort sagt, det som finns mellan byarna. Med *'vildmark'* menas områden som är helt obefolkade.

Generellt sett kan man säga att man oftare stöter på ovanliga (=farliga) varelser i vildmarken än i bebodda områden.

Bestäm vilken tabell du skall använda

Slå 1T100 på en av nedanstående tabeller för att avgöra vilken typ av möte det blir.

Bebott	**01–10:** Ingenting
(Slå fyra gånger	**11–50:** Ortsbefolkning
per timme)	**51–75:** Husdjur
	76–00: Slå på Mötestabellen
Landsbygd	**01–20:** Ingenting
(Slå två gånger	**21–40:** Lokalbefolkning
per timme)	**41–60:** Husdjur
	61–00: Slå på Mötestabellen
Vildmark	**01–10:** Ingenting
(Slå en gång	**11–90:** Slå på Mötestabellen
per timme)	

Terrängtyperna 'Underjorden' och 'Till havs' räknas som *vildmark* i detta avseende.

Bestäm vilka tärningar du skall använda

De flesta tabellerna har en skala från "01" till "291+". Den träningskombination du använder beror på hur 'farlig' eller rättare sagt hur ovanlig varelse du vill att rollpersonerna skall möta. Detta bestämmer du helt själv.

Normal	1T100
Farlig	2T100
Mycket farlig	3T100
Extremt farlig	4T100

Läs ut resultatet

Leta up pdet resultat du har slagit i rätt kolumn på rätt mötestabell. Längst ut till vänster står namnet på den varelse som rollpersonerna stöter på.

HUMANOID betyder att rollpersonerna har stött på en grupp äventyrare, handelsresande, vandrare, krigare, rövare, etc, d. v. s. folk som egentligen inte hör hemma i det området. Slå en gång till på tabellen Humanoider för att avgöra vilken ras de är, eller bestäm detta själv.

DJUR betyder att rollpersonerna mött ett vanligt djur som kan förekomma i alla olika terrängtyper. Slå en gång till på tabellen Djur för att avgöra vilket djur det rör sig om.

KAOSVARELSE innebär att rollpersonerna mött en av de varelser som beskrivs i Kaos-häftet. Slå en gång till på tabellen Kaosvarelser, eller bestäm själv, för att se exakt vad det är de möter.

SL SPECIAL innebär att du själv får hitta på något jättehäftigt som rollpersonerna möter, eller slå en gång till på någon annan tabell. Använd fantasin.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

REGNSKOG

	BEBOTT	LANDSBYGD	VILDMARK
HUMANOID	01-25	01-10	01-05
DJUR	26-65	11-70	11-60
Fladdermus	66-67	71-75	61-65
Puma	68-69	76-78	66-67
Babian	70-72	79-81	68-70
Ozelot	73-74	82-84	71-74
Lemur	75-77	85-87	75-78
Tiger	78	88-89	79-81
Jaguar	79	90-91	82-84
Boaorm	80-82	92-95	85-90
Gibbon	83-85	96-98	91-92
Härskartiger	86-87	99-101	93-95
Demonråtta	88-89	102-104	96-98
Dum djungelbjörn	90-92	105-107	99-101
Glidarmus	93-94	108-110	102-105
Vitkindad skogsbabian	95-97	111-113	105-110
Jättemungo	98-99	114-116	111-115
Vågpälsad koala	100	117-118	116-120
Sexbent puma	101	119-120	121-125
Surrare	102-105	121-125	126-130
Svartstrimmig sengångare	106-107	126-130	131-135
Svärdshök	108-112	131-135	136-140
Trekloig vampyr	113-116	136-140	141-145
Rödnäbbig djungelörn	117-120	141-145	146-150
Kloapa	121-135	146-150	151-155
Krumbent jaguar	136-145	151-153	156-158
Blåfläckig rovpapegoja	146	154	159-170
Silkeslemur	147-160	155-160	171-180
Skogstroll	161-180	161-165	181-190
Skogslejon	181-190	166-170	191-195
Gulskinande ögonstingare	191-200	171-175	196-200
Grön panter	201-230	176-185	201-205
Illusionsträd	231-240	186-190	206-210
Ogonbest	241-253	191-200	211-220
Onaqui	254	201-210	221-230
Äretiger	255	211-220	231-240
Basilisk	256	221-230	241-250
Urmonster	257	231-240	251-260
KAOSVARELSE	258-290	241-290	261-290
SL SPECIAL	291+	291+	291+

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ÖPPEN SKOG

	BEBOTT	LANDSBYGD	VILDMARK
HUMANOID	01-25	01-10	01-05
DJUR	26-50	11-40	06-30
Vildsvin	51-53	41-42	31-32
Brunjörn	54-55	43-44	33-34
Trädigel	56-57	45-47	35-36
Älg	58-59	48-49	37-38
Fladdermus	60-61	50-52	39-40
Skogsman	62-64	53-54	41-42
Jättebålgeting	65-66	55	43-44
Bokmal	67-68	56-57	45-46
Allmän vargdräpare	69-70	58	47-48
Hästbane	71-72	59	49-50
Skogsalv	73-74	60-62	51-52
Lönnsugare	75-76	63-64	53-54
Björkkorre	77-78	65-66	55-56
Rödhakefluga	79-80	67-68	57-58
Flerhövdad dovhjort	81	69	59-60
Asgrävling	82-83	70-71	61-62
Raggman	84-85	72-73	63-64
Grisslybjörn	86	74	65-66
Demonkatt	87	75	67-68
Seende mullvad	88-89	76-77	69-70
Öronvildsvin	90	78	71-72
Äggätarmyra	91-92	79-80	73-74
Skogselefant	93-94	81-82	75-76
Gråfläckig rovsparv	95	83	77-78
Skogstroll	96	84-85	79-80
Skogshök	97	86	81-82
Markigel	98	87-88	83-84
Jägariller	99	89	85-86
Svartnisse	100-110	90-91	87-88
Rese	111-105	92	89-90

	BEBOTT	LANDSBYGD	VILDMARK
Stenvändare	106-110	93	91
Mastodont	111-115	94	92
Trädslingrare	116-120	95	93
Vitsvansad jätteräv	121-124	96	94
Kattman	125	97-98	95-97
Åttaarmad tjärnfisk	126-129	99	98
Kentaur	130	100	99-101
Älva	131	101	102
Satyr	132	102	103-105
Hustomte	133-150	103-105	106-107
Dryad	151	106-110	108-110
Stryparranka	152	111-115	111-112
Irrbloss	153	116-120	113-115
Harpya	154-165	121-125	116-118
Dödsuggla	166-170	126-130	119-120
Kalydon	171-175	131-135	121-123
Illusionsträd	176	136-140	124-125
Mantikora	177-185	141-145	126-130
Basilisk	186-190	146-150	131-135
Alvslukare	191	151-155	136-140
Ögonbest	192-195	156-160	141-145
Blodsalv	196	161-165	146-150
Urträd	197-200	166-170	151-160
Svartträd	201-205	171-175	161-165
Trädmästare	206-210	176-180	166-170
Skogsrå	211-215	181-187	171-180
Enhörning	216	188-189	181-182
Svart enhörning	217	190	183
Urmonster	218-220	191-200	184-190
KAOSVARELSE	221-289	201-289	191-289
Gorgon	290	290	290
SL SPECIAL	291+	291+	291+

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TÄT SKOG

	Bebott	Landsbygd	Vildmark
HUMANOID	01-25	01-10	01-05
DJUR	26-50	11-40	06-30
Brunbjörn	51-52	41-42	31-32
Skogselefant	53-54	43-44	33-34
Trädigel	55-56	45-47	35-39
Brunstrimmig hjort	57-58	48	40
Barkhare	59-60	49-50	41
Femtåig kloutter	61-62	51-52	42
Höghalsat bältdjur	63-64	53	43
Fladdermus	65-66	54-55	44-45
Svartnisse	67-68	56-57	46-50
Barrslok	69-70	58-59	51
Tallråtta	71-72	60-61	52-53
Myrvessla	73-74	61-62	54-55
Svartalf	75-76	63-67	56-57
Förruttnelsekråka	77-78	68-69	58-59
Älg	79-85	70-71	60-61
Trolltvättare	86-87	72-73	62-63
Grisslybjörn	88-91	74-75	64-65
Klojärv	91-94	76-77	66-67
Skogstroll	95-97	78-79	68-69
Skogsalv	98-99	80-85	70-71
Rese	100-105	86-88	72-73
Svartgul jättegallstekel	106-110	89-90	74-75
Granvråk	111-115	91-92	76-77
Svart sidenekorre	116-120	93-94	78-79
Tallskrika	121-125	95-96	80-81
Varg	126-130	97	82-84

	Bebott	Landsbygd	Vildmark
Hustomte	131-140	98	85
Läderätare	141-145	99	86-87
Demonkatt	146-150	100-105	88-89
Trehornad dvärgälg	151-155	106-110	90
Dvärglo	156-160	111-115	91
Skogsrå	161-165	116-120	92-93
Ulv	166-170	121-125	94
Dödsuggla	171-175	126-130	95
Hagga	176-180	131-135	96-97
Cipangovarg	181-185	136-140	98
Asdvärgtiger	186-190	141-145	99
Irrbloss	191-200	146-150	100-101
Eldstumme	201-205	151-155	102-105
Jättespindel	206-210	156-160	106-110
Vädur	211-215	161-165	111-115
Härskartiger	216-225	166-170	116-120
Basilisk	226-230	171-175	121-130
Urträd	231	176-180	131-140
Stryparranka	232	181-185	141-150
Illusionsträd	233	186-190	151-160
Ögonbest	234-235	195-200	161-165
Blodsalv	236	201-205	166-175
Svartträd	237	206-207	176-177
Trädmästare	238	208-209	178-179
Urmonster	239-250	210-220	180-190
Svart enhörning	251	221	191
Kaosvarelse	252-289	222-289	192-289
Gorgon	290	290	290
SL SPECIAL	291+	291+	291+

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SLÄTTER OCH ÖPPEN TERRÄNG

	BEBOTT	LANDSBYGD	VILDMARK
HUMANOID	01-25	01-10	01-05
DJUR	26-40	11-30	06-20
Blåpälsad slätträv	41-42	31-33	21-22
Brunbjörn	43-44	34-36	23-24
Fladdermus	45-46	37-39	25-26
Mindre elefant	47-48	40-42	27-28
Noshörning	49-50	43-45	29-30
Mastodont	51-52	46-48	31-32
Låglandsnöt	53-58	49-51	33-34
Grå fältkatt	59-60	52-54	35-36
Krumhornat jättefår	61-64	55-57	37-38
Bondsyrsa	65-67	58-60	39-40
Storhornad dvärgoxe	68-70	61-62	41-42
Buskskrika	71-72	63-64	43-44
Vassråtta	73-74	65-66	45-46
Brandgul jättegräshoppa	75-76	67-68	47-48
Elefantin	77-78	69-70	49-50
Sexbent stäpphörning	79-80	71-72	51-52
Husmård	81-86	73	53
Gärdsgårdspipare	87-88	74	54
Hustomte	89-90	75	55
Ploghund	91-92	76	56
Kungsfasan	93	77-78	57-58
Kornhermelin	94-95	79-80	59-60
Ziplodit	96	81-82	61-62
Sidensvansad slättapa	97	83-84	63-64
Vit myskoxe	98	85	65-66
Slättbjörn	99	86	67-68
Gifthare	100-105	87	69-70
Svart fältödla	106-110	88	71
Rödnäbbad jaktörn	111-115	89	72-73
Rönnhuggorm	116-120	90-91	74-75
Stensamlare	125-130	92	76-77
Vitögd dvärgpanda	131-135	93-94	78-79
Sanddemon	136-140	95	80
Vädur	141-145	96	81
Flygande hunddödare	146-150	97	82
Pyssling	151-155	98	83
Mustelon	156-160	99	84
Mördarkanin	161-165	100	85
Tretåig rovget	166-170	101-105	86-87
Grip	171-175	106-115	88-89
Flygödla	176-180	116-120	90-91
Hippogriff	181-185	121-130	92-93
Mantikora	186-190	131-140	94-95
Stryparranka	191	141-145	96-97
Kalydon	192	146-155	98-99
Mördargam	193	156-160	100-110
Illusionsträd	194	161-170	111-120
Urmonster	195-200	171-180	121-135
Enhörning	201	181	136
KAOSVARELSE	202-290	182-290	137-290
SL SPECIAL	291+	291+	291+

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

BERG OCH HÖGLAND

	Bebott	Landsbygd	Vildmark
HUMANOID	01-25	01-10	01-05
DJUR	26-40	11-30	06-20
Vildfår	41-45	31-35	21-23
Vildget	46-50	36-40	24-27
Fladdermus	51-53	41-42	28-30
Höglandsvildfår	54-56	43-44	31-32
Rödbrokigt höglandsnöt	57-59	45-46	33-34
Lama	60-62	47-48	35-36
Silkesgorilla	63-64	49-50	37-38
Grå bergskanin	65-66	51-52	39-40
Bergssvartråtta	67-69	53-54	41-42
Bergsponny	70-72	55-57	43-44
Ullhårsnoshörning	73	58	45
Elefantfågel	74	59	46
Kondor	75-76	60-61	47-48
Klippödla	77-78	62	49
Asplundrare	79-80	63	50
Rödnosad klippgrävling	81-82	64	51
Gulryggig giftiller	83-84	65-66	52-53
Dvärgkondor	85-86	67-68	54-55
Svartalf	87-92	69-71	56-57
Orch	93-97	72-74	58-59
Dvärg	98-99	75	60-61
Rese	100	76-77	62-63
Vitsvansad bergspuma	101	78	64
Minotaur	102	79-80	65-67
Grått klipplo	103-104	81	68-69
Sanddemon	105-110	82	70
Silverhövdad jätteörn	111-114	83-84	71
Grönfjädrad rovörn	115-118	85-86	72
Älghornad klippget	119-122	87-88	73-74
Isskunk	123-124	89-90	75-76
Klippstryparranka	125-126	90	77
Flerskalig jättebergssnäcka	127	91-92	78-79

	Bebott	Landsbygd	Vildmark
Kutryggigt bergslejon	128-130	93	80
Guldfjäril	131	94	81
Jättegrottbjörn	132-135	95	82
Toppkanin	136	96	83
Grottalv	137-140	97-98	84-85
Frostalv	141-145	99	86
Ulv	146-155	100-105	87-88
Gigant	156-160	106-108	89
Grip	161-164	109-115	90-91
Hippogriff	165-168	116-120	92
Mantikora	169-172	121-125	93
Skolopod	173-177	126-130	94
Pegas	178-180	131-135	95-96
Harpya	181-184	136-140	97
Kimera	185-189	141-145	98-99
Ghertûm	190-191	146-150	100-101
Kockatris	192-193	151-155	102-105
Stryparranka	194	156-157	106-110
Basilisk	195-196	158-165	111-115
Drakorm	197-198	166-175	116-120
Illusionsträd	199	176-177	121-125
Kalydon	200-204	178-185	126-130
Sfinx	205	186	131
Oread	206-208	187-190	132-135
Hydra	209-210	191-195	136-140
Flygödla	211-215	196-200	141-150
Lindorm	216-219	201-205	151-160
Urmonster	220-225	206-210	161-170
Rock	226	211	171
Titan	227	212	172
Eldsdrake	228	213	173
Ljusdrake	229	213	174
Gyllene drake	230	215	175
Kaosdrake	231	216	176
Enhörning	232	217	178
Svart enhörning	233	218	179
KAOSVARELSE	234-289	219-289	180-289
Gorgon	290	290	290
SL SPECIAL	291+	291+	291+

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

VATTENDRAG

	BEBOTT	LANDSBYGD	VILDMARK
HUMANOID	01-25	01-10	01-05
DJUR	26-50	11-40	06-30
Brunjörn	51-54	41-44	31-34
Krokodil	55-58	45-48	35-38
Flodhäst	59-62	49-52	39-42
Vattenapa	63-66	53-56	43-46
Utter	67-70	57-60	47-50
Flodgjuse	71-74	61-64	51-54
Hästigel	75-78	65-68	55-58
Vassråka	79-82	69-72	59-62
Simmarsnok	83-86	73-74	63-66
Bäver	87-90	75-76	67-70
Vadställesborre	91-92	77-78	71-72
Vattenbuffel	93-94	79-80	73-74
Gulryggig latmask	95-96	81-82	75-76
Helgeandshäst	97-98	83-84	77-78
Ljusblå mördarutter	99-100	85-86	79-80
Grisslybjörn	101-105	87-88	81-82
Årslukare	106-110	89-90	83-84
Kvarnstensfisk	115-120	91-92	85-86
Skogstroll	121-125	93-94	87-88
Elektrisk jätteål	126-130	95	89-90
Nätrivare	131-135	96-97	91-92
Svartflammig bäver	136-140	98	93
Sågtandad gammelgädda	141-145	99	94
Flodpiraya	146-150	100-110	95-97
Vädur	151-155	111-120	98
Dvärghaj	156-160	121-130	99
Piratkvarn	161-165	131-135	100-105
Vattenhålsdräpare	166-170	136-140	106-110
Dvärgsjöorm	171-175	141-145	111-115
Bäckahäst	176-180	146-150	116-120
Jätteamöba	181-185	151-165	121-125
Lyktgubbe	186-195	156-175	126-130
Sjöorm	196-200	166-175	131-145
Najad	201	176	146-150
KAOSVARELSE	202-290	167-290	151-290
SL SPECIAL	291+	291+	291+

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

UNDERJORDEN

	Grott-öppning	Tunnel	Nedersta djupen
HUMANOID	01-10	01-05	01-02
DJUR	11-20	06-15	03-12
Grottbjörn	21-23	16-18	—
Fladdermus	24-26	19-21	13-15
Kopparkobra	27-29	22-24	16-18
Amöbisk fuktödla	30-32	25-27	19-21
Grottkrabba	33-35	28-30	22-24
Malmmyra	36-38	31-33	25-27
Eldgeting	39-41	34-36	28-30
Gravplundrarråtta	42-44	37-39	31-33
Vätte	45	41-43	34-36
Grävarskunk	46-48	44-46	37-39
Syrödla	49-50	47-49	40-41
Svartalf	51	50-52	42
Lyssnok	52-54	53-55	42-43
Troglodyt	55-59	56-58	44-47
Granitgrävling	60-62	59-61	48-49
Orch	63	62-65	50-55
Rese	64-66	66-67	56-57
Stengångare	67-69	68-70	58-59
Giftig kameleontpadda	70-72	71-73	60-61
Grottroll	73	74-77	62-63
Svartpälsad grottmungo	74-76	78-79	64-65
Dvärg	77-82	80-84	66-68
Underjordisk asätarkorp	83-85	85-86	69
Grottuggla	86-88	87-88	70
Kallblodig sömnskorpion	89-91	89-90	71-72
Underjordisk jättevampyr	92-94	91-92	73
Grottalv	95-99	93-96	74-76
Blind grottbjörn	100-105	97-99	77
Tvehövdad giftspindel	106-110	100-104	78-79
Nattlig blodsugarslok	115-120	105-108	80
Grottgorilla	121-125	109-112	—
Cyklop	126-130	113-116	81
Gigant	131-135	117-120	82
Stenbitare	136-140	121-124	83-85
Hagga	141-142	125-128	86-90
Illvätte	—	129	91-94
Kockatris	143-145	130-133	95-99
Ambiorm	146-150	134-137	100-102
Drakorm	151-155	138-141	103-105
Rostmonster	156-160	142-145	106-108
Basilisk	161-165	146-149	109-111
Tunnelmask	166-170	150-153	112-114
Ormklot	171-172	154-157	115-119
Jätteamöba	173-180	158-161	120-122
Jättespindel	181-190	162-166	123-127
Lindorm	191-200	167-170	128-131
Hydra	201-210	171-174	132-135
Urmonster	211-220	175-180	136-145
Eldsdrake	221	181	—
Ljusdrake	222	182	—
Gyllene drake	223	183	—
Kaosdrake	223	184	—
Väktare	225	185	146
KAOSVARELSE	226-288	186-288	147-188
Gorgon	289	289	289
Kerberos	290	290	290
SL SPECIAL	291+	291+	291+

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

STÄPP

	BEBOTT	LANDSBYGD	VILDMARK
HUMANOID	01-25	01-10	01-05
DJUR	26-60	11-50	06-40
Antilop	61-65	51-60	41-50
Gnu	66-70	61-70	51-60
Större elefant	71-75	71-75	61-65
Prärievarg	76-80	76-85	66-75
Bison	81-83	86-90	76-80
Noshörning	84	91-92	81-82
Hyena	85-89	93-100	83-90
Skorpion	90	101-110	91-100
Slättgorilla	91	111	101
Jordfladdermus	92-95	112-115	102-105
Kronantilop	96-99	116-120	106-110
Brokig dvärgzebra	100-110	121-130	111-120
Jorisk vildget	111-115	131-135	121-125
Schakal	116-125	136-145	126-135
Stäppräv	126-135	146-150	136-140
Strävhårigt vildsvin	136-140	151-154	141-144
Grön etterhyena	141-145	155-158	145-148
Brunfläckig jätteschakal	146-150	159-162	149-152
Kroknäbbad slaguggla	151-155	163-166	153-156
Vit rävdråpare	156-160	167-170	157-160
Svart stäppbabian	161-165	171-174	161-164
Grottbjörn	166-170	175-178	165-168
Nomadisk låglandstiger	171-175	179-182	169-172
Rövarmård	176-180	183-184	173
Stepphäger	181-185	185-188	174-177
Vandalsork	186-190	189-192	178
Åsnegiraff	191-195	193-196	179-182
Ärtspottare	196-200	197-200	183-186
Palinorisk pansarhäst	201-205	201-204	187-190
Kockatris	206-210	205-208	191-194
Mördargam	211-230	209-220	195-198
Basilisk	231-250	221-240	199-210
Urmonster	251-270	241-250	211-230
KAOSVARELSE	271-290	251-290	231-290
SL SPECIAL	291+	291+	291+

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ÖKEN

	Oas	Nära karavanväg	Öde öknen
HUMANOID	01-20	01-10	01
DJUR	21-30	11-20	02-10
Skorpion	31-50	21-40	11-30
Giftorm	51-70	41-60	31-50
Giftspindel	71-80	61-70	51-60
Gråvit oassvan	81-90	71	—
Oasgeting	91-100	72	—
Sprinterstruts	101-105	73-80	61-65
Svartblodig ökenboa	106-115	81-90	66-75
Gräddkamödla	116-125	91-100	76-85
Brun dvärgkamel	126-135	101-110	86-90
Sanddemon	136-140	111-115	91-100
Kamel	141-150	116-125	101-110
Solunsk kaktusätare	151-160	126-135	111-120
Tandlöst sandpiggsvin	161-165	135-140	121-125
Dromedar	166-175	141-150	126-135
Klockskallerorm	176-180	151-155	136-140
Prickig sandspindel	181-185	156-160	141-145
Mördargam	186-200	161-175	146-155
Flygödla	201-205	176-180	156-160
Kalydon	206-210	180-185	161-165
Fenix	211	186	166
Urmonster	212-230	187-205	167-180
KAOSVARELSE	231-290	206-290	181-290
SL SPECIAL	291+	291+	291+

TRÄSK OCH SUMPMARK

	Bebott	Landsbygd	Vildmark
HUMANOID	01-25	01-10	01-05
DJUR	26-50	11-40	06-30
Brunbjörn	51-54	41-44	31-34
Krokodil	55-58	45-48	35-38
Grönspräcklig jättepadda	59-62	49-52	39-42
Gulnosad jätteiller	63-66	53-56	43-46
Reptilman	67–75	57-61	47-50
Långbent brunvadare	76-77	62-64	51-52
Grön kärrhök	78-79	65-66	53-54
Sumphaj	80-81	67-68	55-58
Tretåigt sumpsvin	82-83	69-71	59-62
Träsksnigel	84-86	72-75	63-66
Ödlegjuse	87-92	76-79	67-70
Sumprov-sköldpadda	93-96	80-83	71-74
Sumpcikada	97-100	84-87	75-78
Gyllene glada	101-105	88-91	79-82
Marsklandsräv	106-110	92-95	83-86
Serpent	111-120	96-99	87-91
Arkivariefågel	121-125	100-105	92-93
Brun jättekrokodil	126-135	106-110	94-95
Träskskunk	136-145	111-115	96-97
Sötvattensborre	146-160	116-125	98-99
Lyktgubbe	161-170	126-135	100-105
Grå mareskunk	171-180	136-145	106-110
Spindelranka	181	146-150	111-115
Stryparranka	182	151-155	116-120
Basilisk	183-185	156-160	121-130
Kockatris	186-190	161-165	136-140
Urmonster	191-200	166-170	141-150
KAOSVARELSE	201-290	171-290	151-290
SL SPECIAL	291+	291+	291+

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FRUSNA ÖDEMARKER

	Bebott	Landsbygd	Vildmark
HUMANOID	01-20	01-10	01-05
DJUR	21-50	11-30	06-25
Ren	51-65	31-45	26-35
Varg	66-75	46-55	36-40
Mammut	76-80	56-60	41-45
Mastodont	81-82	61-65	46-50
Isbjörn	83-90	66-70	51-60
Flygande mörpingvin	91-95	71-75	61-70
Nordantilop	96-97	76-77	71-75
Späckmammut	98-99	78-79	76-80
Ulv	100-105	80-84	81-83
Ishavssköldpadda	106-110	85-88	84-85
Issäl	111-120	89-90	86-87
Tjockpälsat tundrasvin	121-130	91-93	88-89
Snöhyena	131-135	94-96	90-91
Isoxe	136-140	97-99	92
Vit tagghuding	141-145	100-105	93
Köldvråk	146-150	106-110	94
Slagross	151-155	111-120	95
Askgrå tempelvarg	156-160	121-130	96-97
Frostalv	161-170	131-140	98-105
Snövampyr	171-175	141-145	106-110
Härmtrana	176-180	146-150	111-115
Ylkänguru	181-185	151-155	116-120
Orghisk vildponny	186-190	156-160	121-130
Pälskobra	191-195	161-165	131-135
Häxkråka	196-200	166-170	136-140
Glaciärklättrare	201-205	171-180	141-155
Urmonster	206-220	180-195	156-170
Isdrake	221	196	171
Köldbest	222	197	172
KAOSVARELSE	223-290	198-290	173-290
SL SPECIAL	291+	291+	291+

KUSTER

	Bebott	Landsbygd	Vildmark
HUMANOID	01-25	01-10	01-05
DJUR	26-60	11-50	06-40
Brunjörn	61-63	51-53	41-42
Säl	64-66	54-56	43-44
Spottmås	67-69	57-59	45-46
Röd strandgroda	70-72	60-62	47-48
Sandfärgad vattenorm	73-75	63-65	49-50
Rutig kustbälta	76-78	66-68	51-52
Strandvaggare	79-81	69-71	53-54
Gul gapskrake	82-84	72-74	55-56
Pepparpipare	84-86	75-77	57-58
Rovkläckare	87-89	78-80	59-60
Kalkustskrabba	90-94	81-83	61-62
Snorhund	95-98	84-86	63-64
Vattengnu	99-105	87-89	65-67
Kardisk jättehummer	106-110	90-92	68-71
Gråalv	111-120	93-100	71-80
Blind blåsödla	121-130	101-110	81-84
Glasmanet	131-140	110-120	85-89
Falsk sköldpadda	141-150	121-130	90-95
Havsalv	150-160	131-145	96-100
Skunksäl	161-170	146-150	101-110
Sjöorm	171-180	151-160	111-120
Siren	181-190	161-170	121-130
Kalydon	191-200	171-180	131-140
Urmonster	201-220	181-200	141-150
Havsdrake	221	201	151
Köldbest	222	202	152
KAOSVARELSE	223-290	203-290	153-290
SL SPECIAL	291+	291+	291+

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TILL HAVS

	KUSTNÄRA	LAND INOM 50 MIL	LAND LÄNGRE BORT ÄN 50 MIL
FARTYG			
(Slå på HUMANOID)	01-25	01-10	01-05
Säl	26-40	11-35	06-20
Haj	41-44	36-45	21-35
Delfin	45-70	46-55	36-45
Späckhuggare	71-74	56-60	46-50
Knölval	75-76	61-63	51-55
Blåval	77	64-65	56-60
Kaskelot	78	66-67	61-65
Tumlare	79-84	68-69	66-70
Liten svärdsval	85-86	70-72	71-72
Gigantisk betraktare	87-95	73-75	—
Jätteamöba	96-98	76-78	—
Blå svävarpadda	99	79-81	—
Rostblodig sugkopp	100-105	82-84	73-74
Melukhisk spjutkastare	106-110	85-88	—
Bardalon	111-115	89-92	75-79
Mjäll vattenpanda	116-120	93-96	—
Silvertriton	121-125	97-99	80-85
Uppblåst havsanka	126-130	100-104	86
Stingflygfisk	131-135	105-110	87-92
Nätsnyltare	136-145	111-112	93
Sagitter	146-150	113-120	94-99
Sjöorm	151-165	121-130	100-110
Skelettorm	166-175	131-140	111-115
Gråalv	176-180	141-150	116-118
Havskameleont	181-185	151-155	119-123
Svart valross	186-190	156-165	124-127
Vit skeppsbane	191-200	166-175	128-130
Jättebläckfisk	201-210	176-180	131-140
Kopparhavstumlare	211-220	181-185	141-150
Svart kolosshaj	221-230	186-185	151-160
Caddisk solstjärna	231-240	186-195	161-170
Havsdrake	241	196	171
Köldbest	242	197	172
KAOSVARELSE	243-290	198-290	173-290
SL SPECIAL	291+	291+	291+

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KAOSVARELSER

	BEBOTT	LANDSBYGD	VILDMARK
Likätare	01-10	01-10	01-10
Skelett	11-20	11-20	11-20
Poltergeist	21-30	21-30	21-30
Spöke	31-40	31-40	31-40
Levande lik	41-50	41-50	41-50
Fantom	51-60	51-60	51-60
Zombie	61-70	61-70	61-70
Baneman	71-80	71-80	71-80
Lägre demon	81-90	81-90	81-90
Vampyrfjäril	91-99	91-99	91-99
Dödskerub	100-110	100-110	100-110
Dödmanshand	111-115	111-115	111-115
Mara	116-125	116-125	116-125
Vålnad	126-135	126-135	126-135
Varulv*	136-140	136-145	136-150
Avhugget huvud	141-145	146-150	151-155
Kummelgast	146-150	151-160	156-170
Vampyr	151-155	161-162	171
Mumie	156-160	163-170	172-180
Mörkgast	161-165	171-175	181-185
Guludursk styggelse	166-170	175-180	186-190
Kaoskrigarband	171-200	181-204	191-209
Tjänare	201-215	205-217	210-219
Högre demon	216-226	218-228	220-230
Magmani	227-229	229-231	231-233
Ökenherre	230-232	232-234	234-236
Materiedrottning	233-235	235-237	237-239
Havskonung	236-238	238-240	240-242
Svart sultan	239-241	241-243	243-245
Vit pascha	242-244	244-246	246-248
Cyklon	245-247	247-249	249-251
Isherre	248-250	250-252	252-254
Kaosriddare	251-259	253-259	255-259
Nattulv	260-268	260-268	260-268
Dödsgast	269-274	269-274	269-274
Dödsriddare	275-282	275-280	275-282
Kaoskardinal	283-285	281-285	283-285
Demonädling	286-287	286-287	286-287
Demonfurste	288	288	288
Svart hämnare	289	289	289
Dödsängeln	290	290	290
SL SPECIAL	291+	291+	291+

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DJUR

	Bebott	Landsbygd & vildmark
Chimpans	01	01-02
Ekorre	02-04	03-04
Falk	05-07	05-06
Giftig ödla	08-09	07-08
Giftorm	10-11	09-10
Giftspindel	12	11
Gorilla	13	12-13
Grävling	14-16	14-15
Hamster	17-19	16-17
Hare	20-22	18-20
Hermelin	23-25	21-22
Hjort	26-28	23-25
Hök	29-31	26-27
Iller	32-34	28-29
Järv	35-37	30-31
Kanin	38-40	32-34
Leopard/Puma	41	35
Lodjur	42	36
Mindre elefant	43-45	37-39
Mink	46-48	40-41
Mullvad	49-51	42-43
Mungo	51-53	44-45
Mus	54-56	46-47
Mård	57-59	48-49
Panda	60-62	50-51
Piggsvin	63-65	52-53
Rådjur	66-68	54-55
Råtta	69-71	56-59
Räv	72-74	60-61
Sabeltandad tiger	75	62
Skogselefant	76-78	63-64
Skunk	79-81	65-66
Sobel	82-84	67-68
Sork	85-87	69-72
Större elefant	88-89	73
Svartbjörn	90-91	74-75
Tiger	92	76
Ulv	93	772
Varg	94	78-79
Vessla	95-97	80-81
Vildhund	—	82-85
Vildhäst	—	86-88
Vildkatt	—	89-90
Vildoxe	—	91-93
Vildåsna	—	94-97
Vråk	98-99	98-99
Örn	100	100
SL SPECIAL	101+	101+

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HUMANOID

	BEBOTT	LANDSBYGD	VILDMARK
Brun anka	01-02	01-03	01-02
Dvärg	03-10	04-15	03-17
Halvalv	11-12	16	18
Halvlängdsman	13-15	17-25	19
Halvorch	16	26	20-21
Högalv	17	27-28	22
Högman	18-19	29-30	23-24
Jätte	20	31-32	25-27
Kattman	21	33-34	28-29
Kentaur	22	35-36	30-31
Lindskiarn	23	37	32
Ljusalv	24-25	38	33
Magir	26	39-43	34-39
Minotaur	27	44	40
Människa	28-80	45-83	41-82
Raggman	81-82	84-87	83-88
Silveralv	83	88	89
Skogsman	84-90	89-94	90-96
Svart anka	91-93	95-96	96
Vargman	94	97	98
Vit anka	95-99	98-99	99
SL SPECIAL	100	100	100

INDEX

A

Allmän vargdräpare (I) 21
Alvslukare (IV) 55
Ambiorm (IV) 14
Amöbisk fuktödla (I) 35
Andar (III) **2**
Anka (II) 55
Apor (I) 6
Arkivariefågel (I) 32
Asdvärgtiger (I) 23
Asgrävling (I) 21
Askgrå tempelvarg (I) 41
Asplundrare (I) 28
Avhugget huvud (III) 16

B

Baneman (III) 43
Barbier (II) 11
Bardalon (I) 45
Barkhare (I) 23
Barrslok (I) 23
Basilisk (IV) 15
Bergsponny (I) 28
Bergssvartråtta (I) 28
Björkkorre (I) 21
Björnar (I) 7
Blind blåsödla (I) 43
Blind grottbjörn (I) 35
Blodsalv (II) 19
Blåfläckig rovpapegoja (I) 19
Blåpälsad slätträv (I) 25
Blå svävarpadda (I) 45
Bokmal (I) 21
Bondsyrsa (I) 25
Brandgul jättegräshoppa (I) 25
Brokig dvärgzebra (I) 37
Brun dvärgkamel (I) 39
Brunfläckig jätteschakal (I) 37
Brunstrimmig hjort (I) 23
Brun jättekrokodil (I) 32
Buskskrika (I) 25
Bäckahäst (IV) 16

C

Caddisk solstjärna (I) 45
Cipangovarg (I) 24
Cyklon (III) 53
Cyklop (II) 39

D

Dalker (II) 12
Demoner (III) **21**
Demonfurstar (III) 25
Demoniska förmågor (III) *26*
Demoniska varelser (III) **28**
Demonkatt (IV) 17
Demonråtta (I) 19
Demonädlingar (III) 24
Djinn (III) 50
Drakorm (IV) 5
Dryad (II) 31
Dråpare (III) 40
Dum djungelbjörn (I) 19
Dvärghaj (I) 34
Dvärgkondor (I) 28
Dvärglo (I) 24
Dvärgsjöorm (I) 34
Dvärg (II) 40

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Dödmanshand (III) 13
Dödsgast (III) 8
Dödskerub (III) 29
Dödsriddare (III) 14
Dödsuggla (IV) 18
Dödsängel (III) 30

E

Eldgeting (I) 36
Eldhäst (III) 51
Elddrake (IV) 6
Eldstumme (I) 24
Elefanter (I) 7
Elefantfågel (I) 28
Elefantin (I) 25
Elektrisk jätteål (I) 34
Elementarer (III) 50
Elementarherrar (III) 52
Elementarvarelser (III) 51
Enhörning (IV) 19
Erebosier (II) 13

F

Falsk sköldpadda (I) 44
Fantom (III) 9
Felicier (II) 14
Femtåig kloutter (I) 24
Fenix (IV) 20
Fladdermus (I) 8
Fladdermussvärm (I) 8
Flerhövdad dovhjort (I) 21
Flerskalig jättebergssnäcka (I) 31
Flodgjuse (I) 34
Flodhästar (I) 8
Flodpiraya (I) 34
Flygande hunddödare (I) 25
Flygande mörpingvin (I) 41
Flygödla (IV) 21
Frostalv (II) 20
Frostvarg (III) 51
Förflyttning (I) *3*
Förruttnelsekråka (I) 24

G

Gargoyl (IV) 22
Gastar (III) 7
Gasthäst (III) 15
Ghertûm (IV) 23
Gifter (I) *17*
Gifthare (I) 25
Giftig kameleontpadda (I) 36
Gigant (II) 41
Gigantisk betraktare (I) 45
Glacial (III) 50
Glaciärklättrare (I) 41
Glasmanet (I) 44
Glidarmus (I) 19
Gnagare (I) 8
Golem (III) 61
Gorgon (IV) 24
Granitgrävling (I) 36
Granvråk (I) 24
Gravplundrarråtta (I) 36
Grip (IV) 25
Grottalv (II) 21
Grottgorilla (I) 36
Grottkrabba (I) 36
Grottroll (II) 52
Grottuggla (I) 36
Gråalv (II) 22
Grå bergskanin (I) 28
Grå fältkatt (I) 25
Gråfläckig rovsparv (I) 21
Grått klipplo (I) 29
Grå mareskunk (IV) 26
Gråvit oassvan (I) 39
Gräddkamödla (I) 39
Grävarskunk (I) 36
Grön etterhyena (I) 37
Grönfjädrad rovörn (I) 29
Grönspräcklig jättepadda (I) 32
Grön kärrhök (I) 33
Grön panter (I) 19
Guldfjäril (I) 29
Gul gapskrake (I) 44
Gulnosad jätteiller (I) 33
Gulryggig giftiller (I) 30
Gulryggig latmask (I) 34
Gulskinande ögonstingare (I) 19
Guludursk styggelse (III) 62
Gyllene drake (IV) 7
Gyllene glada (I) 33
Gärdsgårdspipare (I) 26

H

Hagga (II) 32
Hajar (I) 8
Halvalv (II) 4
Halvlängdsman (II) 5
Halvorch (II) 63
Hamnskiftare (IV) 60
Harpya (IV) 27
Havsalv (II) 23
Havsdrake (IV) 8
Havskameleont (I) 45
Havskonung (III) 56
Helgeandshäst (I) 34
Hemvister (I) *3*
Hippogriff (IV) 28
Hovdjur (I) 9
Hunddjur (I) 9
Hur du använder Drakar och Demoner Monster (I) 2
Hur du skapar egna varelser (I) 15
Husdjur (I) 13
Husmård (I) 26
Hustomte (II) 29
Hydra (IV) 29
Hynsolger (II) 15
Härjare (III) 41
Härmtrana (I) 41
Härskartiger (IV) 30
Hästbane (I) 21
Hästigel (I) 34
Häxkråka (I) 42
Högalv (II) 24
Höghalsat bältdjur (I) 24
Höglandsvildfår (I) 30
Högman (II) 6
Högre demoner (III) 23

I

Illusionsträd (IV) 56
Illvätte (II) 47
INT hos djur och monster (I) *4*
Irrbloss (II) 28
Isdrake (IV) 10
Ishavssköldpadda (I) 42
Isherre (III) 59
Isoxe (I) 42
Isskunk (I) 30
Issäl (I) 42

J

Jordbagge (III) 51
Jordfladdermus (I) 37
Jorisk vildget (I) 37
Jägariller (I) 21
Jätteamöba (IV) 31
Jättebläckfisk (I) 10
Jättebålgeting (I) 21
Jättegrottbjörn (I) 30
Jättemungo (I) 19
Jätte (II) 42
Jättespindel (IV) 32

K

Kalkustskrabba (I) 44
Kallblodig sömnskorpion (I) 36
Kalydon (IV) 33
Kaosdrake (IV) 9
Kaoskardinal (III) 37
Kaoskorpral (III) 39
Kaoskrigare (III) 36
Kaosriddare (III) 38
Kardisk jättehummer (I) 44
Karkion (II) 56
Kattdjur (I) 10
Kattman (II) 57
Kentaur (II) 58
Kerberos (IV) 34
Kimera (IV) 35
Klippstryparranka (I) 30
Klippödla (I) 30
Kloapa (I) 19
Klockskallerorm (I) 39
Klojärv (I) 24
Klövdjur (I) 11
Kockatris (IV) 36
Kopparhavstumlare (I) 45
Kopparkobra (I) 36
Kornhermelin (I) 27
Kroknäbbad slaguggla (I) 37
Kronantilop (I) 38
Kroppsliga odöda (III) 12
Krumbent jaguar (I) 19
Krumhornat jättefår (I) 27
Kummelgast (III) 10
Kungsfasan (I) 27
Kutryggigt bergslejon (I) 30
Kvarnstensfisk (I) 34
Köldbest (III) 31
Köldvråk (I) 43

L

Levande lik (III) 44
Lindorm (IV) 11
Lindskiarn (II) 64
Liten svärdsval (I) 45
Ljusalv (II) 25
Ljusblå mördarutter (I) 34
Ljusdrake (IV) 12

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Ljusfågel (III) 51
Luminal (III) 50
Lyktgubbe (III) 3
Lyssnok (I) 36
Låglandsnöt (I) 27
Långbent brunvadare (I) 33
Läderätare (I) 24
Lägre demoner (III) 22
Lönnsugare (I) 21

M

Magiller (II) 16
Magir (II) 7
Magiska odöda (III) 42
Magiska varelser (III) 49
Magmani (III) 51
Malmmyra (I) 36
Mantikora (IV) 37
Mara (III) 17
Markigel (I) 21
Marsklandsräv (I) 33
Materiedrottning (III) 55
Melukhisk spjutkastare (I) 46
Minotaur (II) 59
Mjäll vattenpanda (I) 46
Mumie (III) 45
Mustelon (I) 27
Myrvessla (I) 24
Mårddjur (I) 11
Mördargam (IV) 38
Mördarkanin (I) 27
Mörkgast (III) 11
Mötestabeller (I) 47-61

N

Najad (II) 33
Nattlig blodsugarslok (I) 37
Nattulv (III) 46
Naturliga vapen (I) 4
Nomadisk låglandstiger (I) 38
Nordantilop (I) 43
Noshörningar (I) 11
Nymfer (II) 30
Nätrivare (I) 34
Nätsnyltare (I) 46

O

Oasgeting (I) 40
Onaqui (IV) 39
Orch (II) 48
Oread (II) 34
Orghisk vildponny (I) 43
Ormar (I) 12
Ormklot (IV) 40

P

Palinorisk pansarhäst (I) 38
Pegas (IV) 41
Pepparpipare (I) 44
Piratkvarn (I) 35
Ploghund (I) 27
Poltergeist (III) 4
Prickig sandspindel (I) 40
Pyssling (II) 35
Pälskobra (I) 43

R

Raggman (II) 8
Ransarder (II) 17
Reptiler (I) 12
Reptilman (II) 60
Rese (II) 49
Rock (IV) 42
Rostblodig sugkopp (I) 46
Rostmonster (IV) 43
Rovfåglar (I) 13
Rovkläckare (I) 44
Rutig kustbälta (I) 44
Rödbrokigt höglandsnöt (I) 30
Rödhakefluga (I) 22
Rödnosad klippgrävling (I) 30
Rödnäbbad jätteörn (I) 27
Rödnäbbig djungelörn (I) 20
Röd strandgroda (I) 44
Rönnhuggorm (I) 27
Rövarmård (I) 38

S

Sagitter (I) 46
Sanddemon (IV) 44
Sandfärgad vattenorm (I) 44
Satyr (II) 36
Seende mullvad (I) 22
Serpent (II) 61
Sexbent puma (I) 20
Sexbent stäpphörning (I) 27
Sfinx (IV) 45
Sidenekorre (I) 24
Sidensvansad slättapa (I) 27
Silkesgorilla (I) 30
Silkeslemur (I) 20
Silveralv (II) 26
Silverhövdad jätteörn (I) 30
Silvertriton (I) 46
Simmarsnok (I) 35
Siren (IV) 46
Sjöorm (IV) 13
Skelettorm (I) 46
Skelett (III) 47
Skogsalv (II) 27
Skogselefant (I) 22
Skogshök (I) 22
Skogslejon (I) 20
Skogsman (II) 9
Skogsrå (IV) 47
Skogstroll (II) 53
Skolopod (I) 30
Skorpioner (I) 12
Skuggbest (III) 51
Skunksäl (I) 44
Slagross (I) 43
Slättbjörn (I) 27
Slättgorilla (I) 39
Snorhund (I) 44
Snöhyena (I) 43
Snövampyr (I) 43
Solunsk kaktusätare (I) 40
Spindelranka (IV) 57
Spindlar (I) 13
Spottmås (I) 45
Sprinterstruts (I) 41
Späckmammut (I) 43
Spöke (III) 5
Stenbitare (II) 43
Stengångare (I) 37
Stensamlare (I) 27
Stenvändare (I) 22
Stepphäger (I) 39
Stingflygfisk (I) 46
Storhornad dvärgoxe (I) 27
Strandvaggare (I) 45
Stryparranka (IV) 57
Strävhårigt vildsvin (I) 39
Stäppräv (I) 39
Sumpcikada (I) 33
Sumphaj (I) 33
Sumprovsköldpadda (I) 33
Surrare (I) 20
Svartalf (II) 50
Svartblodig ökenboa (I) 41
Svart enhörning (III) 32
Svartflammig bäver (I) 35
Svart fältödla (I) 28
Svartgul jättegallstekel (I) 24
Svart hämnare (III) 33
Svart kolosshaj (I) 46
Svartnisse (II) 51
Svartpälsad grottmungo (I) 37
Svartstrimmig sengångare (I) 20
Svart sidenekorre (I) 24
Svart stäppbabian (I) 39
Svart sultan (III) 57
Svartträd (IV) 58
Svart valross (I) 46
Svärdshök (I) 21
Syrödla (IV) 48
Sågtandad gammelgädda (I) 35
Sälar (I) 14
Sötvattensborre (I) 33

T

Tallråtta (I) 24
Tallskrika (I) 25
Tandlöst sandpiggsvin (I) 41
Therm (III) 50
Titan (II) 44
Tjockpälsat tundrasvin (I) 43
Tjänare (III) 34
Toppkanin (I) 31
Trehornad dvärgälg (I) 25
Trekloig vampyr (I) 21
Tretåig rovget (I) 28
Tretåigt sumpsvin (I) 33
Troglodyt (II) 45
Trolltvättare (I) 25
Troll (II) 52
Trädigel (IV) 49
Trädmästare (IV) 59
Trädslingrare (I) 23
Träskskunk (I) 33
Träsksnigel (I) 33
Tunnelmask (IV) 50
Tvehövdad giftspindel (I) 37

U

Ullhårsnoshörning (I) 31
Umbra (III) 50
Underjordisk asätarkorp (I) 37
Underjordisk jättevampyr (I) 37
Uppblåst havsanka (I) 46
Urmonster (IV) 51
Urträd (IV) 58

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

V

Vadställesborre (I) 35
Valar (I) 14
Vampyr (III) 18
Vampyrfjäril (III) 35
Vandalsork (I) 39
Vanlighet (I) *3*
Vargman (II) 62
Varulv (IV) 61
Vassråka (I) 35
Vassråtta (I) 28
Vattenapa (I) 35
Vattengnu (I) 45
Vattenhålsdräpare (I) 35
Vattenvåg (III) 51
Vitkindad skogsbabian (I) 21
Vit myskoxe (I) 28
Vit pascha (III) 58
Vit rävdråpare (I) 39
Vit skeppsbane (I) 46
Vitsvansad bergsgepard (I) 31
Vitsvansad jätteräv (I) 23
Vit tagghuding (I) 43
Vitögd dvärgpanda (I) 28
Vågpälsad koala (I) 21
Vålnad (III) 6
Vädur (IV) 52
Väktare (III) 63
Vätte (II) 54

Y

Ylkänguru (I) 43

Z

Ziplodit (I) 28
Zombie (III) 48

Å

Årslukare (I) 35
Åsnegiraff (I) 39
Åttaarmad tjärnfisk (I) 23

Ä

Äggätarmyra (I) 23
Älghornad klippget (I) 31
Älva (II) 37
Äretiger (I) 21
Ärtspottare (I) 39

Ö

Ödlegjuse (I) 33
Ögonbest (IV) 53
Ökenherre (III) 60
Öronvildsvin (I) 23

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Skräcktabell

Resultat	Effekt
<1	Offret är så pass oberört att han får –2 på Skräcktabellen under resten av dagen.
1	Offret är oberört av skräckupplevelsen.
2	Offret blir försiktigt och har –1 på alla attacker och pareringar under denna SR.
3	Offret blir försiktigt och har –2 på alla attacker och pareringar under 1T4 SR.
4	Offret blir paralyserat av skräck under denna SR och kan inte göra något.
5	Offret blir försiktigt och har –1T4 på allt han företar sig under 1T4 SR.
6	Offret blir paralyserat av skräck under 1T4 SR och kan inte göra något.
7	Offret mår illa, får kramper i magen och spyr i 1T4+1 SR. Under denna tid och ytterligare 1 SR kan han inte göra någonting
8	Offret går bärsärkagång och rusar rakt mot skräckkällan och anfaller skoningslöst ända tills han eller skräckkällan är oskadliggjord.
9	Offret måste fly så fort som möjligt bort från skräckkällan under 3T6 SR.
10	Offrets händer och ben börjar darra häftigt vilket ger –2T4 på allt som han företar sig under 2T8 SR.
11	Offret flyr från skräckkällan så fort som möjligt under 3T6 SR. Offret vet dock inte åt vilket håll han flyr, utan bestäms slumpmässigt.
12	Offret svimmar och faller till marken. Han vaknar 2T8 SR senare.
13	Offret svimmar och faller till marken. Han vaknar 2T8 minuter senare.
14	Offret faller till marken med kroppen okontrollerat skakande tills skräckkällan försvinner. Därefter är han darrig i 1T4 timmar vilket innebär att SMI och alla SMI-baserade färdigheter är halverade.
15	Offret står paralyserat av skräck och kan inte göra något förrän skräckkällan avlägsnar sig eller avlägsnas. +1 på denna tabell under resten av samma dag.
16	Offret flyr vilt från skräckkällan fortast möjligast och vågar sig inte tillbaka till platsen för skräckkällan inom 2T10 dagar. +2 på denna tabell under resten av samma dag.
17	Offret överbelastas av den fruktansvärda skräckupplevelsen och ignorerar skräckkällan totalt. Han uppför sig som om han varken ser, hör, luktar eller känner skräckkällan på något sätt. *Exempel: Det är varmt i ruinen och mina kamrater skriker förtvivlat. 'Kasta ett eldklot på dödsriddaren', skriker de. Värmen måste ha stigit dem åt huvudet. Bäst att gå ut i friska luften och kyla ned sig lite. Jag har dessutom ett otäckt sår på armen. 'Kom så går vi', föreslår jag mina kamrater, men de lyssnar inte. Det måste vara värmen.*
18	Offret blir hysteriskt och står kvar på platsen, skrikande av skräck tills skräckkällan försvinner och offret blir lugnat. +3 på alla slag på Skräcktabellen under resten av samma dag.
19	Offret svimmar och faller till marken på grund utav den fruktansvärda upplevelsen och förblir medvetslöst under 2T8 minuter. Offrets hår vitnar. +3 på alla slag på Skräcktabellen de närmaste 1T3 dagarna. *
20	Offret ramlar ihop på marken och förlorar medvetandet under 2T8 minuter på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. Offret ådrar sig dessutom en psykisk störning, d. v. s. blir galen. Vilken typ av störning som offret råkar ut för bestäms i samråd mellan spelaren och SL. Det rekommenderas att man hittar på något i stället för att ta exempel från verkligheten. +4 på denna tabell under resten av samma dag.
21	Offret drabbas av en hjärtattack på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. Offret måste klara ett Normalt FYS-slag; om det misslyckas dör offret. Lyckas slaget svimmar offret och förblir medvetslöst under 1T8 timmar. +5 på alla slag på Skräcktabellen de närmaste 2T4 dagarna. *
22	Offret undergår en kraftig fysisk förändring, t. ex. åldras 1T10 år över en natt, förlorar hörseln, blir blind, tvingas amputera ett ben, allt hår faller av, etc. Det är upp till SL att bestämma vad som händer. +6 på alla slag på Skräcktabellen under 2T6 dagar. *
23	Offret får en hjärnblödning på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. INT och alla INT-baserade färdigheter minskas med 1T4 poäng permanent. Offret glömmer lika många besvärjelser. Försämringar i färdighetsvärden och besvärjelseskicklighet kan tränas upp igen. *
24	Offret drabbas av massiv hjärtattack och måste klara ett Svårt FYS-slag, annars dör han. Lyckas slaget, se '21'.
25+	Offret hamnar i djup koma på grund av den enorma påfrestningen. Den djupa medvetslösheten varar i 1T4 månader och offret hinner dö av undernäring långt innan dess. En snäll SL kan dock lösa detta problem med lämplig magi. *

* Slå 1T20 en gång för varje grundegenskap utom STO. Om resultatet blir 19-20 minskas grundegenskapen permanent med 1T2 poäng. Grundegenskapen kan inte bli lägre än 1 på detta vis.

Så använder du Skräcktabellen

Slå 1T20 och lägg till varelsens värde i Skräckslå. Dra ifrån offrets PSY och läs av resultatet i tabellen. Varelsens första värde (vänster om snedstrecket) används så fort offret ser skräckkällan. Värdet efter snedstrecket används i efterföljande stridsrundor om skräckkällan *aktivt försöker Skräckslå* (försöker se så skräckinjagande ut som möjligt). Varelsen kan inte i så fall inte göra någonting annat i den stridsrundan. '—' betyder att man inte skall slå på Skräcktabellen i denna situation. '0' innebär att man skall slå utan att lägga till någonting.

AVENTYRSSPEL®

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB