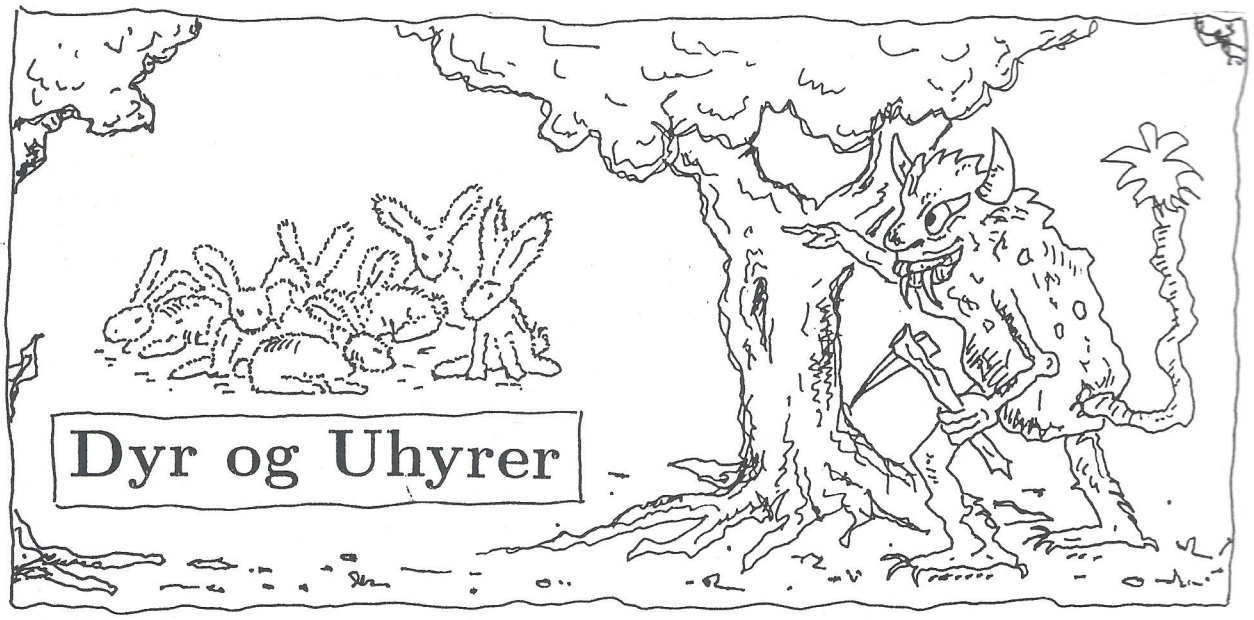


Dyr og Uhyrer

Indledning

Dette kapitel om uhyrer er lavet for at give et indtryk af en relativ nem måde at nedskrive og bruge uhyrene i Dragespillet på. Listen er langt fra fyldt med alle de uhyrer som vi kunne finde på, da vi vil foretrække, at Spillemesteren selv laver uhyrer som specielt passer til hans verden. Især større uhyrer, som vil have betydning for historien, bør Spillemesteren selv lave, således at han ikke er i tvivl om deres placering i eventyret.

Det er ikke kun uhyrer, der kan beskrives på denne måde. Betegnelsen uhyrer inkluderer også dyr og mennesker. Hvis Spillemesteren skal bruge en troldmand i en lille by, er han nødsaget til at skrive troldmandens vigtigste evner op.

For at lave et uhyre er det nødvendigt at overveje en del informationer. Nogle af disse informationer kan udelades, mens andre er meget vigtige. Spillemesteren afgør selv, hvor detaljeret han ønsker at gøre uhyret. Den simpleste måde at skrive et fuldt kampklart uhyre op på, kunne være:

Hanibal (Vagtmester)

Kamp:	*50*	*Bevægelse:*	*45*
Viden:	*40*	*Andet:*	*35*
Niveau:	*4*	*Intelligens:*	*Høj.*

Våben: Sværd (d10)
Hud: Almindelig

Beskrivelse: **Han har en rustning, der giver 40 i rustningsbonus på alle områder.**

Denne måde, at nedskrive et uhyre på (måden beskrives i detaljer senere), indeholder alle de vigtigste informationer. Denne meget simple måde kan med fordel bruges, hvis Spillemesteren har et uhyre, som kun skal bruges et enkelt og uinteressant sted i eventyret. Den kan ligeledes bruges, hvis Spillemesteren ønsker at indsætte et lille sjovt uhyre, for at fylde et tomrum i eventyret ud.

De vigtigste informationer Spillemesteren bør overveje er:

Navn: Dette er navnet på uhyret.

Evner: Evner opdeles i fire grupper for at gøre dem mere overskuelige. Der noteres derfor kun et procenttal op, der dækker alle de evner, som findes i gruppen. Evner bør altid blive noteret op og helst før spillerne møder uhyret. Hvis dette ikke gøres, kan Spillemesteren risikere at komme til at lave et meget stærkt uhyre, selvom han netop har beskrevet det som svagt. Hvis en eller flere evner ikke passer til gruppens procent tal vil den blive skrevet for sig selv. Ofte falder Helbred uden for 'Kamp' og Psykisk Styrke og Opmærksomhed udenfor gruppen 'Andet', så vær især opmærksom på disse. Se også beskrivelsen af intelligens ovenfor fortolkningen af evnerne. Grupperne er:

Kamp	Bevægelse	Viden	Andet
Helbred	Klatre	Knob & Knuder	Psykisk Styrke
Styrke	Svømme	Teknik	Opmærksomhed
Udholdenhed	Akrobatik	Kultur	Ride
Våben	Kaste/Gribe	Geografi	Sejle
Nævekamp	Snige/Skjule	Dyr	Fingerfærdighed
Parere	Udbrydning	Planter	Jagt
Skjold	Undvige	Mineraler	Fiskeri
		Førstehjælp	

Våben: Der bør også stå lidt om uhyrets angrebsvåben. Dette kan godt være et sværd, bue eller lign. men også kløer og bid noteres som våben. Bid, kløer etc. er normalt spidse, men kløer kan også være noteret til at være skarpe. Ud for våbenet skrives desuden hvilken terning våbenet benytter. Dette dækker normalt både init og skade. Dvs. 'd4' betyder 'init d4 sek' og skade 'd4*10'. Desuden står der om skaden er skarp, spids eller slag.

Eks: Bue d4 (spids)

Det er ikke altid nødvendigt at skrive skarp, spids eller slag, da nogle våben altid falder ind under en bestemt kategori. F.eks. er sværd næsten altid skarpe og pile er altid spidse.

Hvis der står, at et uhyre har d1 eller d2 i våben, bør Spillemesteren slå d10 eller d20, og lade være med at gange med 10. Init for sådanne angreb skal minimum være d4 sekunder.

Rustning: En kort beskrivelse af uhyrets rustning. Dette er normalt meget generaliseret, f.eks: 'Rustning: (9-11) 20'. Betyder område 9-11 har en rustnings bonus på 20. Hvis der bare står 'Rustning: 20', betyder det at alle områder har 20 i rustning. Dette kan feks være tykt skind eller lign. Hvis rustningen er mere speciel vil der normalt stå 'Sk:10 Sp:10 Sl:5' for rustnings bonuserne mod skarp, spids og slag. Hvis Spillemesteren skriver:

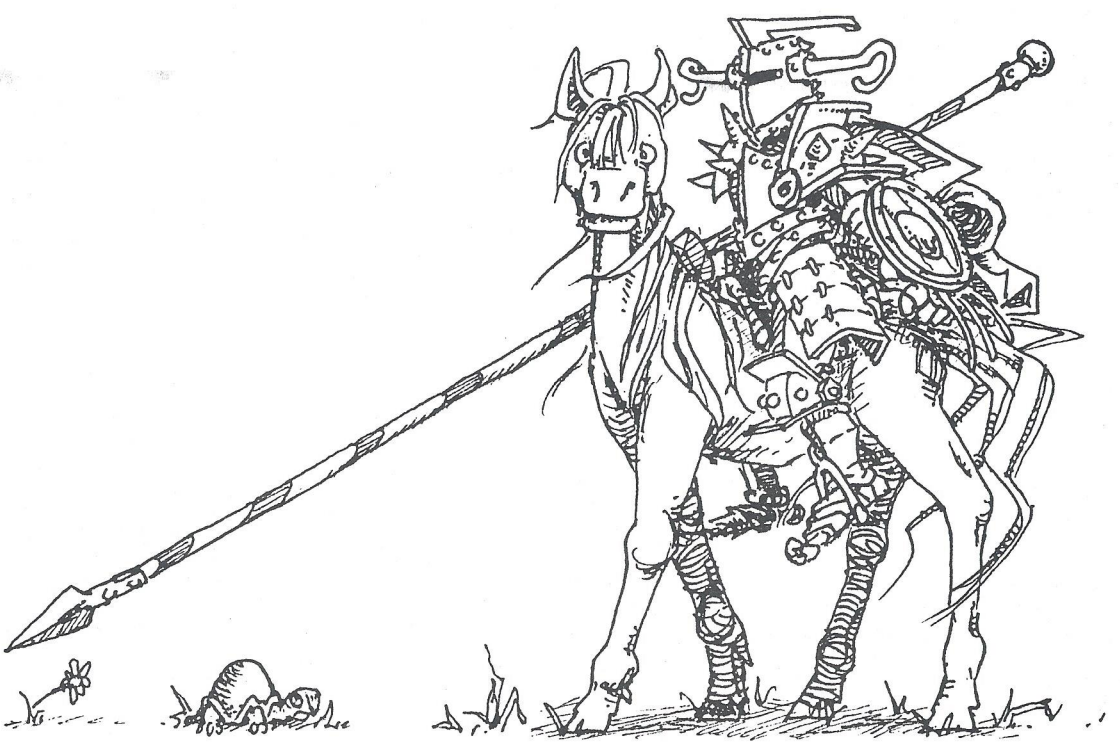
Rustning: Ringbrynje (9-11) 50

vil spillerne ofte begynde at klage da denne ringbrynje ikke følger de normale rustnings værdier. I kapitlet om rustninger side 46 er der beskrivelser af de normalt forekommende rustninger. For at Spillemesteren ikke skal have besværet med at udregne disse, hver gang han vil bruge en sådan rustning, har vi her lavet en tabel over, hvor meget de beskytter, og hvor tunge de er. Rustningerne er beregnet ud fra det normale rustningssystem og følger derfor de normale regler for rustning. Først beskrives rustningen, og derefter er der noteret en liste hvor rustningsbonusen står. Det er let at tage en kopi af denne liste, og benytte en linial til at finde rundt i den.

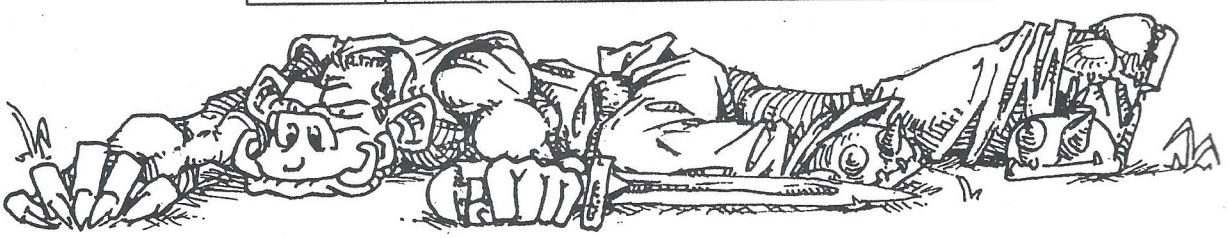
Desuden er der noteret rustninger af mere specielle typer, f.eks fjer og drageskæl. Disse bruges mest til dyr.

Rustningsgrader:

Ud for hver rustning i tabelleb er angivet 3 tal. Tallene er angivet i decimaler, men skal altid rundes op. Det første er den minimale styrke, man skal have for at kunne bære denne rustning, samt hvilket område, der er mest belastet. Derefter er angivet, hvor meget styrke armene bruger for at bære rustningen. Hvis f.eks. der står 10, betyder det at uhyret allerede har udnyttet noget af dets bæreevne, hvorfor et evt. våben, der er for tungt, ikke kan håndteres. Til sidst er angivet, hvor stor vægt, der ligger på ryggen. Denne vægt skal tælles med, når man regner ud, hvor meget uhyret kan bære på ryggen.



Grad	Område 1	2	3	4	5	6	(6)[1]	7	8	9	10	11	12
1 Tøj:								Ben 4.5, ryg 1.0, arme 1.0					
Skarp	32	32	4	4	4	4	(32)	4	4	4	4	4	0
Spids	10	10	0	0	0	0	(30)	0	0	0	0	0	0
Slag	22	22	4	4	4	4	(42)	4	4	4	4	4	0
Ild[2]	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0
Lyn	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0
2 Læder rustning:								Bryst 7.5, ryg 3.7, arme 1.0					
Skarp	32	32	4	4	4	4	(32)	4	4	4	32	32	0
Spids	10	10	0	0	0	0	(30)	0	0	0	10	10	0
Slag	22	22	4	4	4	4	(42)	4	4	4	22	22	0
Ild[2]	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	24	24	0
Lyn	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	24	24	0
3 Læder rustning: m. hue:								Bryst 7.5, ryg 3.7, arme 1.0					
Skarp	32	32	4	4	4	4	(32)	4	4	4	32	32	30
Spids	10	10	0	0	0	0	(30)	0	0	0	10	10	10
Slag	22	22	4	4	4	4	(42)	4	4	4	22	22	20
Ild[2]	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	24	24	20
Lyn	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	24	24	20
4 Ringbrynje:								Bryst 19.5, ryg 13.0, arme 7.0					
Skarp	32	32	4	4	4	4	(32)	62	62	62	62	62	0
Spids	10	10	0	0	0	0	(30)	30	30	30	30	30	0
Slag	22	22	4	4	4	4	(42)	12	12	12	12	12	0
Ild[2]	24	24	8	8	8	8	(74)	54	54	54	54	54	0
Lyn	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0
5 Ringbrynje m. hætte:								Bryst 19.5, ryg 13.0, arme 7.0					
Skarp	32	32	4	4	4	4	(32)	62	62	62	62	62	60
Spids	10	10	0	0	0	0	(30)	30	30	30	30	30	30
Slag	22	22	4	4	4	4	(42)	12	12	12	12	12	10
Ild[2]	24	24	8	8	8	8	(74)	54	54	54	54	54	50
Lyn	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0
6 Plade rustning:								Bryst 25.5, ryg 11.7, arme 1.0					
Skarp	32	32	4	4	4	4	(32)	4	4	4	72	72	60
Spids	10	10	0	0	0	0	(30)	0	0	0	50	50	30
Slag	22	22	4	4	4	4	(42)	4	4	4	52	52	10
Ild[2]	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	74	74	50
Lyn	24	24	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0
7 Pladerustning m. hjelm:								Bryst/ben 25.5, ryg 11.7, arme 17.0					
Skarp	72	72	72	72	72	72	(86)	72	72	4	72	72	70
Spids	50	50	50	50	50	50	(65)	50	50	0	50	50	50
Slag	52	52	52	52	52	52	(72)	52	52	4	52	52	50
Ild[2]	74	74	74	74	74	74	(109)	74	74	8	74	74	70
Lyn	8	8	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0
8 Stor pladerustning:								Ben 34.5, ryg 15.7, arme 17.0					
Skarp	72	72	101	101	72	72	(86)	72	72	62	72	72	70
Spids	50	50	65	65	50	50	(65)	50	50	30	50	50	50
Slag	52	52	56	56	52	52	(72)	52	52	12	52	52	50
Ild[2]	74	74	99	99	74	74	(109)	74	74	54	74	74	70
Lyn	8	8	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0
9 Komplet pladerustning:								Ben 43.5, ryg 29.0, arme 23.0					
Skarp	72	72	72	72	72	72	(86)	101	101	101	101	101	70
Spids	50	50	50	50	50	50	(65)	65	65	65	65	65	50
Slag	52	52	52	52	52	52	(72)	56	56	56	56	56	50
Ild[2]	74	74	74	74	74	74	(109)	99	99	99	99	99	70
Lyn	8	8	8	8	8	8	(74)	8	8	8	8	8	0



[1] Lille træskjold til at parrere med.

[2] Ildpåvirkning i længere tid summeres normalt op, og vil tilsidst begynde at give skade. Se afsnittet om rustning side 46.

	Skarp	Spids	Slag	Ild	Lyn
Planter (kødædende, busk, bambus og lign.)	5	5	10	5	0
Skæl (stor fisk, lille øgle, slange og små skaldyr.)	20	10	5	20	10
Fjer (ørn, grib, svane etc.)	40	5	10	0	20
Skind (ko, hest, bøffel og lign.)	25	10	20	20	10
Pels (ulv, hund, kattedyr, får etc.)	30	10	20	5	5
Tykt skind (elefant, dinosaur, bjørn[3] og lign.)	50	30	30	30	20
Tykke skæl (basilisk, krokodille etc.)	50	40	20	40/10	30
Træ (levende træer[4] og lign.)	60	70	40	50/0	40
Skjold (Skildpadde, store skaldyr etc.)	70	50	30	60/20	50
Drageskæl (drage)	110	100	100	120	100

Niveau: Dette er uhyrets kamp-styrke i spillet. Meget farlige og aggresive uhyrer vil have et højt niveau, mens små ufarlige vil have et lavt. Denne information kan udelades, men Spillemesteren kan med fordel overveje uhyrets niveau, for at forhindre at sætte for svage eller for stærke uhyrer ind i eventyret. Niveau svarer ca. til 1/10 af uhyrets vigtigste evner (normalt kamp). Men niveauet skal justeres, hvis uhyret kan magi, lave specielle angreb eller lign. Niveauet kan ikke regnes ud nøjagtigt og bruges derfor kun for at Spillemesteren kan se styrken af uhyret i spillet. Spillere der netop er startet vil være omkring niveau 4-5.

Intelligens: Her står hvilken intelligens uhyret har. På samme måde som niveau, er dette en evne som Spillemesteren ikke nødvendigvis behøver at skrive ned, men det er vigtigt at han overvejer uhyrets intelligens. Hvis han glemmer dette, kan det medføre at uhyret den ene spilleaften virker dum og tåbelig, mens uhyret den næste spilleaften virker meget intelligent og smart. Dette vil forvirre spillerne og ødelægge spillet. Selvfølgelig kan Spillemesteren være interesseret i, at en meget intelligent person spiller dum, men det er en anden historie. Intelligensen vil normalt få indvirkning på nogle evner. Hvis intelligensen f.eks. er 'dyrisk' vil der være tale om et dyr. Spillemesteren bør derfor lade evnerne være dyriske. En bjørn vil bruge 'geografi' til at finde rundt i sin skov og ikke til at vide noget op placeringen af hovedstaden. Den bruger desuden sin 'jagt' til at finde bær og sætter selvfølgelig ikke snarer op eller laver fælder. Bjørnen vil heller ikke benytte et skjold i kamp.

Fortolkningen af intelligensen er op til den enkelte Spillemester, og han bør spille uhyret derefter. Normalt vil man benytte en af følgende definitioner:

Ingen: Disse uhyrer kan ikke tænke overhovedet og kræver styring.

Lav dyrisk: Kan følge meget simple instinker.

Dyrisk: Følger instinker. (Almindelige dyr)

Høj dyrisk: Følger instinker. Kan bruge simple redskaber. (Aber og lign.)

Meget lav: Sinker, tåber og andre som ikke er helt normale.

Lav: Under middel, men ikke helt tåbelig.

Normal: Dette er normal menneskelig intelligens.

Høj: Lærde mennesker, troldmænd og lign. Kan lægge udemærkede taktiske planer. Dette er normalt det niveau spillerne spiller på.

Meget høj: Mægtige magikere og hærførere. De er svære at narre og lægger fremragende taktiske planer.

Geni: De helt store hærførere, magikere etc. hører til dette intelligens niveau. De kan næsten ikke narres og kan normalt regne de fleste af spillernes planer ud.

Ekstrem: Drager, halvguder og andre super væsner har ekstrem intelligens. For at spille dem må Spillemesteren ofte 'snyde', f.eks. ved at lade dem gennemskue spillernes planer. Dog skal man huske, at deres personlighed kan influere på, hvordan de tænker. Et meget grisk væsen vil måske regne med, at andre også er griske til en vis grad.

Gud: Guder, endnu mere end ekstremt kloge væsener, kan gennemskue spillernes planer ret nemt. Dog skal man huske, at selv guder ikke ved alt, og at gudens karakteristika vil have en særdeles kraftig indflydelse på, hvordan han tænker.

[3] En bjørn har pels, men den er beskyttet som skind.
[4] Levende træer kunne f.eks. være en ente.

Beskrivelse: En generel beskrivelse af uhyret. Påklædning, hudfarve, skind, kløer, størrelse og lign. som spillerne vil se, når de møder uhyret. En kort beskrivelse af hvor uhyret lever kan være på sin plads, lever de i havet, på sletter eller i de dybe skove. Det er bedre at beskrive en slags område, f.eks. i bjergene, fremfor et specifikt sted, som f.eks. Sletten nord for Tikiatis. Spillemesteren kan overveje at beskrive uhyrets kultur, om det lever i flok, om findes der en hakkeorden og/eller de er civiliserede.

Specielle egenskaber: Her skal være en beskrivelse af uhyrets specielle egeskaber. Det kan være magi, evnen til at flyve eller lign. I det efterfølgende vil være beskrevet nogle af de oftest brugte specielle egenskaber, men disse bør selvfølgelig ikke medføre at Spillemesteren ikke selv kan finde på nogle ekstra, der passer præcis til hans verden.

Specielle Egenskaber

Flyve: Uhyrer, der kan flyve, kan lave et stormangreb (se side 42). Dette kan give gode fordele, men betyder ofte at kun bestemte angrebs metoder kan benyttes. En ørn kan f.eks. kun benytte kløer under et stormangreb. Når et uhyre flyver vil der normalt være noteret et specielt initiativ for denne type angreb. Dette er den tid der går fra et angreb til det næste. Disse initiativer er som regel ret høje, da uhyret først skal vende i luften og derefter flyve tilbage i et nyt angreb.

Shaman: Hvis uhyret kan magi noteres det som en shaman, og en grad for denne shaman. Graden afgør hvor meget magi shamanen kan bruge.

Eks: Shaman - Grad 7.

Den efterfølgende liste indeholder mana og evne for de forskellige grader. Desuden vil shamanen kunne alle de fortryllelser, der går fra og med hans grad og ned. Disse vil ikke nødvendigvis være helt magen til de fortryllelser der står i afsnittet om magi side 66. Hvis uhyret er shaman bør Spillemesteren tage dette med i hans overvejelser om uhyrets niveau.

Følgende liste er eksempler på hvilke fortryllelser, som den enkelte shaman kan have.

Grad	Mana	Evne	Fortryllelser
1	25	25%	Lydalarm (1 døgn, 10 m linie, mana 8, init d10 min)
2	30	30%	Energipil[5](20 meter, skade 10-60 (lyn), mana 5, init d6 sek)
3	35	35%	Magisk rustning (-30 på al skade i 10 min, mana 15, init 2d6 sek)
4	40	40%	Lille helbredelse (d10 helbred pr 5 mana, init d6 sek)
5	45	45%	Illusorisk genstand (1 m^3, 5 mana pr min, init d6 sek)
6	50	50%	Lys (Som fakkel, 5 mana pr time, init d6 sek)
7	55	54%	Magisk lås (1 døgn, mana 10, init 2d6 sek)
8	60	58%	Sikkert fald (mana 15, init d4 sek[6])
9	70	62%	Stor helbredelse (5d10 Helbred, 20 mana, init 4d6 sek)
10	75	66%	Flyve (1 person, 10 min, 20 mana, init d6 sek)
11	80	70%	Kurere sygdom (1 person (ikke gift), mana 20, init 2d10 sek)
12	85	73%	Lyn (20 meter, slå undvige[7], skade d6*10, 10 mana, init d6 sek)
13	90	76%	Modstå sygdom og gift (2d6 dage, mana 10 init d6 min)
14	95	79%	Undervandsånde (1 persons luftboble i 4d6 min, 15 mana, init 2d6 sek)
15	100	82%	Læse tanker (1 min, mana 10+1/10 Psykisk Styrke, init d6 sek)
16	105	85%	Blindhed[8](20 meter, d6 timer, mana 15, init d6 sek)
17	110	88%	Charmere[8](d6 timer, mana 1/2 Psykisk Styrke, init 2d6 sek)
18	115	90%	Regenerere (Genskabe arme/ben. 20 mana pr område, init 3d6 min)
19	120	92%	Teleportering (1 person, 1 km, mana 30, init d6 sek)
20	125	94%	Genoplive døde (1 person, mana 60, init d6 timer)

Drageild: Meget få uhyrer kan benytte drageild. Men enkelte uhyrer kan benytte lignende angreb, f.eks. ildelementar ånder etc. Der er normalt noteret en skade op for denne type angreb, men skaden vil blive givet til alle ofterets områder (dog tæller ryg/front ikke dobbelt). Rustning vil virke på de enkelte områder mod ild. Hvis spillere står i dækning bag noget, f.eks. et bord, vil alle dækkede områder ikke tage skade med mindre bordet brænder sammen. Spillere, der kan se angrebet, kan slå deres undvige for at komme ud af

[5] Shamanen kan selv vælge det område der skal rammes. Pilen kan ikke undviges.

[6] Init slås efter at shamanen har kastet magien. Dvs magien virker øjeblikkeligt.

[7] Alle der kan rammes vil blive ramt hvis de ikke klarer deres undvige. Hvis man undviger vil man kun tage halv skade. Det offer som shamanen sigter efter kan ikke prøve at undvige.

[8] Offeret kan slå sit Psykisk Styrke for at se om vedkommende kan undgå magien.

ilden. Hvis det lykkes vil spillerne kun tage den halve skade. Den spiller uhyret sigter efter, kan ikke få denne fordel. Et angreb varer normalt d4 sekunder, og alle der er ramt af ilden vil normalt få stoppet deres initiativer og skal slå igen når ilden holder op. Eks: Dragen Gnyf blæser ild mod ridderen Hugo. Hugo har kun en pladerustning på områderne 9-11 og en pladehjelm. Gnyf blæser en ildstråle mod Hugo og giver 32 i skade. Da Gnyf sigter efter Hugo, kan han ikke forsøge at undvige. Pladerustningen vil beskytte fuldt ud mod ilden (den kan modstå 70), men da områderne 1-8 er ubeskyttede vil Hugo tage 8 x 32 = 256 i skade.

Gift: Nogle uhyrer benytter gift. Denne lille tabel kan benyttes for disse uhyrer, men Spillemesteren er selvfølgelig velkommen til at lave sine egne helt specielle gifte.

Et uhyre, der benytter denne tabel vil have skrevet, om giften er stærk, middel eller svag. Hvis en spiller bliver ramt af en gift, skal der slåes et almindeligt procentslag, hvor styrken af giften afgør, hvordan terningerne skal vende. En svag gift vil derfor benytte sig af den mindste terning som 10'ere, en middel gift vil ikke ændre rækkefølgen og en stærk gift vil have den største terning som 10'ere.

Hvis man får feber, vil alle ens handlinger blive til svære slag, dvs. når man bliver forgiftet og pådrager sig feber vil man altså få svære slag på alle handlinger. Hvis man så bliver forgiftet igen, bliver alle handlinger dobbelt svære osv.

Når man skal slå på sit helbred, er det altid ens maksimale Helbred, der skal slåes på. Hvis man slår en strike vil man fremover være immun over for netop denne gift, mens en fumle kan medføre døden.

Procentslag	Inkubationstid[9]	Effekt
00 - 10	0	Ingen effekt
11 - 21	2d6 sek	Slå Helbred eller få feber i d20 sek.
22 - 32	2d6 sek	Slå Helbred eller få feber i d4 min.
33 - 43	3d6 sek	Slå Helbred eller gå d6 ned i Helbred[10].
44 - 49	2d6 sek	Slå Helbred eller få feber i d20 min.
50 - 54	3d6 sek	Slå Helbred eller gå d10 ned i Helbred[10].
55 - 59	3d6 sek	Slå Helbred eller gå d20 ned i Helbred[10].
60 - 65	2d6 sek	Slå Helbred eller få feber i d4 timer.
66 - 76	3d6 sek	Slå Helbred eller gå 3d20 ned i Helbred[10].
77 - 87	2d6 sek	Feber. Varer i d4 timer.
88 - 89	d12 sek	Feber. Varer i d10 timer.
90 - 94	d6 sek	Spilleren vil gå 3d20 ned i Helbred[10].
95 - 97	d4 sek	Spilleren vil gå d100 ned i Helbred[10].
98 - 99	1 sek	Hjertestop (som fortryllelsen)

Sygdom: Nogle uhyrer vil, når de bider eller på anden måde giver skade til en spiller, kunne overføre forskellige sygdomme. Man kan i disse tilfælde benytte nedenstående tabel. Ved de enkelte uhyrer noteres om risikoen er stor, middel eller lille. Disse tre slåes på samme måde som svag, middel og stærk gift.

Når man skal slå på sit Helbred er det altid ens maksimale Helbred, der skal slåes på. Hvis det lykkes vil sygdommen forsvinde.

Som for gift vil en sygdom der medfører feber give svært slag på alle handlinger og to febersygdomme vil give dobbeltsvære handlinger.

Procentslag	Inkubationstid[11]	Effekt
00 - 10	0	Ingen effekt
11 - 21	d6 timer	Slå Helbred eller få feber i d4 timer.
22 - 32	d6 timer	Slå Helbred eller få feber i d20 timer.
33 - 54	d6 timer	Slå Helbred eller få feber i d4 dage.
55 - 65	d6 timer	Slå Helbred eller få feber i d20 dage.
66 - 78	speciel	Slå Helbred eller få en effekt i området 79 + d20.
79 - 87	0	Infektion[12].
88 - 93	speciel	Infektion[13].
94 - 95	d6 timer	Malaria. Feber[14]i d4 dage.
96 - 97	d6 timer	Tyfus. Feber i d20 dage[15].
98 - 99	4d4 dage	Hundegalskab, dødelig i løbet af 2d12 timer.

[9]Den tid det tager, før giften tager effekt.

[10]Dette tages som skade og der skal slås for 'besvimelse' se side 48.

Bisser: Nogle uhyrer kan lave et angreb i flok. Dette kan f.eks være en flok bison-okser. Skaden vil i disse tilfælde være noteret som en skade ganget med det antal gange den gives. Der slås ikke angreb for hvert enkelt angreb. Der slåes område, det antal gange, der gives skade.

Eks: Bisser - d6*10 skade 2d4 gange

Rustning beskytter også mod denne slags angreb.

Desuden vil et undvigeslag (hvis det lykkes) normalt medføre, at spilleren kommer væk, inden flokken kommer. Undvigelsesmulighederne afhænger dog helt af den givne situation og afgøres derfor altid af Spillemesteren.

Flokangreb: Uhyrer, der er mange af, vil normalt ikke lave individuelle angreb. En kloak med 200 rotter som spillerne 'vader' ned igennem, vil ikke medføre, at Spillemesteren begynder at lave en kamp med 30–40 rotter. Til gengæld vil der være noteret, hvor tit der kommer et angreb fra en tilfældig rotte (f.eks. hvor tit man træder en på halen). Dette angreb skal der slås angreb, skade etc. for. Uhyret vil dog normalt ikke angribe igen, men forsvinde lige så hurtigt i mængden som det kom. Dette medfører desuden at der ikke noteres initiativ, da spillerne ikke kan begynde at føre kamp mod en rotte i en flok på 200.

Eks: Flokangreb - 1 pr. 3d20 sek.

Frygt: Nogle uhyrer, specielt de overnaturlige, kan ved specielle midler eller endog ved deres blotte tilstedeværelse indgyde dyb frygt i folk. Her kan man lade dem, der bliver udsat for det, slå deres Psykisk Styrke, og hvis de ikke klarer det, er de paralyseret i et vist tidsrum, der fastsættes af Spillemesteren.



[11] Den tid der går, før sygdommen bryder ud.
[12] Alle førstehjælps slag på en person med en infektion er svære slag.
[13] Hvis der ikke klares et førstehjælps slag inden d4 timer vil skaden være permanent.
[14] Vender tilbage hver 2d20 dage. Hvert anfald kræver et Helbredslag, der, hvis det ikke klares resulterer i døden.
[15] Hver dag kræver et svært Helbredslag, der, hvis det ikke klares, resulterer i døden.

Liste af dyr

Abe

Kamp: 30 *Bevægelse:* 40
Viden: 30 *Andet:* 40
Niveau: 4 *Intelligens:* *Høj dyrisk*
Våben: Tænder: d2, arme: d4
Hud: Pels

Helbred: 15, Svømme: 5
Beskrivelse: En abeflok er en larmende og forvirrende oplevelse. De klatrer omkring, skriger, driller hinanden og er generelt nysgerrige. De kan nemt tæmmes, hvis man fodrer dem med frugt, nødder eller blade af den rette slags. I en abeflok er der en kraftig hakkeorden.

And

Kamp: 20 *Bevægelse:* 40
Viden: 20 *Andet:* 30
Niveau: 2 *Intelligens:* *Dyrisk*
Våben: Nap: d1
Hud: Fjer

Helbred: 5
Specielle Evner: Flyde, flyve
Beskrivelse: Anden svømmer normalt rundt i mindre søer og snadrer efter andemad. De findes gerne i flokke på 10-40. Hvis de trues, eller hvis de skal hævde deres plads i flokken, napper de med deres næb, men ellers er de meget fredelige, og ikke videre sky.

Bi

Kamp: 20 *Bevægelse:* 50
Viden: 10 *Andet:* 20
Niveau: 0 *Intelligens:* *Meget lav*
Våben: Stik: 1
Hud: Ingen

Helbred: 1, Undvige: 80
Specielle Evner: Flokangreb - 1 pr. d4 sek., svag gift, flyve
Beskrivelse: Bier findes næsten udelukkende i flokke på flere tusinde. De summer rundt og samler honning til deres bo, og vil kun stikke, hvis de irriteres. De har en fin lugtesans for blomster.

Bison

Kamp: 30 *Bevægelse:* 35
Viden: 40 *Andet:* 40
Niveau: 5 *Intelligens:* *Dyrisk*
Våben: Stange: d6
Hud: Pels

Helbred: 80
Specielle Evner: Bisser - d6*10 skade d6 gange
Beskrivelse: Bisoner er store, fredelige dyr, så længe de ikke forskrækkes. Hvis det sker, giver de sig nemt til at bisse, og det er en farlig ting at være i nærheden af. De færdes normalt i store flokke, hvor der kan være flere tusind stykker. En stor bisonflok kan være en traumatisk oplevelse for en pæn køkkenhave, men deres skind og kød er udemærket.

Bjergged

Kamp: 20 *Bevægelse:* 50
Viden: 40 *Andet:* 40
Niveau: 3 *Intelligens:* *Dyrisk*
Våben: Horn: d4, bid: d2
Hud: Skind

Helbred: 25, Klatre: 70
Beskrivelse: Bjerggeden minder meget om den tamme ged, men er mere aggressiv og meget god til at klatre i bjerge. De hopper hjemmevant rundt mellem tinder, og kan være svære at fange, da de er nemme at skræmme og svære at følge.

Bjergørn

Kamp: 40 *Bevægelse:* 50
Viden: 30 *Andet:* 40
Niveau: 4 *Intelligens:* *Høj dyrisk*
Våben: Kløer: d4, bid: d3
Hud: Fjer

Helbred: 10, Opmærksomhed syn: 80
Specielle Evner: Flyve
Beskrivelse: Bjergørnen lever normalt sammen med sin mage og unger. Den har et vingefang på op til 2 meter, og flyver normalt omkring 30-50 km/t, men kan komme op på 100 km/t ved styrtdyk. Den jager mindre dyr, men kan også angribe folk, der kommer for tæt på dens rede.

Bjørn / Isbjørn

Kamp: 70 *Bevægelse:* 30
Viden: 30 *Andet:* 40
Niveau: 5 *Intelligens:* *Høj dyrisk*
Våben: Labber: d8, tænder: d6
Hud: Som tykt skind

Beskrivelse: Bemærk, at bjørnen har en kraftig pels, der rangere som værende tykt skind. Hvis man møder en bjørn kan man hurtigt komme i problemer. Selv om den i grunden er et fredeligt dyr, der hurtigt kan vænne sig til mennesker, skal der ikke meget til, før den angriber. Den spiser både dyr og planter. Isbjørnen lever i polare egne og er helt hvid.

Blæksprutte

Kamp: 40 *Bevægelse:* 40
Viden: 30 *Andet:* 30
Niveau: 3 *Intelligens:* *Høj dyrisk*
Våben: Bid: d4
Hud: Skind, dog skarp: 10, spids:5, slag: 5

Helbred: 15
Specielle Evner: Udspy blæk
Beskrivelse: Blæksprutter findes i størrelser fra en kvart til 3 meter. De spiser fisk, som de fanger med deres fangarme. Hvis de føler sig alvorligt truet, vil de udspy en sky af sort blæk og svømme lynhurtigt væk. Dette kan de gøre ca. 4 gange om dagen. De er som regel alene. De kan udemærket spises, deres arme smager som kylling.

Blå fisk

Kamp: 10 *Bevægelse:* 40
Viden: 30 *Andet:* 40
Niveau: 1 *Intelligens:* *Dyrisk*
Våben: Bid: d1
Hud: Skæl

Svømme: 100
Beskrivelse: Den blå fisk kan blive op til $1\frac{1}{2}$ m lang, og er en udemærket spisefisk, hvis man ellers kan få den op fra de dybder, den foretrækker at leve på. Den svømmer alene, når

den jager de mindre fisk, der er dens mad.

Brandmand

Kamp: 0 *Bevægelse:* 10
Viden: 0 *Andet:* 10
Niveau: 1 *Intelligens:* Lav dyrisk
Våben: Specielt
Hud: 0

Helbred: 1
Specielle Evner: Brandtråde: d2 Ild skade
Beskrivelse: En brandmand lever af fisk, snegle mv. Deres meterlange brandtråde er snore, der kan skydes ud og som bruges til fangst og forsvar. De mødes normalt i spredte flokke på omkring 100 stykker, der langsomt svømmer fremad ved at skubbe vand bagud. En person, der kommer til at røre ved brandtrådene vil brænde sig, og måske gå i chok.

Brontosaurus

Kamp: 30 *Bevægelse:* 20
Viden: 10 *Andet:* 20
Niveau: 7 *Intelligens:* Lav dyrisk
Våben: Tramp: 2d10, hale: d8
Hud: Tykt skind

Helbred: 200
Beskrivelse: Denne fortidsøgle er temmelig fredelig og lever af planter. Dens krop er som en stor elefant, og den har en lang hals og hale, så den ialt kan blive op til 30 meter lang. Den vejer 15–30 tons. Hvis den er truet, vil den prøve at slå med halen, men man kan nemt risikere, at den tramper på én, simpelthen fordi den ikke lægger mærke til, at man er der.

Bæver

Kamp: 10 *Bevægelse:* 40
Viden: 40 *Andet:* 30
Niveau: 1 *Intelligens:* Høj dyrisk
Våben: Bid: d2
Hud: Som skind

Specielle Evner: Gnave, bygge dæmninger
Beskrivelse: Bemærk, at bævere har pels, der rangerer som skind. Bævere lever enten i par eller i flokke på 10-50 individer. De er fremragende til at bygge dæmninger og øer af træ, som de fælder med deres store tænder. De er normalt fredelige, og vil flygte, hvis de trues.

Coyote

Kamp: 40 *Bevægelse:* 40
Viden: 50 *Andet:* 40
Niveau: 4 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: d4
Hud: Pels

Helbred: 20
Beskrivelse: Denne ørkenulv har et ret sølle udseende. Den er en meter lang, grøngul og for det meste mager og tjavset. Den er alene, når den ikke lige jager. Hvis den angribes, vil den først prøve at stikke af.

Delfin

Kamp: 30 *Bevægelse:* 50
Viden: 60 *Andet:* 50
Niveau: 3 *Intelligens:* Høj dyrisk
Våben: Bid: d4
Hud: Som pels

Helbred: 20
Beskrivelse: Bemærk, at delfiner har skind, men er beskyttet som var det pels. Delfiner er grå hvaler på 1 til 4 meters længde. De leger gerne i vandoverfladen, og er meget nemme at blive venner med. De spiser mindre fisk, og en dressør med en god mængde fisk kan godt lære dem simple tricks. De findes gerne i flokke, og kan finde på at hjælpe en nødstedt person ind mod land. De kan være under vandet i op til en time, før de skal op og trække vejret.

Desmerdyr

Kamp: 30 *Bevægelse:* 50
Viden: 30 *Andet:* 40
Niveau: 2 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: d3
Hud: Pels

Helbred: 10, *Kampevner:* 70 mod slanger

Beskrivelse: Desmerdyret er specialiseret i at jagte og dræbe slanger. Det er normalt et fredeligt væselagtigt dyr, 1/2 – 1 meter langt, men når det ser en slange, går det nærmest bersærk. Det har gode chancer for at klare de fleste slanger, som den dræber ved at knække nakken på dem.

Dinichthys

Kamp: 70 *Bevægelse:* 40
Viden: 30 *Andet:* 40
Niveau: 7 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: d8
Hud: Hoved: skjold, kroppen: skæl

Helbred: 40

Beskrivelse: Dette er en 5-10 meter lang fisk med grønne pletter og et panseret hoved med skarpe tænder. Den kan veje 2–20 tons. Den svømmer alene omkring og søger fisk at spise. Dens tænder kan bide sig kraftigt fast omkring et bytte, så det ikke kan slippe væk.

Due

Kamp: 10 *Bevægelse:* 40
Viden: 40 *Andet:* 30
Niveau: 0 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: d1
Hud: Fjer

Helbred: 5

Specielle Evner: Flyve

Beskrivelse: Duerne flyver i flok, når de er mange nok, det vil normalt sige 10–100. Disse hvide eller grå fugle, der tilsyneladende er tilfredse selv under kummerlige vilkår, elsker at gå i ring for at prøve at finde noget spiseligt: Et korn, nogle brødkrummer eller andet godt.

Dybhavsfisk

Kamp: 20 *Bevægelse:* 40
Viden: 20 *Andet:* 30
Niveau: 1 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: d2
Hud: Skæl

Helbred: 5

Specielle Evner: Lys

Beskrivelse: Disse små, farveløse fisk findes kun på meget dybt vand, hvor det eneste lys kommer fra de lygter, de bruger til at lokke andre fisk til med. De ses meget sjældent

af mennesker, da de kan eksplodere af at trækkes op til overfladen.

Egern

Kamp: 10 *Bevægelse:* 40
Viden: 20 *Andet:* 40
Niveau: 1 *Intelligens:* Høj dyrisk
Våben: Kløer og bid: d1
Hud: Pels, dog skarp: 15

Helbred: 5, Klatre: 70

Beskrivelse: Egernet er et glad lille dyr, der klatrer rundt i træer og spiser nødder. Det befinder sig for det meste alene eller med sin familie. Dens nysgerrighed gør den ret nem at fange, og den er en udemærket spise, hvis man ellers kan nænne det.

Elefant

Kamp: 50 *Bevægelse:* 50
Viden: 50 *Andet:* 40
Niveau: 5 *Intelligens:* Høj dyrisk
Våben: Tramp: d12, snabel: d2
Hud: Tykt skind

Helbred: 100, Undvige: 20

Beskrivelse: Første gang man ser en elefant, bliver man som regel forbløffet over dens blotte størrelse: Dens skulderhøjde er op til 3 meter, og dens massive krop vejer 4-5 tons. Men så længe den ikke generes alvorligt, er den såmænd rolig og venlig, og mange steder bruges den som arbejdsdyr. Den lever normalt i flokke, der vandrer rundt og spiser blade, som den griber med sin snabel.

Flagermus

Kamp: 20 *Bevægelse:* 50
Viden: 20 *Andet:* 20
Niveau: 1 *Intelligens:* Lav dyrisk
Våben: Bid: 0
Hud: Skind

Helbred: 5, Undvige: 120, Klatre: 100, Opmæksomhed hørelse: 130

Specielle Evner: Mørkesans, infektion fra bid - svag sygdom

Beskrivelse: Flagermusen er vågen om natten, hvor den flagrer rundt og fanger insekter. Hvis man finder en flagermusehule, kan der være fra et par hundrede til mange tusinde flagermus.

Flodhest

Kamp: 50 *Bevægelse:* 20
Viden: 30 *Andet:* 20
Niveau: 5 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: d4, Tramp: d10
Hud: Tykt skind

Helbred: 80

Beskrivelse: Flodheste findes næsten altid i flokke på 10–30 stykker, der flyder rundt i mudrede vande og spiser planter. De er fredelige nok, hvis de ikke irriteres, men kan trampe ret hårdt på folk. De kan blive op til 7 meter lange, men de ses sjældent, da de oftest er neddykkede.

Flåt

Kamp: 0 *Bevægelse:* 20
Viden: 0 *Andet:* 0
Niveau: 0 *Intelligens:* Lav dyrisk
Våben: Bid: 1
Hud: Ingen

Helbred: 1, Klatre: 100

Specielle Evner: Suge blod

Beskrivelse: Man opdager normalt først flåten, når den har sat sig fast på et ben eller en arm, hvor den kan suge blod i adskillige dage, og vokse fra 3 mm til et par centimeters størrelse. Hvis den bare rives af, er der en lille risiko (3 %) for, at den overfører et virus, der giver kløe og rødt udslæt efter en uge. Behandles det ikke inden en måned, er det 20 % risiko for alvorlig hjerneskade. Den kan fjernes uden fare ved at smøre den i olie eller nulre den, til den går af selv.

Frø

Kamp: 10 *Bevægelse:* 40
Viden: 30 *Andet:* 20
Niveau: 1 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: -
Hud: Ingen

Helbred: 1

Beskrivelse: Frøer sidder som regel rundt omkring i moser og kvækker. De bruger deres lange, klæbrige tunge til at fange insekter, og kan blive udemærkede kæledyr, hvis man kan vænne sig til dem. De er lækre at spise, især lårene.

Fugleedderkop

Kamp: 40 *Bevægelse:* 60
Viden: 15 *Andet:* 30
Niveau: 3 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: 5
Hud: Pels

Helbred: 5

Specielle Evner: Giftigt bid

Beskrivelse: Med dens knytnævestore, behårede krop er fugleedderkoppen blandt de mest ubehageligt udseende dyr. Den bevæger sig i pludselige sæt, og lever af insekter og små gnavere, som den forgifter med sit bid.

Galago

Kamp: 25 *Bevægelse:* 80
Viden: 30 *Andet:* 30
Niveau: 3 *Intelligens:* Høj dyrisk
Våben: Bid: d4, Kløv: d2
Hud: Pels

Helbred: 10, Klatre: 100

Specielle Evner: Nattesyn.

Beskrivelse: Galagoen er en lille, nuttet, pelset abeart, med store, sørgmodige øjne. Den klatrer rundt i træer, hvis den ikke lige sidder og kigger ensomt ud i mørket. Den træffes oftest i skumringen, hvor den gerne sidder og spiser insekter, mimoser og harpiksklumper. Den har sugekopper under hænder og fødder, så den kan klatre næsten overalt. Dens skrig lyder som babyklynken. Grupper på op til 8 dyr, lever i hvælvede løvreder, med hanner og hunner for sig. Den kan ikke give nogen egentlig skade, men på den anden side er den for nuttet og sørgmodig til at de fleste vil nænne at slå på den. Galagoen vejer ca. 1 pund og har en højde på ca. 1 fod.

Grib

Kamp: 20 *Bevægelse:* 30
Viden: 40 *Andet:* 30
Niveau: 2 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Næb og kløer: d2
Hud: Fjer

Helbred: 10, Opmærksomhed: 60

Specielle Evner: Flyve

Beskrivelse: Gribben er ørkenens affaldsmand, og ses ofte cirklende omkring dyr eller mennesker, der er ved at dø af sult eller tørst. De har et grumt og grisk udseende, og er almindeligt forhadte. De vil næsten aldrig angribe, men hellere flyve væk indtil faren er gået igen.

Haj

Kamp: 60 *Bevægelse:* 50
Viden: 40 *Andet:* 40
Niveau: 6 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: d8
Hud: Skind

Helbred: 40

Beskrivelse: Hajen er en grumt udseende fisk, der jager alene eller i flokke på 5-10 stykker. Forskellige arter varierer i størrelse fra 1 til 10 meter. Normalt er de fredelige nok, men hvis de tirres, eller der er blod i vandet, angriber de voldsomt. De kan svømme hurtigt, nogle op til 50 km/t.

Hare / Snehare

Kamp: 10 *Bevægelse:* 40
Viden: 20 *Andet:* 40
Niveau: 0 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Kløer og bid: d1
Hud: Pels, dog skarp: 15 og slag: 10

Helbred: 5

Beskrivelse: Harer er flokdyr, der hopper omkring i marker og enge og spiser rødder og grønne skud. De bliver nogen gange op til 1 meter lange, og smager udemærket. I polaregne lever en hvid art, sneharen, der i alle andre henseender svarer til den normale hare.

Hest

Kamp: 30 *Bevægelse:* 40
Viden: 50 *Andet:* 30
Niveau: 3 *Intelligens:* Høj dyrisk
Våben: Bid: d4, spark: d6
Hud: Skind

Helbred: 40

Beskrivelse: Hesten er et nyttigt arbejds- og ridedyr, der bruges næsten overalt. Der er flere forskellige slags, og de varierer meget i, hvad de er gode til. Hestekød er en udemærket spise, og skindet kan bruges til mange ting. Vilde heste færdes i flokke, og det kræver normalt en del arbejde at tæmme dem.

Hjort

Kamp: 20 *Bevægelse:* 50
Viden: 20 *Andet:* 20
Niveau: 2 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Gevir: d6, Bid: d2
Hud: Skind

Helbred: 25, Opmærksomhed: 70

Beskrivelse: Hjorten er et sky skovdyr, ca. $1\frac{1}{2}$ – 2 m langt, der er meget yndet for dets kød og det flotte gevir. De findes normalt i flokke i lyse skove, hvor de går roligt omkring og spiser græs og blade. Hvis de skræmmes, kan de løbe væk med op til 30 km/t.

Hund

Kamp: 30–70 *Bevægelse:* 50
Viden: 40 *Andet:* 30
Niveau: 4 *Intelligens:* Høj dyrisk
Våben: Bid: d6
Hud: Pels

Helbred: 15, Opmærksomhed lugt: 150

Beskrivelse: Hunde findes i mange størrelser, fra små pelsduske til meterhøje køtere. De fleste hunde er opdragne og gør, hvad ejeren siger, men der er også vilde hunde, der løber rundt i små flokke og lever af hvad rester de nu kan finde. Nogen hunde kan man lære tricks, som at hente ting eller snuse sig frem til bestemte ting. De kan også trænes til at angribe hurtigt, selvom de fleste først vil vise deres intention ved at knurre og rejse børster. Der er en lille risiko (2%) for at en vild hund har hundegalskab.

Hval

Kamp: 20 *Bevægelse:* 10
Viden: 40 *Andet:* 30
Niveau: 2 *Intelligens:* Høj dyrisk
Våben: Haleslag: d8
Hud: Tykt skind

Helbred: 140

Beskrivelse: Hvaler er de største dyr, man kan finde. De mindste er omkring 5 meter, de største op mod 50 meter lange. De lever enten alene eller i flokke på ca. 10. De lever af plankton, og angriber sjældent, med mindre de ligefrem harpuneres eller man tænder ild på ryggen af dem, når de ligger og sover i vandoverfladen. De kan holde sig neddykket i timevis, før de skal have luft.

Hvalros

Kamp: 40 *Bevægelse:* 20
Viden: 30 *Andet:* 30
Niveau: 5 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Tænder: d8
Hud: Tykt skind

Beskrivelse: Hvalrossen lever i polarområder, hvor den finder fisk. Den er 2–4 meter lang, og temmelig fed. Normalt er den fredelig nok, men hvis den trues, angriber den voldsomt med sine lange hjørnetænder. De træffes nogen gange i flokke på 5-30 stykker.

Høne

Kamp: 10 *Bevægelse:* 40
Viden: 10 *Andet:* 20
Niveau: 1 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Næb: d1
Hud: Fjer, dog skarp: 15, spids: 5, slag: 10

Helbred: 5

Specielle Evner: Flyve

Beskrivelse: Høns findes i mange udgaver, men de er alle smådumme og larmende. De holdes normalt som husdyr, men visse steder findes de vildt. De er fredelige og lette at skræmme.

Igle

Kamp: 20 *Bevægelse:* 5
Viden: 5 *Andet:* 10
Niveau: 1 *Intelligens:* Lav dyrisk
Våben: Bid: Speciel
Hud: Ingen

Helbred: 1
Specielle Evner: Suger blod
Beskrivelse: Igler lever i sumpede områder, hvor de forsøger at suge sig fast på andre dyr og suge deres blod. Der er gerne mange i de områder, de lever i. En igle vil normalt suge ca. d4 helbred før den er mæt. Iglen bruges ofte af læger, når de skal rense en patients blod.

Kamel

Kamp: 20
Viden: 30
Niveau: 3
Våben: Spark: d4, bid: d2
Hud: Skind
Bevægelse: 20
Andet: 50
Intelligens: Høj dyrisk

Helbred: 40
Beskrivelse: Kamelen kaldes også ørkenens skib, lige så meget fordi det er den eneste brugbare måde at rejse i mange ørkener, som fordi man nemt bliver søsyg af at ride på den. Den kan overleve i op til en måned uden at få vand, og har en meget god fornemmelse, for hvordan man overlever i ørkener. Det er et roligt og tålmodigt dyr, der kan bruge lang tid på at tygge sin halm eller sit græs.

Kameluldsfår

Kamp: Hun: 60, han: 30
Viden: 50
Niveau: 5
Våben: Bid: d4, hun horn: d6
Hud: Pels
Bevægelse: 50
Andet: 45
Intelligens: Dyrisk

Helbred: hun: 30, han: 20
Beskrivelse: Kameluldsfåret ligner en lille kamel, ca. 1 meter høj og 2 meter lang, med langt, krøllet hår og tre pukler. Hunnen har buede horn, som den bruger til at forsvare sine unger med, hvilket den gør meget energisk. De findes gerne i små flokke på 3-7 individer, der går i en bestemt retning, mens de græsser. De er sjældent videre aktive. Ligesom kamelen kan de klare både høje og lave temperaturer og overleve i op til en måned uden vand.

Kat

Kamp: 50
Viden: 40
Niveau: 2
Våben: Krads og bid: d2
Hud: Pels, dog skarp: 15
Bevægelse: 70
Andet: 30
Intelligens: Høj dyrisk

Helbred: 15, Snige/skjule: 120, Opmærksomhed: 80
Specielle Evner: Lander sikkert, Nattesyn
Beskrivelse: Katte er venlige, men selvstændige væsner. De lever af fugle, mus og rotter, hvis de ikke ligefrem har et menneske til at sørge for mad. de er meget gode til at liste og klatre, og lander næsten altid på poterne.

Klapperslange

Kamp: 40
Viden: 50
Niveau: 3
Våben: Bid: 2
Hud: Skæl
Bevægelse: 30
Andet: 30
Intelligens: Dyrisk

Helbred: 5
Specielle Evner: Stærkt giftigt bid
Beskrivelse: Klapperslangen er et frygtet ørkendyr, da dens gift kan være dræbende. Normalt lever den af små gnavere, men den er hurtig til at angribe, hvis der kommer nogen for tæt på, og er ret ligeglad med, om den lægger sig til at sove i nærheden af folk. Den er karakteristisk for sin hale med skæl, der klaprer, når den rystes.

Ko (Tyr)

Kamp: Ko: 10, Tyr: 40
Viden: 20
Niveau: 3
Våben: Bid: d3, stange(tyr): d6
Hud: Skind
Bevægelse: 25
Andet: 20
Intelligens: Dyrisk

Helbred: Tyr: 50, Ko: 35
Beskrivelse: Køer hører med til husdyrhold verden over. Koen selv er ret fredelig, men tyren kan nemt finde på at stange folk. De er udprægede flokdyr, hvad enten de er vilde eller tamme.

Krabbe

Kamp: 30
Viden: 20
Niveau: 0-3
Våben: Klosakse: 1-d4
Hud: Skæl
Bevægelse: 40
Andet: 30
Intelligens: Dyrisk

Helbred: 1-15
Beskrivelse: Krabber kan blive op til en halv meter tværs over ved de største arter, men de fleste er ikke over 10 cm. De går sidelæns rundt og bruger deres kløer både til at fange småfisk med og til at forsvare sig, hvis større dyr kommer for tæt på. De er normalt alene, men deres territorier er nogen gange ikke mere end et par kvadratmeter. Deres syn er specialiseret i at se bevægelser, så hvis man står helt stille, vil de normalt ikke se en. Deres kød har en lækker, rejeagtig smag.

Krokodille

Kamp: 50
Viden: 40
Niveau: 6
Våben: Bid: d8, Hale: d4
Hud: Tykke skæl
Bevægelse: 45
Andet: 30
Intelligens: Dyrisk

Helbred: 30
Specielle Evner: Holder fast med kæberne
Beskrivelse: Krokodiller lever i og omkring floder i varme områder. De fanger fisk, smådyr og af og til uheldige personer. De er gerne samlet i flokke, men har ikke noget mod at søge mad alene. Med mindre de er mætte, vil de overfalde hvad som helst de mener er overkommeligt.

Kvælerslange

Kamp: 30
Viden: 20
Niveau: 3
Våben: Bid: d4
Hud: Skæl
Bevægelse: 40
Andet: 40
Intelligens: Dyrisk

Helbred: 15
Specielle Evner: Kvælning: Man vil tage 1 i skade pr. 10 sekunder man er fanget. Man kan slå styrke mod styrke hvert minut for at slippe fri.
Beskrivelse: Kvælerslangen kan blive op til 6 meter lang, og tykkere end en arm. Den sniger sig ind på sit bytte, som den bider sig fast i, omklamrer og langsomt presser livet ud af. Den kan ikke bevæge sig hurtigere end 5 km/t, men er godt kamoufleret og meget stille. Kvælerslanger er aldrig giftige.

Dens kød smager lidt som kylling.

Meganeuva

Kamp: 20 *Bevægelse:* 20
Viden: 20 *Andet:* 20
Niveau: 1 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: d1
Hud: Skæl

Helbred: 5, Undvige i luften: 60
Specielle Evner: Flyve
Beskrivelse: Denne kæmpeguldsmed, der kan blive op til 1 meter lang, kan nogen gange findes i flokke på op til 50 individer. De lever af insekter, og vil ikke angribe andet, med mindre den trues. Dens krop er grønligt stribet.

Møl

Kamp: 1 *Bevægelse:* 20
Viden: 10 *Andet:* 10
Niveau: 0 *Intelligens:* Lav dyrisk
Våben: -
Hud: Ingen

Undvige i luften: 40
Specielle Evner: Flyve
Beskrivelse: Møl er ikke farlige i sig selv, dertil er de alt for små. Men hvis de får lejlighed til det, vil de lægge æg i tøj, og larverne, der kommer ud derfra, vil spise tøjet. Desuden kan de voksne møl være ret irriterende, når de flagrer rundt.

Måge

Kamp: 20 *Bevægelse:* 40
Viden: 30 *Andet:* 40
Niveau: 2 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: d1
Hud: Fjer

Helbred: 5
Specielle Evner: Flyve
Beskrivelse: Skrigende måger og andre havfugle kendetegner havne overalt. De lever i flokke på 50 - 300 stykker, og flyver omkring for at finde fisk eller spiseligt affald. Albatrossen ligner en stor måge, den kan blive over en meter i vingefang.

Papegøje

Kamp: 20 *Bevægelse:* 30
Viden: 20 *Andet:* 45
Niveau: 3 *Intelligens:* Høj dyrisk
Våben: Næb og kløer: d2
Hud: Fjer

Helbred: 5
Specielle Evner: Flyve
Beskrivelse: Den altid nysgerrige papegøje er svær at skjule, da den gerne pludrer hele tiden. I naturen findes de i flokke, som er temmelig øredøvende, men den er ikke svær at tæmme. Den lever af frø og nødder.

Pindsvin

Kamp: 10 *Bevægelse:* 20
Viden: 20 *Andet:* 20
Niveau: 1 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: (Pigge: d3)
Hud: Pels

Helbred: 5
Beskrivelse: Pindsvinet snuffer normalt rundt om aftenen og natten og spiser nødder og frugt. Den er oftest alene, og hvis den føler sig truet, vil den rulle sig sammen, så det er en bold med skarpe pigge over det hele.

Piratfisk

Kamp: 30 *Bevægelse:* 30
Viden: 20 *Andet:* 10
Niveau: 1 *Intelligens:* Lav dyrisk
Våben: Bid: d1
Hud: Skæl

Helbred: 1, Opmærksomhed: 50
Specielle Evner: Flokangreb - d10 pr. sek
Beskrivelse: Piratfisk, eller piranhaer, er en frygtet beboer af floder i jungler. De lever altid i flokke, der overfalder alle, de måtte finde i vandet. De angriber i store flokke, så hvis man har et ubeskyttet område i vandet, vil det hurtigt blive spist grundigt.

Pteranodon

Kamp: 50–70 *Bevægelse:* 40
Viden: 30 *Andet:* 40
Niveau: 4–6 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: d4–d8
Hud: Skind

Helbred: 20–30
Specielle Evner: Flyve
Beskrivelse: Flyveøglen kan nogen gange blive op til 7 meter lang og have et vingefang på over 10 meter. Den har en læderagtig hud fra forbenene til kroppen, og et langt næb. Nogen gange samles de i flokke på 5-20 stykker. Den lever af små dyr, insekter eller fisk.

Rotte

Kamp: 25 *Bevægelse:* 15
Viden: 20 *Andet:* 30
Niveau: 2 *Intelligens:* Dyriske
Våben: Bid: d2
Hud: Pels, dog Skarp: 10, Spids: 5, Slag: 10

Helbred: 2, Svømme: 40
Specielle Evner: Sygdom, Flokangreb - 1 pr. 3d10 sek.
Beskrivelse: Rotter er almindelige i de fleste større byer, især hvis sanitetsforholdene ikke er ordentlige. De lever af alle former for affald, og der er 5 % chance for, at deres bid overfører en sygdom.

Ræv

Kamp: 30 *Bevægelse:* 40
Viden: 40 *Andet:* 40
Niveau: 3 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: d4
Hud: Pels

Helbred: 15, Snige/skjule 70
Beskrivelse: Ræven er et lusket rovdyr, der jagter mindre dyr. Den er næsten altid alene, når den er udenfor sin hule.

Skildpadde

Kamp: 5 *Bevægelse:* 5
Viden: 20 *Andet:* 20
Niveau: 2 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Tænder: d8
Hud: Skjold

Helbred: 15
Beskrivelse: Skildpadder findes i størrelser fra 10 cm til 1 meter over skjoldet. De går langsomt omkring og spiser smådyr, frugt og blade. Hvis de angribes, vil de normalt

trække sig ind i skjoldet, eller eventuelt prøve at bide. De er gode at spise, når man først har åbnet skjoldet.

Skunk (Stinkdyr)

Kamp: 20 *Bevægelse:* 40
Viden: 20 *Andet:* 40
Niveau: 2 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Kløer og tænder: d2
Hud: Pels

Helbred: 5
Specielle Evner: Sprøjter en kraftigt stinkende væske, hvis den skræmmes.
Beskrivelse: De fleste, der har været i nærkontakt med en skunk, vil holde sig væk for eftertiden. Umiddelbart er det et fredeligt sort og hvidt dyr på under en halv meter, der lusker omkring og spiser planter. Men hvis det føler sig truet, og det gør det nemt, sprøjter det en meget ildelugtende vædske over modstanderen. Vædsken er næsten umulig at vaske af, og folk, der lugter den, skal slå et Psykisk Styrke for at kunne holde det ud.

Slange

Kamp: 30 *Bevægelse:* 30
Viden: 20 *Andet:* 30
Niveau: 3 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: 1
Hud: Skæl

Helbred: 5
Specielle Evner: Svagt giftigt bid
Beskrivelse: De fleste klimaer har en eller flere af denne slags små slanger, hvoraf nogen er giftige. De kan være op til en meter lange, og glider afsted gennem vegetationen med omkring 5 km/t. De findes ofte i flok, og lever af mus og andre små gnavere, som de lammer med deres gift. For mennesker er giften ikke farlig, men medfører blot svimmelhed og kvalme.

Spækhugger

Kamp: 40 *Bevægelse:* 40
Viden: 30 *Andet:* 40
Niveau: 4 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: d8
Hud: Tykt skind

Helbred: 50
Beskrivelse: Spækhuggeren er en af de mere aggressive hvaler i havet. Den bliver mellem 3 og 5 meter lang, og findes gerne i flokke på 3-10 individer. De kan nemt finde på at angribe nødstedte personer, hvis der er udsigt til et nemt måltid, men lever ellers af mindre fisk.

Stenspiser

Kamp: 40 *Bevægelse:* 40
Viden: 40 *Andet:* 30
Niveau: 5 *Intelligens:* Lav dyrisk
Våben: Kløer: d8, mund: d12
Hud: Skjold

Helbred: 50, Mineraler: 50
Specielle Evner: Spiser sten
Beskrivelse: Den lille grønne stenspiser forekommer mest alene under jorden. Den er rund, 10-30 cm i diameter og har små arme og ben samt følehorn. Dens kløer og tænder er meget hårde, da de bruges til at knuse sten med. Den laver sjældent andet end at spise sten, og bliver kun glad, hvis den får fat i rigtig gode sten. Den kan forsvare sig effektivt. den bryder sig ikke om metaller, og undgår dem så meget som muligt. Derfor er den eftertragtet af minefolk, der kan bruge til at finde metaller med. Den kan løbe og rulle hurtigt, op til 35 km/t, hvis det er nødvendigt.

Struds

Kamp: 30 *Bevægelse:* 20
Viden: 40 *Andet:* 30
Niveau: 2 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Næb: d2
Hud: Fjer

Helbred: 10
Beskrivelse: Strudse bevæger sig omkring i øde områder i mindre flokke. De er lette at irritere, og hakker gerne efter fredsforstyrreren. Hvis de bliver bange, vil de enten løbe væk eller stikke hovedet i et hul for at skjule sig. Spillemesteren må afgøre, om det kan lade sig gøre. Strudseæg er en god spise, hvis man kan få dem væk fra strudsen.

Svane

Kamp: 30 *Bevægelse:* 30
Viden: 30 *Andet:* 20
Niveau: 3 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Næb: d3
Hud: Fjer

Helbred: 10
Specielle Evner: Flyve, flyde
Beskrivelse: Svaner er smukke, statelige fugle, ca. 1 meter lange, men nemme at irritere. De holder sig gerne i par, men flyver til tider i flok.

Tiger (Løve)

Kamp: 60 *Bevægelse:* 60
Viden: 50 *Andet:* 50
Niveau: 6 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Kløer: d6, bid: d8
Hud: Pels

Helbred: 35
Beskrivelse: Tilnavnet 'junglens konge' er velfortjent, for tigeren har en majestætisk fremtoning, og er meget farlig. Den findes normalt alene på jagt, hvor den sniger sig ind på byttedyret. Den er ikke meget værd som spise, men dens skind er eftertragtet.

Troglodyt (Huleboer)

Kamp: 10 *Bevægelse:* 40
Viden: 10 *Andet:* 40
Niveau: 1 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: -
Hud: Pels

Helbred: 15, Klatre: 70
Specielle Evner: Mørkesans
Beskrivelse: Et mere forskrømt væsen end troglodytten skal man lede længe efter. Det er en pelset huleboer, fra 5 cm og op til en meter høj, med to store øjne, der kigger frem fra under en stor hårdusk. Den spiller med små kantede sten og hvisker "UPS". De holder sig gerne 2-5 stykker sammen, så nogen kan holde udkig, mens resten spiser larver, mos, biller og lignende.

Tyrannosaurus

Kamp: 60 *Bevægelse:* 40
Viden: 20 *Andet:* 40
Niveau: 6 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: d10
Hud: Som skjold

Helbred: 120
Beskrivelse: Bemærk, at dyret her har skind, der beskytter som var det skjold. Tyrannosaurussen bliver op til 15 meter lang, verjer 5 ton og kan hæve sit hoved 7 meter op. Den går på bagbenene, og dens forpoter er små og kan ikke bruges til andet end at flytte ting. Dens bid, derimod, er meget kraftigt, og den bliver let vred.

Ugle

Kamp: 30 *Bevægelse:* 70
Viden: 30 *Andet:* 70
Niveau: 2 *Intelligens:* Høj dyrisk
Våben: Kløer: d2, næb: d1
Hud: Fjer

Helbred: 5, Snige/skjule: 100
Specielle Evner: Flyve, Nattesyn.
Beskrivelse: Uglen er en lydløs flyver, der slår ned på mus og andre gnavere under dens natlige togter. Hvis man kan tæmme den, kan den blive en god vagtfugl. Den har et roligt og velovervejet udtryk.

Ulv

Kamp: 40 *Bevægelse:* 50
Viden: 40 *Andet:* 50
Niveau: 5 *Intelligens:* Høj dyrisk
Våben: Bid: d6, kløer: d2
Hud: Pels

Helbred: 20
Beskrivelse: Ulven er en frygtet jæger i mange områder. Den jager i flokke på omkring 10 dyr, og de er gode til at omringe og isolere deres bytte. Deres tuden er et karakteristisk signal, som de fleste forbinder med fare. Nok er de glubske, og overfalder folk uden skrupler, men hvis de føler sig i undertal, vil de hurtigt stikke halen mellem benene.

Vandmand

Kamp: 0 *Bevægelse:* 0
Viden: 0 *Andet:* 0
Niveau: 0 *Intelligens:* Lav dyrisk
Våben: -
Hud: Ingen

Helbred: 1

Beskrivelse: Vandmænd, eller gopler, findes normalt i flokke på op til 200 individer. De svømmer ved hjælp af at støde vand bagud, og kan få en fart på op til 2 km/t. De lever af dafnier og grønne alger, som opfanges af slim på undersiden af vandmanden. Nogle vandmænd, især i tropiske egne, er meget farvestrålende og op til en meter i diameter.

Vildsvin

Kamp: 55 *Bevægelse:* 40
Viden: 20 *Andet:* 50
Niveau: 5 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: Bid: d2, Stød: d6
Hud: Pels

Helbred: 25

Specielle Evner: God til at opsnuse trøfler.

Beskrivelse: Vildsvinet er meget forskelligt fra dets tamme fætter. Det er 1-2 meter langt, og meget aggressivt, især hvis dets unger trues. Det lever i flokke i skove, hvor det roder i bladene for at finde svampe eller nødder. Når det støder, kan dets skarpe hjørnetænder og 50-100 kg kropsvægt gøre alvorlig skade, men hvis man først får det nedlagt, er det en udmærket spise.

Ørred

Kamp: 10 *Bevægelse:* 40
Viden: 20 *Andet:* 30
Niveau: 0 *Intelligens:* Dyrisk
Våben: -
Hud: Ingen

Helbred: 5

Beskrivelse: Ørreder er først og fremmest kendt som spisefisk, og der er da heller ikke meget aggressivt over dem. De svømmer normalt rundt i flokke på 20-100 stykker og spiser mikroskopiske dyr og planter.



Liste af uhyrer

Ork

Kamp: 35 *Bevægelse:* 35
Viden: 20 *Andet:* 20
Niveau: 3 (5) *Intelligens:* Lav
Våben: Sværd d6
Hud: Skind

Da Orker elsker at lave kastevåben, har de 50 i teknik.

Beskrivelse: Med deres tykke grønne hud og modvilje mod dagslys, befinder orkerne sig oftest i samfund i huler og tunnelkomplekser under bjerge, langt fra mennesker og andre levende væsener. De har som regel en stærk leder og lægger fælder for rejsende, eller drager på plyndringstogter for at overleve. Deres leder er som regel en stærkere ork, f.eks. 45 i Kamp. Eventuelle Shamaner vil være som en grad 4 shaman. En ork vil normalt bære en Læderrustning på områderne 7–11.

Skovtrold

Kamp: 35 *Bevægelse:* 40
Viden: 35 *Andet:* 30
Niveau: 4 *Intelligens:* Normal
Våben: Sværd d6, Bue d4
Hud: Skind

Beskrivelse: Disse små væsener lever i skove, i byer, der kan variere i størrelse, men vil normalt være på 100–200 indbyggere. Selve byen er store lerklinede kupler, der er stablet oven på hinanden, i op til 10 etagers højde. Da skovtrolde er et krigersamfund, vil de normalt fange eventuelle forbipasserende og udsætte disse for en eller anden kamp, der skal vise om fangerne er værdige krigere. Af rustning bærer disse de Ringbrynje på områderne 9–11 og Læder på 1–8.

Almindelig Trold

Kamp: 50 *Bevægelse:* 45
Viden: 20 *Andet:* 15
Niveau: 6 *Intelligens:* Meget Lav
Våben: Kølle d12
Hud: Tykt skind

Specielle Evner: Regenere B.

Beskrivelse: Trolde er store, men ret dumme. De er meget interesserede i penge og vil ofte opkræve penge for at andre folk kan få lov til at passere det pas, som de har indtaget. De vil ikke have rustning på og deres kølle svarer mest til en træstamme.

Bjergtrold

Kamp: 60 *Bevægelse:* 35
Viden: 20 *Andet:* 15
Niveau: 6 *Intelligens:* Lav
Våben: Sværd d12
Hud: Tykt skind

Specielle Evner: Regenere A.

Beskrivelse: Disse er store, stærke og dumme. Deres hud er som tykt læder, og de vil blive til sten, hvis solen skinner på dem. De vil som regel have en leder, der er stærkere end en normal bjergtrold.

Øglemand

Kamp: 40 *Bevægelse:* 40
Viden: 30 *Andet:* 25
Niveau: 4 (6) *Intelligens:* Normal
Våben: Sværd d8
Hud: Skæl

En øglemand bruger udover sværd også flittigt sin hale (d6), mens kløer (d4) og bid (d4) bruges sjældnere.

Specielle Evner: Nogle øglemænd lever under vand.

Beskrivelse: Dette er en slags menneskeligende firben. Kroppen er som et menneske med to arme og to ben, mens hovedet er som et firben. De har hale og deres hud er grøn og skællet. Shamanisme findes blandt øglemænd, men aldrig over grad 4.

Dragemand

Kamp: 40 *Bevægelse:* 40
Viden: 30 *Andet:* 25
Niveau: 5 (7) *Intelligens:* Normal
Våben: Sværd d8
Hud: Skæl

Specielle Evner: En dragemand vil som regel have én Ild fortryllelse (d6), men egentlige shamaner vil højst være af grad 6. En dragemand kan flyve op til 50 km/t.

Beskrivelse: Dragemænd ligner øglemænd med vinger, men de hader vand.

Elver

Kamp: 40 *Bevægelse:* 40
Viden: 40 *Andet:* 30
Niveau: 4 (6) *Intelligens:* Høj
Våben: Sværd d8, Bue d8
Hud: Almindelig

Bue: 50, Snige/Skjule: 50

Specielle Evner: Nogle elvere kan magi, disse vil svare til en shaman - grad 10. Elvere har Nattesyn.

Beskrivelse: Der er i Tolkiens verden flere racer af elverfolk. De fleste af dem vil som spillere være en slags sidegruppe af mennesker, hvorfor de vil kunne spilles på næsten samme måde som et normalt menneske. Disse folk vil dog være mere værdige, smidige og adrætte.

Dværg

Kamp: 40 *Bevægelse:* 40
Viden: 30 *Andet:* 30
Niveau: 4 *Intelligens:* Høj
Våben: Økse (d8)
Hud: Almindelig

Mineraler: 50

Specielle Evner: Da dværge meget lever i huler og minegange, har de mørkesans.

Beskrivelse: Dværge er et bjergfolk, der lever af minedrift. De regnes blandt de bedste smede og bygmestre (i sten). Dværge er seje og viljestærke væsener og udemærkede krigere. En spiller, der er en dværg, vil nok kunne færdes overalt i en eventyrverden. Dværge har en stor kærlighed til

ædle stene og metaller. Derfor regnes de tit for griske.

Vampyrflagermus

Kamp:	*40*	*Bevægelse:*	*50*
Viden:	*10*	*Andet:*	*30*
Niveau:	*4*	*Intelligens:*	*dyrisk*

Våben: Hugtænder
Hud: Pels

Specielle Evner: De kan flyve op til 40 km/t. De kan lugte blod i en radius på 5 km. Ved det første vellykkede angreb sidder de på halsen af ofleret og begynder at suge blod. De udsuger 1 helbred pr 3.sek. Derudover har de en helt speciel evne til at omklamre ofleret med sine lædervinder. Dette gør alle slag svære for ofleret, indtil flagermusen er fjernet.

Beskrivelse: En vampyrflagermus ligner en almindelig flagermus, blot en del større. Den har et vingefang på 1/2 til 1 m. De har lysende røde øjne og store hugtænder. Hvis den når at suge halvdelen af spillerens helbred, er der 60% risiko for han/hun bliver blodtørstig. Man bliver dog ikke en rigtig vampyr, men blot glad for blod, rødt kød, blod, jomfruer, og blod.

Kæmpesvamp

Kamp:	*30*	*Bevægelse:*	*15*
Viden:	*20*	*Andet:*	*20*
Niveau:	*3*	*Intelligens:*	*5*

Våben: Fangarme (speciel)
Hud: intet

Specielle Evner: Fangarmene paralyserer ofleret, så svampen kan spise i ro og mag, mens den sagte nynner og brummer af velbehag. Se side 49

Beskrivelse: Kæmpesvampe er 1-2 m høje og radius af hatten er 70-150 cm i diameter. De har mange forskellige farver men lysegrøn, lilla og orange er blandt favoritterne. Fangarmene sidder under hatten og skydes frem, når et godt måltid nærmer sig. De findes i huler og store, fugtige skove/jungler. Hvis man får dræbt en svamp, kan man tørre dele af den og bruge den til en meget beroligende tobak.

Kæmpe Myreløve

Kamp:	*40*	*Bevægelse:*	*20*
Viden:	*30*	*Andet:*	*40*
Niveau:	*4*	*Intelligens:*	*20*

Våben: Kæber og kløer: d8
Hud: Skæl

Kaste/Gribe: 75

Beskrivelse: Myreløven ligner en kæmpemyre med enorme kindbarker. Den er 2-4 m lang og brunsort med røde afteg-ninger. Den lever i ørkenen og elsker kameler. Myreløven graver huller på 5–10 m i diameter. Den graver sig ned i bunden af hullet, hvor den venter på at dens offer falder ned.

Drage

Kamp:	*Speciel*	*Bevægelse:*	*Speciel*
Viden:	*Speciel*	*Andet:*	*Speciel*
Niveau:	*Speciel*	*Intelligens:*	*Ekstrem*

Våben: Drageild, bid, kløer, hale: Specielle
Hud: Drageskæl

Alle evner, samt skade, er afhængige af dragens alder.

Alder	Titel	Evne
0 – 100 år	Baby	1% pr. år.
101 – 250 år	Ung	100% + 1% pr. 5 år over 100.
251 – 500 år	Voksen	130% + 1% pr. 10 år over 250.
501 – år	Gammel	155% + 1% pr. 25 år over 500.

Ild, Bid, Klør og Hale: d100 (dog ikke gange 10). Hvis dragen er en babydrage skal skaden slåes således, at den mindste terning altid er 10'ere. Hvis dragen er en ung drage vil skaden fra den være en normal d100 mens en voksen eller gammel drage, vil give skade med den største terning som 10'ere.

Specielle Evner: Drager kan benytte mange forskellige specielle evner. De mest frygtede er dens drageild og evne til at flyve. Drager vil altid angribe fra luften og benytte drageild, hvis dette er muligt. De har ingen begrænsning på deres brug af ild og vil normalt forblive i luften, indtil alle er døde. Drager, der flyver, vil normalt kunne vende rundt og overflyve samme person hvert 3d20 sek. (init).

Hvis enkelte kan modstå ilden, kan dragen lave et flyvende stormangreb med et bid og to kløer. Dvs. tre angreb i samme init. Alle disse angreb vil være spidse.

Hvis en drage fanges på jorden eller i en tunnel, hvor den ikke kan komme op i luften, vil den kun kunne benytte bid mod angreb forfra. Mod angreb bagfra kan den benytte sin hale. Halen vil slå i fejende bevægelser, der medfører at alle bag dragen vil blive ramt af dens angreb. Bidet kan bruges hvert d4 sek og halen vil slå efter alle bag dragen hvert d4 sek. Halen giver slagskade.

Drager kan lugte og fornemme brugen af mana i en afstand af 1 km pr. 1% evne de har. Drager hader brugen af mana og vil normalt udslette magikeren.

Bemærk, at drager med over 100% i evner, næsten altid klarer deres slag, og at disse meget ofte er strikes.

Beskrivelse: Drager er meget sjældne og normalt vil myter og historier om dem, være den eneste kendskab spillerne vil få om dem. Om Spillemesteren vil lade dragerne forblive mytiske væsner er en mulighed, men hvis han vælger at lade dem eksistere, bør han lade dem være næsten udødelige. En drage er ikke bare et uhyre som spillerne kan gå ud og dræbe. Spillemesteren bør spille dragen ekstremt intelligent. En drage dummer sig aldrig og dens alder gør at dens viden langt overstiger spillernes vildeste fantasi. Dette medfører at spillerne kun kan overleve ved at flygte, hvis de møder en drage. Drager er 1 meter lange pr. 1% evne de har. De er fantastisk smukke, nogle i mange glinsende farver, andre i en klar farve. De har klare øjne, der kan se aura, magi og usynlige. Drager lever normalt i huler eller gamle ruiner. De foretrækker ubefolkede områder, hvor de kan have deres jagtmarker i fred. Drager lever normalt alene, men vil en eller flere gange i løbet af deres voksenliv danne par og få børn. Det er hannen, der laver reden. Han samler guld nok til at fylde en hel hule op. Dette skal gøres, fordi drageæg kun kan udklækkes på et guldunderlag. Han flyver nu rundt i omegnen og tiltrækker en hun. Der lægges mellem et og fire æg, som efter et års tid udklækkes. Når ungerne er omkring 25 år forlader moderen reden og flyver bort. Hannen passer derefter ungerne, indtil de er omkring 100 år og selv forlader reden. Drager er hverken gode eller onde. De følger deres egne leveregler og hvis der dør 5–600 dværge fordi de skal skaffe guld til deres rede, betragter de det som en naturlig del af deres liv. Drager har igennem lang tid lært at det kun er magikere, der udgør en reel trussel for deres liv. Derfor hader drager magikere og vil gøre alt for at udslette disse. Drager kan godt lære magi eller andre specielle evner. Normalt vil de kunne adskillige af disse specielle ting, da deres alder og intelligens har givet dem masser af erfaring.