

Busar (4): Medelstor humanoid zamorisk rackare 3; LT 3t8 (17 lp); Init: +5; F: 9m; DF: 13; PF: 13; SR: 3; GAF: +2; Br: +2; Atk: Kortsvärd +4 finessattack (1t8, 19–20/x2); Full Atk: Kortsvärd +4 finessattack (1t8, 19–20/x2); SA Tjuvhugg +2t6/+2t8, Tjuvhuggsfokus (kortsvärd); SD Zamoriska särdrag; RS: Fast +1, Ref +5, Vilja +2; Sty 10; Hän 15; Fys 10; Int 11; Vis 12; Uts 8.

Färdigheter: Akrobatik +8, Fingerfärdighet +8, Förstöra anordning +8, Gömma sig +10, Lyssna +9, Smyga +10, Upptäcka +9, Öppna lås +8.
Knep: Förstulen, Snabbdra vapen, Vaksam.

Olena: Medelstor humanoid zamorisk rackare 5; LT: 5t8 + 10 (32 lp); Init: +12; F: 12m; DF: 17; PF: 15; SR: 3; GAF: +3; Br: +4; Atk: Kortsvärd +7 finessattack (1t8+1, 19-20/x2), parerdolk +7 finessattack (1t6+1, 19-20/x2); Full Atk: Kortsvärd +7 finessattack (1t8+1, 19-20/x2), parerdolk +7 finessattack (1t6+1, 19-20/x2); SA: Tjuvhugg 3t6/3t8; SD: Zamoriska särdrag, Kattögon, Flyfotad, Tjuvhuggsfokus (kortsvärd), Tjuvhuggsfokus (parerdolk), Känsla för fällor +1; RS: Fast +3, Ref +8, Vilja +1; Sty 13, Hän 18, Fys 14, Int 15, Vis 10, Uts 12.

Färdigheter: Akrobatik +12, Balansera +9, Bluffa +6, Fingerfärdighet +13, Förstöra anordning +9, Gömma sig +9, Insikt +5, Klättra +8, Kuva +6, Leta +7, Lyssna +7, Reparvårdning +10, Samla information +9, Smyga +9, Upptäcka +4, Öppna lås +12.
Knep: Ducka, Förbättrat initiativ, Långfingrad, Vaksam.

Ägodelar: Läderjacka, kortsvärd, parerdolk, rep gjort av döda kvinnors hår.

Noteringar: Olena var lärling och älskarinna till Taurus av Nemedien. Hon lärde sig mycket av Taurus innan han försvann och är nu känd som en av de mest lovande unga tjuvarna i Arenjun. I flera år nu har hon smitt planer om att bryta sig in i Elefantornet och lyckas där hennes läromästare misslyckades. Hon har inte nämnt det för någon, men hon har nyligen hittat några av Taurus anteckningar och hennes planer börjar nu ta form på allvar.

Legoknektar (12): Medelstor humanoid shemsk krigare 2; LT: 2t10+4 (15 lp); Init: +1; F: 9m; DF: 12; PF: 17; SR: 4; GAF: +2; Br: +4; Atk: Bredsvärd +4 brutalattack (1t10+2, 19–20/x2); Full Atk: Bredsvärd +4 brutalattack (1t10+2, 19–20/x2); SD: Shemska särdrag; RS: Fast +5, Ref +1, Vilja +0; Sty 14, Hän 12, Fys 14, Int 10, Vis 10, Uts 12.

Färdigheter: Bluffa +3, Klättra +3, Kuva +5, Lyssna +2, Rida +3, Upptäcka +7, Vildmarkskännedom +2, Värdera +2.

Knep: Klyvning, Kraftslag, Uthållighet.

Ägodelar: Ringbrynja, bucklare, bredsvärd.

Noteringar: Dessa shemiter har hyrts in som vakter för färden ner till Stygien. Om det blir strid och den går dåligt får stygierna, kommer shemiterna inte att stanna och slåss till döden.

Soldater (10): Medelstor humanoid stygisk krigare 3; LT: 3t10+6 (24 lp); Init: +3; F: 9m; DF: 13; PF: 19 eller 17; SR: 4; GAF: +2; Br: +4; Atk: Bredsvärd +6 brutalattack (1t10+2, 19–20/x2) eller stygisk pilbåge +5 avstånd (1t12, 19–20/x2, räckvidd 30 m); Full Atk: Bredsvärd +6 brutalattack (1t10+2, 19–20/x2) eller stygisk pilbåge +5 avstånd (1t12, 19–20/x2, räckvidd 30 m); SD: stygiska särdrag, formationsstrid (lätt infanteri); RS: Fast +5, Ref +3, Vilja +2; Sty 16, Hän 14, Fys 14, Int 11, Vis 12, Uts 12.

Färdigheter: Hantera djur +2, Hoppa +4, Klättra +4, Kunskap (mystik) +4, Kuva +7, Leta +3, Rida +4, Uppträda (ritual) +4.

Knep: Klyvning, Korthållsskytte, Kraftslag, Uthållighet.

Ägodelar: Bredsvärd, ringbrynja, lätt sköld eller ringbrynja, stygisk pilbåge and 20 pilar

Noteringar: Till skillnad från legoknektarna, kommer de stygiska soldaterna inte att fly under några omständigheter.

Nar'oc-Tun: Medelstor humanoid stygisk lärd 5; LT: 5t6 (22 lp); Init: +1; F: 9m; DF: 11; PF: 11; SR: 0; GAF: +3; Br: +3; Atk: Dolk +3 brutalattack (1t4, 19–20/x2) eller stygisk pilbåge +4 avstånd (1t12, 19–20/x2, räckvidd 30m); Full Atk: Dolk +3 brutalattack (1t4, 19–20/x2) eller stygisk pilbåge +4 avstånd (1t12, 19–20/x2, räckvidd 30m); SA: Formler; SD: Stygiska särdrag, Lärogrund (lekmannapräst), Järnvilja, Kunskap är makt, Lärd; MAF: +5 (+2 grund, +3 Uts); MP: 8 (4 grund, +3 Vis, +1 extra) (16 maximum); RS: Fast +1, Ref +1, Vilja +9 (+7 mot Korruption); Sty 10, Hän 11, Fys 10, Int 15, Vis 16, Uts 16.

Färdigheter: Bluffa +9, Fingerfärdighet +4, Hantera djur +5, Hantverk (alkemi) +12, Hantverk (örtkunskap) +10, Insikt +7, Koncentration +4, Kunskap (adel och kungar) +10, Kunskap (geografi) +10, Kunskap (mystik) +12, Kuva +13, Leta +6, Tolka skrifter +10, Uppträda (ritual) +13.

Knep: Plågat offer, Prästvigd, Rituell offer, Övertygande.

Trollerikonster: Förbannelser, Mesmerism, Småtrick.

Formler: Besvärjelse, enklare olycka, hypnotiskt förslag, olycka, svår olycka, trollbinda.

Ägodelar: Dolk, kappor, stygisk pilbåge och 20 pilar, 3 doser eldpulver, 2 doser stygiskt gravdamm.

Noteringar: Nar'oc-Tun är en präst av Set, som skickats norrut med karavanen för att säkra den gröna lotusen och värna om säkerheten för Sonen av Set (se nedan). Även om han inte är någon extremt modig man, kommer han att göra vad han kan för att försvara karavanen om den blir attackerad.

Son av Set: Jättestort djur; LT: 11t8+21 (70 lp); Init: +10; F: 6m; DF: 19; SR: 5; GAF: +8; Br: +23; Atk: Bett +13 brutalattack (1t10+10); Full Atk: Bett +13 brutalattack (1t10+10); SA: Pressa samman (1t8+10), Förbättrat grepp; SD: Väderkorn; RS: Fast +8, Ref +10, Vilja +4; Sty 25, Hän 17, Fys 13, Int 1, Vis 12, Uts 2.

Färdigheter: Balansera +11, Klättra +17, Gömma sig +10, Lyssna +9, Upptäcka +9, Simma +16,

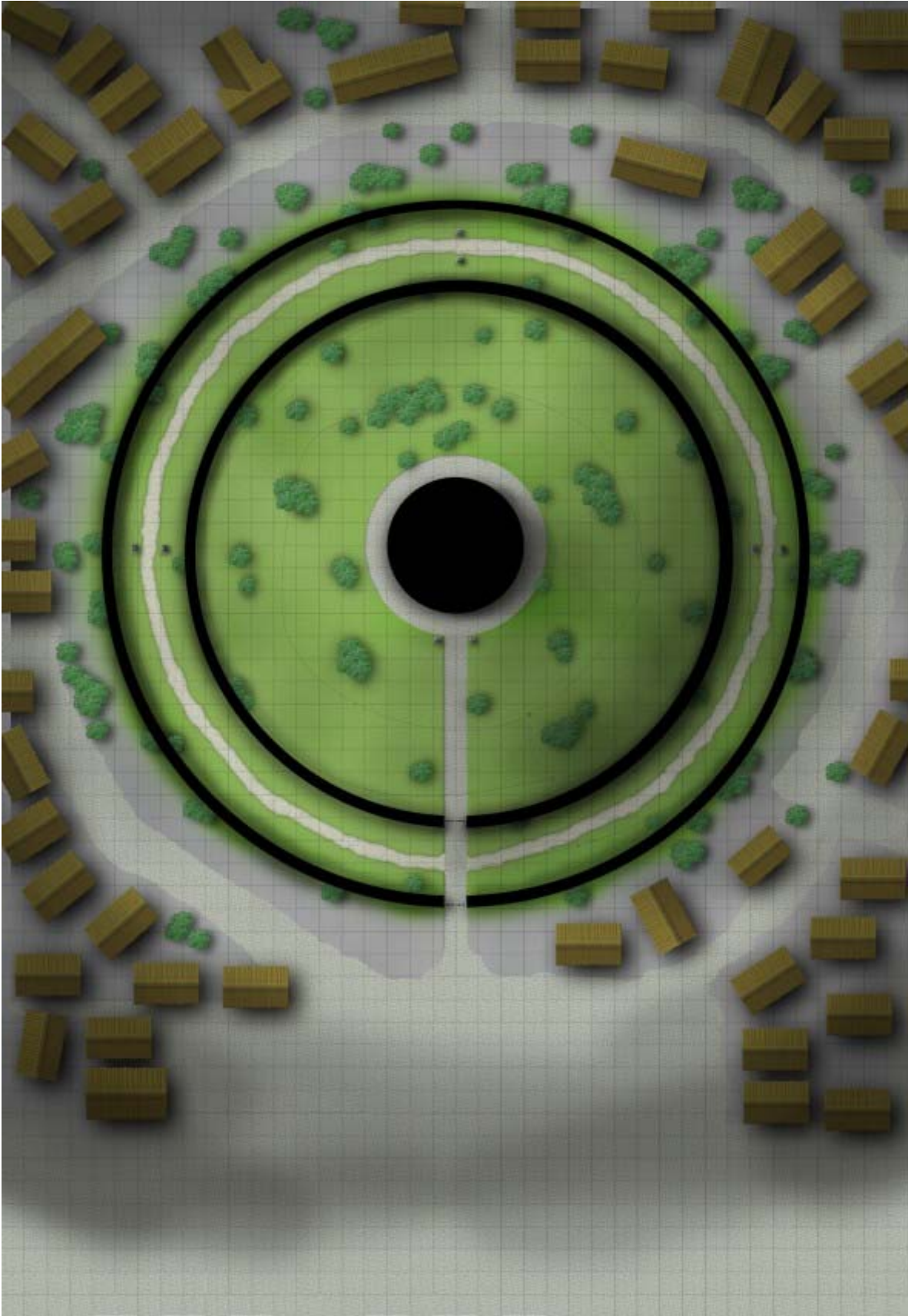
Knep: Färdighetsfokus (Gömma sig), Tålighet, Uthållighet, Vaksam.

Arenjunvakten (3): Medelstor humanoid zamorisk krigare 2; LT: 2t10+2 (13 lp); Init: +3; F: 6m; DF: 14; PF: 15 eller 17; SR: 6; GAF: +2; Br: +3; Atk: Gläv +4 brutalattack (2t8+1, x3) eller kortsvärd +5 finessattack (1t8+1, 19–20/x2); Full Atk: Gläv +4 brutalattack (2t8+1, x3) eller kortsvärd +5 finessattack (1t8+1, 19–20/x2); SD: zamoriska särdrag; RS: Fast +4, Ref +3, Vilja –1; Sty 13, Hän 16, Fys 13, Int 12, Vis 9, Uts 10.

Färdigheter: Bluffa +2, Fingerfärdighet +6, Förstöra anordning +6, Insikt +1, Kuva +6, Leta +5, Samla information +2, Öppna lås +6.

Knep: Förbättrad avvapning, Vapenfokus (gläv), Övertygande.

Ägodelar: Gläv, lamellbrynja, bucklare, kortsvärd, stålhatta.



Tornvakter (2): Medelstor humanoid zamorisk krigare 2; LT: 2t10+4 (19 lp); Init: +1; F: 6m; DF: 12; PF: 16 eller 18; SR: 6; GAF: +2; Br: +4; Atk: Gläv +4 brutalattack (2t8+2, x3) eller kortsvärd +2 brutalattack (1t8+2, 19–20/x2); Full Atk: Gläv +4 brutalattack (2t8+2, x3) eller kortsvärd +4 brutalattack (1t8+2, 19–20/x2); SD: zamoriska särdrag; RS: Fast +5, Ref +1, Vilja +0; Sty 14, Hän 12, Fys 14, Int 10, Vis 10, Uts 12.

Färdigheter: Bluffa +3, Fingerfärdighet +4, Förstöra anordning +4, Insikt +2, Kuva +7, Leta +6, Samla information +3, Öppna lås +4.

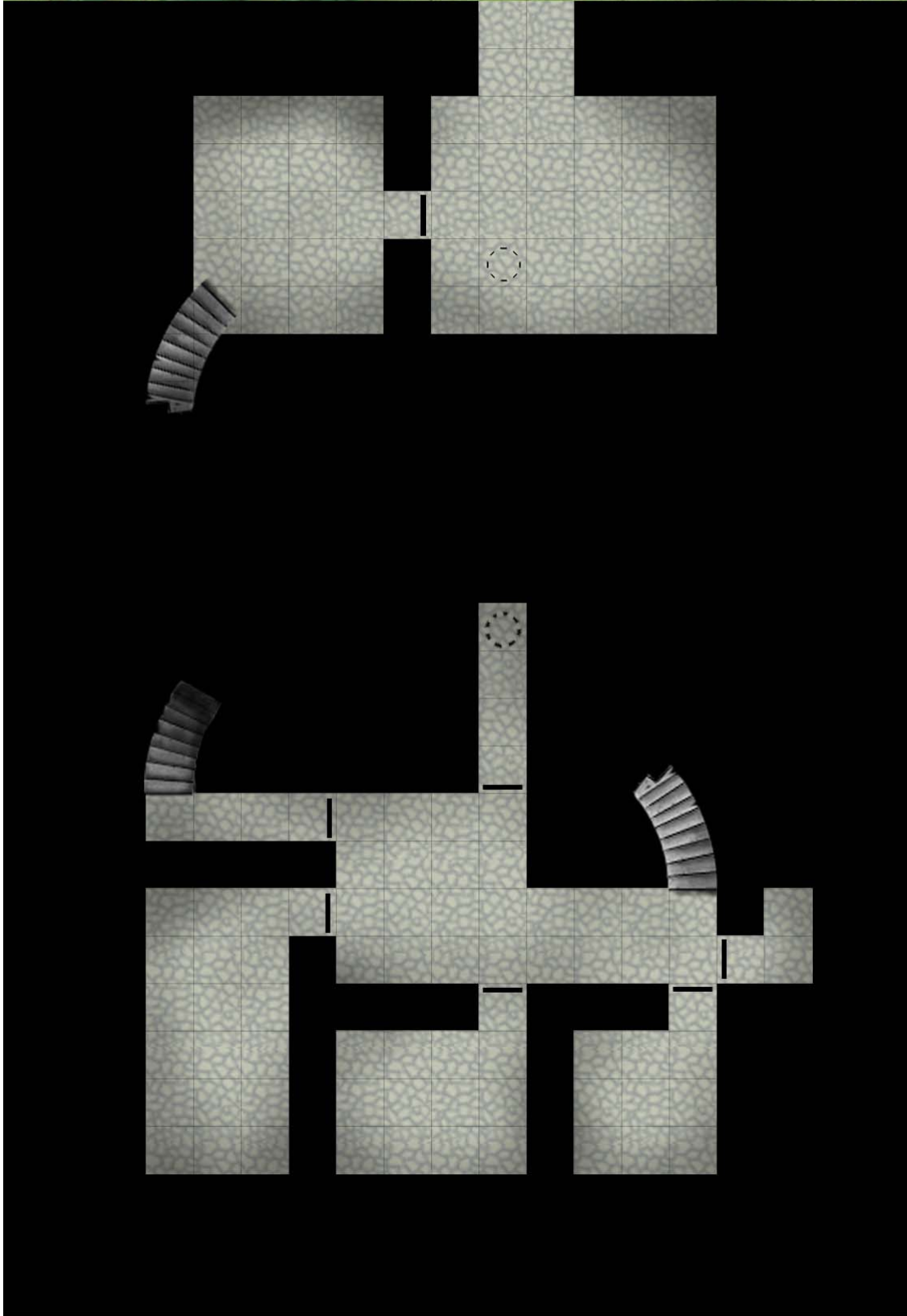
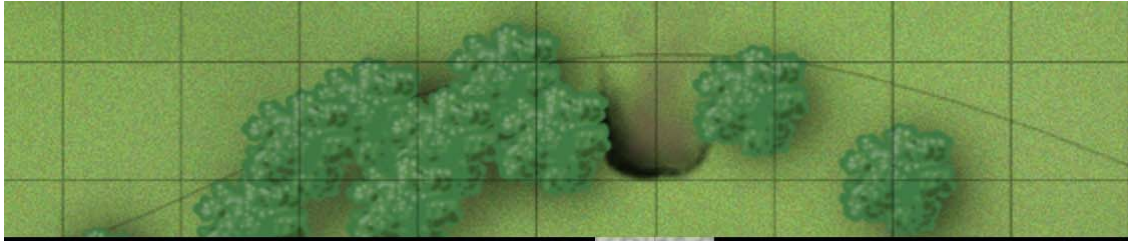
Knep: Kattögon, Klyvning, Kraftslag.

Ägodelar: Gläv, lamellbrynja, bucklare, kortsvärd, stålhätta

Lejon (6): Stort djur; LT: 8t8+24 (60 lp), Init: +10; F: 12m; DF: 15; SR: 2; GAF: +3; Br: +12; Atk: Klo +7 brutalattack (1t6+5); Full Atk: 2 klor +7 brutalattack (1t6+5) och bett +2 brutalattack (1t10+2); Utrymme: 2m; SA: Språng, Förbättrat grepp, Riva (1t6+3); SD: Nattsyn, Väderkorn; RS: Fast +6, Ref +7, Vilja +2; Sty 21, Hän 17, Fys 15, Int 2, Vis 12, Uts 6.

Färdigheter: Balansera +7, Gömma sig +3, Lyssna +5, Smyga +61, Upptäcka +5.

Knep: Springa, Vaksam.



Jätteskorpion: Stort djur (ohyra); LT: 5t8+10 (32 lp); Init: +4; F: 15 m; DF: 15; SR: 4; GAF: +3; Br: +11; Atk: Klo +6 brutalattack (1t6+4); Full Atk 2 klor +6 brutalattack (1t6+4) och sting +0 finessattack (1t6+2 plus gift); Utrymme: 2m; SA: Pressa samman (1t6+4), Förbättrat grepp, Gift; SD: Ohyra, Mörkersyn 18 m, Vibrakänsla 18 m; RS: Fast +6, Ref +4, Vilja +1; Sty 19, Hän 16, Fys 14; Int –, Vis 10, Uts 2.

Färdigheter: Gömma sig +3, Klättra +8, Lyssna +2, Upptäcka +6.

Knep: Vaksam.

Förbättrat grepp (Ex): För att använda denna förmåga måste skorpionen träffa med sin klo. Den kan sedan starta Brottning som en fri handling utan att orsaka en gratisattack. Om den vinner testet av Styrka, har den fått grepp och kan Pressa samman (se nedan).

Pressa samman (Ex): Om skorpionen befinner sig i Brottning kan den välja att tillfoga fienden 1t6+4 poäng automatisk skada istället för att försöka attackera med sina klor. Den erhåller en omständighetsfördel av +4 på attacker med stinget mot fiender som den pressar samman.

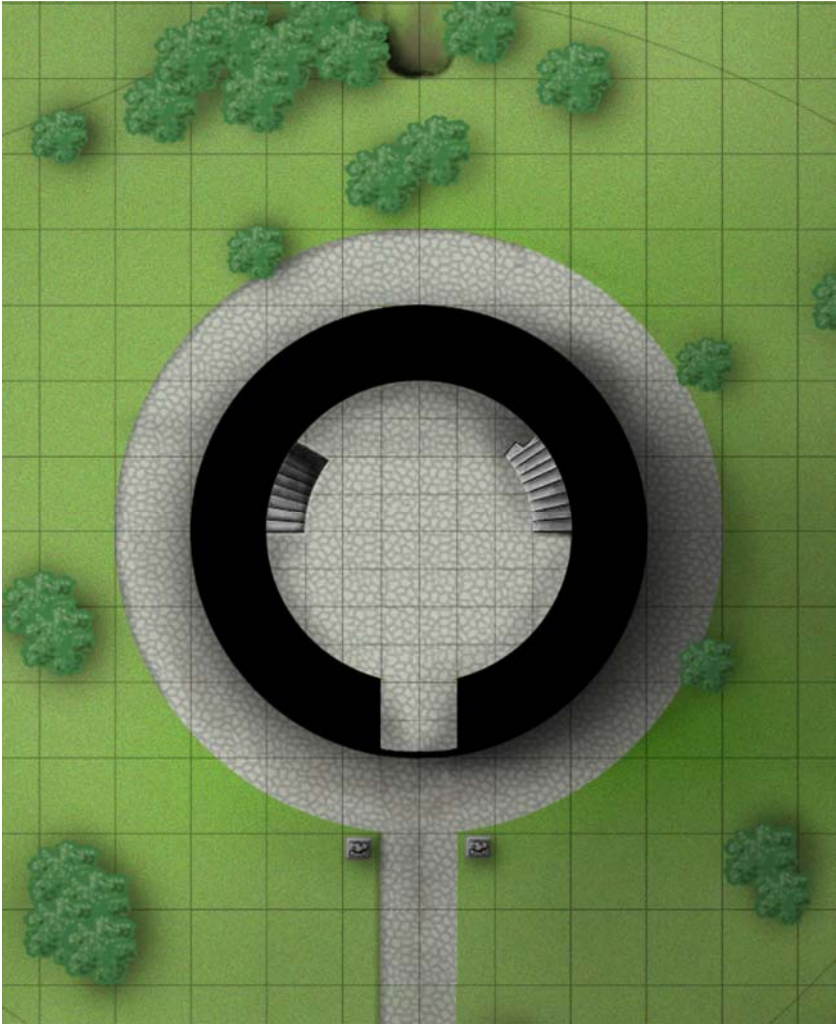
Gift (Ex): En jätteskorpion har ett giftigt sting (sår, SG 17, första skada 2t4 Fys, andraskada 1t4 Fys).

Sovande tornvakter (6): Medelstor humanoid zamorisk krigare 2; LT: 2t10+4 (19 lp); Init: +1; F: 9m; DF: 12; PF: 13 eller 15; SR: 0; GAF: +2; Br: +4; Atk: Gläv +4 brutalattack (2t8+2, x3) eller kortsvärd +2 brutalattack (1t8+2, 19–20/x2); Full Atk: Gläv +4 brutalattack (2t8+2, x3) eller kortsvärd +4 brutalattack (1t8+2, 19–20/x2); SD: zamoriska särdrag; RS: Fast +5, Ref +1, Vilja +0; Sty 14, Hän 12, Fys 14, Int 10, Vis 10, Uts 12.

Färdigheter: Bluffa +3, Fingerfärdighet +4, Förstöra anordning +4, Insikt +2, Kuva +7, Leta +6, Samla information +3, Öppna lås +4.

Knep: Kattögon, Klyvning, Kraftslag.

Ågodelar: Gläv, bucklare, kortsvärd.

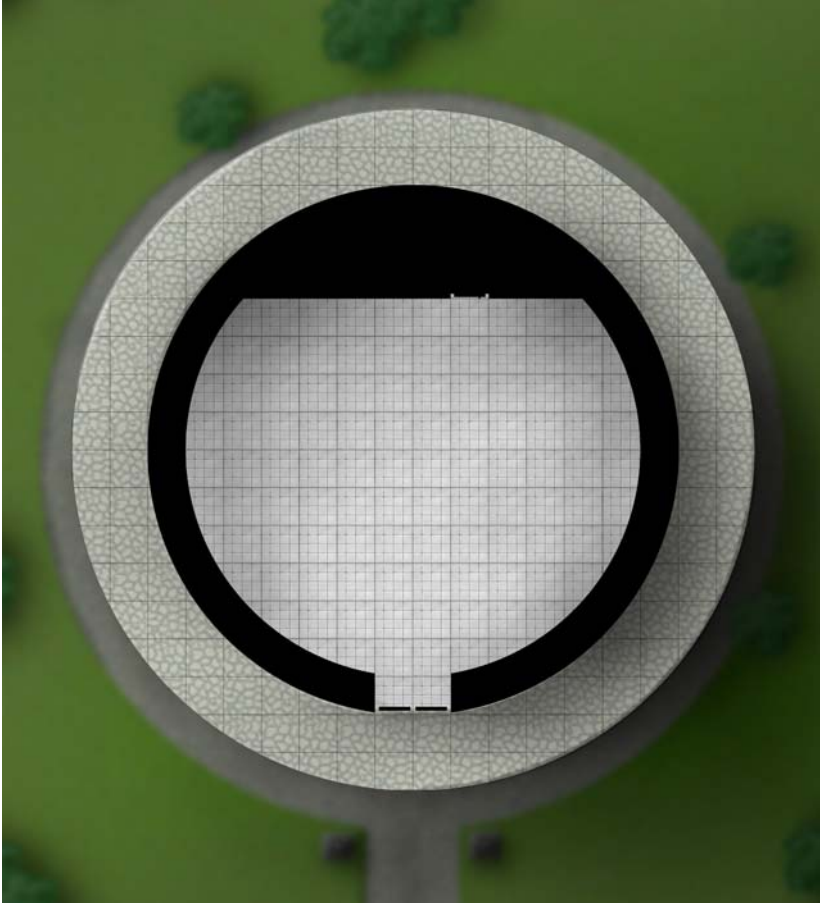


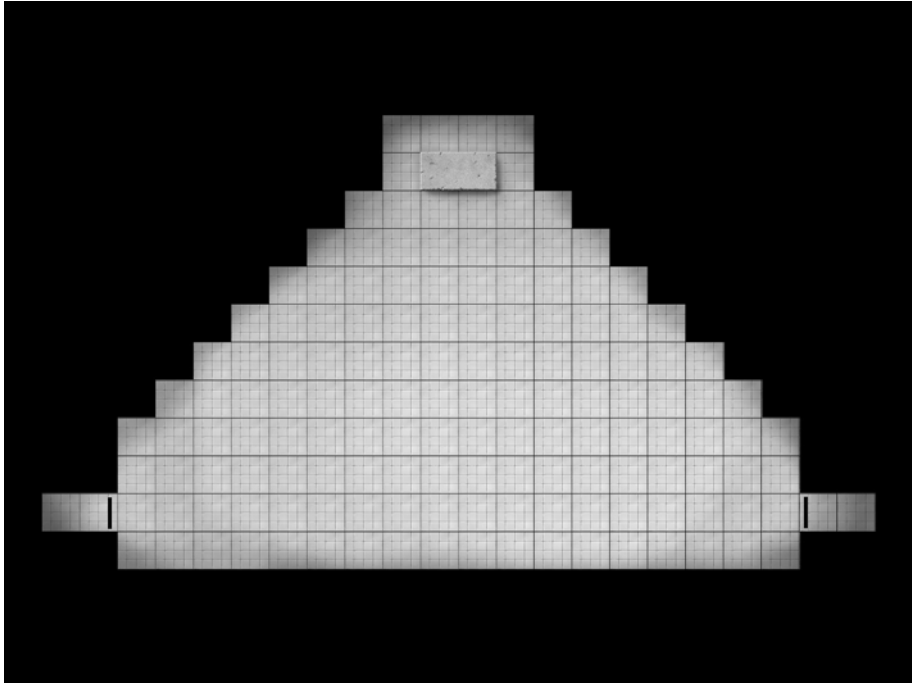
Vakna tornvakter (4): Medelstor humanoid zamorisk krigare 2; LT: 2t10+4 (19 lp); Init: +1; F: 6m; DF: 12; PF: 16 eller 18; SR: 6; GAF: +2; Br: +4; Atk: Gläv +4 brutalattack (2t8+2) eller kortsvärd +2 brutalattack (1t8+2, 19–20/x2); Full Atk: Gläv +4 brutalattack (2t8+2) eller kortsvärd +4 brutalattack (1t8+2, 19–20/x2); SD: zamoriska särdrag; RS: Fast +5, Ref +1, Vilja +0; Sty 14, Hän 12, Fys 14, Int 10, Vis 10, Uts 12.

Färdigheter: Bluffa +3, Fingerfärdighet +4, Förstöra anordning +4, Insikt +2, Kuva +7, Leta +6, Samla information +3, Öppna lås +4.

Knep: Kattögon, Klyvning, Kraftslag.

Ägodelar: Gläv, lamellbrynja, bucklare, kortsvärd, stålhätta.





Lärjungar (3): Medelstor humanoid zamorisk lärd 4; LT: 4t6+4 (20 lp); Init: +2; F: 9m; DF: 12; PF: 10; SR: 0; GAF: +3; Br: +2; Atk: Dolk +4 finessattack (1t4–1) eller kotisk demoneld +4 avstånd; Full Atk: Dolk +4 finessattack (1t4–1) eller kotisk demoneld +4 avstånd; SA: Formler; SD: Zamoriska särdrag, Lärogrund (lärjunge), Kunskap är makt, Lärd; MAF: +3 (+2 grund, +1 Uts); MP: 8 (4 grund, +3 Vis, +1 grad) (16 maximum); RS: Fast +2, Ref +2, Vilja +7; Sty 9, Hän 13, Fys 12, Int 15, Vis 16, Uts 12.

Färdigheter: Bluffa +5, Hantverk (alkemi) +8, Hantverk (örtkunskap) +8, Insikt +6, Koncentration +6, Kunskap (historia) +8, Kunskap (mystik) +8, Kunskap (religion) +8, Kuva +5, Leta +6, Lyssna +8, Läkekonst +5, Samla information +4, Tolka skrifter +6, Uppträda (ritual) +5, Värdera +7.

Knep: Besvärjare, Rituell offer.

Trollerikonster: Frammaningar, Förbannelser, Nekromanti.

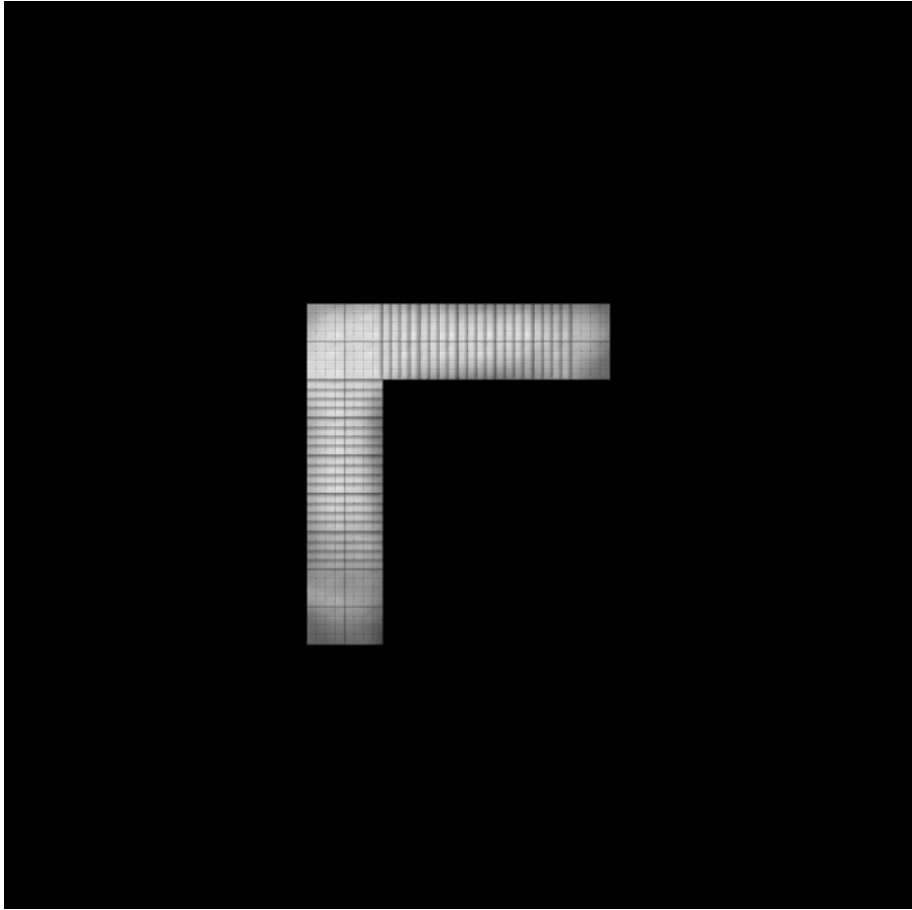
Formler: demonisk pakt, enklare olycka, olycka, svår olycka, uppväcka döda.

Ägodelar: Dolk

Levande döda (4): Medelstor vandöd: LT: 3t12+3 (22 lp); Init: +0; F: 6m; DF: 10; GAF: +1; Br: +4; Atk: Vapenlös +4 brutalattack (1t6+3); Full Atk: Vapenlös +4 brutalattack (1t6+3); SD: Vandöd, Stappla; RS: Fast +1, Ref +0, Vilja +3; Sty 17, Hän 8, Fys –, Int –, Vis 10, Uts 1.

Knep: Slagsmål, Tålighet.

Stappla (Ex): En levande död kan endast utföra reducerade drag varje runda.



Hungrig Yothgaväxt: Stor växt; LT: 9t8+45 (32 lp, normalt 85 lp); Init: +10; F: 0 ft.; DF: 14; SR: 2; GAF: +6; Br: +18; Atk: Ranka +11 brutalattack (1t6+4 plus gift); Full Atk: 4 rankor +11 brutalattack (1t6+4 plus gift); Utrymme: 2m; Räckvidd: 2m; SA: Förbättrat grepp, Gift, Motbjudande omfamning, Mäktigt grepp; SD: Växt, Nattsyn; RS: Fast +11, Ref +6, Vilja +3; Sty 19, Hän 17, Fys 20, Int 2, Vis 10, Uts 24.

Färdigheter: Lyssna +11, Upptäcka +4.

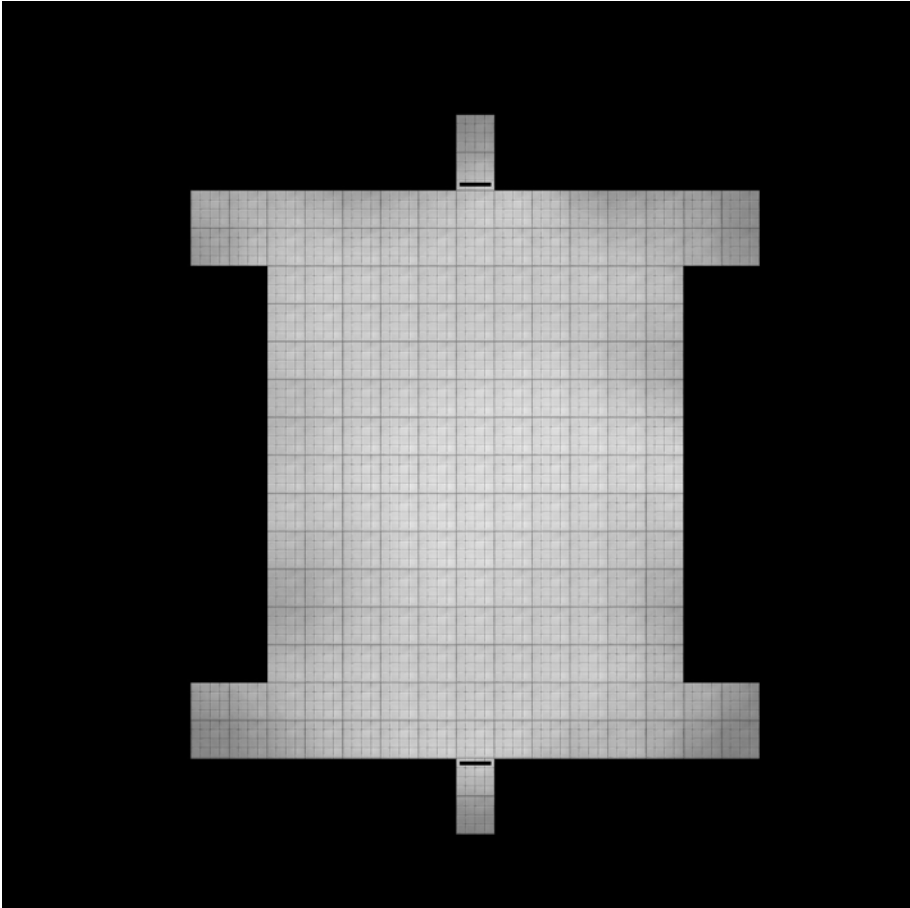
Knep: Färdighetsfokus (Lyssna), Förbättrat initiativ, Vapenfokus (ranka).

Förbättrat grepp (Ex): För att använda denna förmåga måste Yothga träffa med sin ranka. Den kan sedan starta Brottning som en fri handling utan att orsaka en gratisattack. Om den vinner testet av Styrka, har den fått grepp och kan använda sin Motbjudande omfamning (se nedan).

Gift (Ex): Kontakt, SG 19, första- och andraskada 1t4 Int. RS-SG är baserat på Fysik.

Motbjudande omfamning (Öv): En Yothga som befinner sig i Brottning med en fiende kan slingra sig helt och hållet runt honom. Den träffar då automatiskt med alla fyra rankorna i varje runda. Dessutom, när dess gift väl har reducerat ett offer till Int 0, kan den börja påverka offrets själ. Den kan utföra detta en gång per månad och tvinga offret att utföra ett räddningsslag mot Korruption (SG 21) på grund av sin otäcka inverkan. Ett offer vars Korruption ökar till 10 på detta vis, har blivit helt förtärd, till kropp och själ, av Yothga och den växer med 1 LT. RS-SG är baserat på Utstrålning. En stor Yothga kan hålla ett offer av Medelstor storlek eller två offer av Liten storlek i sin Motbjudande omfamning samtidigt. En jättstor Yothga kan hålla två offer av Medelstor storlek, fyra offer av Liten storlek eller ett offer av Medelstor storlek och två av Liten storlek.

Mäktigt grepp (Ex): Yothga erhåller en rasfördel av +4 på alla tester av Brottning, tack vare rörligheten, mängden och styrkan hos deras grenar och rankor.

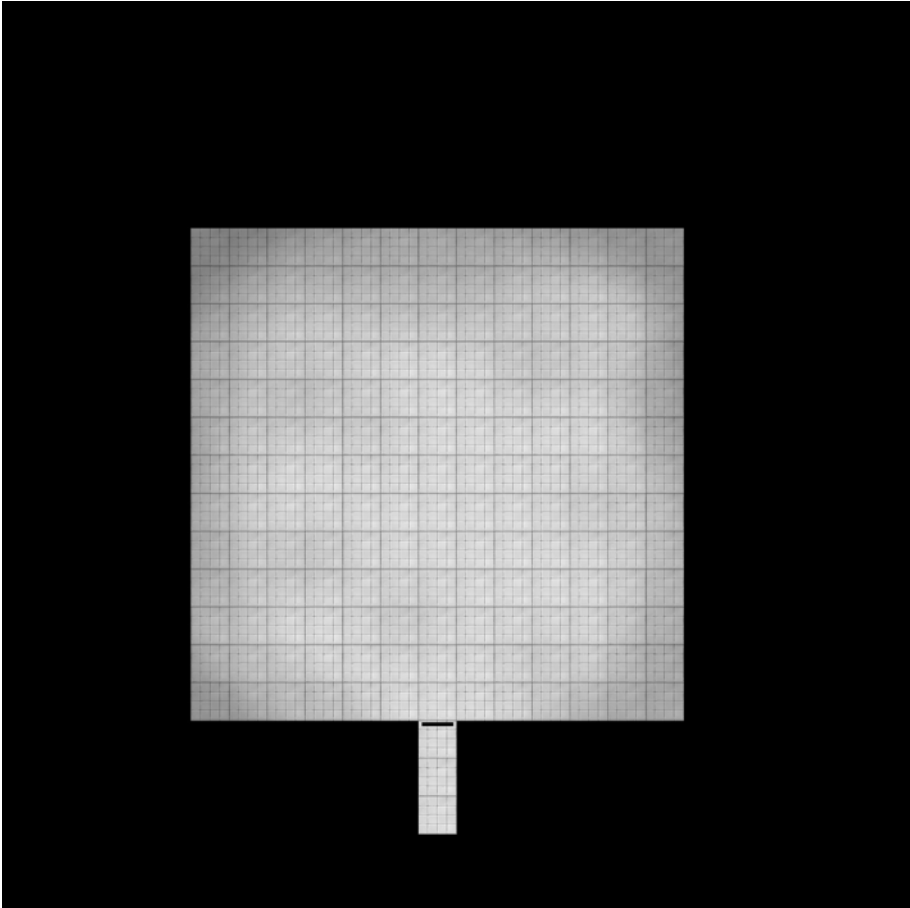


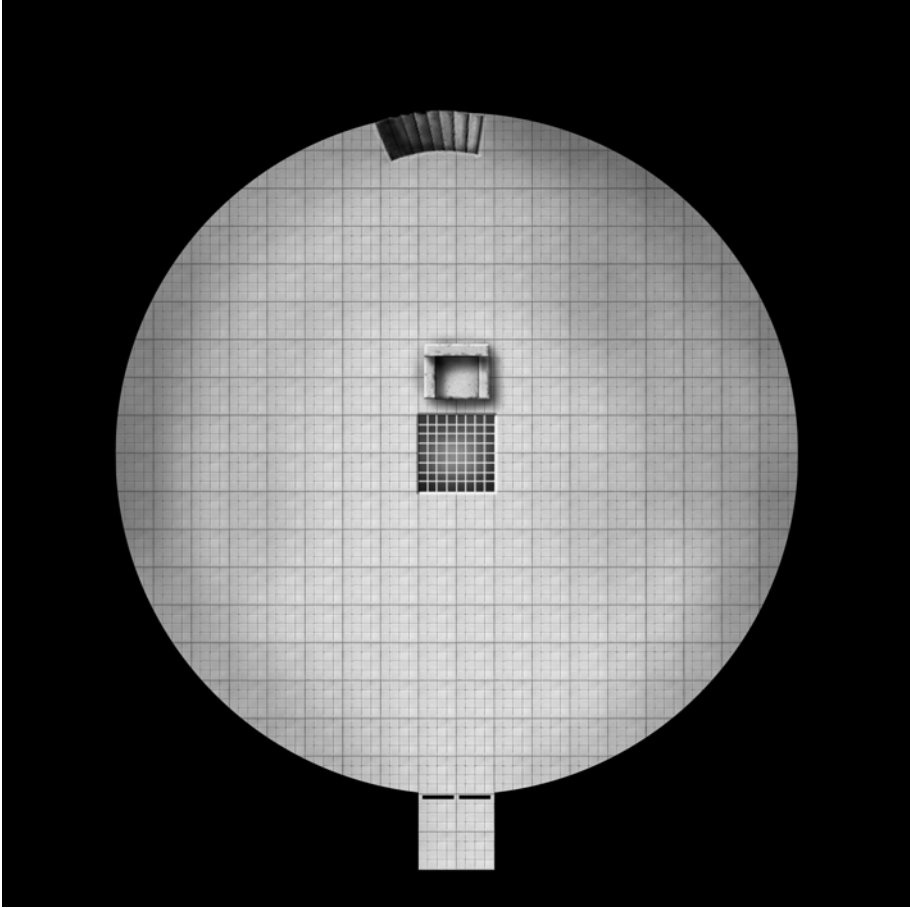
Jättespindel: Medelstort djur (ohyra): LT: 2t8+4 (13 lp); Init: +3; F: 9m, klättra 6m; DF: 14; SR: 1; GAF: +1; Br: +1; Atk: Bett +4 finessattack (1t8 plus gift); Full Atk: Bett +4 finessattack (1t8 plus gift); SA: Gift (sår, SG 16, förstaskada 2t6 Fys, andraskada 1t4 Fys), Nät; SD: Ohyra, Mörkersyn 18 m, Vibrakänsla 18 m; RS: Fast +4, Ref +3, Vilja +0; Sty 11, Hän 17, Fys 12, Int –, Vis 10, Uts 2.

Färdigheter: Gömma sig +7, Hoppa +4, Klättra +19, Upptäcka +8.

Knep: Springa, Vaksam.

Gift (Ex): En jättespindel har ett giftigt bitt (sår, SG 16, första skada 2t6 Fys, andraskada 1t4 Fys).

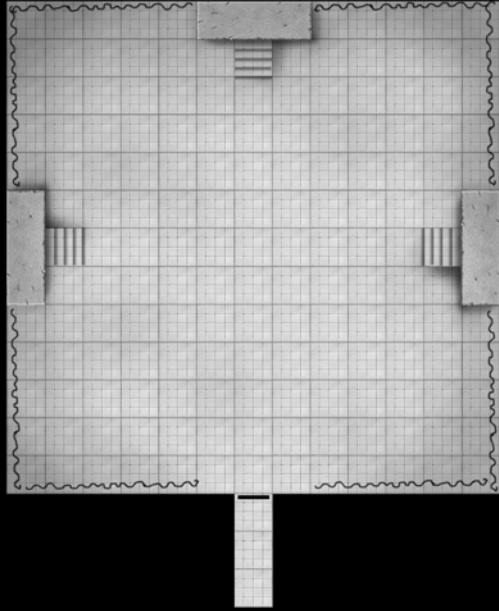




Människoapa: Stor monstrositet; LT: 6t8+12 (39 lp); Init: +7; F: 9m, klättra 9m; DF: 15; SR: 5; GAF: +6; Br: +16; Atk: Klo +11 brutalattack (1t8+6); Full Atk: 2 klor +11 brutalattack (1t8+6) och bett +8 brutalattack (1t10+3); SA: Förbättrat grepp, Krossa (3t8+9); SD: Nattnattsyn, Väderkorn; RS: Fast +7, Ref +7, Vilja +3; Sty 22, Hän 15, Fys 14, Int 5, Vis 12, Uts 7.
Färdigheter: Klättra +12, Leta +2, Lyssna +5, Uppträda (imitera) +7, Upptäcka +5.
Knep: Kraftslag, Multiattack, Vaksam.

Förbättrat grepp (Ex): För att använda denna förmåga måste människoapan träffa med sin klo. Den kan sedan starta Brottning som en fri handling utan att orsaka en gratisattack. Om den vinner testet av Styrka, har den fått grepp och kan Krossa (se nedan).

Krossa (Ex): Om människoapan befinner sig i Brottning kan den välja att tillfoga fienden 3t8+9 poäng automatisk skada istället för att försöka attackera med sina klor. Den erhåller en omständighetsfördel av +4 på attacker med bettet mot fiender som den krossar.



Levande döda (3): Medelstor vandöd: LT: 3t12+3 (22 lp); Init: +0; F: 6m; DF: 10; GAF: +1; Br: +4; Atk: Vapenlös +4 brutalattack (1t6+3); Full Atk: Vapenlös +4 brutalattack (1t6+3); SD: Vandöd, Stappla; RS: Fast +1, Ref +0, Vilja +3; Sty 17, Hän 8, Fys –, Int –, Vis 10, Uts 1.

Knep: Slagsmål, Tålighet.

Stappla (Ex): En levande död kan endast utföra reducerade drag varje runda.

Överstepräst Jara: Medelstor humanoid zamorisk lärd 15; LT: 15t6+30 (85 lp); Init: +8; F: 9m; DF: 18; PF: 15; SR: 0; GAF: +11; Br: +11; Atk: Dolk +14 finessattack (1t4) eller kotisk demoneld +14 avstånd; Full Atk: Dolk +14/+9/+4 finessattack (1t4) eller kotisk demoneld +14/+9/+4 avstånd; SA: **Defensive Blast**, Formler; SD: Zamoriska särdrag, Lärogrund (lekmannapräst), Järnvilja, Kunskap är makt, Lärd; MAF: +9 (+7 grund, +2 Uts); MP: 12 (4 grund, +5 Vis, +3 extra) (48 maximum); RS: Fast +7, Ref +8, Vilja +16; Sty 10, Hän 16, Fys 14, Int 18, Vis 20, Uts 14.

Färdigheter: Bluffa +16, Hantverk (alkemi) +20, Hantverk (örtkunskap) +20, Insikt +16, Koncentration +16, Kunskap (historia) +20, Kunskap (mystik) +20, Kunskap (religion) +20, Kuva +16, Leta +16, Lyssna +20, Läkekonst +10, Samla information +10, Tolka skrifter +14, Uppträda (ritual) +15, Värdera +18.

Knep: Besvärjare, Förstärkt frammaning, Häxa, Improviserat offer, Magimästare (Förbannelser), Plågat offer, Rituellt offer.

Trollerikonster: Frammaningar, Förbannelser, Mesmerism, Nekromanti, Spådomar.

Formler: Agonising doom, astrological prediction, black plague, death touch, demonic pact, domination, draw forth the heart, draw forth the soul, förtrolla, greater demonic pact, svår olycka, greater sorcerous news, hypnotiskt förslag, olycka, enklare olycka, mind-reading, psychometry, raise corpse, ranged hypnotism, sorcerous news, summon demon, summon elemental, visions

Ågodelar: Dolk

Noteringar: Jara, präst av Zath, är mer än 500 år gammal.