Monster

De humanoida raserna

II

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

DRAKAR & DEMONER

MONSTER

BOK II:

DE HUMANOIDA RASERNA

INNEHÅLL

Människoraser 3
Halvalv 4
Halvlängdsman 5
Högman 6
Magir 7
Raggman 8
Skogsman 9
Människokulturer i Ereb Altor 10
Barbier 11
Dalker 12
Erebosier 13
Felicier 14
Hynsolger 15
Magiller 16
Ransarder 17
Älvfolk — Alver 18
Blodsalv 19
Frostalv 20
Grottalv 21
Gråalv 22
Havsalv 23
Högalv 24
Ljusalv 25
Silveralv 26
Skogsalv 27
Älvfolk — Övriga 28
Irrbloss 28
Hustomte 29
Nymfer 30
Dryad 31
Hagga 32
Najad 33
Oread 34
Pyssling 35
Satyr 36
Alva 37
Stenfolk 38
Cyklop 39
Dvärg 40
Gigant 41
Jätte 42
Stenbitare 43
Titan 44
Troglodyt 45
Svartfolk 46
Illvätte 47
Orch 48
Rese 49
Svartalf 50
Svartnisse 51
Troll 52
Grottroll 52
Skogstroll 53
Vätte 54
Djurfolk 55
Anka 55
Karkion 56
Kattman 57
Kentaur 58
Minotaur 59
Reptilman 60
Serpent 61
Vargman 62
Övriga humanoider 63
Halvorch 63
Lindskiarn 64

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

INLEDNING

(I Kampanjhäftet finns ett kapitel som heter ”Hur du använder Drakar och Demoner Monster”. *Vi rekommenderar att du läser detta kapitel innan du börjar fördjupa dig i beskrivningarna av varelserna.)*

”RUNT OM I VÅR VÄRLD lever ett otal humanoida varelser som länge retat min kunskapstörst och kittlat min fantasi. Många och långa resor har jag gjort för att utforska deras liv och leverne, ständigt driven av den uppgift jag fick i min ungdoms dagar av min gamle lärare Hereherute; att upptäcka och katalogisera alla nu levande humanoida varelser.

Mina livskrafter börjar nu tryta och jag kan med viss tillfredsställelse se tillbaka på ett liv av befruktande forskning. Trots detta vet jag att jag inte lyckats med min uppgift. Det finns varelser som jag inte lyckats klarlägga, även om jag känner deras namn eller vet var de lever. Min förhoppning är att någon kan ta vid där jag nu slutar och att denna bok skall vara till glädje för vetgiriga av alla folkslag.”

— Aspubran av Hafsort, Joins son

Ovanstående är inledningen till boken ”De humanoida varelserna”, som skrevs av magikern, upptäcksresanden och folklivsforskaren Aspubran. Det är detta verk som legat till grund för den bok du just nu håller i din hand, även om vi av naturliga speltekniska skäl tvingats redigera den en hel del och göra en del tillägg. Vissa kapitel ur denna bok har tidigare publicerats i Monsterböckerna, i Sinkadus, i Ereb Altor-boxen samt i vissa kampanjmoduler, men i kommande produkter från Äventyrsspel är det denna omarbetade upplaga som kommer att gälla.

Vi hoppas ni skall finna Aspubrans livsverk intressant och inte helt förgäves!

— Red.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MÄNNISKOR

DE FLESTA FANTASY-VÄRLDAR bebos till största delen av människor eller mycket människoliknande folk, även om det finns vissa områden som nästan enbart bebos av alver, dvärgar, svartfolk, etc. Även om man kan tycka att det är tråkigt med 'vanliga människor' så är det alltid från dessa man utgår då man beskriver alla andra varelser (eftersom vi som spelar är människor); grundegenskapsvärden anges i förhållanden till människans; reaktioner, utseende, uppträdande o.s.v. anges också med människoögon.

Hur du vill befolka din fantasy-värld bestämmer du givetvis helt själv, men det kan vara svårt om du bestämmer att dina spelare inte kan vara människor, framförallt om dina spelare inte har provat på rollspel förut. I Ereb Altor, den spelvärld som beskrivs i Ereb Altor-boxen och där Äventyrsspels äventyr nästan alltid utspelar sig, består 80–90% av den humanoida befolkningen av olika människokulturer.

I detta kapitel beskrivs dels några olika 'standardmänniskoraser', dels några av de största av de hundratals olika människokulturerna i Ereb Altor.

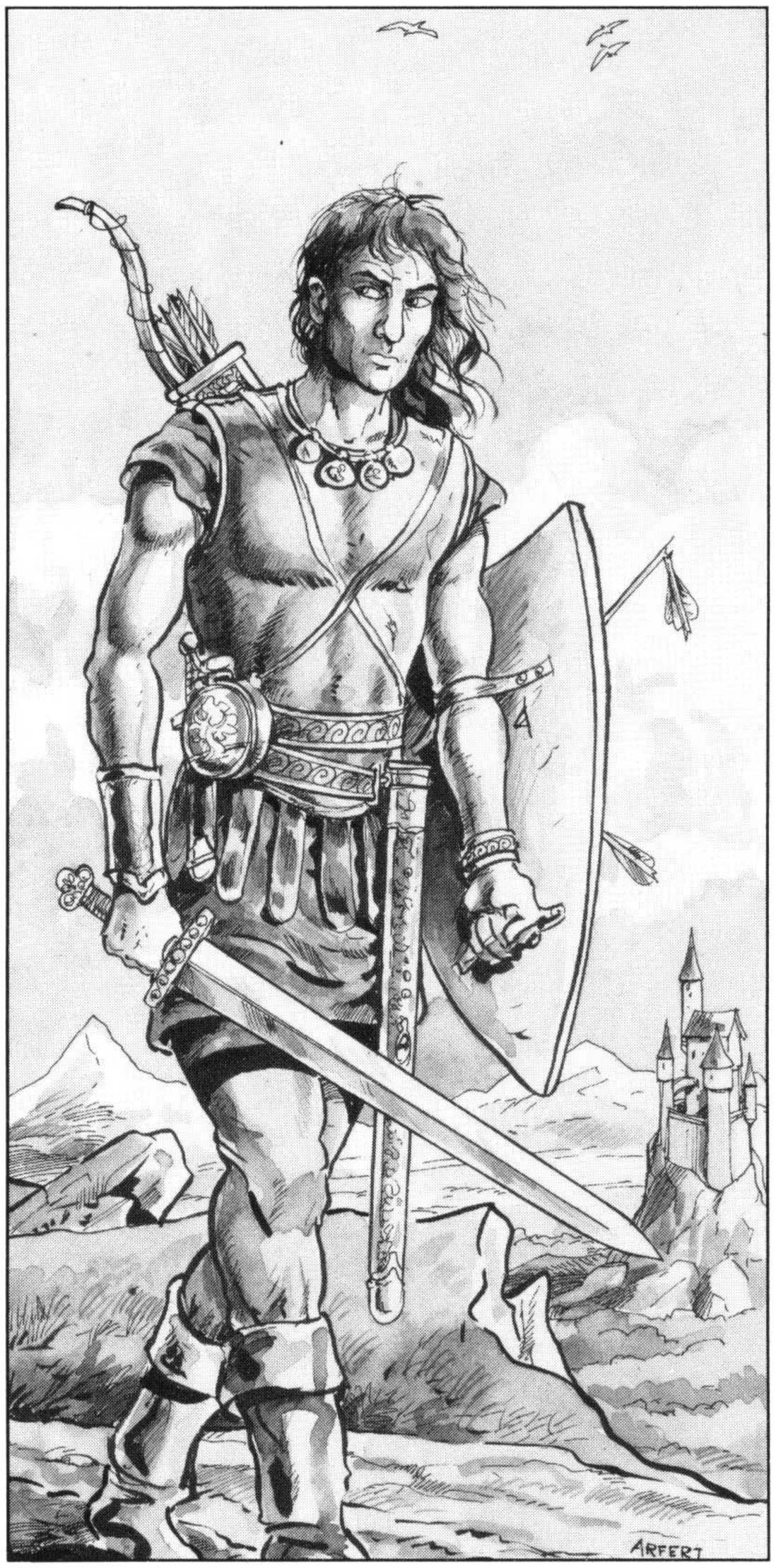
Där inget annat nämns är tärningskoden för en grundegenskap 3T6 (typvärde 11).

MÄNNISKORASER

Dessa raser är bara avlägset besläktade med 'vanliga' människor.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HALVALV



Det glömda folket

HALVALVER är av kulturella skäl en mycket ovanlig korsning mellan alver och människor. Det är dock fullt möjligt för alla olika alvraser att få barn med människor. Det spelar ingen roll vem som är fader eller moder; halvalven ärver betydligt mer av människans egenskaper i alla fall.

Utseende: Halvalver ser ut som vanliga människor; dock är de något under medellängd och inte riktigt lika kraftigt byggda. De har blå, grå eller gröna ögon och blont, vitt, brunt eller svart hår. De ärver inte alvernas spetsade öron eller de kattformade pupillerna och det händer att manliga halvalver har skäggväxt, särskilt om fadern var människa.

Uppträdande: Eftersom halvalverna inte har oändligt liv är de inte lika självklart likgiltiga inför det världsliga som de flesta alver. Kort sagt är det ingen större skillnad mellan människor och halvalver.

Förmågor: Alla halvalver, oavsett härkomst, har överlägsen syn och hörsel jämfört med människor, ungefär dubbelt så bra. De åldras hälften så fort som människor och lever dubbelt så länge. De är dubbelt så resistenta mot sjukdomar som vanliga människor (dubbel FYS på Motståndsslag mot sjukdomar), men har i övrigt inga av älvfolkens egenskaper.

Hemvist: Överallt
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar

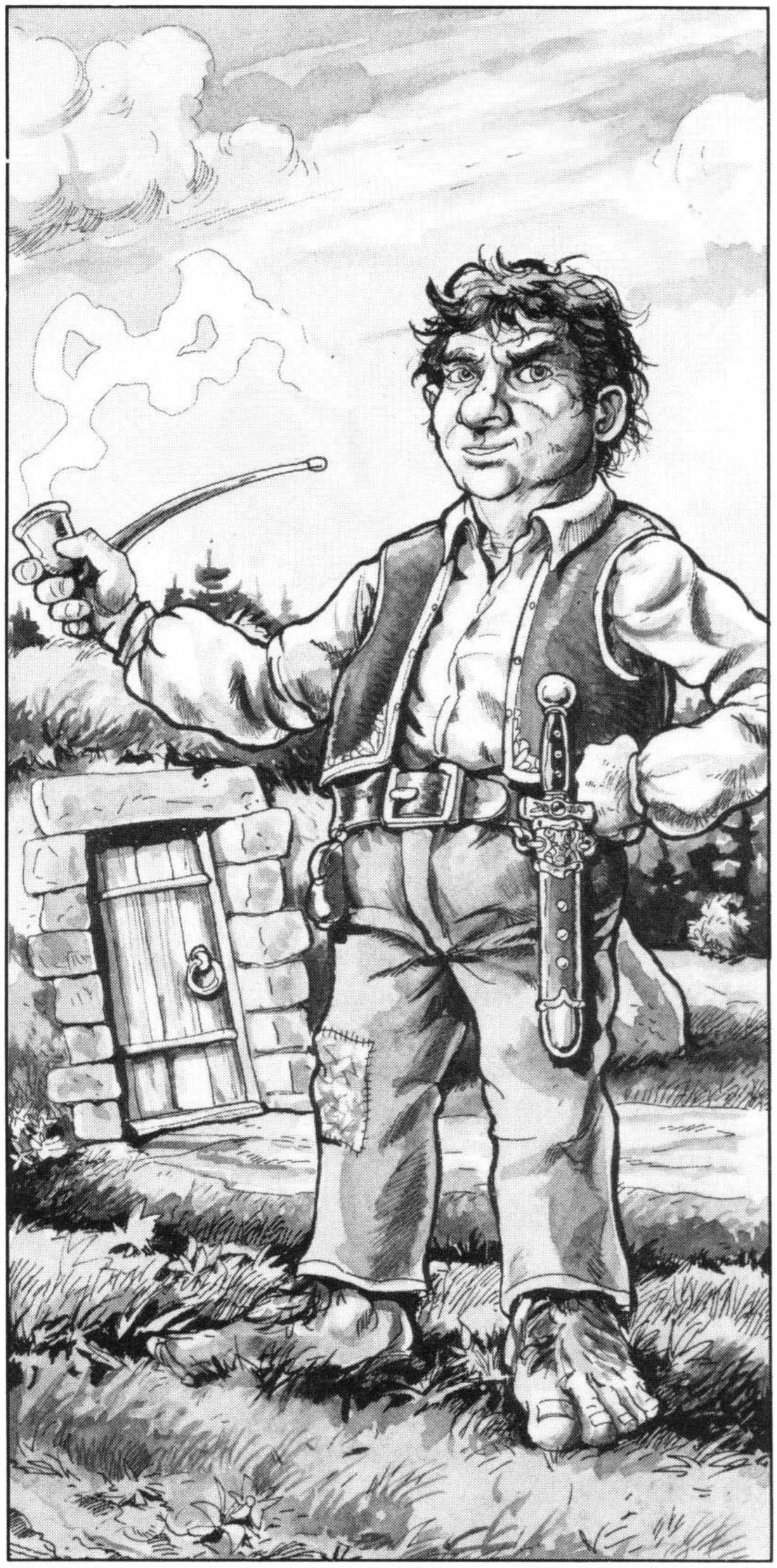
Grundegenskaper		Typvärde
STY	3T6	11
STO	2T6+6	13
FYS	3T6	11
SMI	3T6+2	13
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	3T6+1	12
KP		12

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Ett närstridsvapen	4
Ett avståndsvapen	4
Smyga	5
Gömma sig	5
Upptäcka fara	5
Klättra	5

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HALVLÄNGDSMAN



Hålgångars folk

HALVLÄNGDSMÄNNEN ÄR ETT fredligt folk som lever i utgrävda bostäder i kullar och klippväggar. De livnär sig på jordbruk, hantverk och handel. Somliga halvlängdsmannakulturer lever mycket avskilt och undviker så gott som all kontakt med 'de Stora', medan det finns andra som lever i människostäder. Synen på 'de Stora' skiljer sig väldigt mycket beroende på vart man kommer.

Utseende: Halvlängdsmännen är ungefär meterlånga och ganska knubbiga till följd av att de älskar god mat och dryck. De har oftast brunt, krulligt hår på huvudet samt på de stora fötterna.

Uppträdande: Halvlängdsmän i allmänhet älskar trevligt sällskap, historier framför bra-san, gott om god mat och dryck och en lugn tillvaro utan överraskningar. Då de väl ställs inför svåra situationer kan de emellertid visa sig vara förvånansvärt uthålliga och modiga.

Förmågor: Halvlängdsmän lever i 80-110 år. De kan bedöma en annan persons avsikter gentemot dem själva (goda eller onda) genom att slå under INT x 5 med 1T100.

Hemvist: 2, 3, 4, 5
Vanlighet: Ovanlig
Antal: Varierar

Grundegenskaper		Typvärde
STY	2T6	7
STO	1T3+2	4
FYS	2T6+6	14
SMI	4T6	14
INT	3T6	11
PSY	2T6+6	13
KAR	3T6	11
KP		9

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	4
1 Spark (1T6)	4
Ett närstridsvapen	2
Ett avståndsvapen	4
Smyga	12
Gömma sig	17
Upptäcka fara	7
Klättra	3

Förflyttning: L8
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HÖGMAN

Tarbans ättlingar

HÖGMÄNNENS HÄRKOMST är fortfarande omdiskuterad, även om de själva ofta framhåller att de är ättlingar till en kultur som i urtiden upphöjdes genom närvaron av en gud de kallar Tarban. Genom årtusendena har dock deras ringa antal ytterligare minskats genom uppblandning med vanliga människor, så att de nuförtiden är mycket ovanliga.

Utseende: Högmännen är större och kraftigare än vanliga människor och bär ofta stora, svarta skägg. De har mörka ögon och mörkt hår. De klär sig enligt det lokala modet, även om deras förkärlek för högländer och kalla klimat gör att de ofta bär tjocka, grova ylleklädder. De använder sällan juveler utan dekorerar sina kläder med desto mer guld– och silverdetaljer, ofta med vackert stiliserade djur– eller gudamotiv.

Uppträdande: En vanlig egenskap bland högmännen är att de anser sig lite förmer än vanliga människor och sålunda arroganta och hänsynslösa, men detta är givetvis individuellt. De är medvetna om att deras folk håller på att dö ut och drabbas därför ofta av skräck inför döden redan i unga år. En sådan dödsskräck tar sig uttryck antingen genom att de ständigt söker utmana döden (de blir mycket djärva, näst intill dumdristiga, äventyrare) eller att de flyr döden (de blir folkskygga eremiter).

Förmågor: Livslängd 100-120 år.

Hemvist: Överallt
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: Varierar

Grundegenskaper		Typvärde
STY	3T6+3	14
STO	3T6+3	16
FYS	3T6+3	14
SMI	3T6	11
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	2T6+3	10
KP		15

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Ett närstridsvapen	4
Ett avståndsvapen	4
Smyga	5
Gömma sig	5
Upptäcka fara	5
Klättra	5

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MAGIR

Skogarnas eremiter

MAGIR ÄR RESTERNA av ett fornfolk som levde i världen långt innan människorna började sprida sig. De är inte besläktade vare sig med älv–, svart– eller stenfolk. Nuförtiden för de en tynande tillvaro, ofta som eremiter, likt halvlängdsmän i grottor och i kullar. De få samhällen som finns kvar är strikt uppdelade i fyra klasser: krigare, präster, magiker och bönder. En gång i tiden var de ett mycket expansivt och aggressivt folk. De är kända för att frambringa mycket duktiga krigare och magiker.

Utseende: Magir är korta, lätt knubbiga och har långa, spetsiga öron. De är lätt gulfärgade i hyn, har brunt hår och mycket stora, rödskimrande ögon. De har ganska stora huvuden i förhållande till kroppen och långsmala tår och fingrar.

Uppträdande: Magir är till naturen goda och har alltid, likt älvfolken, levt i ganska god harmoni med naturen. De är själva ärliga och hedersamma och föraktar motsatserna — de är kända för att minnas såväl tjänster som ogärningar.

Förmågor: Magir kan kommunicera sinsemellan med hjälp av telepati. De lever 600-800 år.

Hemvist: Överallt, G		
Vanlighet: Mycket sällsynt		
Antal: 1–30		
Grundegenskaper		**Typvärde**
STY	2T6+1	8
STO	2T6	7
FYS	4T6+1	15
SMI	2T6+3	10
INT	3T6	11
PSY	5T6	18
KAR	2T6+2	9
KP		11

Färdighet	**FV**
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Ett avståndsvapen	4
Smyga	7
Gömma sig	10
Upptäcka fara	8
Klättra	6

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

RAGGMAN

Skogsdjurens herdar

RAGGMÄNNEN LEVER i små, kraftigt beväpnade stammar i stora, avlägsna skogar. De är uteslutande jägare och samlare som sällan lämnar stammens tydligt utstakade område. De har mycket god kontakt med naturen och dess väsen, såväl växter som djur. De blir aldrig anfallna av vilda djur.

Utseende: Raggmännen kan vid en första hastig anblick lätt misstas för vargmän. De är mycket kraftigt byggda och har rikligt med grått eller rödbrunt hår över hela kroppen. De har dock helt vanliga människohuvuden. De föredrar att slåss med avståndsvapen även om de ofta bär med sig sina typiska yrkesredskap; en handyxa och en silverskära.

Uppträdande: Raggmännen är tämligen aggressiva om deras egen stam hotas. Lyckas man vinna en raggmans vänskap finner man att de är mycket lojala och osjälviska, på gränsen till vanvett. De ogillar älvfolk i synnerhet och har ofta segdragna revirstrider med vargmannastammar. Raggmän är oftast ganska fåordiga och litar mer på handlingar än på ord. Därför kan de ha mycket svårt att umgås med vanliga människor.

Hemvist: 2G, 3G
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 2–30

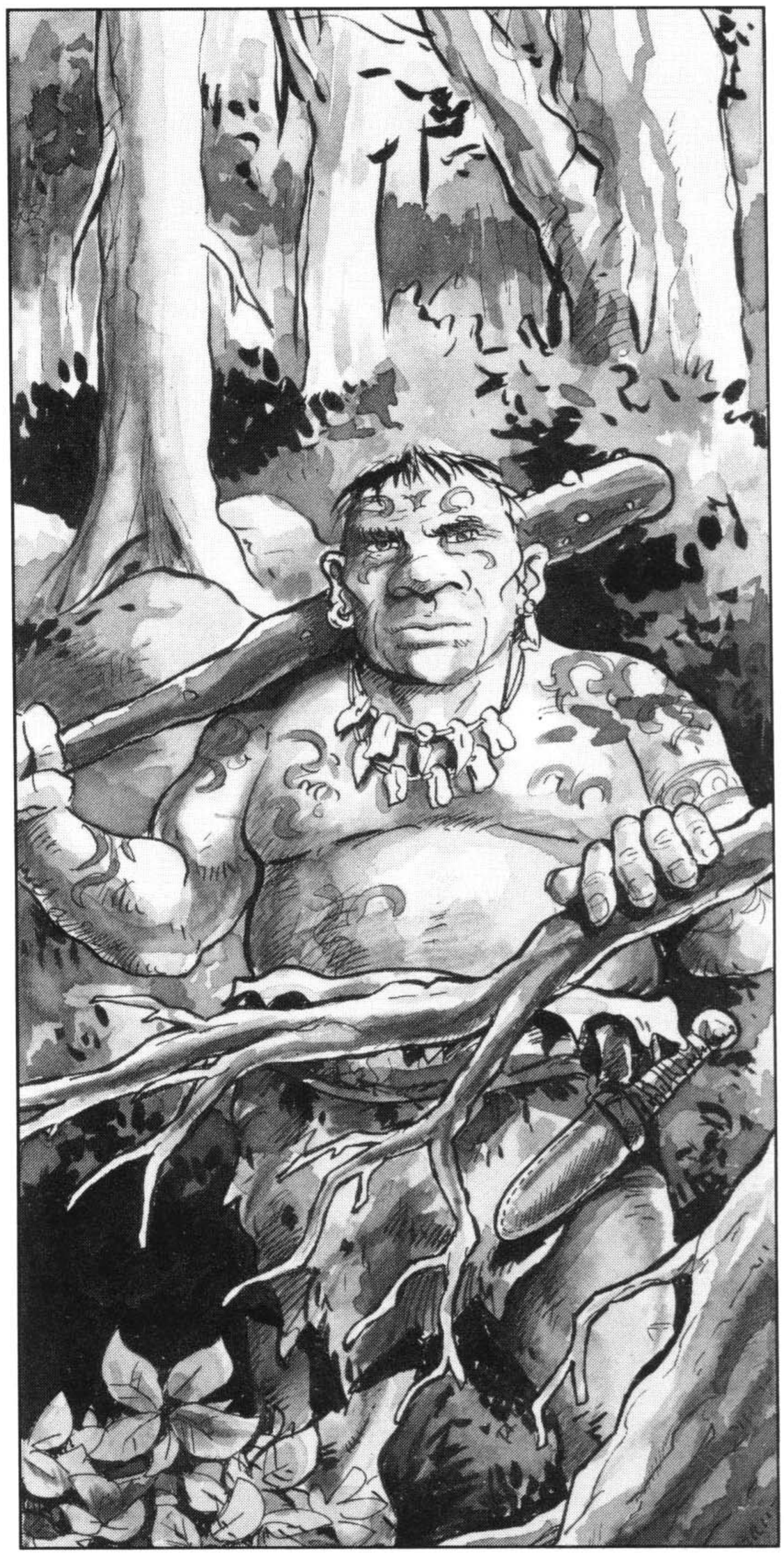
Grundegenskaper		Typvärde
STY	4T6+2	16
STO	4T6	14
FYS	4T6	14
SMI	2T6+1	8
INT	3T6	11
PSY	1T6+2	8
KAR	2T6	7
KP		14

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Ett närstridsvapen	3
Ett avståndsvapen	8
Smyga	10
Gömma sig	8
Upptäcka fara	8
Klättra	7
Spåra	8

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SKOGSMAN



Det målade folket

SKOGSMÄNNEN ÄR ÄNNU EN uråldrig ras som av människor, dvärgar och svartfolk tvingats in i de avlägsna skogarnas skydd. Liksom raggmännen är de jägare och med sina två till tre meter långa blåsrör med förgiftade pilar kan de fälla även stora djur på ganska stora avstånd. Med tiden har skogarna blivit en naturlig hemvist för skogsmännen och de är mästare i att spåra, att gömma sig och att jaga i skogen.

Utseende: Skogsmännen är korta, mycket kraftigt byggda och undersätsiga. De bär inte särskilt mycket kläder utan i stället målar de dekorativa mönster med röda, gula och gröna naturfärger på sin gråaktiga hud. De har svart, stripigt hår på hjässan men ingen annanstans.

Uppträdande: Skogsmännen är mycket misstänksamma och det skall väldigt mycket till innan de till fullo litar på en person av annan ras. Om de känner sig hotade flyr de tills de senare kan anfalla ur ett väl dolt bakhåll.

Förmågor: Inga särskilda

Hemvist: 1G, 2G, 3G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–30

Grundegenskaper		Typvärde
STY	3T6	11
STO	1T6+4	8
FYS	3T6	11
SMI	1T6+2	7
INT	3T6	11
PSY	2T6+1	8
KAR	2T6	7
KP		9

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Blåsrör	9
Båge	5
Smyga	12
Gömma sig	8
Upptäcka fara	5
Klättra	6
Spåra	16

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MÄNNISKOKULTURER I EREB ALTOR

FÖR MER INFORMATION om de olika kulturernas särdrag, se främst Ereb Altor-boxen, men även modulerna Barbia och Magilre.

Människokulturerna har endast fått några få typiska färdigheter angivna, eftersom dessa varierar så oerhört mellan olika yrken och uppväxtförhållanden. Det är omöjligt att ange några speciella färdigheter för t. ex. en zorakier.

Följande gäller för alla människokulturer:

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

BARBIER

Höglandens barbarer

LÅNGT UPP I EREBS nordöstra hörn ligger Barbia, ett kargt och bergigt rike främst bebott av olika barbarfolk. När man talar om barbier är det oftast ursprungsbefolkningen, höglandsnomaderna (nordbarbarerna), man menar. De delar sitt land med bofasta barbarer som har en lite annorlunda kultur och levnadssätt, men i stort sett samma utseende och grundegenskaper.

Utseende: Nordbarbarerna är ofta långa och av naturen kraftigt byggda för att stå emot det kärva klimatet. De har ljust hår, ljus hy och blå eller stålgrå ögon. De klär sig ofta i renhudar eller ofärgad myskox-ylle. De är mycket förtjusta i smycken av naturmaterial, t. ex. tänder, horn, bärnsten, men även de silver–, koppar– och bronsarbeten som börjat förekomma på senare tid.

De slåss främst med spjut och sköld eller båge och använder lätta läderrustningar. Höglandsnomaderna är mycket duktiga på att slåss från hästryggen och eftersom man sysslar mycket med att driva boskap är det många som använder lasso för att snärja fiender.

Uppträdande: Som många andra barbarfolk är de vana att klara sig själv på vad naturen har att ge. Naturen dyrkas och platser som är ovanligt vackra anses som heliga. De hyser stor respekt, men ringa fruktan, för naturen.

Magi är något främmande för de flesta barbarfolk och barbierna är inget undantag. Det finns få magiker förutom byarnas shamaner och de fruktar magi, särskilt elementarmagi och illusionism.

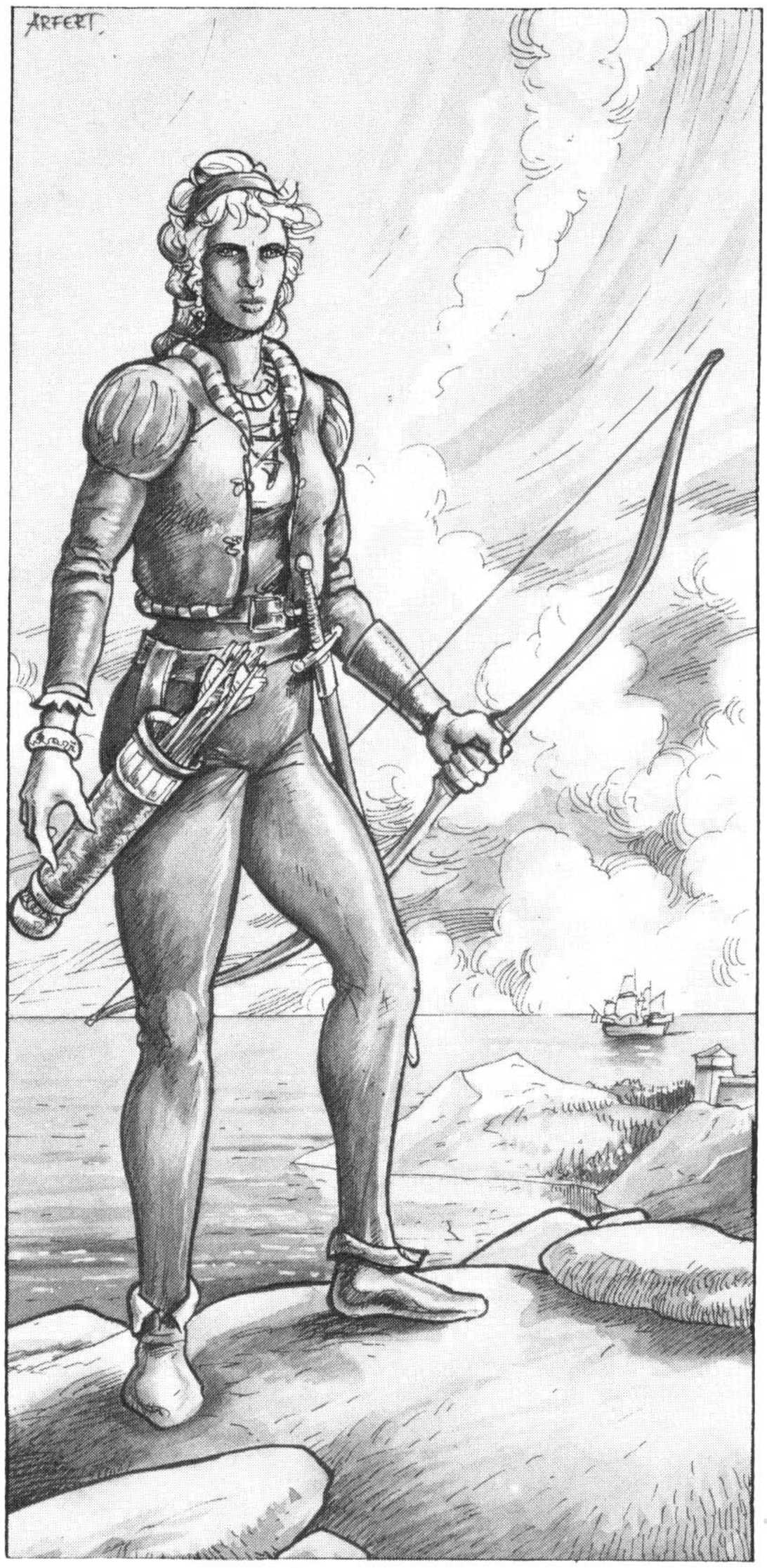
I det att de respekterar egenskaper som *lojalitet, vänskap och renhårighet skiljer sig* inte heller barbierna från andra barbarfolk. Det är t. ex. helt främmande för en barbier att 'sparka på någon som redan ligger'.

Grundegenskaper		Typvärde
STY	3T6+2	13
STO	2T6+4	11
SMI	2T6+3	10
KP		11

Exempel på typiska färdigheter hos barbier
Båge & spjut
Rida
Boskapsdrivning
Hantverk (läderarbeten, bensmycken, ädelmetallsmide)
Värdera (skinn, pälsverk, vapen, metaller, spannmål)

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DALKER



Caddos köpmän

DALKERNA BOR på den soliga klippön Caddo i västra Kopparhavet. De är ett folk av hantverkare, vinodlare, köpmän, sjöfarare och legosoldater, men det är framförallt som handelsnation som Caddo vunnit rykte. Man bedriver handel med Erebs alla hörn och byter sina egna produkter; metaller, hantverk och viner mot salt, timmer och spannmål.

Utseende: Dalkerna är oftast högvuxna och ljushåriga, med ljusblå eller grå ögon. Eftersom deras ö är solig är de ofta ganska solbrända. En egenhet med dalkerna är att de med få undantag är färgblinda, vilket bl. a. kan leda till ganska konstiga färgkombinationer i klädseln. Huvudsakligen bär de dock ljusa hosor och en kort, långärmad jacka av sammet eller siden. Bågskytte är en populär sport och man ser ofta caddiska legostyrkor beväpnade med långbåge.

Uppträdande: Dalkerna är ett arbetsamt och flitigt folk, i bland på gränsen till påfrestande energiska. Caddo är ett ganska fritt samhälle som de flesta dalker trivs i och är stolta över, men landet Caddo har en stor ofrihet; man tillhör den ortodoxa grenen av religionen Den lysande vägen, vilket bl. a. innebär att all magi är förbjuden.

Exempel på typiska färdigheter hos dalker
Båge
Hantverk (skeppsbygge, juvelslipning, metallsmide, keramik)
Värdera (vin, tyger, juveler, smycken, spannmål)
Segla & navigera
Köpslå

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

EREBOSER

Kopparhavets nasare

ÖSTER OM CADDO ligger ett annat örike, för övrigt Caddos värsta handelskonkurrent, Erebos. Det är liksom Caddo en handels– och sjöfararnation, men till skillnad från sin konkurrent så råder inget inre lugn utan det pågår ständiga konflikter och maktkamper mellan rikets olika handelshus.

Utseende: Ereboserna är relativt kortvuxna, de har mörkt hår, bruna ögon och något mörk hy. De klär sig i åtsittande siden– eller yllehosor, vita skjortor och eventuellt korta jackor.

Uppträdande: Eftersom Erebos är en utpräglad handelsstat beundras den som är skicklig i förhandlingar och köpslående, medan krigaren bara ses som ett redskap i handelsmannens händer. Ereboserna betraktas i allmänhet som ganska loja och lata, men de är mycket temperamentsfulla, pratsamma och skickliga affärsmän. Talekonst och retorik beundras och bildning prisas också högt.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	2T6+5	12
KAR	3T6+1	12
KP		11

Exempel på typiska färdigheter hos ereboser
Hantverk (skeppsbygge, stenhuggeri)
Värdera (viner, metaller, spannmål, tyger)
Segla & navigera
Politik & retorik

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FELICIER

Piratskräcken

ÖSTER OM EREBOS ligger Tolanhalvön, vars sydligaste del utgör kungariket Felicien. Det är en aggressiv och expansiv makt med mycket stark flotta och armé. Med hjälp av en piratflotta försöker landets kung Kuthegil störa Feliciens och Caddos handel så pass att Felicien skall kunna skaffa sig monopol i Kopparhavet.

I landet finns en urgammal tradition att kvinnor inte får utföra tungt kroppsarbete, så i stället ägnar sig kvinnor åt yrken som politikerns, bankirens eller hantverkarens. Den rikliga tillgången på slavar gör att hon heller inte behöver ägna sig åt husliga sysslor. Männen, å sin sida, arbetar ofta som skeppare, köpmän, hantverkare, vinodlare, fiskare eller krigare.

Utseende: Den genomsnittlige feliciern är högvuxen och slank, med långt svart hår och mörka ögon. De har skarpa anletsdrag som sällan visar känsloyttringar öppet. De klär sig oftast i de ljusa, luftiga kläder som är så behagliga i Kopparhavsklimatet. De bär ofta smycken, framförallt armband, pannband och broscher i guld och silver.

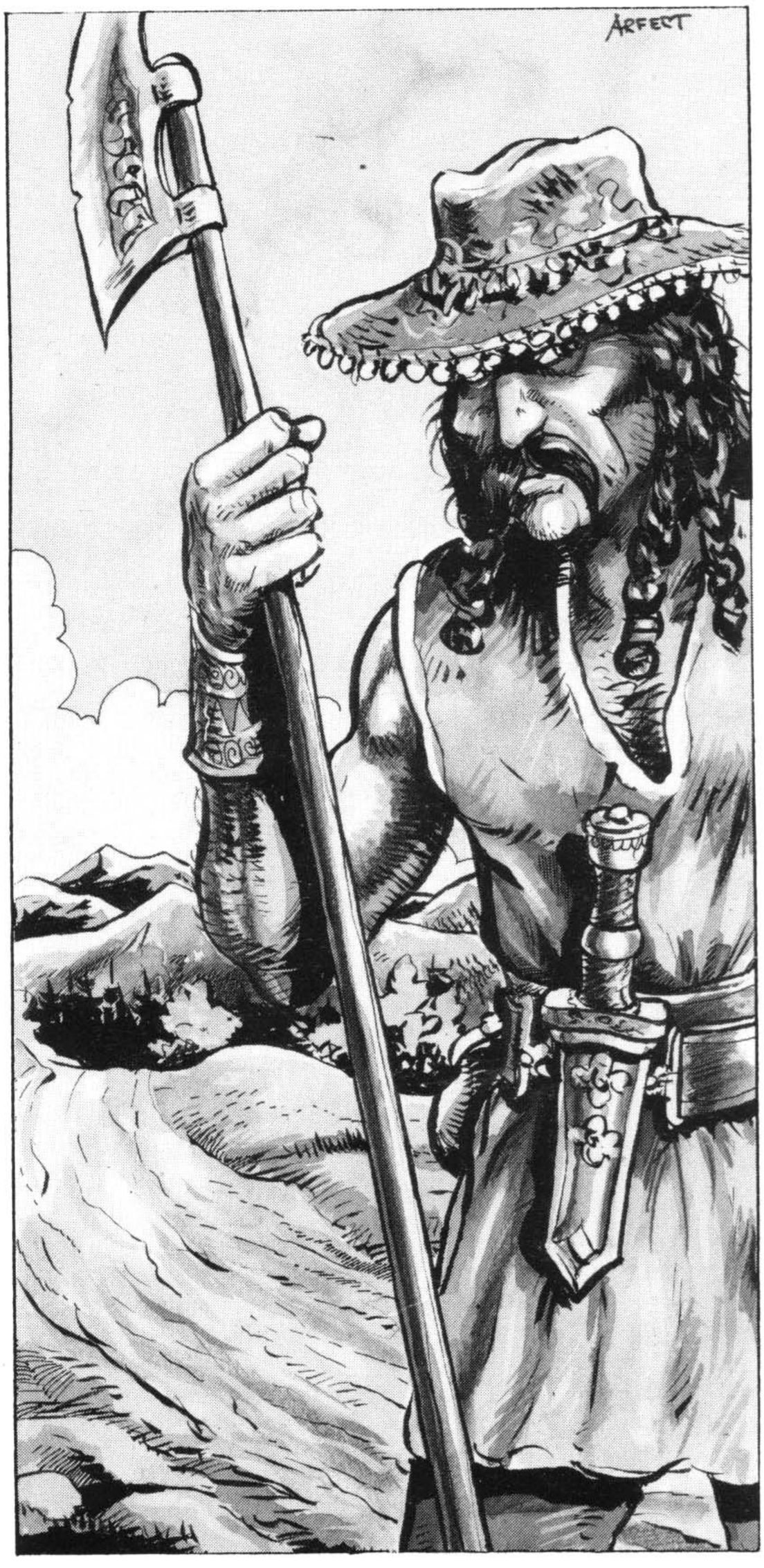
Uppträdande: Felicierna är stolta, arroganta och envisa. De är mycket viljestarka och det de inte kan vinna genom råstyrka tar de igen med ihärdighet, envishet och bestämdhet. Styrka, bestämdhet, list, stolthet och realism är egenskaper som värderas högt av felicierna. Eftersom Felicien är ett utpräglat slavsamhälle så föraktar de rent kroppsarbete.

Grundegenskaper		Typvärde
STY	3T6+1	12
FYS	3T6+2	13
PSY	3T6+3	14
KP		12

Exempel på typiska färdigheter hos felicier
Svärd & båge
Hantverk (vapen, rustningar, skeppsbygge)
Värdera (viner, vapen, metaller, spannmål)
Segla & navigera
Politik & retorik

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HYNSOLGER



Krigets barn

NORDOST OM FELICIEN ligger ett annat kungarike, för tillfället splittrat av ett segdraget inbördeskrig: Hynsolge. Landet är uppdelat på 13 län, vars länsherrar (markiser eller friherrar), har gjort uppror mot kungen, som dock har bönderna på sin sida.

Utseende: Den typiske hynsolgern är kortare än genomsnittet, ganska mager och har stora fötter. Han har lätt solbränd hy och svart eller mörkbrunt, ofta flätat, hår. Männen har stora slokmustascher. Hynsolger känns vidare ofta igen på sina kraftiga, höga kindknotor. På landsbygden bär man till vardags kraftiga arbetskläder, slitstarka men inte särskilt varma. De flesta kläder är ljusa och luftiga och för att ytterligare skydda sig mot den stundtals starka hettan bär många slokhatt. Högtidskläderna är betydligt mer strama och formella, men också mycket eleganta.

Uppträdande: Hynsolgerna är ursprungligen av barbarhärkomst, vilket delvis fortfarande märks, bl. a. i deras mycket heta temperament. De har snabbt att ta till vapen om de blir provocerade. Ett annat arv är att de är mycket vidskepliga, både mot naturfenomen och magi. Främlingar betraktas med misstänksamhet och ödegårdar undviks.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	2T6+3	10
KP		11

Exempel på typiska färdigheter hos hynsolger
Båge
Hantverk (järnsmide, träsnideri, sömnad, skomakeri)
Köpslå
Värdera (dvärghantverk, juveler, metaller)

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MAGILLER

Tungornas mästare

LÄNGST UT PÅ DRYLOHALVÖN ligger Magilre, en mycket platt monarki med en stor och mäktig adel. Landet äger mycket stort välstånd på grund av bördiga jordar, en flitig och stor befolkning, duktiga hantverkare och framförallt ett lönsamt handelsutbyte.

Utseende: Magillern kan i utseende och kroppsbyggnad sägas motsvara en typisk medelmänniska i Ereb Altor. De klär sig för det mesta praktiskt (med adeln som ett lysande undantag), utom vid festliga tillfällen. Alla högtidsdräkter är nämligen så konstruerade att de skall vara så opraktiska som möjligt, just bara för att visa att man inte behöver röra särskilt mycket på sig. Meterlånga ärmkrås i torkat, parfymerat sjögräs, jättelika rondellkragar, hattar med små klockspel i och snabelskor med hopknutna snablar är just nu på modet.

Uppträdande: De nuvarande magillerna är inte kända för att vara krigiska, även om de är ättlingar till de joriska legionärer som en gång i tiden civiliserade Magilre. I stället litar man i kniviga situationer till skarpslipade tungor och skicklig diplomati, vilket har visat sig mycket framgångsrikt. Enligt somliga ligger hemligheten i själva språket; om orden bara uttalas på rätt sätt, får de ett slags magisk klang så att lyssnaren trollbinds och övertygas om ordens riktighet. Talesättet 'att likt en magiller tala någon från vettet' är känt i hela Ereb och det är helt klart att Magilre har skapat många skickliga demagoger och politiker.

Grundegenskap	Typvärde
KAR 3T6+3	14

Exempel på typiska färdigheter hos magiller
Hantverk (metallsmide, bildhuggeri, vävning)
Köpslå
Politik & retorik
Värdera

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

RANSARDER

Gripryttarna

I NORDVÄSTRA EREB ligger Ransard, gripryttarnas rike. I södra Ereb anses det allmänt vara ett barbarrike och ransarderna får ofta höra att de är 'ondskans hantlangare' eller 'barbariets förkämpar'. De som känner den ransardiska kulturen närmare vet att detta inte är sant, men förstår även varifrån uttrycken kommer.

Utseende: En typisk ransarder är klart över medellängd, kraftigt byggd, ljushyad och har blå ögon. Så gott som alla vuxna män har skäggväxt. På grund av det nordliga klimatet klär de sig ganska varmt i färgstarka naturfärgade ylletyger. I strid bär de oftast ringbrynja och arm– och benskydd av läder tillsammans med en öppen, konisk hjälm. De bästa krigarna blir gripryttare och på de bevingade, domesticerade monstren är de mycket mäktiga motståndare.

Uppträdande: Formade av bittra konflikter har ransarderna, som mycket avlägset är av barbarfolksursprung, fått en mycket stark självkänsla och är liksom felicierna ett arrogant, högdraget och stolt folk som inte stillatigande sväljer förolämpningar eller oförrätter. Fysisk styrka, rättvisa, hårdhet och känslokyla premieras och obeslutsamhet, tveksamhet och feghet föraktas. Ransarderna anser sig av naturen vara födda att härska och är därför ganska krigiska. De föraktar älvfolk, halvlängdsfolk och djurfolk.

Grundegenskaper		Typvärde
STY	3T6+2	13
FYS	3T6+1	12
SMI	2T6+2	9
PSY	3T6+1	12
KAR	2T6+2	9
KP		13

Exempel på typiska färdigheter hos ransarder
Svärd & båge
Segla & navigera
Rida

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ÄLVFOLK

ÄLVFOLKEN SKILJER SIG från övriga humanoider i Drakar och Demoners värld på flera sätt. Den kanske viktigaste skillnaden är att de är odödliga, såtillvida att de inte åldras mer när de väl nått vuxen ålder. De är också immuna mot alla slags sjukdomar, men kan däremot dö av yttre skador, av gift eller av magi.

Älvfolkens långa liv gör att de ofta har en helt annorlunda livsfilosofi än vanliga dödliga folk. "I evighetens perspektiv..." är en vanlig inledning då en alv försöker förklara sitt handlande. Detta kan ge dem ganska stora problem i umgänget med andra, mer kortlivade, raser. Alven i gemen ser ofta människor, stenfolk och svartfolk som ytliga, giriga, kortsynta och slavar under ett våldsamt känsloliv. De stora skillnaderna i livsstil leder till att kontakten mellan älvfolk och andra folkslag är ganska sparsam.

Älvfolken bryr sig inte särskilt mycket om materiell rikedom, även om de givetvis hinner samla på sig enorma skatter. För en alv är det betydligt viktigare att ett smycke är vackert än att det är dyrbart. Det materiella kommer ändå förr eller senare att förgås, så varför bry sig om sådant. I stället värderas det som lever för evigt: poesi, sång, naturens egen skönhet, o. s. v. Av denna anledning så lever så gott som alla älvfolk mycket nära naturen och försöker bevara naturens kretslopp oförändrat.

ÄLVFOLK I EREB ALTOR

I Drakar och Demoners sagovärld Ereb Altor har det hittills fastslagits att alla älvfolk är skapade av Tevatenu, Moder Jord. Älvfolkens uppgift i världen är att bevara Moder Jords skapelse och värna om naturen och dess innevånare. De är därför till sinnet naturligt goda och kan omöjligt utföra onda handlingar. Detta är en ganska grov förenkling. Eftersom Moder Jord till naturen är helt god finns det inte någon kapacitet för ondska i älvfolken när de föds, till skillnad från övriga humanoidfolk. Men älvfolk kan långsamt smittas av världens ondska när de blir äldre. Risken att en älvfolksvarelse gör onda gärningar är dock otroligt mycket mindre än för människor eller orcher, och det är upp till SL att själv bestämma hur älvfolken skall vara i hans egen spelvärld. De nya alvraser som beskrivs här nedan visar att älvfolken inte nödvändigtvis behöver vara så som de har beskrivits i Ereb Altor.

ALVER

I UMGÄNGET MED MÄNNISKOR är det alverna som har haft lättast att anpassa sig av alla älvfolken. Därför har de med tiden blivit den största gruppen av älvfolk, liksom den som har brett ut sig mest och fått störst inflytande. Beroende på var någonstans alverna slagit sig ned har de efterhand anpassat sig och utvecklat flera olika raser. Alvernas livssyn och levnadssätt skiljer sig inte särskilt mycket från övriga älvfolks.

Utseende: De flesta alver är, jämfört med människor, spensligt byggda och något korta. De har mjuka anletsdrag och mycket fin hy eftersom de aldrig kan drabbas av sjukdomar eller infektioner. Ett mycket utmärkande attribut för alver är deras spetsiga öron. Alver har nästan alltid rakt hår, med färg varierande väldeliga mellan de olika alvraserna. De saknar skäggväxt. Ögonen har ovala pupiller, som hos katter och ormar. I vissa ljusförhållanden reflekteras ljuset i näthinnan så att det ser ut som om alvernas ögon lyser.

Förmågor: Alla alver har mycket god syn och hörsel. Under normala ljusförhållanden räcker deras synskärpa ungefär dubbelt så långt som människor och eftersom deras ögon är betydligt mer ljuskänsliga än människors så kan alver även mitt i natten se hyfsat bra. I absolut mörker, t. ex. i en grotta utan ljuskälla, är de dock lika blinda som människor.

Alver är som sagt immuna mot alla sjukdomar och infektioner och de åldras inte märkbart.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

BLODSALV

BLODSALVER ÄR benämningen på ett älvfolk som lever bl. a. i Nargurs skogar i Ereb Altor. De lever uteslutande i samhällen uppe i kronorna på jätteekar och är mycket sällsynta.

Enligt legenderna är blodsalver ett älvfolk som i urtiden övergavs av Tevatenu på grund av hemska försyndelser de begått mot sina fränder, varför de är betydligt värre besmittade av världens ondska. De flydde in i de djupa skogarna i centrala Ereb och har levt där så länge man kan minnas. De fanns där innan barbarerna kom dit och har lämnats ifred av de flesta människor och djur. Man tror att de liksom alla älvfolk har evigt liv, och få besökare har någonsin sett några yngre individer bland blodsalverna, så man antar att de förökar sig mycket långsamt.

Blodsalverna lever i jätteekar, bokstavligt talat. De förstenar ekarna genom att hugga bort kärnan och hälla en magisk brygd i savkanalerna, så att denna sprids ut till alla grenar. Därefter hugger de ut trappor och rum i ekarnas stammar, bygger små hyddor på dess grenar och med repstegar och 'lianer' tar de sig fram mellan de olika grenarna snabbare än ekorrar. Ett samhälle består oftast av mellan två och fyra träd och hyser ett hundratal individer. Om det är det innersta trädet som förstenas så förstenas även alla andra träd i samma rotsystem.

Blodsalverna presenteras mer ingående i Ereb Altor-boxen och Sinkadus 19.

Utseende: Vare sig blodsalverna är alver eller ej, så uppvisar de många gemensamma drag med de vanliga skogsalverna. De har t. ex. samma karakteristiska form på öronen, samma kattformade pupiller och de rör sig om möjligt ännu tystare än skogsalver. Det finns dock många distinkta skillnader, bl. a. är blodsalvernas hudfärg närmast gulaktig, deras 'ögonvitor' helt röda, de har svarta, spetsiga tänder och kloliknande naglar på fingrar och fötter. Deras hår är oftast långt och svart och hänger samlat i en lång och välvårdad fläta på ryggen.

Uppträdande: Ser man till sinnelag och uppförande är blodsalverna och vanligt älvfolk sina absoluta motsatser. Blodsalverna är uteslutande jägare och lever enbart på kött med bär och frukter som ett minimalt kosttillskott. De är blodtörstiga och tycks ibland döda enbart för sitt höga nöjes skull. Blodsalver har setts visa upp omänsklig grymhet, bl. a. berättas det att de har dödat hjortar med bara händerna och sedan ätit dem råa.

Främlingar är oftast inte välkomna, men det händer att de tas emot som gäster, om än med viss misstänksamhet. Andra alver avskyr de över allt annat, en avsky som är ömsesidig. En blodsalv tvekar inte att döda en skogsalv, även bakifrån på håll. De flesta folkslag är mycket misstänksamma mot blodsalverna, så de träffas inte särskilt ofta. Överhuvudtaget är det ytterst få individer, såväl bland människor som alver eller dvärgar, som ens känner till blodsalvernas existens.

Förmågor: Somliga blodsalver (ungefär 10%) kan kommunicera genom telepati och även läsa folks tankar.

Hemvist: Se ovan
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–20

Grundeg	Typvärde
STY	10
STO	11
FYS	11
SMI	14
INT	14
PSY	11
KAR	11
KP	11

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
2 Klor (1T4)	8
1 Spark (1T6)	5
Båge	8
Svärd	5
Smyga	12
Gömma sig	14
Upptäcka fara	10
Klättra	14

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FROSTALV

Isbjörnens folk

FROSTALVERNA ÄR ETT mycket sällsynt alvsläkte som lever i arktiska regioner. De härstammar från skogsalver som av olika orsaker drivits bort från sina ursprungliga boplatser i de nordliga barrskogarna. Frostalverna lever i små, nomadiska stammar av främst renskötsel, jakt och fiske och har lyckats anpassa sig häpnadsväckande bra till det hårda klimatet.

Utseende: Frostalverna har vitt hår, gröna ögon och de klär sig nästan uteslutande i kläder av säl–, ren– eller björnskinn. De jagar med långbågar och bär ofta med sig spjut och kortsvärd för självförsvar på de stora isvidderna. Eftersom det är näst intill vansinne att använda metallrustning i frostalvernas kalla klimat bär de själva på sin höjd läderrustningar.

Uppträdande: I de nordliga, kalla och kärva klimatet är det inte så värst många fler än frostalverna som klarar sig. Besökare uppskattas därför storligen av frostalverna, som är mycket goda lyssnare. Frostalverna är i allmänhet fredliga och flyr hellre än slåss om de blir hotade.

Förmågor: Frostalver kan klara temperaturer ned till –50°C utan problem. I varma klimat blir det dock värre och frostalvens SMI sjunker med 1 för varje grad temperaturen stiger över +20°C.

Hemvist: 5, 11		
Vanlighet: Sällsynt		
Antal: 2–20		
Grundegenskaper		**Typvärde**
STY	2T6+5	12
STO	2T4+5	10
FYS	2T6+8	15
SMI	3T6+3	14
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	3T6+2	13
KP		13

Färdighet	**FV**
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Båge	9
Svärd	4
Smyga	6
Gömma sig	8
Upptäcka fara	10
Klättra	8
Förflyttning: L10	
Naturligt skydd: Inget	

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

GROTTALV

Underjordens konstnärer

TILL SKILLNAD FRÅN de flesta älvfolken, som beskrivs som ljusälskande och som kan sitta flera dygn i sträck i en vacker skogsglänta och bara njuta av naturen, har grottalverna valt att bosätta sig i underjorden, i naturliga grottsystem som de sedan bygger ut ytterligare. De livnär sig liksom de flesta underjordiska raser främst på svampodling, men även på en viss gruvdrift. De metaller de gräver fram används till konstverk, inte redskap. Skönheten hos grottalvssmedernas verk är helt klart av samma klass som hos dvärgarbeten, även om dvärgarna är skickligare än alverna på att tillverka hållbara och funktionella redskap. Detsamma gäller hantverksskickligheten hos stenhuggarna; alverna är bättre konstnärer medan dvärgarna kan bygga mer funktionellt.

Utseende: Grottalverna har mycket blek hy, stora öron, brunt hår och bruna ögon. De klär sig i ganska lätta, ljusa och luftiga kläder med kraftiga läderförstärkningar på armbågar och knän och använder egenhändigt gjorda, ytterst smidiga, metallrustningar om de tvingas till strid. de använder sällan avståndsvapen, eftersom dessa inte är effektiva i underjorden.

Uppträdande: Grottalverna är ett misstänksamt folk som endast i undantagsfall visar in besökare i sina boningar. Trots att de lever ganska skyddat tvingas de till en tämligen krigisk tillvaro, eftersom svartfolk, dvärgar och andra underjordiska varelser ofta söker sig nya boningar.

Förmågor: Eftersom grottalverna till största delen lever i mörker har de utvecklat ett sätt att 'se' med ljud, på samma sätt som fladdermöss. De kan därför agera helt obehindrat i även det tätaste beckmörker och med denna förmåga kan grottalver även 'se' osynliga varelser.

Hemvist: 5, 8
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–10

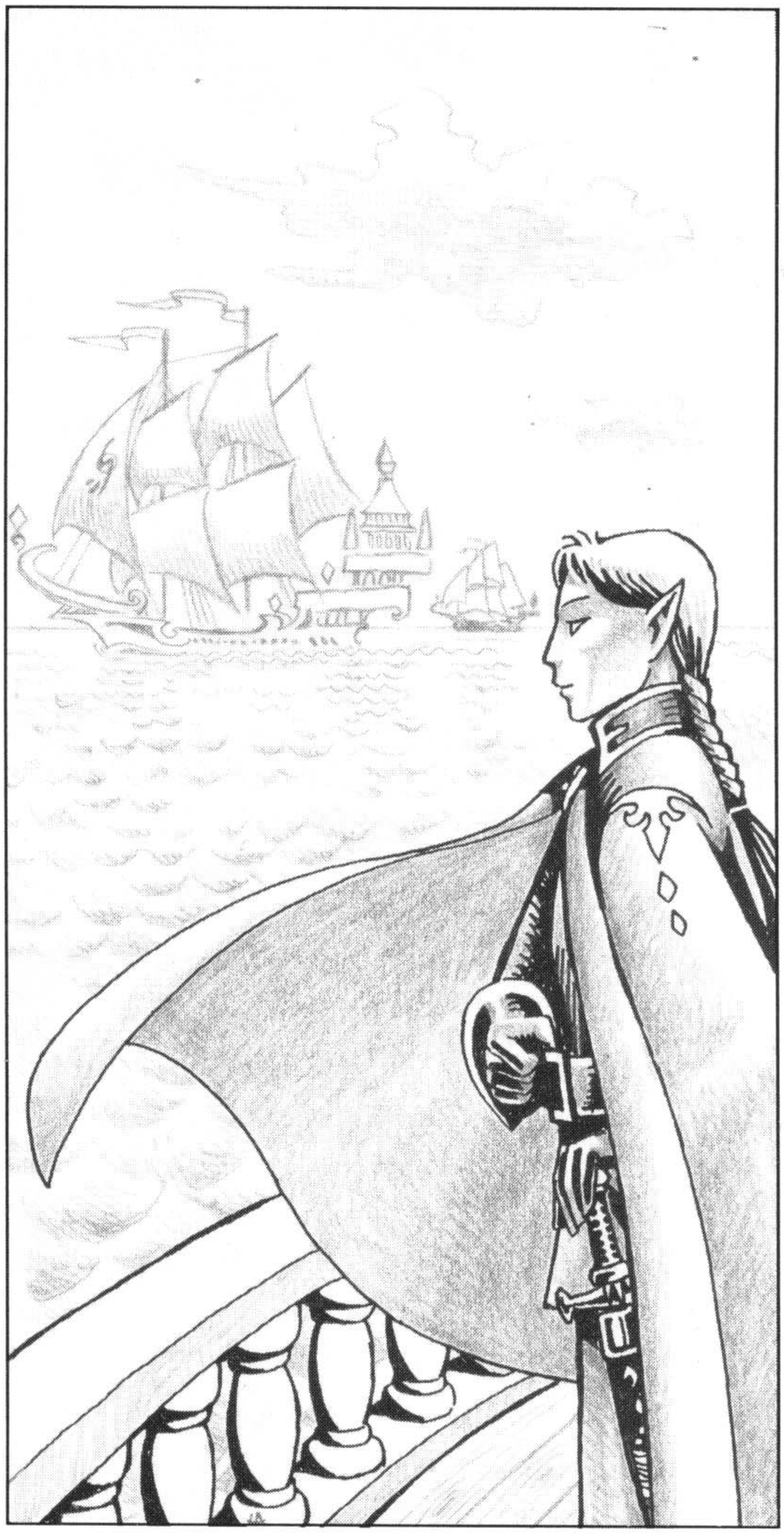
Grundegenskaper		Typvärde
STY	2T6+2	9
STO	2T4+5	10
FYS	2T6+3	10
SMI	3T6+2	13
INT	4T6	14
PSY	3T6	11
KAR	3T6	11
KP		10

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Kastspjut	4
Stridshammare	10
Smyga	5
Gömma sig	5
Upptäcka fara	17
Klättra	4

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

GRÅALV



Havens nomader

GRÅALVERNA LEVER långt ute till havs, ombord på flytande öar och väldiga segelfartyg. De är mycket skickliga sjöfarare, skeppsbyggare och navigatörer och lämnar sällan sina flytande boningar.

Öarna som gråalverna bor på består av en mängd sammanflätade havslindar, ett träd som lever ute till havs av saltvattensplankton. Ungefär fem sjättedelar av träden är rötter som befinner sig under havsytan och endast den tio meter höga stammen och den stora, yviga kronan sticker upp ovanför ytan. Gråalvernas boningar liknar annars skogsalvernas. Genom att spänna upp segel mellan havslindarnas stammar kan man styra öarnas förflyttning.

Utseende: Gråalverna har grått hår och grå ögon. De är ganska mörkhyade, men trots det ofta ganska bistra klimatet långt ute till havs ser de inte det minsta väderbitna ut. De klär sig i välimpregnerade skinnkläder.

Uppträdande: Precis som de flesta övriga alver söker inte gråalverna sällskap, utan lever för sig själva och undviker kontakt med land förutom ett par gånger om året, då de lägger till i någon hamn med sina stora, långa, smäckra oceangående skepp för att handla. De är inte särskilt pratsamma och försöker undvika all uppmärksamhet.

Förmågor: Inga speciella

Hemvist: 12, 13
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 50–200

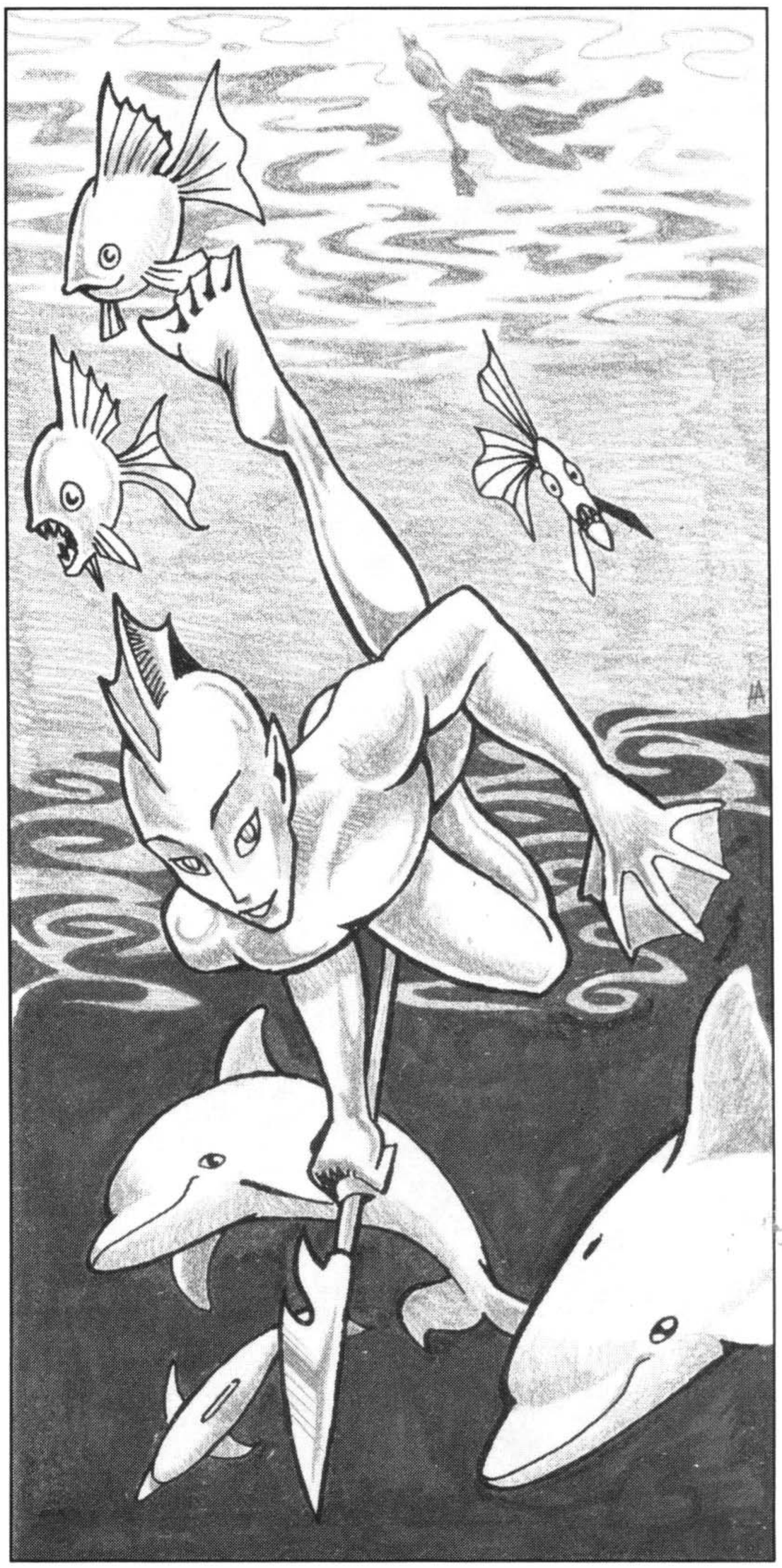
Grundegenskaper		Typvärde
STY	2T6+1	8
STO	2T4+7	12
FYS	3T6+2	13
SMI	3T6+1	12
INT	4T6	14
PSY	3T6	11
KAR	3T6+2	13
KP		13

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	4
1 Spark (1T6)	4
Båge	4
Svärd	4
Smyga	4
Gömma sig	4
Upptäcka fara	10
Klättra	14
Simma	B5
Segla & navigera	15
Spå väder	15

Förflyttning: L10/S8
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HAVSALV



Havsdjupens jägare

HAVSALVERNA ÄR ETT alvsläkte som likt sina kusiner gråalverna lever i havet, men som liksom hajmännen har förmågan att andas både luft och i vatten. De har sina bostäder i grottor fem till tio meter under vattnet och lämnar havet mycket sällan och då bara för att handla. De lever av fisk, skaldjur, sälar, delfiner och alger och jagar med treuddar och harpuner.

Utseende: Havsalver har utseendemässigt mycket få likheter med vanliga alver. De har mycket små öron, inget hår på kroppen, simhud mellan de mycket långa fingrarna och tårna och en lång hals med gälar. När de vistas till lands försöker de dölja sin verkliga identitet med långa kappor med huva, höga kragar och mjuka skinnhandskar.

Uppträdande: Havsalver undviker i möjligaste mån kontakt med folk ovanför vattnet och begränsar sina kontakter med omvärlden till gråalver. Deras bittraste fiender är hajmännen.

Förmågor: Havsalver kan andas under vattnet och dyka ner till 100 meter utan besvär.

Hemvist: 12
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 2–10

Grundeg	Typvärde
STY	5
STO	10
FYS	11
SMI	11
INT	14
PSY	12
KAR	8
KP	11

Färdighet	FV*
2 Nävar (1T3)	2
1 Spark (1T6)	2
Spjut	12
Svärd	4
Smyga	8
Gömma sig	10
Upptäcka fara	12
Simma	B5

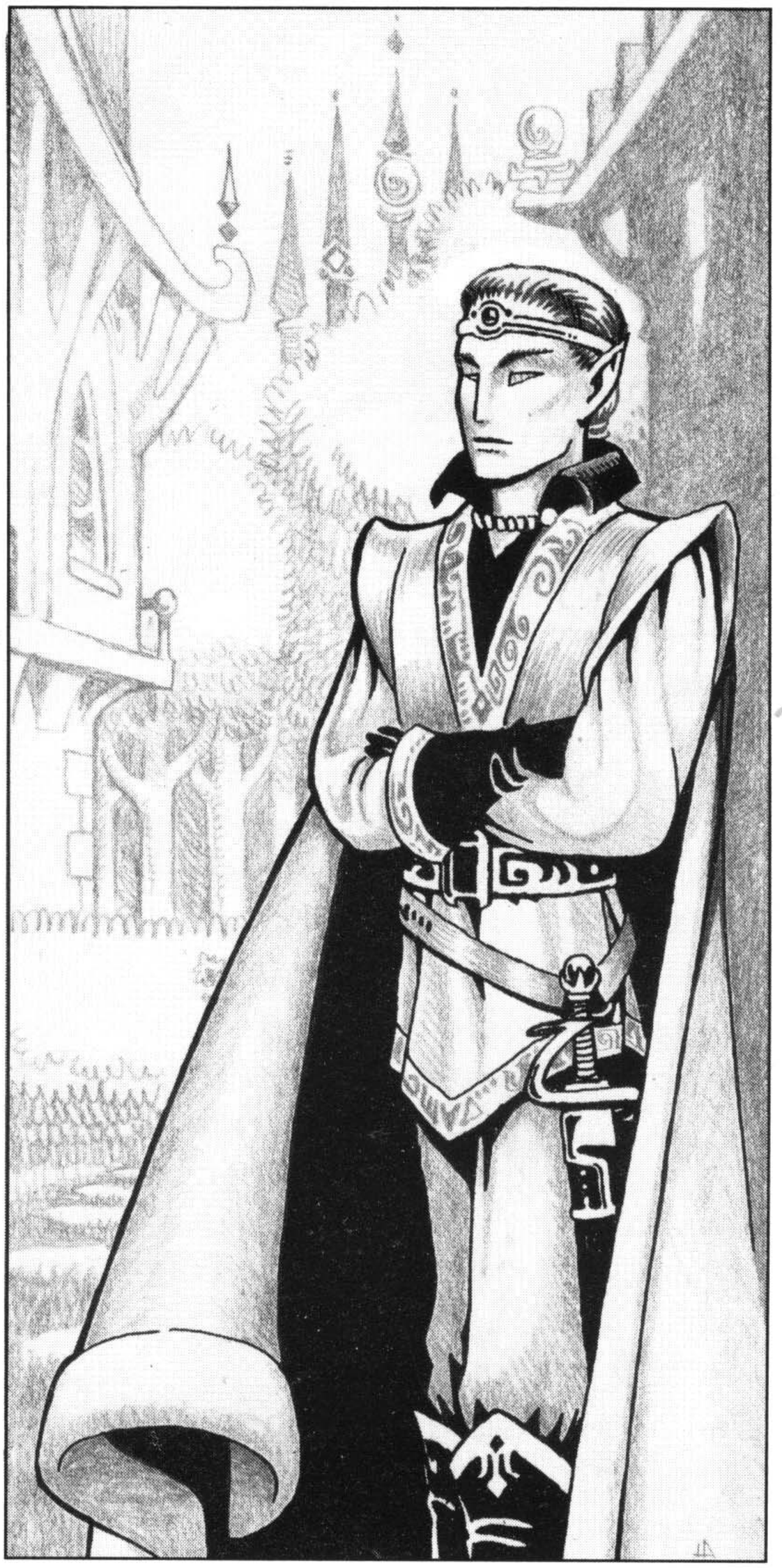
*: Alla FV halveras på land.

Förflyttning: L10/S24
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HÖGALV

De mänskliga



HÖGALVERNA ÄR de klart mest 'mänskliga' av alla alvraser, åtminstone till sinnet. De skiljer sig även från övriga alvraser såtillvida att man nästan kan kalla högalver för onda. De delar inte övriga älvfolks vördnad och respekt för naturen, de älskar rikedomar och makt och skyr inga medel för att öka på dessa två grundelement i deras tillvaro.

Högalverna är välkända som duktiga magiker och de lever oftast avskilt från omvärlden i avlägsna magiakademier. Trots sin maktlystnad är det inte särskilt vanligt att de skapar större välden, utan de försöker hellre skapa en maktposition genom utpressning, intrigerande, viktiga ämbeten, o. s. v. Den lite mer diskreta vägen, kort sagt.

Utseende: Högalver är längre och kraftigare än övriga alver och de har långt, svart rakt hår, buskiga svarta ögonbryn grå eller bruna ögon och lätt olivfärgad hy. De klär sig i tunga, luxuösa kläder av sammet och siden i purpur, vinrött, mörkgrönt, svart och brunt. De flesta plaggen är rikligt utsmyckade med guldbrokader, ädelmetallspännen, pärlstickningar och rikliga broderier. De har stor förkärlek för stora smycken, ringar och broscher.

Uppträdande: Högalverna är som regel mycket överlägsna och arroganta till sättet och de föraktar så gott som alla som inte har ungefär samma inställning som dem. De anser själva att de är skapade för att härska och försitter inga tillfällen att visa upp och öka sin makt och rikedom. De respekterar skicklighet, oavsett vari skickligheten består.

Förmågor: Inga speciella

Hemvist: 4ABG, 5ABG
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: Varierar

Grundegenskaper		Typvärde
STY	2T6+3	10
STO	2T4+7	12
FYS	1T6+2	6
SMI	3T6	11
INT	4T6	14
PSY	4T6+1	15
KAR	3T6	11
KP		9

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Båge	4
Svärd	4
Smyga	6
Gömma sig	6
Upptäcka fara	10
Klättra	8

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

LJUSALV

Kunskapens ljus

DEN VANLIGA UPPFATTNINGEN om älvfolken är att de anser sig lite förmer än dödliga raser och inte riktigt nedlåter sig till att umgås med dem. Detta gäller dock inte ljusalverna, som till nästan 100% lever precis som vanliga människor i städer eller större byar. Träffar man på en alv i en stad kan man nästan vara säker på att det är en ljusalv. De är huvudsakligen hantverkare (juvelslipare, ädelmetallsmeder, el. dyl.), konstnärer eller lärare.

Till skillnad från andra älvfolk får ljusalverna inte alls någon känsla av instängdhet och trängsel av att befinna sig i en stad och de har heller ingenting som helst emot dödligas sällskap.

Utseende: Ljusalverna representerar urtypen för en alv. Sin benämning har de fått därför att de har något ljusare hy än de flesta andra alver, men i övrigt kan de ha i stort sett vilken färg som helst på hår och ögon. De klär sig oftast enligt det lokala modet i den stad där de bor. De är duktiga bågskyttar men använder sällan tyngre vapen.

Uppträdande: Ljusalver är som regel lugna, självsäkra, svårstressade och mycket goda affärsmän. Tänk dig själv att köpslå med en alv som vet att han har minst 10.000 år på sig att hitta en köpare! I övrigt lever de i stort sett enligt samma mönster som människor. De föraktar allt vad svartfolk heter, men har i övrigt på gränsen till påfrestande lätt att överse med dödligas svagheter.

Förmågor: Inga speciella

Hemvist: B
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 2–10

Grundegenskaper		Typvärde
STY	2T6+3	10
STO	2T4+6	11
FYS	3T6	11
SMI	3T6+3	14
INT	4T6	14
PSY	3T6	11
KAR	3T6+2	13
KP		11

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Båge	8
Svärd	3
Smyga	5
Gömma sig	6
Upptäcka fara	11
Klättra	4
Värdera (något)	14
Hantverk (något)	14

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SILVERALV

Lufthavens härskare

DE BEVINGADE silveralverna lever ett luftburet, nomadiserande liv som jägare och samlare. De lever i stammar om 30–50 personer och livnär sig främst på frukter, bär och fåglar som de fångar i stora nät. Silveralverna är inte särskilt uthålliga flygare, varför de föder upp stora hjordar av pegaser som de använder som riddjur.

Utseende: En typisk silveralv är ca 150 cm lång, med ljus hy, silverblont hår och ljusblå ögon. Det mest iögonenfallande på dem är dock de stora, fjäderklädda vingarna som sitter på ryggen. Fullt utfällda har de en spännvidd på ungefär fem meter. Fjädrarna varierar i färg från klarblått till vitt och fjädermönstret är lika unikt för individen som dennes fingeravtryck.

Uppträdande: Silveralverna är ett härdigt folkslag, tåliga mot de påfrestningar som ett luftburet liv innebär. De är vana att kunna klara sig på egen hand och överleva de flesta situationer som kan uppstå i naturen. Detta medför att de har en ganska hög uppfattning om sig själva och de kan i bland verka dumdristigt självsäkra. Man får lätt känslan av att silveralven är en fåordig individ med mycket gott självförtroende.

En stor svaghet hos silveralven är dock hans nästan paniska cellskräck. Han har mycket svårt att t. ex. bege sig ned i trånga underjordiska grottor där han inte kan lita på sina vingar för att kunna undfly en hotande fara. Han kan mycket väl befinna sig i byggnader ovan jord, men i den för honom helt främmande underjorden, trång, mörk och kall, blir det betydligt svårare.

Förmågor: Silveralver har förmågan att 'frysa' moln genom att spendera en PSY. Detta gör att allt 'molnmateriel' inom 30 meter blir hårt som trä. PSY-poängen återfås på vanligt sätt. Molnet förblir härdat i en vecka.

Silveralvens flygförmåga tillåter honom att flyga med en hastighet av ungefär 10 m/s, vilket inte är särskilt mycket jämfört med en vanlig fågel. En normal, olastad silveralv orkar flyga i ungefär 20 minuter (≈12 km)

Hemvist: Se ovan
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–50

Grundegenskaper		Typvärde
STY	2T6+3	10
STO	2T4+5	10
FYS	3T6	11
SMI	3T6+3	14
INT	4T6	14
PSY	3T6	11
KAR	3T6+2	13
KP		11

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Båge	12
Svärd	4
Smyga (kan även användas då de flyger)	8
Gömma sig	4
Upptäcka fara	11

Förflyttning: L10/F100
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SKOGSALV

Skogarnas värnare

SKOGSALVERNA BYGGER permanenta boningar i kronorna på stora träd. Deras magiker har förmågan att få träden att växa fram till önskat utseende, vilket innebär att det krävs ett minimum av annat byggmaterial. Det klart bästa trädslaget för detta ändamål är silverlinden. Skogsalverna lever ett mycket avskilt liv som samlare och jägare och deras klädsel och kännedom om skogen gör att de kan undvika all kontakt med andra humanoider om de så önskar. Skogsalvernas städer är mycket svåra att upptäcka om man inte vet exakt var de finns.

Utseende: En skogsalv har blont hår med en lätt grön ton. De bär naturfärgade kläder i grönt och brunt, vilket gör dem mycket svårupptäckta. De är inte mycket för smycken eller exklusiva utsmyckningar på vardagsklädseln, utan föredrar en enkel, funktionell klädsel bestående av byxor, en kort jacka och eventuellt en kappa med huva. De bär så gott som alltid med sig en pilbåge och ett kort svärd.

Uppträdande: Mycket skyggt mot främlingar. Skogsalvernas bästa skydd är att inte synas, så de gömmer sig hellre än slåss. Om en skogsalv skulle bli upptäckt och känna sig hotad, flyr han alltid bort från sin boning, så att eventuella förföljare inte leds dit. Vilsekomna vandrare i skogen leds på rätt spår genom tecken i naturen, utan att skogsalverna tar någon kontakt. Svartfolk inne i reviret dödas fortast möjligt genom bakhåll med pilbåge. En skogsalvs mardröm är att hamna i närstrid, och skulle han hamna i denna prekära situation sätter han sin tillit till sin mycket goda förmåga att snabbt och dolt kunna ta sig fram genom de skogar där han är född, uppväxt och förmodligen har bott i hundratals eller tusentals år. Skogsalven känner garanterat sin skog lika väl som baksidan av sin hand.

Förmågor: Skogsalver har FV +10 på färdigheten Gömma sig då de befinner sig i skog.

Hemvist: 2G, 3G
Vanlighet: Ovanlig
Antal: 1–20

Grundegenskaper		Typvärde
STY	2T6+3	10
STO	2T4+6	11
FYS	3T6	11
SMI	3T6+3	14
INT	4T6	14
PSY	3T6	11
KAR	3T6+2	13
KP		11

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Båge	8
Svärd	3
Smyga	8
Gömma sig	6
Upptäcka fara	8
Klättra	12

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

I DE ÖVRIGA älvfolken ingår så vitt skilda folkslag som nymfer, ett slags naturandar, tomtar, pysslingar och irrbloss. De har dock alla gemensamt att de har ”evigt” liv.

IRRBLOSS

Skogarnas skojare

IRRBLOSSEN ÄR ETT mycket egenartat älvfolk som lever i djupa skogar, ofta tillsammans med dryader, najader eller skogsalver, vilka förser dem med mat.

Utseende: Ett irrbloss ser ut som en mycket liten människa med spetsiga öron. Det svävar normalt omkring inne i ett litet genomskinligt, svagt lysande eldklot, men elden står helt under irrblossets kontroll och han kan variera dess ljusstyrka och hetta. Det kan aldrig slockna så länge irrblosset är kvar i livet.

Uppträdande: ’Practical jokes’ och allmänna spratt som drabbar främlingar i skogen är det bästa irrblossen vet, utan att de för den skull är illasinnade. De försöker aldrig medvetet skada någon eller leda dem i fördärvet och skulle något av deras offer råka riktigt illa ut så kallar de förmodligen på hjälp hos skogsalverna.

Förmågor: Irrbloss är immuna mot all slags eld och hetta och de kan heller inte bländas av starkt ljus. Däremot tar de dubbel skada av vatten– och köldattacker. Irrblossets eldklot fungerar precis som besvärjelsen ELD, men kan inte skapa flera eldsfärer. Irrblosset kan höja effektgraden med ett eller mer genom att offra en PSY för varje extra effektgrad.

Hemvist: 2, 3
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–6

Grundeg	Tärning
STY	2
STO	1*
FYS	7
SMI	14
INT	11
PSY	11
KAR	11
KP	5

*) Eldklotet har STO 1–5

Färdighet	FV
2 Nävar (1)	3
1 Spark (1T2)	3
Smyga	16
Gömma sig	3
Upptäcka fara	18
Finna dolda ting	10

Förflyttning: F14
Naturligt skydd: Eldklotet har abs 1 för varje effektgrad.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HUSTOMTE

Bondens bästa vän

HUSTOMTARNA är ett lättsamt älvfolkssläkte som vid mörkrets inbrott söker sig till alvers eller människors boningar och slutför det arbete som invånarna inte själva hunnit med under dagen, t. ex. städning, bakning, matlagning eller lagning av kläder. De uppträder alltid ensamma och är kringvandrande såtillvida att de omedelbart lämnar en gård eller stuga om de inte hittar sin lilla gröttallrik eller syltkruka i farstun då de kommer på kvällen för att slutföra dagens arbete. De håller endast till i ensliga gårdar på landsbygden eller i skogen.

Hustomtarna är mycket skygga och de flesta hushåll som har turen att hysa en hustomte får aldrig se skymten av honom. Hans existens märks bara på nätterna, då man kan höra ett svagt trallande och småsjungande, samt förstås på morgonen, då huset är nystädat och fint, trädgårdslandet rensat, blommorna vattnade, staketet målat, el. dyl. Skulle en hustomte bli upptäckt så flyr han och återvänder aldrig mer.

Utseende: Skulle man, mot förmodan, få syn på en hustomte ser man en mycket kort, spenslig liten sak med stort grått skägg och en spetsig liten tomteluva. De bär oftast grå eller gröna kläder och använder aldrig vare sig rustning eller vapen.

Uppträdande: Se ovan. Om det hus som en hustomte tjänar skulle hotas på något sätt kommer hustomten att göra sitt yttersta för att hjälpa dess innevånare. I skydd av sin osynlighet kan han använda sin förmåga att kontrollera väder för att t. ex. framkalla regn för att släcka bränder, framkalla dimma för att hjälpa innevånarna att fly eller framkalla åskväder och skicka blixtar på inkräktare.

Förmågor: Alla hustomtar har magiska luvor som gör att de när som helst kan göra sig osynliga. Osynligheten drar en PSY-poäng per minut som återvinnes på vanligt sätt.

Hustomtars förmåga att kontrollera väder (se ovan) skiljer sig mycket från animist-ritualen. När en hustomte kommer till ett nytt ställe utför han förberedelser i anslutning till huset så att han omedelbart kan framkalla den väderlek han önskar. Väderkontrollen drar 1 PSY-poäng per minut.

Hemvist: 2BC, 3BC, 4BC
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	4
STO	4
FYS	6
SMI	14
INT	11
PSY	11
KAR	11
KP	5

Färdighet	FV
2 Nävar (1)	5
1 Spark (1T2)	5
Smyga	18
Gömma sig	18
Upptäcka fara	16
Klättra	8
Finna dolda ting	16
KONTROLLERA VÄDER	15

Förflyttning: L6
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

NYMFER

NYMFERNA ÄR bekymmerslösa naturandar som kan ta mänsklig skepnad i form av mycket vackra, unga människokvinnor. 'Själen' i ett mycket gammalt träd kan t. ex. utvecklas till att bli en nymf. Detta innebär att nymfen inte kan lämna sin hemvist och om hemvisten förstörs så försvinner nymfen. Det finns fyra olika slags nymfer: dryader (skogsnymfer), haggor (mörkernymfer), najader (källnymfer) och oreader (bergsnymfer). De enda fasor som kan störa nymferna i deras bekymmerslösa och idylliska tillvaro är de som hotar att förstöra naturen, eftersom nymfernas odödlighet är helt beroende av landets hälsa.

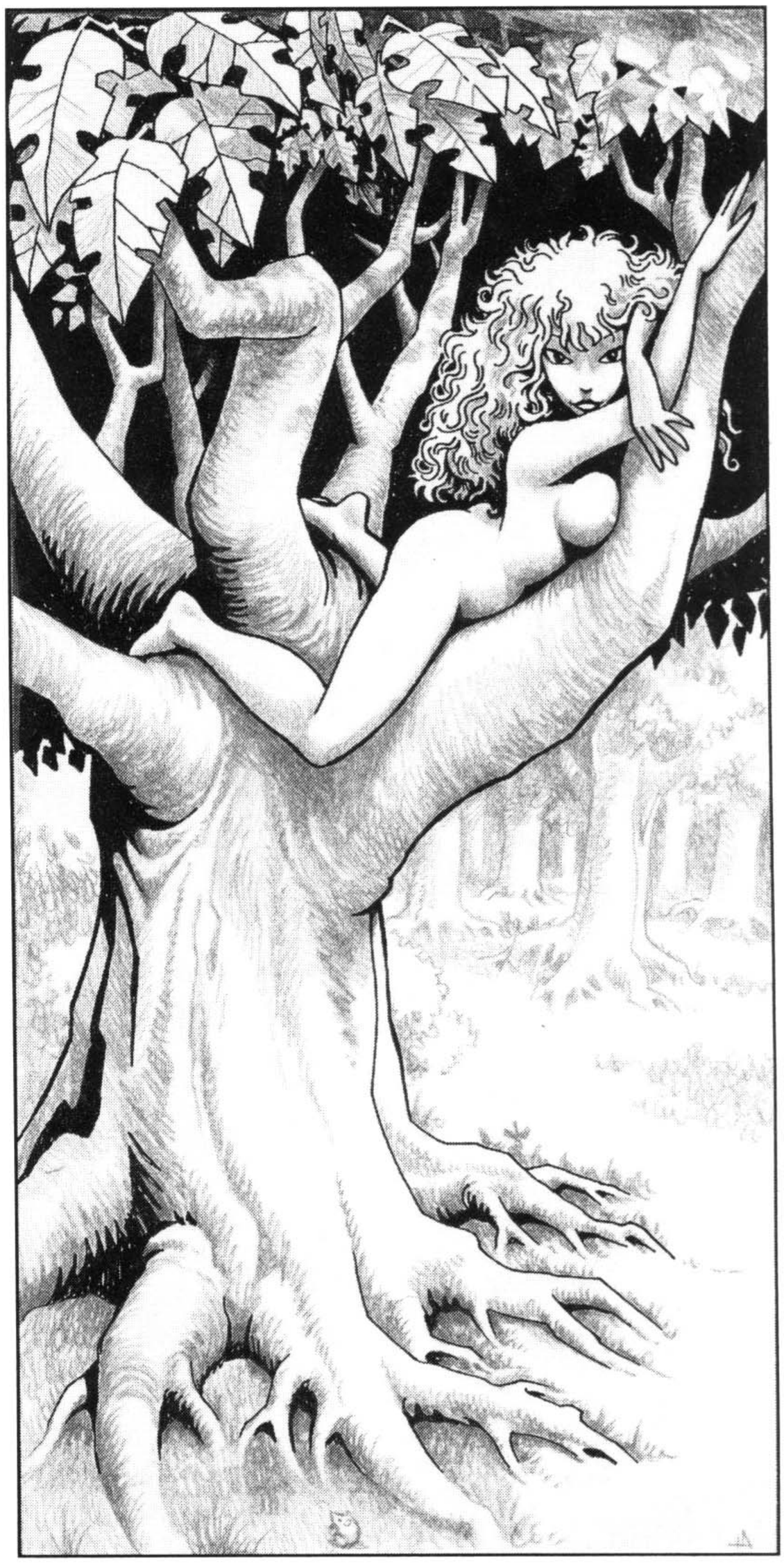
Alla nymfer har vissa gemensamma drag:

- Alla nymfer har en hemvist som är dess egentliga väsen. För en skogsnymf är det ett träd, för en hagga är det mörker, för en najad ett vattendrag och för en oread är det ett klipprång eller en grotta. Nymferna kan i mänsklig form röra sig obehindrat högst 100 meter från sin valda hemvist, därefter förlorar de 1 PSY för varje ytterligare 50 meter. Dessa PSY återfås på vanligt sätt om nymfen befinner sig i sin hemvist.
- En nymf kan aldrig dödas i egentlig bemärkelse. Om dess kropp förstörs (KP når 0), så återvänder dess ande till sin hemvist. Det enda sättet att utplåna en nymf är att förstöra dess hemvist (t. ex. döda en dryads träd, släppa in solljus i haggans gömställe, leda om najadens bäck eller rasera oreadens grotta). Detta innebär givetvis att nymfer gör allt för att förhindra detta.
- Nymfer kan när de vill byta form från fysisk till andlig och tvärtom. När de har sin andeform är de osynliga för vanliga ögon.
- Alla nymfer har förmågan att genom handpåläggning HELA 1T6 KP.
- Alla nymfer kan rikta charmattacker mot intelligenta varelser av manskön. Om nymfens KAR övervinner mannens INT på Motståndstabellen blir mannen omedelbart djupt förälskad i nymfen och kan inte tänka sig att skada henne på något sätt. Han måste klara en Svår PSY-kontroll för att frivilligt skiljas från henne. Bland det bästa ondsinta nymfer vet är att få två förhäxade män att slåss om henne till döden.

Nymfer är ett alldeles speciellt slags beskyddare av naturen, eftersom de egentligen är naturen. Därför kan deras sinnelag variera väldigt. En skogsnymf som t. ex. sett andra träd bli nedhuggna kan i sin bitterhet bli mycket ondsint och fördärva livet för alla som kommer i hennes närhet.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DRYAD



Trädets själ

DRYADER ÄR TRÄDANDAR, eller skogsnymfer, som lever i skogsgläntor. Ett av träden i gläntan är nymfens 'eget' och så som trädet mår, så mår nymfen. Om trädet huggs eller brinner ned dör nymfen, om det blir gammalt och börjar vissna så blir nymfen rynkig, gråhårig och senil.

Utseende: I sin normala mänskliga form tar dryaden form av en mycket vacker, ung kvinna med långt, ljust lockigt hår och blå ögon. Hon kan när hon vill anta trädform genom att helt enkelt smälta samman med sitt eget träd.

Uppträdande: Dryader ogillar generellt att andra intelligenta varelser inkräktar på deras territorium, men sinnelaget varierar från individ till individ; somliga är ondsinta, andra lekfulla, åter andra mildsinta, etc.

Förmågor: Dryaden har total kontroll över den glänta, upp till 50 meter i diameter, där hon bor. I gläntan kan hon styra trädgrenars rörelser, hon kan få blommor att växa och blomma när som helst, hon kan få trädrötter att röra sig eller buskar att snärja folks ben.

Hemvist: 2G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

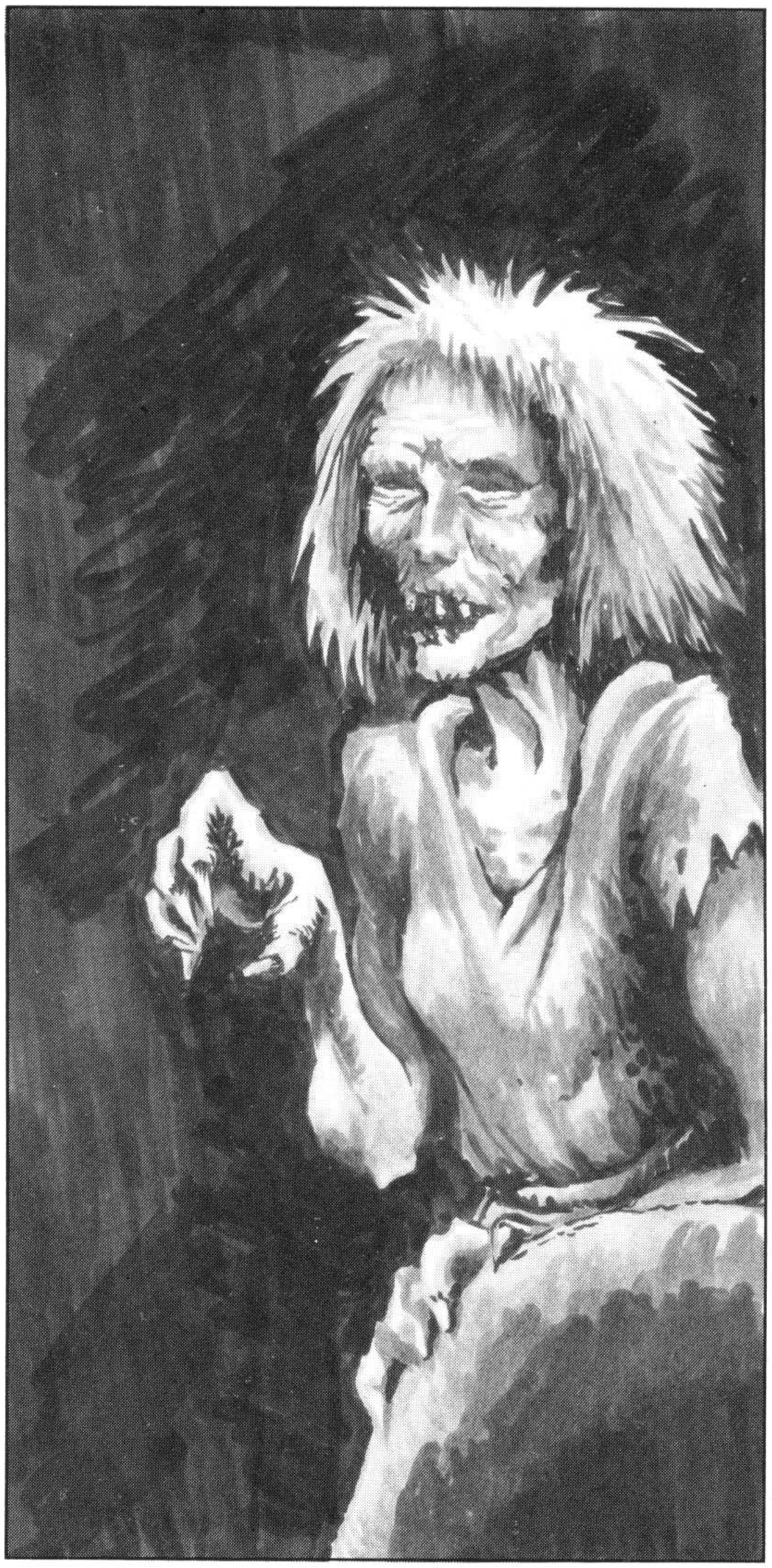
Grundeg	Typvärde
STY	7
STO	10
FYS	13
SMI	11
INT	11
PSY	11
KAR	22
KP	12

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	4
1 Spark (1T6)	4
Smyga	8
Gömma sig	8
Upptäcka fara	16
Klättra	8

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget. Kan endast skadas i fysisk form.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HAGGA



Mörkrets själ

HAGGOR ÄR mörkernymfer som ur skuggor och mörker kan materialisera sig och anta skepnader av fruktansvärda gamla häxor. De håller till på mörka eller skuggiga platser, t. ex. i underjorden, i gamla ruiner, mycket täta skogar, i grottor, kryptor, etc.

Utseende: En hagga tar form av en gammal, tunn kvinna, med förtvinade muskler, grått eller svart stripigt hår, insjunkna kinder, rynkigt ansikte, förruttnade tänder, o. s. v.

Uppträdande: Haggor är liksom övriga nymfer varken goda eller onda av naturen. De är dock direkt aggressiva mot inkräktare i deras utvalda revir. Haggor kan inte HELA folk, utan förmågan fungerar med motsatt effekt: den skadar i stället för helar. De kan heller inte rikta charmattacker, utan i stället har hon förmågan Skräckslå (se introduktionen till 'Kaosboken').

Förmågor: En haggas fysiska skepnad tål inte direkt solljus, utan hon återvänder då automatiskt till sin hemvist i andeform.

Hemvist: 3, 8, E
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	7
STO	10
FYS	12
SMI	8
INT	11
PSY	11
KAR	3
KP	11

Färdighet	FV
2 Nävar (1T4)	5
1 Spark (1T6)	5
Smyga	8
Gömma sig	8 (dubblas i mörker)
Upptäcka fara	16
Klättra	8
Skräckslå	0/5

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget. Kan endast skadas i fysisk form.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

NAJAD

Källsprångets själ

NAJADER, eller källnymfer, tar sin hemvist i en källa, ett vattenfall, en liten skogstjärn, en fors eller dylikt. De kan, när de befinner sig i vatten, lösa upp sin kropp och själva bli vatten. Det finns egentligen flera olika slags najader: nereider (lever i forsar och källor), oceanider (lever i hav), potameider (lever i floder) och limnader (lever i stillastående vattensamlingar).

Utseende: I sin mänskliga form tar najaden skepnad av en mycket vacker, vithyllt, ung kvinna med långt svart hår och gröna ögon.

Uppträdande: Najaderna är de kanske mest ondsinta av alla nymfer. De kan med en charmattack och ett lättsamt flirtande locka ut män i farliga strömmar utan att männen kan göra någonting åt det.

Förmågor: Najaden har total kontroll över sin hemvist och de närmsta 50 meterna av vatten runt omkring den. Hon kan i detta vattendrag helt styra strömmar, vågor och flöden.

Hemvist: 7G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	7
STO	10
FYS	13
SMI	11
INT	11
PSY	11
KAR	22
KP	12

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	4
1 Spark (1T6)	4
Smyga	8
Gömma sig	8
Upptäcka fara	16
Klättra	8

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget. Kan endast skadas i fysisk form.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

OREAD

Bergets själ

OREADER ÄR nymfer som lever i bergstrakter, högländer, grottor, raviner, dalgångar, etc. Det finns två olika slags oreader, limonaider (ängs– och blomsternymfer) och aulonaider (dalgångsnymfer).

Utseende: Oreadernas fysiska form är en människa med brunt eller blont hår och bruna eller blå ögon.

Uppträdande: Oreaderna, och i synnerhet limonaiderna, är generellt sett betydligt fredligare och mer mildsinta än andra nymfer och man kan även se dem i grupper då de i gryningen går över blomsterängarna och samlar dagg, eller då de dansar i morgondimmorna.

Förmågor: Inga speciella.

Hemvist: 5G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1-20

Grundeg	Typvärde
STY	7
STO	10
FYS	13
SMI	11
INT	11
PSY	11
KAR	22
KP	12

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	4
1 Spark (1T6)	4
Smyga	8
Gömma sig	8
Upptäcka fara	16
Klättra	8

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget. Kan endast skadas i fysisk form.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

PYSSLING

Skomakarna

PYSSLINGARNA lever sommartid i vackra, blomstrande ängsmarker och vintertid i underjordiska verkstäder där de ägnar hela den mörka årstiden åt skomakeri. Pysslingars favoritsysselsättning näst skomakeri är att skoja med människor och driva dem till vansinne med sina hyss och upptåg.

Utseende: En pyssling ser ut som en mycket liten människa, ungefär 50 cm hög. De har spetsiga öron och näsor, rosor på kinderna och ett glatt leende på läpparna. Små och smidiga som de är, är det mycket svårt att se pysslingar och de är som regel också mycket skickliga illusionister.

Uppträdande: Pysslingarna hyser stor misstro till alla som inte är älvfolk och finner stor glädje i att driva gäck med dem, t. ex. genom att stjäla deras saker, strö ut nys– eller klipulver i deras läger, förolämpa dem grovt, skrämma upp eller släppa lös deras riddjur, etc. Eftersom de varken är stora eller starka så förlitar de sig till sin förmåga att gömma sig och smita undan osedda om de skulle bli hotade på något sätt. Pysslingar samlar ofta på sig enorma skatter som de gömmer undan, men om någon skulle försöka sno åt sig skatten så kommer pysslingen garanterat att använda alla sina trick och illusioner för att förhindra det. En svaghet hos pysslingar är att de älskar vin.

Förmågor: Pysslingarnas stora styrka ligger i deras förmåga att göra magiska skor, stövlar och sandaler, t. ex. sjumilastövlar (ger förflyttning L50), hamnskiftarstövlar (tillåter pysslingen att se ut som vilket däggdjur som helst), sövarstövlar (försänker offret i djup sömn, slå PSY mot PSY på Motståndstabellen) eller lugnande stövlar (får ett utvalt offer att glömma alla aggressiva tankar).

Alla pysslingar kan magiskolan Illusionism.

Hemvist: 4
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–20

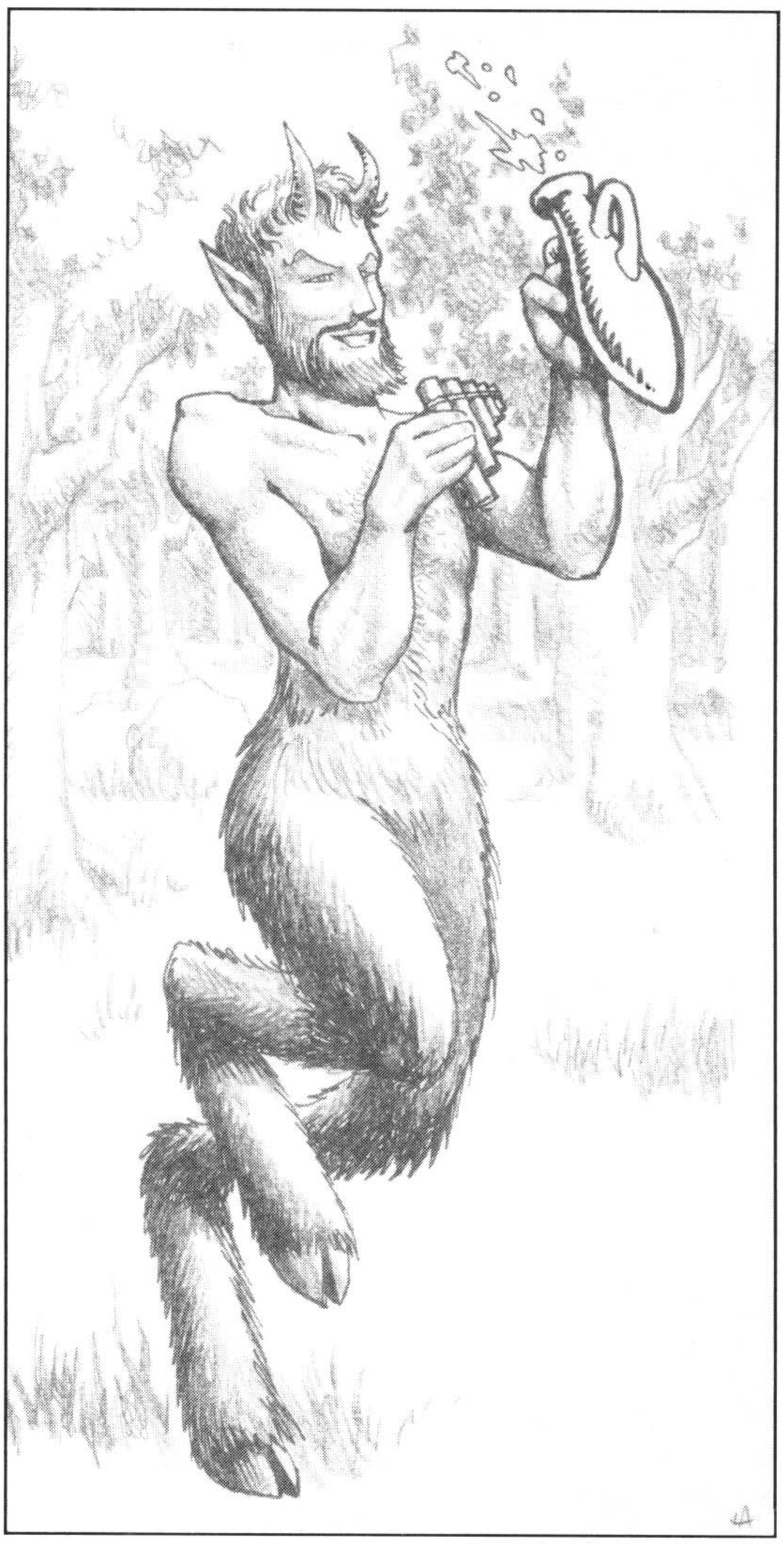
Grundeg	Typvärde
STY	3
STO	2
FYS	9
SMI	15
INT	11
PSY	11
KAR	14
KP	6

Färdighet	FV
2 Nävar (1)	3
1 Spark (1T2)	3
Smyga	12
Gömma sig	16
Upptäcka fara	18
Klättra	12
Illusionism	10

Förflyttning: L14
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SATYR



Festernas herrar

SATYRER ÄR MANLIGA skogsväsen vars huvudsakliga glädjeämnen i livet är att festa och att jaga nymfer. De lever ute i det fria och bjuder varje kväll in skogarnas väsen till stora fester med mycket vin, sång, dans och musik.

Utseende: Satyrerna har en människas överkropp, en gets ben och svans, spetsiga öron och gethorn. Underkroppen är täckt av rödbrun päls och de har alltid brunt skägg. När de slåss använder de huvudsakligen bredbladiga spjut eller långbåge.

Uppträdande: Satyrer är levnadsglada kvinnotjusare med en stor förkärlek för sång, spel, dans och vin, som de framställer själva. De kan ofta ses festande tillsammans med skogsalver, älvor eller nymfer. De ignorerar människor och andra varelser så länge de inte tränger in på satyrernas egna områden, då de vänligt men bestämt kör iväg dem i första hand med ord, i andra hand med sina bredbladiga långspjut och i sista hand med sin förhäxande musik.

Förmågor: Med hjälp av sina beryktade panflöjter kan satyrerna förvrida sinnena hos de flesta. Genom att spela på flöjten kan en satyr lägga följande harmonistbesvärjelser: SÖVA E10, FÖRÄLSKELSE E10, FÖLJE E10, MASSDANS E10, PARALYSERAD E10 och RASERA E1, samt HELA E10. Flöjterna kan bara användas en timme per dygn.

Hemvist: 2G
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–10

Grundeg	Typvärde
STY	17
STO	10
FYS	11
SMI	14
INT	11
PSY	11
KAR	8
KP	10

Färdighet	FV
1 Stångning (1T8)	5
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Spjut	8
Båge	6
Smyga	4
Gömma sig	8
Upptäcka fara	10
Klättra	4
Sjunga	B4
Spela instrument	B5

Förflyttning: L20
Naturligt skydd: Inget.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ÄLVA

De flygande gäckarna

ÄLVOR ÄR SMÅ, skojfriska krabater som lever i vackra, ljusa skogar av att samla bär och nötter. De har så gott som alltid sina magiska pilbågar med sig för att kunna försvara sig.

Utseende: Älvor är mycket små och alvliknande med skirt genomskinliga insektsvingar på ryggen. De har spetsiga öron och mandelformade pupiller, precis som alver, samt uppnäsa. De har långt, rakt ljust hår och ljus hy. De där sällan mer klädsel än ett höftskynke.

Uppträdande: Älvor av bägge könen är ett uppsluppet släkte som älskar att skoja med alla människor och djur som är dumma nog att ge sig in på älvornas domäner. Deras upptåg och skämt, som är av samma natur som pysslingarnas, är aldrig av elak natur och skulle någon ta skada av dem blir de genast ångerfulla och gör sitt yttersta för att återställa skadan. Det händer vid sällsynta tillfällen att en eller två älvor blir trogna följeslagare till en viss person, som de dels hjälper, dels driver till vansinne med sina ständiga upptåg.

Förmågor: Älvor kan göra sig osynliga när de vill och de kan läsa andra intelligenta varelsers tankar. Älvor har oftast två olika slags magiska pilar, en typ som söver offret (i 1T6 timmar) och en som får offret att glömma allt som hänt den senaste timmen. Besvärjelsernas effektgrad är 10 och de måste penetrera en eventuell rustning för att kunna verka. Betrakta älvornas långbågar som vanliga kortbågar.

Hemvist: 2
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–20

Grundeg	Typvärde
STY	3
STO	2
FYS	3
SMI	13
INT	11
PSY	11
KAR	11
KP	3

Färdighet	FV
2 Nävar (1)	3
1 Spark (1T2)	3
Båge	12
Smyga	16
Gömma sig	15
Upptäcka fara	12

Förflyttning: L6/F10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

STENFOLK

STENFOLK ÄR samlingsnamnet på de humanoida, intelligenta varelser som har sina boningar i bergstrakter och i underjorden. De har stora yttre skillnader, nästan större än t. ex. alverna, men har också mycket gemensamt. En sak är att de är mycket nära förbundna med bergstrakter och marken överhuvudtaget. Stenfolk har om inte panisk skräck så åtminstone extrem motvilja mot att flyga, segla ute till havs eller helt enkelt bara att färdas på hästrygg. De blir också så gott som automatiskt sjö– och flygsjuka.

Som synes av beskrivningarna här nedan representerar stenfolken också två olika extremer bland humanoiderna; från dvärgarna till jättarna. Dvärgarnas egen förklaring till detta är att de själva blev satta till att härska i underjorden och därför fick en ändamålsenlig storlek, medan jättar, cykloper, giganter och titaner var ämnade att härska ovan jord och därför skapades i jätteformat jämfört med andra varelser.

Övriga gemensamma drag mellan stenfolken är att de har större livslängd än människofolk och vanliga djur, normalt mellan 250 och 400 år. De växer dock upp lika snabbt som människor, men vid 35–40 års ålder upphör de att åldras fram tills de är ungefär 200 år. Det är väldigt liten yttre skillnad mellan manliga och kvinnliga stenfolksindivider och de är också som regel mycket kraftigt byggda, vilket visas i hög STY och FYS.

Stenfolk använder i allmänhet inte magi. Dvärgmagiker är t. ex. mycket sällsynta. Undantaget är titanerna, som regelmässigt använder sig av olika slags besvärjelser.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

CYKLOP

De enögda jättarna

CYKLOPER ÄR enstöringar bland stenfolken och lever i avlägset belägna, välordnade grottor av att föda upp getter och får. Har man turen att hitta en cyklops boning då han inte är hemma så kommer man att hitta mängder av mat, vin, vitnade benrester efter tidigare besökare samt med största sannolikhet också ett antal välfyllda skattkistor med glänsande innehåll.

Utseende: Liksom de flesta överjords-levande stenfolken är cykloper enorma, upp till sex meter höga. De ser ut som jättelika, mycket kraftigt byggda, kraftigt solbrända människor, men med ett enda rött öga i pannan. Klädseln begränsas oftast till ett höftskynke av något slags skinn. Det svarta håret och skägget är ovårdat och oklippt.

Uppträdande: Cykloper är mycket aggressiva mot inkräktare men nöjer sig oftast med att bara jaga i väg dem. De lever ensamma eller undantagsvis i par och försöker i möjligaste mån undvika alla andra intelligenta varelser. Av denna anledning bor de ofta på mycket isolerade ställen; på klippiga öar eller i avlägsna bergstrakter. Cykloper har mycket dåligt ölsinne.

Förmågor: Cyklopens enda öga gör att den har obefintligt djupseende. Den har därför alltid halverad SMI på alla kast (nej, inte *tärning*skast!).

Hemvist: 5, 8
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–2

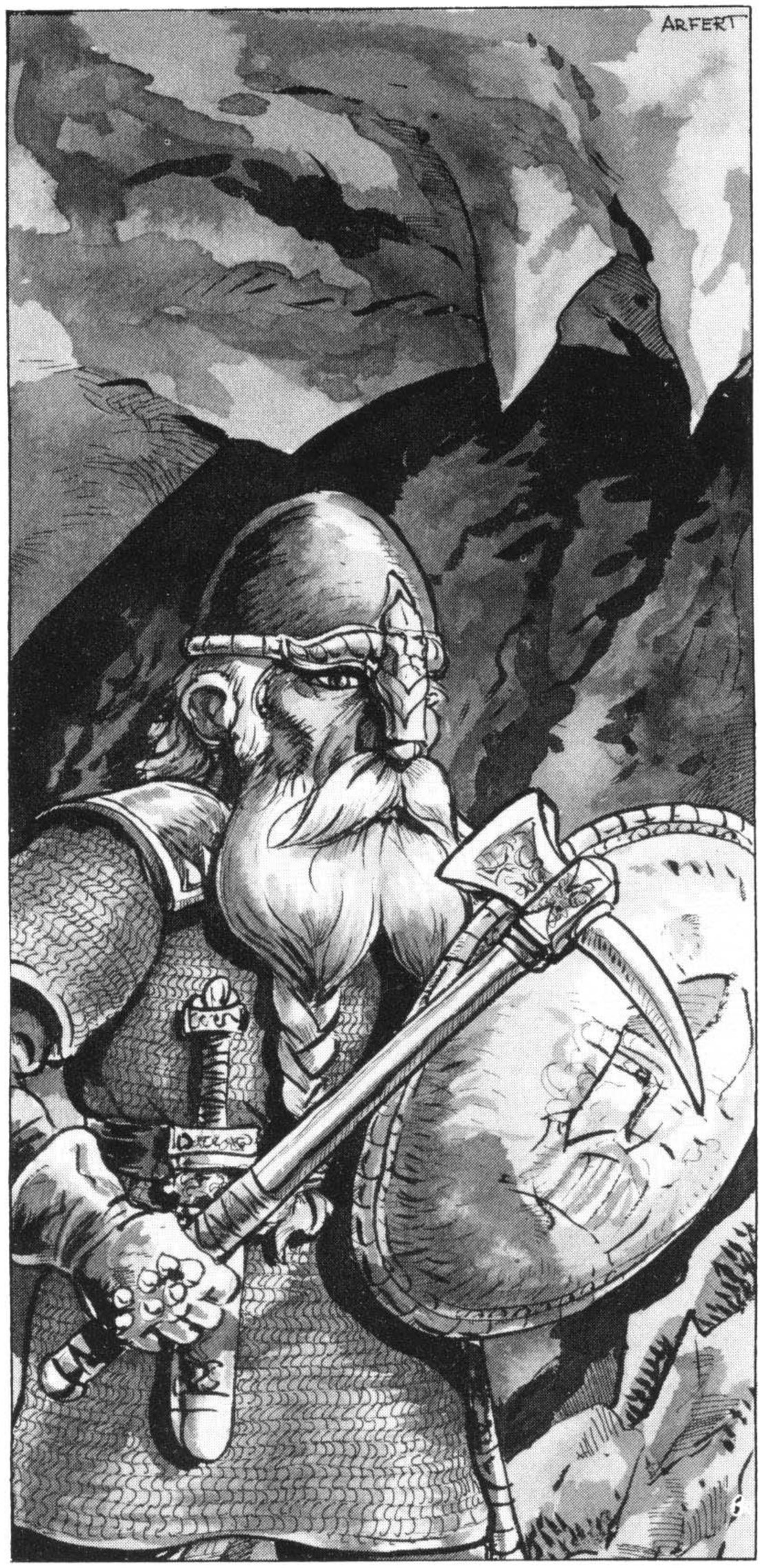
Grundeg	Typvärde
STY	40
STO	58
FYS	17
SMI	10
INT	7
PSY	9
KAR	3
KP	38
SB	+3T6

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Ett närstridsvapen	6
Smyga	1
Gömma sig	1
Upptäcka fara	3
Klättra	2

Förflyttning: L18
Naturligt skydd:
2 poängs hud

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DVÄRG



DE MEST CIVILISERADE av stenfolken, kanske till och med av alla humanoider, är dvärgarna. Deras underjordiska städer och gruvsamhällen är oftast betydligt mer välordnade än människornas och utan tvekan är dvärgarna mer arbetsamma, disciplinerade och lojala undersåtar än människorna. Dvärgar från världens alla hörn känner en betydligt större samhörighet än t. ex. människor från olika kulturer och i gengäld finns det också ett stort behov av gemenskap. En utstött eller ensam dvärg är med största sannolikhet en mycket olycklig dvärg.

Som regel är dvärgar mycket arbetsamma och de får stora problem när de blir helt sysslolösa. De ägnar sig huvudsakligen åt gruvdrift och hantverk, främst smide av olika slag, och jämfört med människor och framförallt alver så ger de intryck av ständig rastlöshet och otålighet.

Ett annat drag som kännetecknar stenfolken i allmänhet och dvärgarna i synnerhet är en närmast otrolig uthållighet och envishet. De sätter upp ett klart mål och ger sig inte förrän de uppnått det. Dvärgar vet vad de vill och är beredd att genomgå stora vedermödor för att uppnå det. En annan mycket viktig egenskap som går hand i hand med denna är stark självdisciplin och ett mycket stabilt psyke. En dvärg blir ytterst sällan skrämd, stressad, upphetsad eller oberäknelig. Det är bland annat denna egenskap som gett stenfolket dess namn.

Utseende: Dvärgar är korta (i medeltal 125 cm) och robusta, med brunt eller rött hår och skägg (en statussymbol). 'Till vardags', nere i sina underjordiska smedjor och gruvor, bär dvärgen mycket lätt klädsel, men den vanligaste bilden av dvärgen är den av en välrustad krigare med en utsökt välsmidd, vacker ringbrynja, något av favoritvapnen tvåhandsyxa eller stridshammare samt en öppen hjälm.

Uppträdande: Dvärgarna har fem grundläggande levnadsideal; solidaritet (främst mot den egna rasen), principfasthet, flit, uthållighet och stabilitet (yttre och inre lugn). De är ett mycket stolt folk som står mycket fast för sina idéer, vilket lätt leder till konflikter med andra folk, framför allt som dvärgarna är rika, välrustade, hårda i affärer, självsäkra och lätt giriga. En dvärg har trots sitt långa liv ett gott minne och glömmer aldrig en oförrätt eller tjänst.

Förmågor: Dvärgar har mörkerseende, även om det inte finns några som helst ljuskällor. Med mörkerseendet ser dvärgen lika långt som en människa med en vanlig fackla skulle göra.

Hemvist: 5B, 8B
Vanlighet: Ovanlig
Antal: Varierar

Grundegenskaper		Typvärde
STY	4T6	14
STO	2T4+1	6
FYS	2T6+6	13
SMI	3T6	11
INT	3T6	11
PSY	2T6+6	13
KAR	3T6	11
KP		10

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Ett närstridsvapen	7
Ett avståndsvapen	2
Smyga	4
Gömma sig	5
Upptäcka fara	5
Klättra	2
Hantverk (något)	8

Förflyttning: L8
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

GIGANT

Svartfolkens förslavare

I DJUPA RAVINER och branta klippväggar gräver giganterna ut sina väldiga underjordiska komplex. De är kända för att vara grymsinta och de håller regelmässigt andra folk, främst svartfolk, men även människor, som slavar. De lever liksom dvärgarna av gruvdrift och hantverk och om man hittar en jätteby någonstans kan man nästan vara säker på att det finns åtminstone en gigantgrotta i relativ närhet. Jättar och giganter brukar alltså handla med varandra — slavar och mat mot hantverk.

Utseende: Giganterna är något kortare än sina släktingar jättarna och cykloperna, omkring 4 meter, och har närmast gråsvart hud. I övrigt ser de ut som stora, kraftiga människor. De har svart eller grått, kort hår, inget skägg och grå ögon. Liksom dvärgar klär de sig lätt så länge de är 'inomhus' och de bär så gott som alltid rustning (läder+plåt) när de lämnar sina skyddade städer. Dubbelyxor (räknas som hillebarder) är deras favoritvapen.

Uppträdande: Giganterna bryr sig väldigt lite om andra folkslag överhuvudtaget. De handlar lite med närboende jättar då de vill bli av med sitt hantverk, men de klarar sig i stort sett själva. De enda gånger då man träffar på giganter utanför deras grottstäder är då de letar slavar eller föda; med andra ord bör man undvika dem nogsamt. De tar inte dvärgar som slavar, men andra folkslag får se upp.

Förmågor: Giganter har samma mörkerseende som dvärgar.

Hemvist: 5B, 8B
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 2–20

Grundeg	Typvärde
STY	34
STO	40
FYS	19
SMI	9
INT	11
PSY	11
KAR	7
KP	30
SB	+2T6

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Ett närstridsvapen	6
Smyga	1
Gömma sig	1
Upptäcka fara	7
Klättra	4

Förflyttning: L16
Naturligt skydd:
2 poängs hud

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

JÄTTE

De missförstådda

JÄTTARNA BOR i avlägsna skogs– och bergstrakter där de kan få vara i fred från andra folk. De för en enkel tillvaro som skogshuggare, jordbrukare eller boskapsdrivare, men har en ganska enkel kultur. De tillverkar enklare redskap själva och skaffar resten från de betydligt mer avancerade giganterna. Jättarna bor ute i det fria, men har ofta något slags vind– och regnskydd i närheten.

Såsom många andra raser har jättarna spritts över stora delar av världen och på olika platser anpassat sig till olika klimat. Längst uppe i norr finner man t. ex. isjättarna, som har ett alldeles ludet skinn och är helt okänsliga för kyla.

Utseende: Jättar är närmare sex meter höga, men i övrigt väldigt lika människor. De tenderar att mot ålderdomen (200 år och framåt) bli mycket kutryggiga. De klär sig mestadels i hudar och bär så gott som aldrig rustning. Då de i sällsynta fall retas till att slåss använder de företrädesvis trädstammar som ett slags tvåhandsklubbor.

Uppträdande: Jättarna är i huvudsak fredliga och vänliga mot folk som bemöter dem väl. Tyvärr övergår denna fredlighet lätt i hat mot mindre raser när de skickar äventyrare till deras länder för att döda jättar. Det fåtal jättar som man stöter på i människobygder är nästan alltid sådana som fördrivits från sina byar för att de är för bråkiga. Därför har många uppfattningen om jättar att de är ett surt, grymt och aggressivt släkte.

Förmågor: Inga speciella

Hemvist: Överallt, G
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–10

Grundeg	Typvärde
STY	60
STO	60
FYS	22
SMI	11
INT	10
PSY	11
KAR	9
KP	42
SB	+4T6

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Ett närstridsvapen	6
Upptäcka fara	5
Klättra	2

Förflyttning: L18
Naturligt skydd:
1 poäng skinn

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

STENBITARE

STENBITARNA ÄR det stenfolk som klart bäst gör skäl för namnet. De inte bara lever i sten, av sten, utan de är också i princip gjorda av sten. De lever enbart i underjorden, där de sysslar med gruvdrift. Detta är för dem ingen särskilt tung uppgift, eftersom de kan gräva i solitt urberg med bara händerna, ungefär som människor kan gräva med händerna i en jordvall.

En annan mycket märklig egenskap hos stenbitarna, och det som gett dem deras namn, är att de lever av sten, d. v. s. de äter sten. De föredrar malmfria mineraler, vilket gör att de ofta har sina gruvor och sina 'skafferier' i helt skilda delar av det berg de bor i. Platserna kan vara flera mil i från varandra, förbundna med perfekt utgrävda gångar.

Man vet inte riktigt vad stenbitarna gör av alla metaller och ädelstenar de gräver fram; de säljer dem i varje fall inte vidare.

Utseende: Stenbitarna är ungefär två och en halv meter långa humanoider med extremt kraftig överkropp. De har så gott som ingen hals, utan huvudet vilar direkt på axlarna. Detta gör att de har mycket svårt att se åt sidorna utan att vrida hela kroppen. 'Huden' påminner mest om en dräkt av tumstora, osymmetriska skifferplattor. Den är svart men glänser och glittrar då ljuset faller in från vissa vinklar. De har inget hår på kroppen och skyler sig endast med ett höftskynke. Eftersom de själva i princip är gjorda av sten använder de aldrig rustningar och endast i undantagsfall vapen i form av spjut och pålyxor. De föredrar att slåss med bara händerna.

Uppträdande: Som de flesta stenfolk är stenbitare ganska 'folkskygga' och förutom cykloperna är nog stenbitarna de som mest frenetiskt avvisar alla besökare. Inga utomstående släpps frivilligt in i deras städer, som är ordentligt förbommade och skyddade av avancerade fällor. Vid de få tillfällen de lämnar grottorna är det uteslutande för att söka nya boplatser. De ger sig då av i småpatruller om två till tio individer som försöker undvika kontakt med andra intelligenta varelser.

Förmågor: Stenbitarna har fullständig, perfekt, mörkersyn men ser å andra sidan allting mycket suddigt i solljus, ungefär som en kraftigt närsynt människa. De har också mycket dålig hörsel.

Hemvist: 8B
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 2–10

Grundeg	Typvärde
STY	36
STO	25
FYS	19
SMI	5
INT	11
PSY	11
KAR	3
KP	23
SB	+2T6

Färdighet	FV
2 Nävar (1T8)	11
1 Spark (1T6)	5
Gömma sig	8
Upptäcka fara	2
Klättra	4

Förflyttning: L6
Naturligt skydd:
12 poängs hud

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TITAN

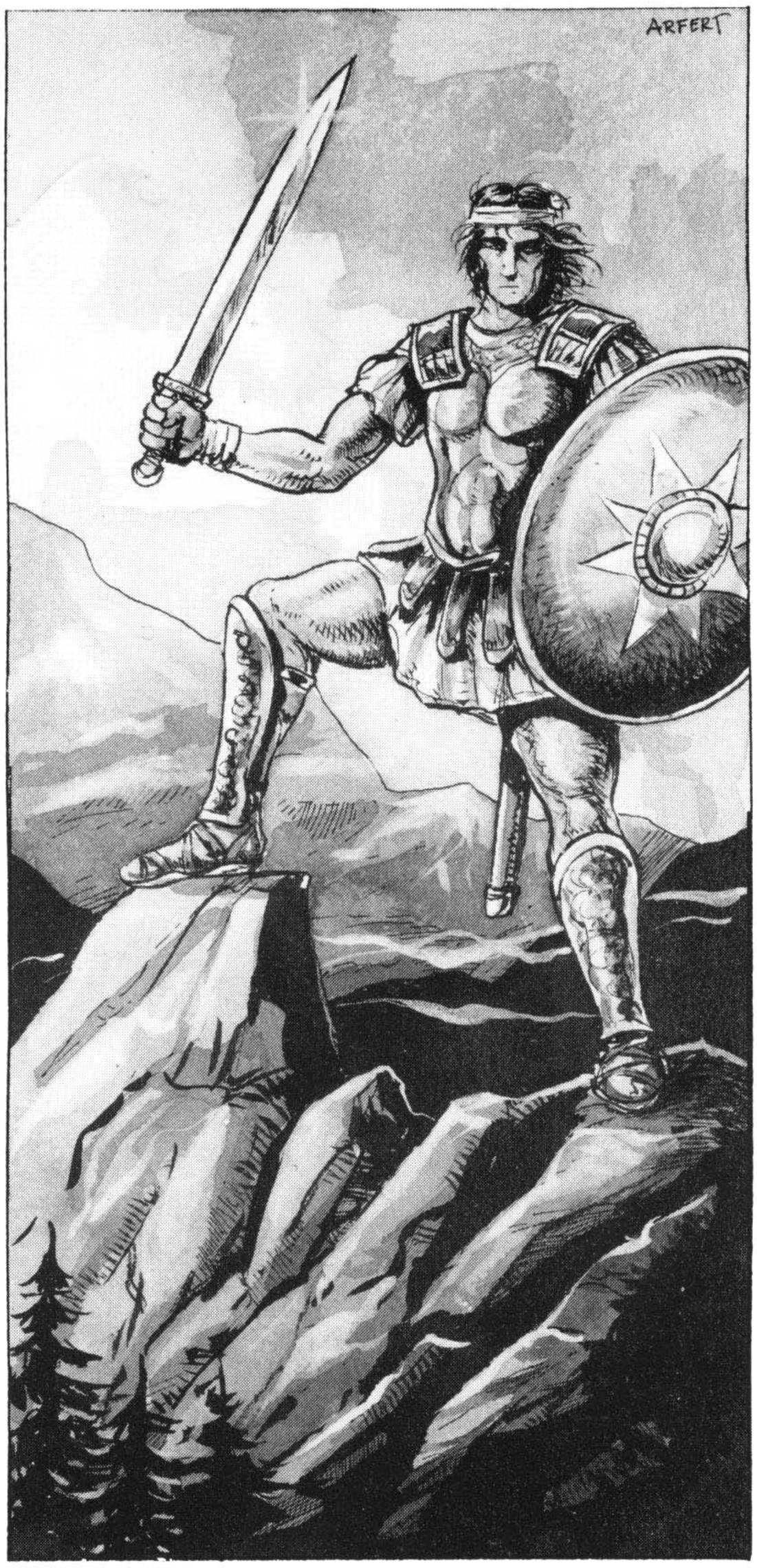
Molnens magiker

TITANER ÄR en mycket sällsynt, ganska nära släkting till jättarna. Den stora skillnaden är dock att titanerna alltid är kunniga i magi. De lever alltid ensamma i stora, dimhöljda marmorslott och undviker allt och alla utom andra titaner. De är betydligt mer långlivade än andra stenfolk och kan bli upp till 1000 år.

Utseende: Titanerna är de största humanoiderna som finns och kan bli upp till 8 meter långa. De är alltid helt renrakade på både hjässan och hakan och oftast klädda i lätta, luftiga kläder. Då de går i strid klär de sig i rikligt dekorerade brons– och linnerustningar och slåss med långsvärd och en stor rundsköld.

Uppträdande: Titaner är enstöringar och egoister. De struntar fullständigt i de kortlivade människorna, de korkade övriga stenfolken och de klenvuxna älvfolken. Deras stora sysselsättning i livet är att smida planer mot andra titaner för att kunna antingen bekämpa eller förföra dem. Deras självpåtagna ensamhet kan dock göra att de väljer att roa sig lite med besökare innan de slår ihjäl dem. Titaner är liksom drakar mycket sluga, intelligenta och inte minst fåfänga. Drakar och titaner hyser ett slags hatkärlek till varandra. En gång i sitt liv låser titanen sitt slott och beger sig till närmsta jätte-klan och tar sig där en maka. När hon avlat titanens son (titaner kan bara få manlig avkomma; avkomman blir alltid en titan) skickas hon tillbaka till sitt ursprungshem.

Förmågor: Alla titaner kan en eller flera magiskolor (vanligtvis minst mentalism) upp till skolvärde 20.



Hemvist: 5B		**Färdighet**	**FV**
Vanlighet: Mycket sällsynt		2 Nävar (1T3)	5
Antal: 1		1 Spark (1T6)	5
		Ett närstridsvapen	6
Grundeg	**Typvärde**	Mentalism	20
STY	60	Annan magiskola	10
STO	68	Smyga	4
FYS	16	Gömma sig	1
SMI	12	Upptäcka fara	12
INT	18	Klättra	6
PSY	24	**Förflyttning:** L24	
KAR	11	**Naturligt skydd:**	
KP	64	2 poängs hud	
SB	+3T6		

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TROGLODYT

Grottmännen

TROGLODYTERNA, eller grottmänniskorna, som de också kallas, lever huvudsakligen i underjorden, i bland tillsammans med dvärgar eller giganter men oftast i gamla övergivna komplex. De skyr solljus och undviker sålunda att lämna sina grottor, även om de egentligen inte tar någon fysisk skada av det.

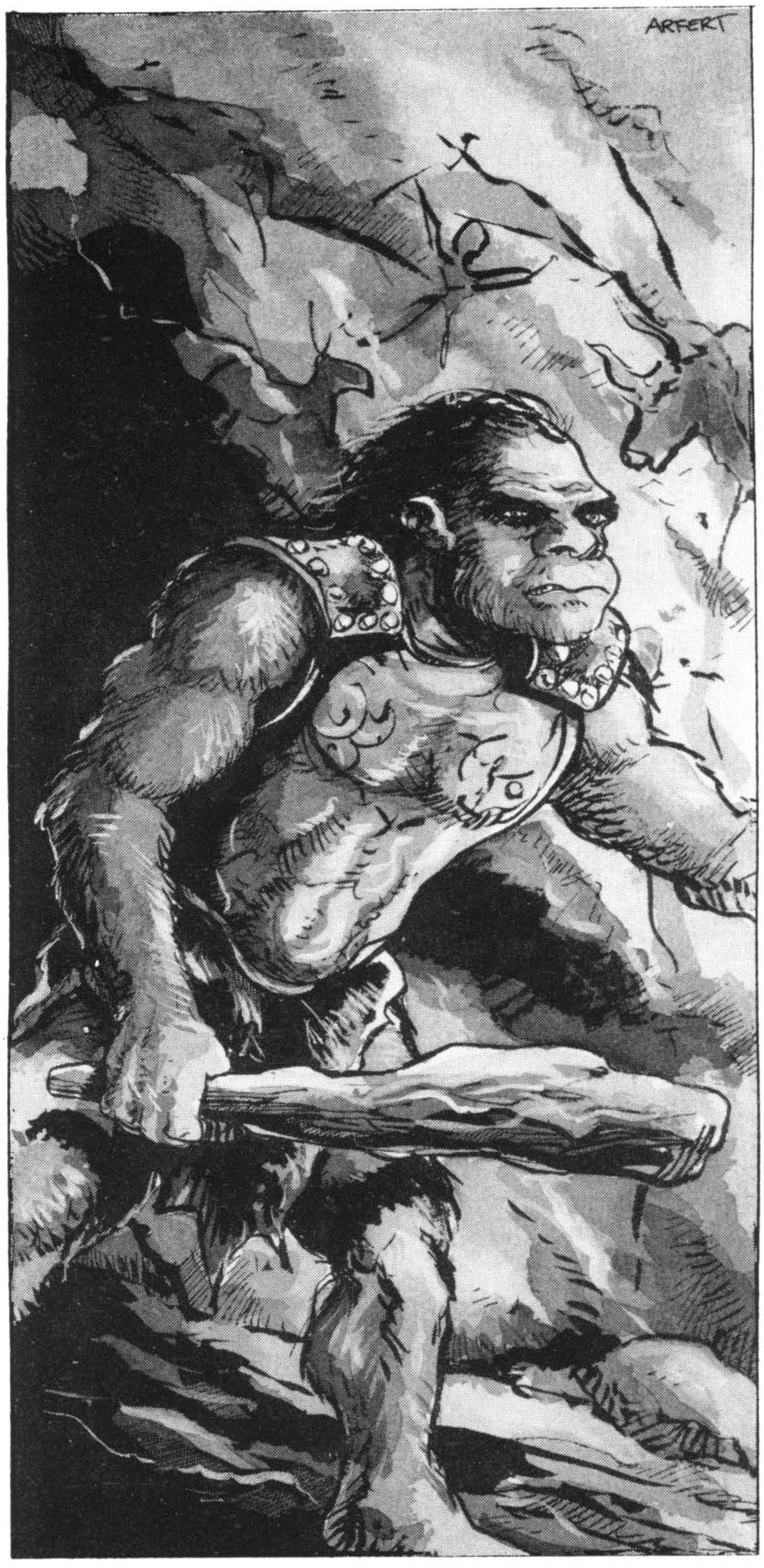
Man ser genast om man börjar närma sig en troglodytboning genom att det finns målningar och inskriptioner på väggarna. Målningarna föreställer oftast fiender och bytesdjur, eftersom troglodyterna tror att man genom att måla något åkallar det eller framanar det. Genom att måla jaktscener så får man alltså god jaktlycka.

Utseende: Grottmänniskorna är ungefär två meter långa, kraftiga och långarmade. De har gles, svart eller brun päls på nästan hela kroppen, låg panna och kraftigt käkparti. De klär sig ofta i stulna/erövrade kläder och rustningar, eftersom de själva inte är några stjärnor på något som helst hantverk. Likaså slåss de med klubbor eller stenar, om de inte har lyckats få tag på något annat vapen. De skalperar regelmässigt sina fiender och hänger deras skalper i bältet.

Uppträdande: Troglodyterna fruktar allt som inte hör underjorden till och varelser som lyckats tränga ned i deras boningar anfalls ofta utan förvarning.

De troglodyter som lever tillsammans med andra underjordiska stenfolk är betydligt lugnare, eftersom de hela tiden har främlingar runt omkring sig. De tjänstgör ofta som vaktposter, malmbärare, vattenpumpare eller något annat som inte kräver alltför mycket intelligens.

Förmågor: Samma mörkerseende som dvärgar. Livslängd 50–70 år.



Hemvist: 8	
Vanlighet: Sällsynt	
Antal: 1–40	
Grundeg	**Typvärde**
STY	16
STO	20
FYS	13
SMI	8
INT	7
PSY	11
KAR	9
KP	17
SB	+1T4

Färdighet	**FV**
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Ett närstridsvapen	4
Smyga	6
Gömma sig	5
Upptäcka fara	4
Klättra	4

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SVARTFOLK

BEGREPPET SVARTFOLK har myntats av människor och har egentligen ingenting med svartfolkens utseende att göra, utan är snarare betecknande för deras grymhet, motvilja för dagsljus och förkärlek för nattens och underjordens mörker.

Svartfolken är grovhuggna och barbariska, såtillvida att de inte bygger upp fasta, bestående civilisationer. De är generellt sett grymma, själviska och krigiska till sin läggning, men de dödar sällan *enbart* för sitt höga nöjes skull, oftast är det byte med i bilden också.

Alla svartfolk har ett gemensamt språk, svartiskan, som dock är uppdelat på flera olika dialekter. Om två svartvarelser från olika stammar möts har de svårt att förstå varandra, särskilt som svartiskan inte har något eget skriftspråk. Vid de sällsynta tillfällen en svartvarelse får för sig att skriva något så använder han människotecken.

Svartfolken är vidskepliga mot naturfenomen och magi, framför allt eftersom de själva mycket sällan har förmågan att använda magi. Varje gång en svartfolksvarelse bevittnar en magisk manifestation så är det risk att han helt enkelt lägger benen på ryggen och flyr i vild panik. Ett förslag är att han måste klara en lätt PSY-kontroll för att våga stanna.

Med undantag för trollen så har alla svartfolk kortare livslängd än människor. De blir fullvuxna på 10–15 år och börjar åldras vid 35–40 års ålder. När de väl börjat åldras så går det snabbt utför med dem och de blir skröpliga. Troll är mer seglivade, förmodligen på grund av deras regenereringsförmåga, och de kan bli flera hundra år gamla.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ILLVÄTTE

De små bråkmakarna

ILLVÄTTAR ÄR NÄRA besläktade med vanliga vättar, men betydligt farligare och mer ondsinta. De är enligt vättesägnerna resultatet av en vansinnig halvguds experiment och vättar och illvättar har i alla tider fört blodiga och våldsamma krig.

Illvättarna lever på ungefär samma vis som de vanliga vättarna, men har tagit sina boningar längst ner i urberget, så långt från solljuset man kan komma. De lever i stora urgrottor av att odla upp ätliga svampar och vita grottsvin som tillskott till de fåtaliga bytesdjur som de hittar.

Utseende: Illvättarna är något mindre än de vanliga vättarna, endast 110 cm långa. De har gråspräcklig hud med ett tydligt sprickmönster i en mörkare nyans. Ögonen är mycket stora och gulvita och ger en perfekt mörkersyn. Huvudet är något överdimensionerat i förhållande till resten av kroppen, liksom de långsmala armarna, benen och fingrarna. Hårväxt saknas. De har små men mycket vassa tänder som lämpar sig utmärkt till att slita sönder rått kött med.

Illvättarna bär vanligtvis inga kläder alls, men vid strid och vissa speciella tillfällen bär de läderrustning eller enkla tygkläder. Alla vuxna illvättar bär en stor dolk med vågformigt blad.

Uppträdande: Illvättar är mycket otrevliga; vissa skulle säga att de rent av är små demoner. De är utan undantag fanatiskt religiösa och hyser ingen som helst fruktar för döden. Deras vanliga uppfattning är att alla som inte är illvättar förtjänar att dö. De behöver sålunda ingen anledning för att anfalla inkräktare i sina underjordiska riken, även om de oftast hämtar förstärkning om de är i stort underläge.

Förmågor: Illvättar har mycket känsliga ögon och perfekt mörkersyn. Solljus är direkt dödande och en illvätte tar 1T6 KP i skada per minut han vistas i solljus. Han brinner helt enkelt mer eller mindre spektakulärt upp.

De har dessutom förmågan att kunna regenerera skador med en hastighet av 1 KP/SR. Detta gäller dock inte skador orsakade av solljus. Vissa illvättar (3–4 stycken per 100) har av blivit välsignade av sin gud och fått en passande demonisk förmåga. Dessa individer vördas av alla andra och fungerar som ett slags överstepräster.

Hemvist: 8
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: Varierar

Grundeg	Typvärde
STY	10
STO	5
FYS	11
SMI	11
INT	11
PSY	13
KAR	5
KP	8

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	4
1 Spark (1T6)	4
Ett närstridsvapen	4
Klättra	8
Upptäcka fara	9
Smyga	15
Gömma sig	2

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ORCH

Ondskans hantlangare

ORCHERNA ÄR de vanligast förekommande svartfolksvarelserna och de som bäst har lyckats med att bygga upp fungerande samhällen. För att detta skall kunna ske så krävs dock att de har en ledare som både är stor, stark och intelligent, eftersom orcher bara respekterar rå styrka. Lyckligtvis är dock sådana ledare mycket sällsynta, men det händer att nekromantiker, högalver, halvorcher eller andra svarthjärtade, intelligenta varelser med magiska kunskaper lägger under sig orchstammar och använder dem för egna syften.

Orcher avskyr solljus och bor därför mestadels i underjorden. De som erövrar fästningar och tar dem som sin boning måste ha vaktposter av annan ras, eftersom deras huvudfiender människorna är i farten dagtid.

Utseende: Orcher är något kortare än människor men betydligt kraftigare. De har kolsvart hud, vridna, gula huggtänder, rött ondskefulla ögon och krökta, trubbiga klor på både händer och fötter. De klär sig sporadiskt i säckväv, erövrade vapenrockar eller vad de kan få tag på. Detsamma gäller rustningar; de framställer nästan inga själva utan tar på sig vad de hittar, oftast bara arm– och benskydd eftersom brynjor och hjälmar inte passar.

Uppträdande: Orcher är egoistiska och kortsynta och respekterar bara dem som är starkare än de själva. De är hånfulla och aggressiva bråkmakare mot svaga, men inställsamma stövelslickare mot dem som är starka. En trolig reaktion om en grupp rollpersoner besegrar halva bandet (eller ledaren för bandet) är att resten av orcherna slänger sina vapen och vill bli deras följeslagare. Sådan är orchernas natur; stöddiga i medgång och fega i motgång. Detta gäller dock inte 'på hemmaplan'. Blir orchernas egna boningar hotade slåss de tills allt hopp är ute.

Förmågor: Orcher har perfekt mörkersyn och avskyr dagsljus, trots att det egentligen inte är skadligt för dem. De ser allting mycket suddigt i solens stickande sken (i normalt dagsljus känns vanligt solsken för orcher ungefär som när en människa stirrar rätt in i solen). Orcher kan aldrig lära sig magi.

Hemvist: 8	
Vanlighet: Ovanlig	
Antal: Varierar	

Grundeg	Typvärde
STY	14
STO	12
FYS	11
SMI	11
INT	8
PSY	11
KAR	7
KP	12

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
1 Bett (1T6)	4
Ett närstridsvapen	5
Ett avståndsvapen	4
Smyga	5
Gömma sig	6
Upptäcka fara	6
Klättra	5

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

RESE

Orchernas hantlangare

RESARNA ÄR ett slags mellanting mellan stora orcher och jättar. De är om möjligt ännu mer korkade än orcher men har annars i stort sett samma värderingar. De lever ofta ensamma, men det finns också nomadiserande och bofasta smågrupper av resar. De lever också ofta tillsammans med orchklaner eller svartalfsgrupper. I sådana stammar brukar resarna vara framstående krigare, men sällan ledare. De slår sig ytterst sällan i hop med troll.

Utseende: Resar är ungefär tre meter höga och lika kraftigt byggda som orcher och troll. De har kolsvart hud, långt, svart, stripigt hår, röda ögon, bred näsa och mun med stora hörntänder. De klär sig på samma sätt som orcherna (se ovan). De slåss oftast med stora tvåhandsklubbor eller vanliga tvåhandsvapen som om de vore enhandsvapen.

Uppträdande: Generellt kan sägas att det är de dummaste resarna som slår sig ihop med andra svartfolk, medan de något intelligentare klarar sig på egen hand. Därför finns också en viss skillnad i beteende; de som lever med orcher är ofta ganska barnsliga och mycket dåliga på att ta egna initiativ. Instinkter och order är mer deras melodi. De ensamlevande resarna är jägare och samlare och anfaller det mesta som de kan äta och som inte är alltför stort. Det händer att de slår sig ihop med troll.

Förmågor: Resar har begränsad mörkersyn (de ser i kolmörker ungefär lika bra som en människa med fackla), men har till skillnad från orcherna inte nedsatt syn i dagsljus. Trots detta undviker de helst klart solsken. Resar kan aldrig lära sig magi.

Hemvist: 2, 3, 5, 8	
Vanlighet: Sällsynt	
Antal: 1–2	
Grundeg	**Typvärde**
STY	35
STO	23
FYS	13
SMI	10
INT	7
PSY	11
KAR	5
KP	18
SB	+1T10

Färdighet	**FV**
2 Nävar (1T3)	9
1 Spark (1T6)	9
Ett närstridsvapen	5
Gömma sig	2
Upptäcka fara	3
Klättra	3

Förflyttning: L10
Naturligt skydd:
1 poängs hud

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SVARTALF

Stråtrövarna

SVARTALFERNA HAR trots namnet ingenting med alver att göra, men är förmodligen de mest disciplinerade av svartfolken. De lever ofta i stora rövarband som drar runt och plundrar sig till sitt levebröd. Svartalfsklanerna är starkt knutna till sin ledare, som inte alltid själv är svartalf, och denne ledare är den ende de respekterar. De drar sig därför inte för att slåss mot andra svartfolk, vilket har lett till att svartalfsklanerna har spritt ut sig för att inte konkurrera om samma områden. Riktigt starka svartalfsklaner upprättar ofta ett slags 'beskyddarverksamhet' ute på landsorten och tar upp stora 'vägtullar' av resande köpmän.

Utseende: Svartalfer ser ungefär ut som människor med en något kortare och tjockare kroppsbyggnad än normalt. De har lökformade huvuden och svagt grå– eller grönaktig hud, smala, sneda ögon, spetsiga öron och en ganska knotig kropp. De slåss huvudsakligen med kortsvärd, stridsklubbor, kortspjut eller kortbågar och använder lätta läderrustningar.

Svartalferna tämjer ofta vargar eller ulvar som de använder som riddjur.

Uppträdande: Svartalferna är lata, giriga och själviska. Deras största glädjeämnen i livet är guld, vin och mat, och de slåss gärna och bra för att komma åt detta. De är emellertid ganska fega i motgång och flyr snabbt om det går åt skogen.

Förmågor: Svartalfer har mörkersyn som gör att de ser perfekt utomhus på natten, även om det är mulet, men deras ögon är överkänsliga mot starkt solsken. Eftersom solglasögonens tidevarv ännu inte är kommet så föredrar svartalferna att hålla sig i sina grottor riktigt vackra dagar. Svartalfer kan aldrig lära sig magi.

Hemvist: 3, 5, 8
Vanlighet: Ovanlig
Antal: Varierar

Grundeg	Typvärde
STY	9
STO	7
FYS	11
SMI	11
INT	9
PSY	11
KAR	7
KP	9

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	4
1 Spark (1T6)	4
Ett närstridsvapen	4
Ett avståndsvapen	5
Smyga	7
Gömma sig	7
Upptäcka fara	9
Klättra	5
Rida	4

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SVARTNISSE

SVARTNISSARNA ÄR de minsta av svartfolken men trots detta mycket farliga. De anfaller gärna förbipasserande vandrare tillsammans i en stor hop. De förbereder sig inför varje strid genom att bada i ett stort kar fyllt med svart färg och vässa sina speciella stridsgafflar.

De lever i stora stammar i underjordiska grottsamhällen och livnär sig huvudsakligen på att jaga smådjur, som till exempel råttor, fladdermöss, sorkar och fågelungar. Deras 'grottor' är ofta gamla grävling– eller rävgryt eller mullvadsgångar som de lagt beslag på och utvidgat.

Svartnissarna har mycket svårt för räkneord och förstår inte riktigt meningen med att kunna räkna. En vanlig svartnisse kan räkna upp till tre, en exceptionellt begåvad individ kan räkna upp till fyra. Efter detta tal orkar svartnissen inte räkna längre utan drar till med det högsta tal han behärskar; tre eller kanske fyra.

Utseende: Svartnissen är liten, mager och har ett långsmalt huvud. Ögonen är stora och svagt rödfärgade. Deras kroppar består mest av ben och senor. Liksom sina svartfolkskusiner är deras hud mörk och läderartad, vilket ger dem bra skydd mot väder och vind. Naglarna är tjocka och blir lätt omformade till klor om de inte klipps.

Svartnissarna bär sällan mer rustning än de skinnkläder de har på sig vintertid. De bär med viss förtjusning långa halsband med dräpta fienders tänder påträdda. De flesta bär ständigt på en stor gaffel som de har stulit eller plundrat sig till.

Uppträdande: Svartnissarna är ettriga varelser, fyllda av överskottsenergi som måste ut någonstans. De är mycket ihärdiga och det händer i bland under strider att ett tiotal svartnissar hänger sig fast vid den tilltänkta måltiden och börjar äta trots att 'matbiten' fortfarande står på två ben.

De är mycket nyfikna och kan mycket väl tänkas inventera äventyrares lägerplatser i jakt på användbara föremål, t. ex. gafflar av metall, även om äventyrarna är närvarande.

Svartnissarna har ett ganska enkelt sinnelag och har svårt att bryta invanda tankemönster. Det är med andra ord svårt att övertala en svartnisse att inte anfalla vandrare med stridsgafflar, att inte följa efter orchtrupper för att se om det händer något kul, att inte stjäla saker som de tycker ser intressanta ut.

Förmågor: Svartnissen har något bättre syn och hörsel än en vanlig människa. Luktsinnet motsvarar det hos en vältränad blodhund och han är fullt kapabel att följa en varelses luktspår. Han ser mycket bra i mörker men något sämre i solljus. *"Aj, aj, aj, starkt ljus, ljus, gör ont, ont, ont, ont ljus gör illa, ögonen svider!"*

Svartnissar kan aldrig lära sig magi.

Hemvist: 2, 3
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar, vanligtvis i stora sällskap.

Grundeg	Typvärde
STY	5
STO	3
FYS	7
SMI	11
INT	8
PSY	11
KAR	7
KP	5

Färdighet	FV
2 Nävar (1)	3
1 Spark (1T2)	3
Ett närstridsvapen	3
Ett avståndsvapen	7
Smyga	14
Gömma sig	18
Upptäcka fara	6
Klättra	16
Rida	4
Spåra	15

Förflyttning: L8
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TROLL

DET FINNS FLERA olika slags troll och här skall vi bara ta upp de två raser som förekommer i större delar av världen. Naturligtvis finns det mindre trollstammar som anpassat sig till vissa speciella miljöer, t. ex. istrollen, östtrollen, härskartrollen och ökentrollen, men dessa kommer att beskrivas i de moduler där de förekommer.

Troll bor oftast familjevis, ensamma eller tillsammans med något annat slag av svartfolk. De är ganska korkade och lever som jägare och samlare. Behöver de någonting så stjäl de det. Stjäl de för mycket lägger de det i sin skattgömma.

Vissa specialregler gäller för alla troll:

- Troll har en fruktansvärd uppsyn och sprider skräck omkring sig vart de går. Alla som ser ett troll på närmare avstånd än 15 meter måste klara en PSY-kontroll. Misslyckas man måste man slå på Skräcktabellen. Svartfolk drabbas aldrig av detta.
- Troll avger en fruktansvärd stank som ingen kan undgå. Så snart djur känner trollukt brukar de bli oroliga och kan i bland (25%) drabbas av panik. Om en rollperson kommer inom 5 meter från ett troll måste han klara en FYS-kontroll. Misslyckas han spyr han omedelbart och är helt borta i 1T3 SR. Svartfolk drabbas aldrig av detta.
- Troll har förmågan att regenerera (läka) 3 KP per SR som inte åsamkats av magi, eld eller ett magiskt vapen.
- Troll måste klara en PSY-kontroll för att våga gå närmare en eld än 3 meter.
- Alla troll har perfekt mörkersyn, men i dagsljus ser de allting mycket suddigt, ungefär som en kraftigt närsynt person.
- Troll kan aldrig lära sig magi.

GROTTROLL

Rovjägarna

GROTTROLL är den vanligaste trollrasen och förmodligen den som är närmast besläktad med de ursprungliga trollen. De lever i underjorden eller i grottor, dagtid väl skyddade från solens förstenande strålar. Nattetid beger de sig ut och letar föda.

Utseende: Troll är ungefär två och en halv meter höga och mycket grovt byggda. Deras hud är mörk, nästan svart, mycket tjock och täckt av vårtor, blemmor och konstiga utväxter. Håret är mörkt, långt, tjockt, smutsigt och stripigt och de gula ögonen lyser med ett skrämmande gult sken i mörker. De har kloliknande händer och kraftiga huggtänder.

Uppträdande: Grottroll är som regel alltid hungriga och giriga, vilket innebär att de anfaller allt som rör sig om det inte uppenbarligen är väldigt farligt. Man kan dock anta att trollen i första hand försöker stjäla en spelargrupps hästar innan de anfaller själva rollpersonerna.

Förmågor: Grottroll blir omedelbart förstenade om rena solstrålar träffar dem (är det disigt, dimmigt eller molnigt klarar de sig). Av denna anledning avskyr de att vistas utomhus, oavsett vädret. De har alltid halverade färdighetsvärden på alla färdigheter under dagtid.

Hemvist: 8
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–5

Grundeg	Typvärde
STY	25
STO	25
FYS	13
SMI	10
INT	7
PSY	11
KAR	3
KP	19
SB	+1T6

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	9
1 Spark (1T6)	4
1 Bett (1T6, halv SB)	5
2 Klor (1T8)	7
Ett närstridsvapen	4
Smyga	2
Gömma sig	2
Upptäcka fara	4
Klättra	2

Förflyttning: L12
Naturligt skydd:
4 poängs hud

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Grottroll

Skogstroll

SKOGSTROLL

Skogarnas skräck

BETYDLIGT MER KULTIVERADE är grottrollen är skogstrollen, som lever i små samhällen med 3–5 familjer (15–40 troll), ofta i grottor i en klippa eller en bergvägg. De lever förutom av jakt även av att föda upp stora blåspaddor, svartblå vattenspindlar, gröndde är heller inte lika aggressiva. De ger sig heller inte ut och jagar och plundrar i samma utsträckning som grottrollen, utan klarar sig till stor del på det som de själva odlar.

Förmågor: Se Grottroll

Hemvist: 1, 2, 3, 7		**Färdighet**	**FV**
Vanlighet: Mycket sällsynt		2 Klor (1T6)	7
Antal: 15–40		2 Nävar (1T3)	9
		1 Spark (1T6)	4
Grundeg	**Typvärde**	1 Bett (1T6, halv SB)	5
STY	21	Ett närstridsvapen	5
STO	19	Smyga	2
FYS	11	Gömma sig	3
SMI	11	Upptäcka fara	7
INT	11		
PSY	13	**Förflyttning:** L12	
KAR	5	**Naturligt skydd:**	
KP	15	2 poängs hud	
SB	+1T4		

spräckliga vattensnokar, rävpuffödlor samt den stora, vitgröna svampen trollhatt. Allt detta betraktar trollen som himmelska delikatesser och ingredienser till olika salvor och drycker.

För uppgifter som trollen själva inte kan utföra, t. ex. vakthållning dagtid och eldvakt, använder de slavar, oftast andra svartfolk.

Utseende: Skogstrollen är något mindre än grottrollen, men annars är de mycket lika.

Uppträdande: Skogstrollen är betydligt mer civiliserade och intelligenta än grottrollen och

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

VÄTTE

Underjordingarna

VÄTTARNA LEVER I starkt sammanhållna klaner i stora underjordiska komplex av gruvdrift. De har uppnått näst intill samma teknologiska nivå som dvärgarna, åtminstone vad gäller praktisk funktion (vättar är inte särskilt estetiska) och bedriver därför också handel med övriga svartfolk, som inte är särskilt duktiga hantverkare. Vättestäder är välplanerade och välbyggda och kan rymma upp till 3.000 invånare.

Utseende: Vättarna är normalt ungefär 120 cm långa och deras hud har ett grå-grönfläckigt mönster som gör att de har en mycket god förmåga att gömma sig i naturen. Ögonen är sneda och svagt gulvita och det överdimensionerade huvudet nästan klotrunt. De har spetsiga öron och sporadisk hårväxt på huvudet, men inte på resten av kroppen.

Uppträdande: Det finns betydligt fler skillnader mellan vättar och andra svartfolk än de som räknats upp här ovan, kanske främst vad gäller deras allmänna inställning till sin tillvaro. Vättarna är arbetsamma, flitiga, målinriktade och mycket lojala mot den egna stammen. I kort så kan man påstå att det inte är några större skillnader mellan dvärgar och vättar, förutom att vättarna är betydligt mer giriga och därför också fruktansvärt misstänksamma. Deras rädsla för inkräktare som skall stjäla allt deras guld är extrem, och därför har de vanligtvis vaktposter överallt.

Förmågor: Vättarna har ljuskänsliga ögon som gör att de ser lika bra i mörker som en människa gör på dagen. I totalt beckmörker ser de emellertid ingenting alls. I starkt solsken måste en vätte slå INTx3 eller lägre med 1T100 för att inte fly i panik till närmsta skuggiga plats.

Ett mycket litet fåtal av alla vättar har förmågan att lära sig magi. Dessa individer blir oftast mycket vördade och mäktiga. Frekvensen av magikunniga kan dock variera från kultur till kultur.

Hemvist: 8		**Färdighet**	**FV**
Vanlighet: Sällsynt		2 Nävar (1T3)	4
Antal: Varierar		1 Spark (1T6)	4
		Ett närstridsvapen	5
Grundege	**Typvärde**	Ett avståndsvapen	4
STY	7	Smyga	14
STO	6	Gömma sig	16
FYS	11	Upptäcka fara	6
SMI	13	Klättra	10
INT	11	Rida	4
PSY	11		
KAR	7	**Förflyttning:** L10	
KP	9		

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ANKA

Köpmän, krigare, pirater

DET FINNS TRE OLIKA ankraser, svarta, vita och bruna ankor. De fruktade svarta piratankorna, som också är de vanligaste, är uteslutande sjöfarande pirater. De vita ankorna är betydligt fredligare och sysslar nästan enbart med handel. Deras ganska sällsynta bruna kusiner har en något mer krigisk läggning och växer ofta upp till legosoldater eller krigare.

Ankorna lever oftast tillsammans med människor i människornas städer, men det finns också renodlade ankstäder med hus och gator som anpassats till de småvuxna ankorna. Det händer också i större människostäder med många ankor att de bygger egna kvarter, kanske tillsammans med dvärgar och halvlängdsmän.

Utseende: Tänk dig en mycket stor anka med armar i stället för vingar — så ser Drakar och Demoners anka ut. Fjäderskrudens färg varierar beroende på rasen (svart, vit eller brun), men inom de olika raserna finns det också variationer. Ankorna klär sig oftast enligt det lokala modet där de bor. De kan använda alla slags vapen och rustningar men föredrar läderrustningar och avståndsvapen.

Uppträdande: Ankors sinnelag är mycket likt människors, även om de är kända för att vara ganska temperamentsfulla. De svarta ankorna är visserligen våldsamma, men garanterat hedersamma och absolut inte blodtörstiga slaktare som njuter av att döda, som vissa svartfolk kan vara.

Förmågor: Inga speciella

Hemvist: Varierar
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar

Grundegenskaper		Typvärde
STY	2T6	7
STO	1T4+2	5
FYS	2T6+6	13
SMI	2T6+6	13
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	2T6+1	8
KP		9

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	4
1 Spark (1T6)	4
Smyga	6
Gömma sig	6
Upptäcka fara	6
Klättra	4
Simma	20
Vita ankor	
Värdera	14
Bruna & svarta ankor	
Ett närstridsvapen	8
Ett avståndsvapen	6
Svarta ankor	
Segla & navigera	10

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KARKION

Vindarnas vismän

KARKIONERNA härstammar inte från vår värld, utan flydde hit då deras egen värld förintades för tusentals år sedan. Därför har de heller ingen direkt hemvist utan lever som vandrare och eremiter lite varstans. De är mycket fåtaliga och för en ganska undanskymd tillvaro och har därför inte heller haft särskilt stort inflytande på mänskligheten.

Utseende: Karkionerna ser ut som vanliga människor med panterhuvud och enorma fladdermusvingar (spännvidd 4 m). De är 120–140 cm långa och har en gyllene päls, ungefär som ett lejons, över hela kroppen utom på de svarta, helt hårlösa vingarna. De bär inga kläder förutom ett höftskynke och har heller aldrig någon rustning. De karkioner som har tränats i att använda vapen föredrar lätta vapen som de kan bära med sig i flykten, t. ex. pilbågar och kortsvärd.

Uppträdande: Karkioner är mycket intelligenta och har stor talang för magi. Detta kombinerat med den allmänna okunskapen om dem gör att de betraktas som mystiska, mäktiga och farliga. De som vet vad en karkion är behandlar honom förmodligen med stor respekt eller undviker honom.

Trots att karkionerna är rovvarelser så är de mycket vänliga och toleranta. De vet att de egentligen inte hör till denna världen och både visar och förväntar sig respekt. De är mycket nyfikna till sinnet, och eftersom de inte kan bära med sig särskilt många böcker när de flyger så lär de sig allt utantill. Det finns få andra varelser som besitter så mycket visdom och kunskap som karkionerna, speciellt som de lever mycket, mycket länge.

De karkioner som slår sig ned i mänskliga samhällen anpassar sig snabbt till de regler som gäller i just det samhället. Om de känner sig hotade så försöker de i första hand att ta till flykten.

Förmågor: Karkioner är tvekönade, d. v. s. de behöver ingen partner för att skaffa ungar.

Det räcker med en enda liten reva i någondera vingen för att karkionerna skall tappa flygförmågan helt.

Hemvist: Överallt		
Vanlighet: Mycket sällsynt		
Antal: 1		
Grundegenskaper		**Typvärde**
STY	3T6	11
STO	2T4+3	8
FYS	4T6	14
SMI	4T6	14
INT	3T6+6	17
PSY	3T6+6	17
KAR	3T6	11
KP		11

Färdighet	**FV**
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Båge	6
Svärd	4
Smyga	8
Gömma sig	4
Upptäcka fara	10

Förflyttning: L8/F30
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KATTMAN

Smygarna

KATTMÄNNEN ÄR vildmarksvarelser som lever ensamma eller i små familjer bestående av ett halvdussin individer. De är rovdjur och mycket skickliga på att slåss.

Utseende: Kattmännen är ganska korta, ungefär 150 cm, och har varm päls som förekommer i många olika färgnyanser. Vanligast är grått med bruna strimmor, men helt bruna eller rödbruna exemplar förekommer. De har en katts huvud och svans men är i övrigt byggda precis som människor.

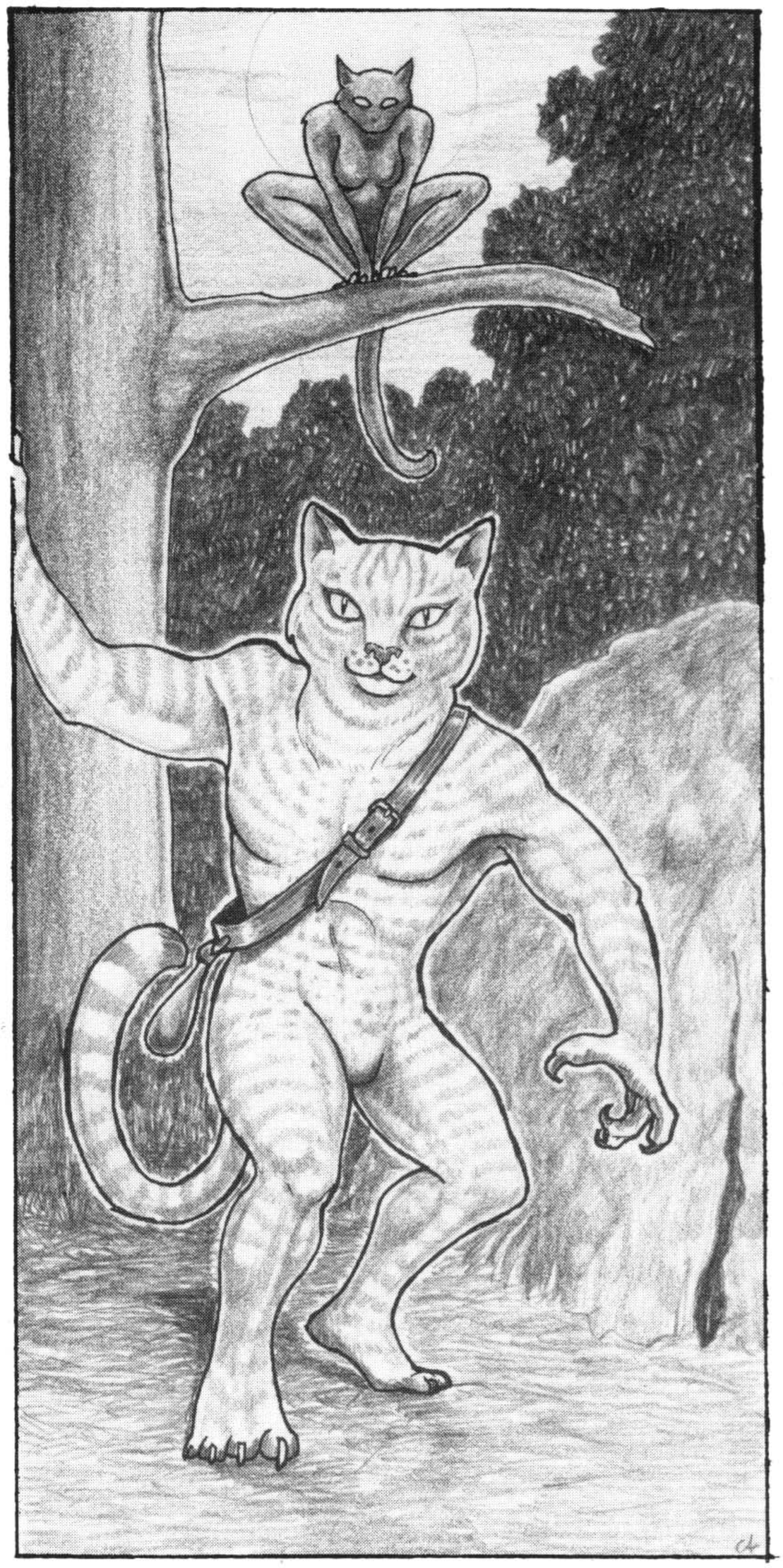
Normalt bär kattmän inga kläder, men de som lever bland människor klär sig ungefär som dem. De använder mycket sällan rustningar, utan jagar och slåss endast beväpnade med sin snabbhet, sina klor och kanske, i undantagsfall, en pilbåge.

Uppträdande: Kattmän är till naturen individualister, och eftersom de är så pass bra på att gömma sig i naturen och röra sig ljudlöst sker kontakten mellan kattmän och andra varelser helt på kattmännens villkor. Den idealiske kattmannen är självsäker och behärskar alla de färdigheter han behöver för att klara sig i vildmarken. De anser sig därför en smula överlägsna de varelser, som t. ex. människor, som måste leva i grupp för att klara sig.

Kattmännen är nyfikna och lekfulla jägare som älskar att utforska okända saker och att utmana sitt intellekt. De är dock ganska försiktiga och försätter sig aldrig i onödiga faror.

Det händer att kattmän av olika skäl slår sig ned i bebyggda trakter och lever tillsammans med människor.

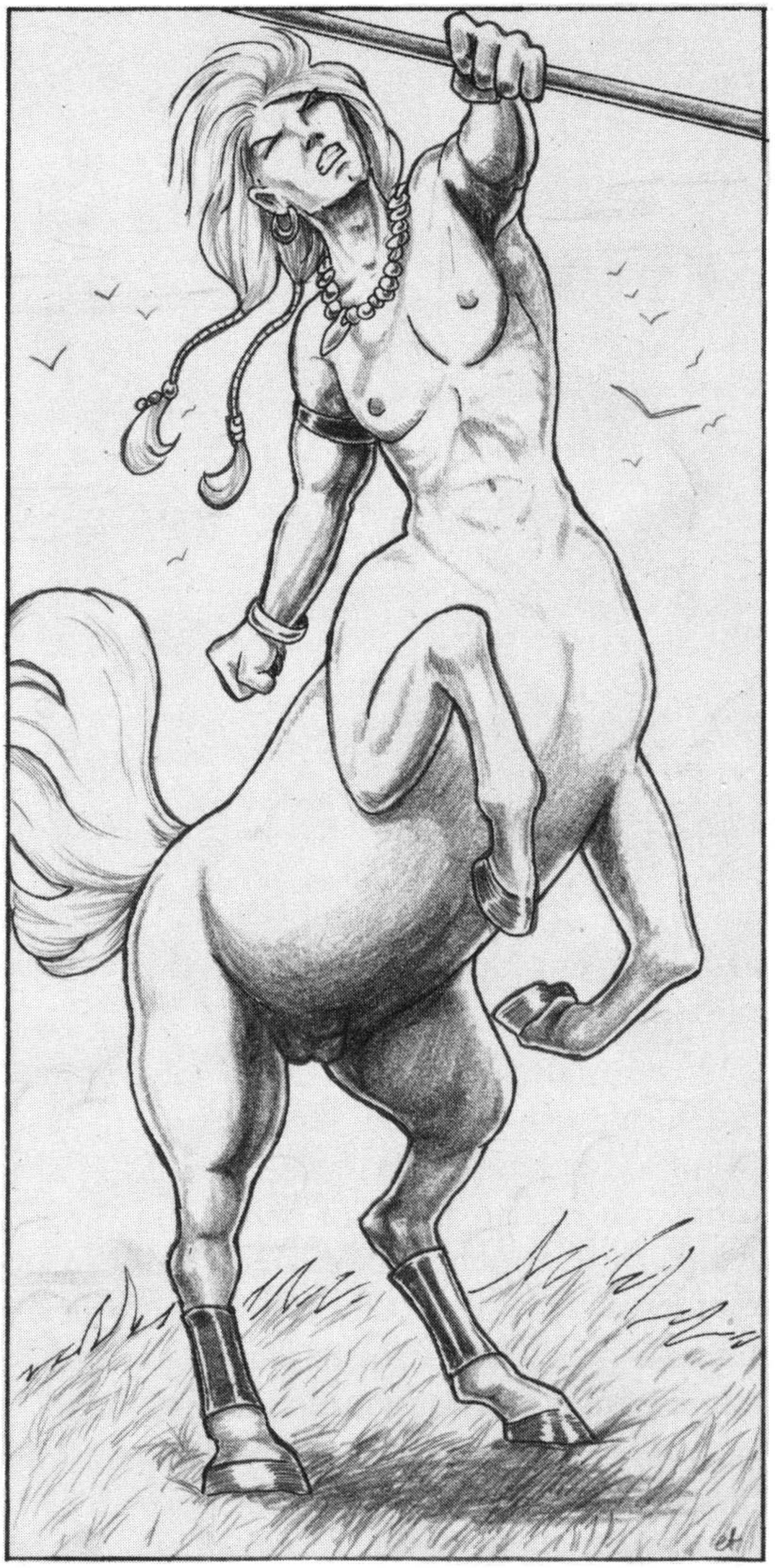
Förmågor: Kattmännen har infällbara klor och mycket bra mörkerseende utomhus. Även om det är mitt i natten och mulet ser de ungefär som en människa gör i skymningen. Klorna och den stora smidigheten gör att de är mycket duktiga på att klättra i träd.



Hemvist: 2G, 3G			Färdighet	FV
Vanlighet: Sällsynt			2 Klor (1T6)	5
Antal: 1 eller 3-7			2 Nävar (1T3)	5
			1 Spark (1T6)	5
Grundegenskaper		Typvärde	1 Bett (1T8)	5
STY	2T6+4	11	Smyga	17
STO	2T3+4	8	Gömma sig	14
FYS	2T6+5	12	Upptäcka fara	16
SMI	2T6+9	16	Klättra	15
INT	2T6+6	13	Spåra	12
PSY	3T6	11		
KAR	3T6	11	Förflyttning: L10	
KP	10	11	Naturligt skydd: Inget	

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KENTAUR



Stjärnskådarna

KENTAURER ÄR huvudsakligen ett skogslevande folk som lever som jägare, hantverkare, köpmän, krigare eller jordbrukare. Deras boningar är ljusa och luftiga och de föredrar överhuvudtaget ljusa, luftiga skogar och öppna fält där de kan röra sig obehindrat. De trivs inget vidare i bergstrakter eller i grottor där deras hovar lätt halkar och slinter.

Utseende: En kentaur ser ut som en häst med en människas överkropp där hals och huvud sitter på en vanlig häst. Alla varianter av ögon– och hårfärg förekommer. Männen har vanligen skägg och mustasch. När de drar i strid bär de välgjorda rustningar och långbågar eller ett bredbladigt spjut och en stor, långsmal sköld.

Uppträdande: Kentaurerna är ett uppsluppet och fredligt folkslag som kan bli ytterst våldsamt om det blir hotat eller tillräckligt uppretat. De umgås gärna med älvfolk men varken söker sig till eller undviker människor. De gillar musik, dans, idrott och lekar.

Kentaurer är också mycket kunskapstörstande och hinner under sitt normalt 200-åriga liv lära sig en hel del. De älskar gåtor och andra intellektuella utmaningar och gör ofta anspråk på att vara de kunnigaste och visaste varelserna i världen, något som i vissa avseenden kanske inte alltid är helt fel.

Förmågor: Av naturliga fysionomiska skäl kan inte kentaurer lära sig att rida eller klättra, men de är å andra sidan suveräna på att Hoppa.

Hemvist: 2
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar

Grundegenskaper		Typvärde
STY	3T6+6	17
STO	4T6+12	26
FYS	3T6	11
SMI	3T6	11
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	3T6	11
KP		16
SB		+1T6

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Hovspark (1T8)	4
Spjut	8
Båge	5
Smyga	4
Gömma sig	4
Upptäcka fara	12
Sjunga	B4
Spela instrument	B3
Astrologi	10

Förflyttning: L24
Naturligt skydd:
1 poäng skinn

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MINOTAUR

Tjurmännen

MINOTAURERNA SKAPADES i urtiden av en mäktig magiker som dock misslyckades med att tämja sin skapelse till de lydiga tjänare han hade tänkt sig. Magikern fördrevs och minotaurerna spred sig över nästan hela världen. De lever främst i små klaner i oländiga vildmarker, men enstaka individer, främst utstötta, har sökt sig till mänskliga samhällen och försörjer sig som utkastare, livvakter eller 'torpeder'.

Utseende: Minotaurer är närmare två och en halv meter långa, mycket kraftiga människor med tjurhuvud, tjurklövar och tjursvans. Kroppen är täckt av ganska kraftigt, rödbrunt hår. De bär oftast varken kläder eller rustning förutom ett höftskynke. När de slåss använder de nästan alltid en enorm tveeggad tvåhandsyxa.

Uppträdande: Anledningen till att den arme magikerns experiment misslyckades var att minotaurerna blev oregerliga och vägrade underordna sig andras vilja. De är temperamentsfulla och våldsamma och styrs mer av känslor än av förnuft. De stackare som fått svansen avskuren och fördrivits från de hårt sammanknutna minotaurklanerna är oftast antingen extremt aggressiva eller extremt korkade.

Förmågor: Minotaurer kan inte använda magi.

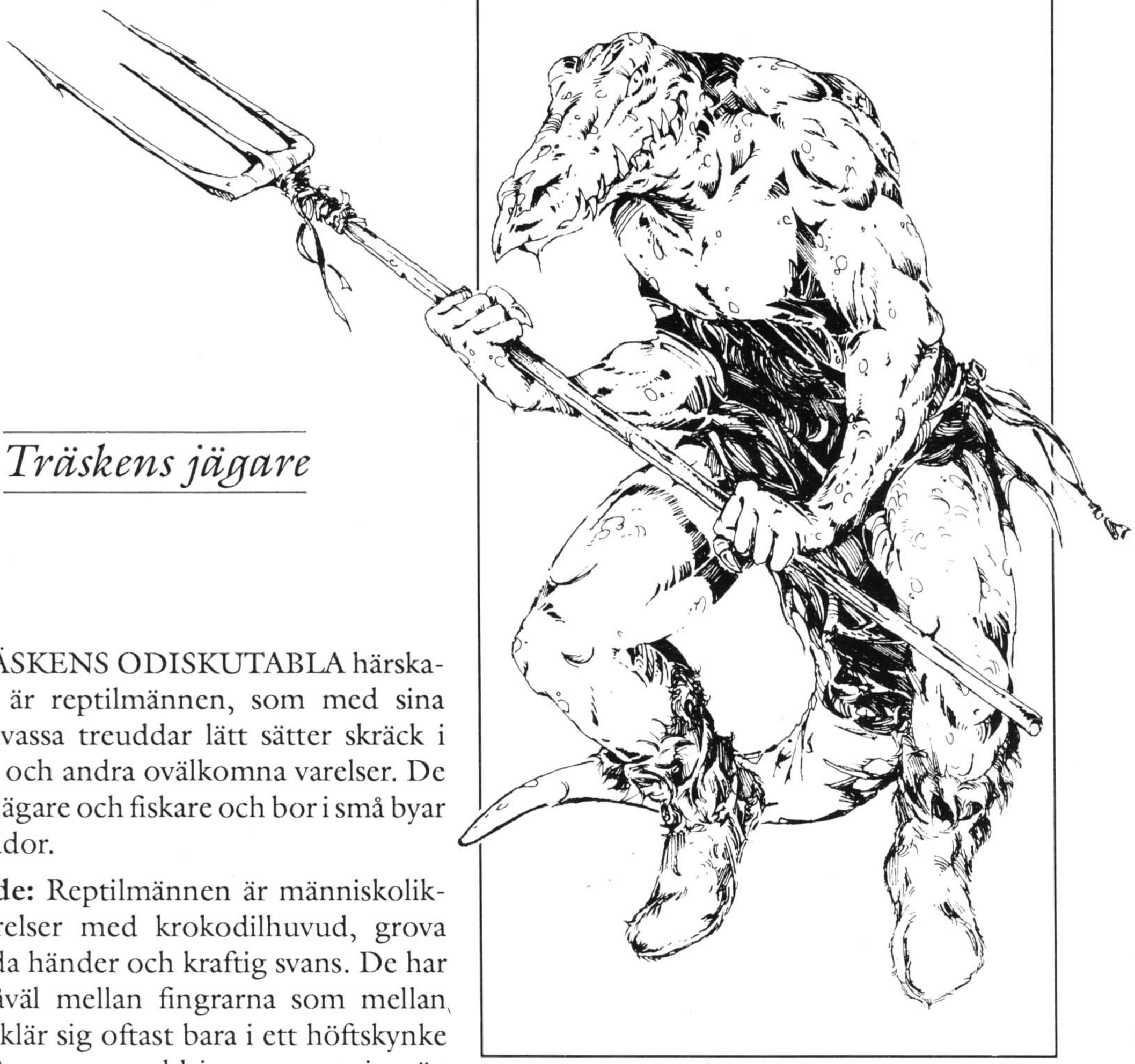
Hemvist: Varierar	
Vanlighet: Sällsynt	
Antal: Varierar	
Grundeg	**Typvärde**
STY	35
STO	23
FYS	13
SMI	13
INT	10
PSY	11
KAR	9
KP	18
SB	+1T10

Färdighet	**FV**
1 Bett (1T6, halv SB)	8
2 Nävar (1T3)	10
1 Spark (1T6)	5
1 Stångning (1T6)	6
Tvåhands dubbelyxa	14
Smyga	2
Gömma sig	3
Upptäcka fara	4
Klättra	4

Förflyttning: L12
Naturligt skydd:
3 poängs hud

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

REPTILMAN



Träskens jägare

TRÄSKENS ODISKUTABLA härskare är reptilmännen, som med sina sylvassa treuddar lätt sätter skräck i inkräktare och andra ovälkomna varelser. De lever som jägare och fiskare och bor i små byar av vasshyddor.

Utseende: Reptilmännen är människoliknande varelser med krokodilhuvud, grova kloförsedda händer och kraftig svans. De har simhud såväl mellan fingrarna som mellan tårna. De klär sig oftast bara i ett höftskynke och bär så gott som aldrig mer rustning än möjligtvis hjälm och armskydd. De använder med förkärlek harpuner och treuddar när de slåss.

Uppträdande: Reptilmän är ganska primitiva och krigiska, framför allt i närheten av sina egna byar. De är utpräglade rovvarelser och dödar underlägsna fiender för att äta dem, knappast för dödandets egen skull.

Förmågor: Reptilmän är helt okänsliga för naturlig eld.

Hemvist: 6, *7*	
Vanlighet: Ovanlig	
Antal: Varierar	

Grundeg	Typvärde
STY	17
STO	14
FYS	13
SMI	11
INT	10
PSY	11
KAR	5
KP	14

Färdighet	FV
2 Klor (1T6)	6
1 Spark (1T6)	5
1 Bett (1T8)	6
1 Svanssnärt (1T4)	4
Spjut	8
Svärd	3
Smyga	6
Gömma sig	4
Upptäcka fara	8

Förflyttning: L10/S10
Naturligt skydd:
3 poängs fjällpansar

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SERPENT

Ormmänniskorna

SERPENTERNA TRIVS där det är varmt och fuktigt, t. ex. i underjorden eller i djungler. De är avlägsna släktingar med reptilmännen och lever på ungefär samma sätt. Deras stammar om 20-40 individer livnär sig på jakt på de flesta varelser, även reptilmän om de kommer åt. Deras teknologi befinner sig dock på maximalt stenåldersnivå och de själva kan endast tillverka stenklubbor.

Utseende: En serpent har ormkropp med en människoliknande överkropp, ödlehuvud och två vanliga armar med långa, vassa klor. Tungan är lång och kluven och ögonen gula eller röda med ovala, svarta pupiller. Längs ryggraden och upp på huvudsvålen går en taggig 'ås'. Hela kroppen är hårlös och täckt av små, glittrande mörkgröna fjäll. De bär aldrig några kläder eller rustningar och slåss med stenvapen eller vapen de erövrat från fallna fiender. De förflyttar sig på samma sätt som ormar men tar armarna till hjälp för att komma fram snabbare.

Uppträdande: Serpenterna är rovvarelser som äter det mesta de kan komma över. De enda andra intelligenta varelser de kan kommunicera med är reptilmännen och de är varken särskilt vänliga eller gästfria av sig.

Förmågor: Serpenterna har stora hörntänder med giftblåsor i. Ett bett som träffar något medför risk för förgiftning om bettet tränger igenom rustningen och gör minst en KP i skada. Giftets STY är 15 och orsakar omedelbar medvetslöshet i 1T6+10 timmar. Serpenter är immuna mot naturlig eld.

Serpenter kan ringla sig runt en motståndare och försöka klämma ihjäl honom. FV som anges nedan är chansen att lyckas Ringla sig runt en motståndare, har han väl lyckats med det måste offret lyckas övervinna serpentens STY med sin egen halva STY. Under den tid som offret sitter fast i serpentens grepp kan han inte göra någonting överhuvudtaget, inte ens kasta besvärjelser.

Hemvist: 1, 6, 8, E
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar

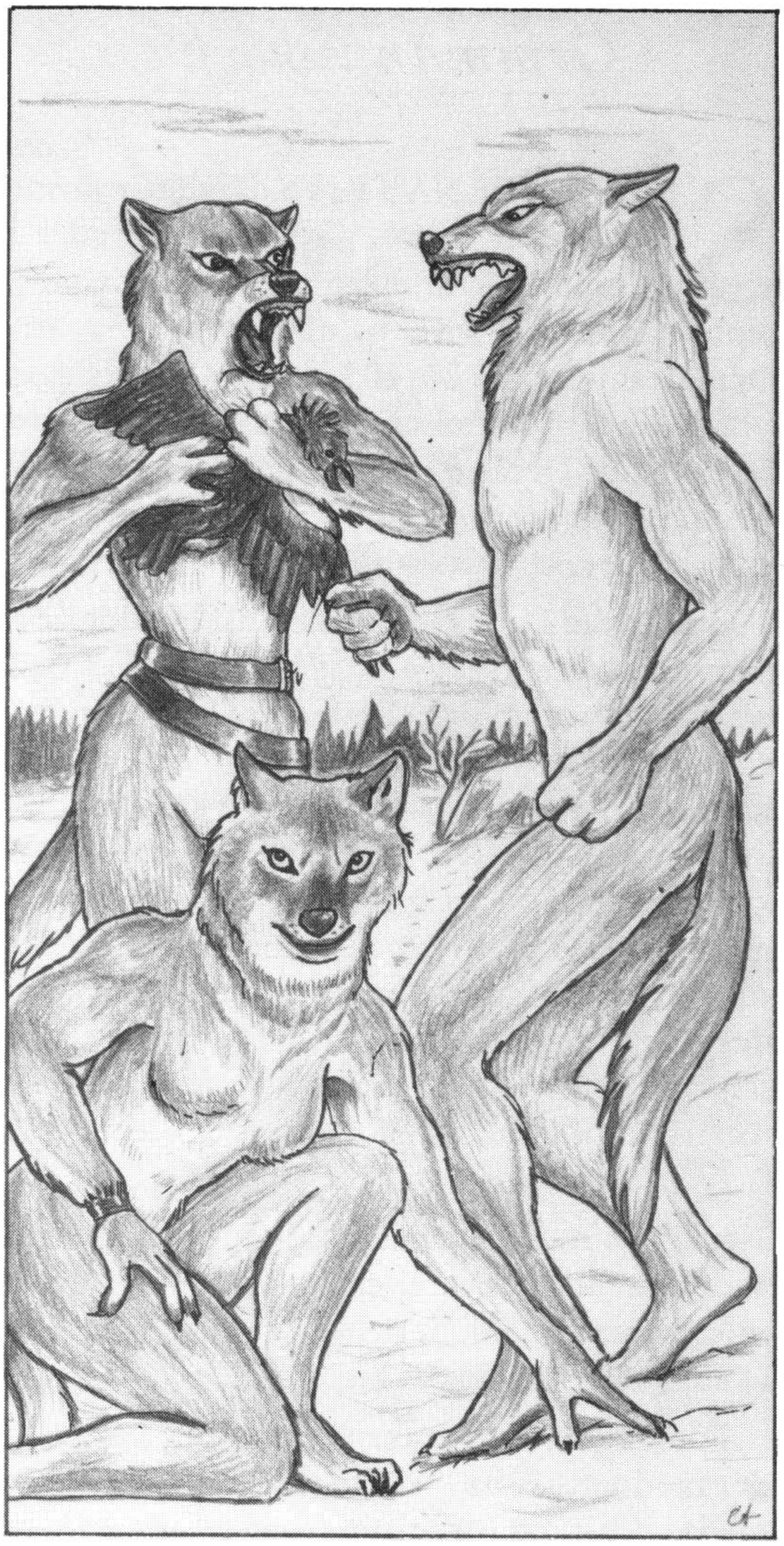
Grundeg	Typvärde
STY	11
STO	11
FYS	14
SMI	11
INT	8
PSY	11
KAR	7
KP	13

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	4
1 Svanssnärt (1T6)	5
1 Kram (1T4+3)	8
Smyga	10
Gömma sig	4
Upptäcka fara	10

Förflyttning: L10/S8
Naturligt skydd:
1 poäng skinn

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

VARGMAN



Jägarnas jägare

VARGMÄNNEN FÖRVÄXLAS ofta med varulvar, eftersom de är ganska lika till utseendet. Till sinnelaget finns det dock inga likheter, och därför har vargmännen fått ett oförtjänt dåligt rykte. De lever i små, väl sammanhållna stammar och livnär sig på att jaga. De vargmän som sökt sig till mänskliga trakter tjänstgör ofta som jägare eller spejare i militära förband.

Utseende: Vargmän ser ut som kraftigt byggda människor med varghuvud och grå päls över hela kroppen. De klär sig i mjuka skinnkläder och använder endast läderrustning. De kan använda alla slags vapen.

Uppträdande: Vargmännen är starkt gruppinriktade och samarbetar mycket väl under en väl respekterad ledare. Det är därför ganska ovanligt att vargmän lämnar sina hemklaner, men det händer, framför allt om det är flera stycken som gör sällskap. De är mycket toleranta och ganska fåordiga och de gör inget större väsen av sig. Människor som råkat vandra in på deras revir avvisas vänligt men bestämt.

Förmågor: Vargmän tar dubbel skada av all eld.

Hemvist: 2, 5, B
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar

Grundegenskaper		Typvärde
STY	4T6	14
STO	3T6	11
FYS	3T6+3	14
SMI	2T6+9	16
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	2T6+2	9
KP		13

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
1 Bett (1T8)	5
Ett närstridsvapen	4
Ett avståndsvapen	6
Smyga	8
Gömma sig	8
Upptäcka fara	16
Klättra	4
Spåra	14

Förflyttning: L10
Naturligt skydd:
1 poäng skinn

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HALVORCH

Den bittra hybriden

HALVORCHERNA ÄR EN vedervärdigt homogen blandning av människa och orch, kan det tyckas i varje fall. I själva verket är de i praktiken människor med orchiska drag, till såväl utseende som sin natur, betydligt mer människor än orcher. T. ex. har de möjlighet att lära sig magi, vilket är helt uteslutet för alla svartfolk (utom vissa 'välsignade' vättar).

Halvorcher blir till som resultat av en sexuell förbindelse mellan människor och orcher. Normalt handlar det om människokvinnor som blivit våldtagna av manliga orcher då orcher till det yttre är ytterst motbjudande för människor, och få frivilligt kan tänka sig sexuellt umgänge med orcher. Detta gör givetvis att halvorcher är mycket sällsynta, men när de tillkommer så blir det ofta flera på en gång, eftersom orcherna sällan nöjer sig med en enda kvinna om de ändå överfaller en hel by.

Utseende: Halvorcher liknar i stort sett vanliga människor med tre orchiska drag; de har alltid svart, mycket kraftigt hår över hela kroppen samt mörk hy; de har gula 'ögonvitor' och de är ovanligt kraftigt byggda.

Uppträdande: Egentligen är det ingen större skillnad mellan halvorcher och människor, men omständigheter i uppväxten gör att halvorcherna ofta är förbittrade, desperata, förhärdade enstöringar, hatiska mot människor och allt som har med dem att göra. I bästa fall så lyckas flera halvorcher sammanstråla och därefter håller de ihop. Sådana band av halvorcher blir oftast lika väl sammansvetsade som om de vore enäggssyskon allihopa.

Förmågor: Samma mörkerseende som dvärgar.

Hemvist: Överallt		
Vanlighet: Mycket sällsynta		
Antal: Varierar		
Grundegenskaper		**Typvärde**
STY	3T6+2	13
STO	2T6+4	11
FYS	3T6+2	13
SMI	2T6+2	10
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	2T6+1	8
KP		12

Färdighet	**FV**
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Ett närstridsvapen	4
Ett avståndsvapen	4
Klättra	4
Upptäcka fara	6
Smyga	4
Gömma sig	4

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

LINDSKIARN

LINDSKIARNAR ÄR ETT folk av okänt ursprung, även om de flesta som forskat om dem anser att de har magiskt ursprung av något slag. De är mycket aggressiva och skickliga krigare och blir mycket fruktade varhelst de dyker upp. Härskare som upptäcker lindskiarnar i sitt rike startar ofta regelrätta korståg för att utrota eller fördriva dem snarast möjligt, vilket gör att lindskiarnarna, sina förmågor till trots, för en ganska hård tillvaro.

Vid de tillfällen då lindskiarnar har lyckats bygga upp samhällen har det visat sig att de är superba konstnärer och hantverkare.

Utseende: Lindskiarnarna är perfekt anpassade för ett liv som krigare. De är stora (175-225 cm långa) och deras gulvita, mycket lena hud är segare och beständigare än koläder. De har inget som helst hår på kroppen, vilket bidrar till deras motståndsförmåga mot eld. Fötterna och underbenen påminner avlägset om en elefants, och ger lindskiarnarna låg tyngdpunkt så att de står mycket stadigt. Lillfingrarna har dragits ned mot handlederna och bildat en andra tumme, vilket gör att händerna är perfekt anpassade till att gripa saker stadigt. Längden och den stora kroppshyddan, nästan 200 kg, gör att lindskiarnarna är jämbördiga motståndare till nästan vilka humanoida varelser som helst.

Lindskiarnar bär oftast inte särskilt mycket kläder utom möjligtvis en linne– eller läderrustning. De slåss huvudsakligen med tvåhandssvärd i brons eller erövrade pålvapen.

Uppträdande: Lindskiarnarna dyrkar striden som en gudom och de är mycket aggressiva. Man kan förutsätta att en lindskiarn anfaller allt den ser, oavsett vilka odds den har emot sig. Detta är kanske den enda svaghet den har.

Förmågor: Lindskiarnar tar ingen skada av vanlig eld, kyla, syra, gift eller elektricitet (blixtar). De tar bara halv skada av alla övriga besvärjelser. Alla lindskiarnar kan kommunicera telepatiskt sinsemellan.

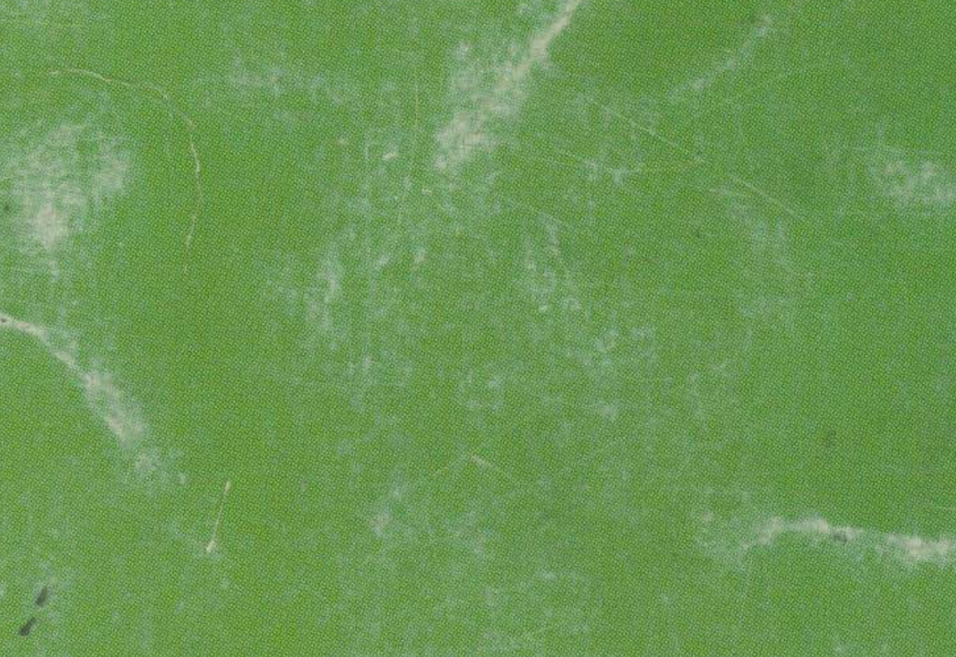
Lindskiarnar far mycket illa då de kommer i kontakt med järn, och därför använder de bara sådana järnvapen som de erövrat, och då med tjocka handskar.

Hemvist: Varierar
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: Varierar

Grundeg	Typvärde
STY	21
STO	18
FYS	18
SMI	11
INT	11
PSY	18
KAR	10
KP	17
SB	+1T6

Färdighet	FV
2 Nävar (1T6)	8
1 Spark (1T8)	10

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB