

# Skrímslabók

Skrímsli og gildirur fyrir *Hjarta Völundarhússins*

Höfundur: Haraldur Pálsson

Kt: 2005932279

Skrímsslabókin inniheldur skrímsli og verur sem notuð eru í spunaspilinu *Hjarta Völundarhússins*. Eftir skrímslalistann koma leiðbeiningar um hvernig hægt er að hanna gíldrur. Skrímslin og verurnar eru byggðar á skepnunum sem koma fram í bókinni *Pathfinder: Roleplaying Game, Bestiary*.

Sum skrímsli hafa fleiri en eina árás. Ef tekið er sérstaklega fram að skrímsli hafi fleiri en eina árás verður leikjameistarinn að ákveða hvaða árás hann ætli að nota.

Í upplýsingunum hér á eftir kemur fram að margar skepnur hafi engan búnað. Leikjameistarinn getur breytt því eftir vild og látið hvaða skepnu sem er bera búnað.

Í hæfileikum skepnanna eru yfirleitt ákveðnir hæfileikar ritaðir. Skepnur geta framkvæmt alla aðra hæfileika þótt þeir hafi ekki verið teknir fram, en þá er álitid sem svo að hæfileikinn hafi engin aukastig meðferðis.

Þegar leikjameistari velur hvaða skrímsli eigi að setja í veg fyrir leikmenn skal leikjameistarinn hafa í huga að sumar skepnur eru aumar og myndu virka best saman í hópum. Aðrar skepnur eru svo sterkar að það er nóg að láta eina þeirra vera í vegi leikmanns í einu. Til dæmis væri ekki sniðugt að láta þrjá hvíta dreka vinna saman gegn söguhetjunum nema leikjameistari hafi eitthvað til að jafna út valdamun söguhetja-og skepna.

Þessi skrímslabók felur í sér margar skepnur sem hægt er að nota í spunaspilinu *Hjarta Völundarhússins*, en þó ekki allar. Leikjameistara er velkomið að nota heimabruggaðar skepnur í völundarhúsinu.

## Skrímslin

<b>Heiti:</b> Beinagrind	<b>Stærð:</b> Meðalstór	<b>Fyrsta skref:</b> +4	<b>Hraði:</b> 6 reitir
<b>FS:</b> 16 <b>Flatfættur:</b> 14	<b>Árás:</b> Að hitta: +0 Skaði: Bjúgsverð (1D6)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +0 Snerpa: +2 Vilji: +2	<b>Lífstígr:</b>  8	<b>Hæfileikar:</b> Engir sérstakir hæfileikar.	
<b>Búnaður:</b> Lamlar Brynja Bjúgsverð			
<b>Lýsing:</b> Margir hafa týnst í vöfundarhúsinu og látið þar lífið. Vöfundarhúsið notar oft beinagrindur fallinna hetja til að koma í veg fyrir að aðrir geti fundið hjartasteininn.			

<b>Heiti:</b> Boggarti	<b>Stærð:</b> Meðalstór	<b>Fyrsta skref:</b> -1	<b>Hraði:</b> 4 reitir
<b>FS:</b> 14 <b>Flatfættur:</b> 14	<b>Árás:</b> Að hitta: +5 Skaði: Stafur (1D8) eða tunga (1D4)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +5 Snerpa: +0 Vilji: +1	<b>Lífstígr:</b>  22	<b>Hæfileikar:</b> +3 í <i>eftirtekt</i> , +5 í <i>fimleika</i> , +16 í <i>ósýnileika</i> þegar er falið sig ofan í vatni	
<b>Búnaður:</b> Leðurvesti Stafur			
<b>Lýsing:</b> Boggarti er eins og stökkbreyttur froskur sem hefur lært að ganga og berjast eins og maður, en boggartar hafa ekki verið þekktir fyrir að vera sérstaklega klúrir í tali.			

<b>Heiti:</b> Dreki (Hvítur)	<b>Stærð:</b> Meðalstór	<b>Fyrsta skref:</b> +6	<b>Hraði:</b> 8 reitir
<b>FS:</b> 18 <b>Flatfættur:</b> 16	<b>Árás:</b> Að hitta: +8 Skaði: Bíta (1D8), klær (1D6), halinn (1D4) Einstök árás: spúa frosti (getur gert það einu sinni, 6D4 skaði, hittir alla sem eru fyrir framan drekan, varnar kastið snerpa 14 þýðir að einstaklingur sleppur)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +8 Snerpa: +7 Vilji: +5	<b>Lífsstig:</b>  66	<b>Hæfileikar:</b> +12 í <i>eftirtektasemi</i> , -3 í <i>mannvit</i> , +8 í <i>ógnun</i>	
<b>Búnaður:</b> Enginn			
<b>Lýsing:</b> Hvíti drekin er minnstur allra dreka. Hann er kvikyndislegur og illa innræktaður, en er ekkert sérstaklega vel gefinn í samanburði við hinar drekategundirnar.			

<b>Heiti:</b> Dreki (Rauður)	<b>Stærð:</b> Risastór	<b>Fyrsta skref:</b> +2	<b>Hraði:</b> 8 reitir
<b>FS:</b> 26 <b>Flatfættur:</b> 22	<b>Árás:</b> Að hitta: +16 Skaði: Bíta (2D8), klær (2D6), halinn (1D10) Einstök árás: Spúa eldi (getur gert það einu sinni, 4D10 skaði, hittir alla sem eru fyrir framan drekan, varnarkastið snerpa 16 þýðir að einstaklingur sleppur)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +16 Snerpa: +10 Vilji: +15	<b>Lífsstig:</b>  112	<b>Hæfileikar:</b> +12 í <i>eftirtektasemi</i> , +8 í <i>lygi</i> , +10 í <i>mannvit</i> , +20 í <i>ógnun</i>	
<b>Búnaður:</b> Enginn			
<b>Lýsing:</b> Rauði drekin er grimmur og gráðugur. Hann getur spúið kröftugum eldi og er ákaflega stór. Rauði drekin hugsar um engan nema sjálfan sig og kærir sig ekki um vinskap annarra skepna.			

<b>Heiti:</b> Dreki (Svartur)	<b>Stærð:</b> Stór	<b>Fyrsta skref:</b> +6	<b>Hraði:</b> 8 reitir
<b>FS:</b> 20 <b>Flatfættur:</b> 18	<b>Árás:</b> Að hitta: +13 Skaði: Bíta (1D10), klær (1D8), halinn (1D6) Einstök árás: Spúa sýru (getur gert það einu sinni, 4D8 skaði, hittir alla sem eru fyrir framan drekann, varnarkastið snerpa 15 þýðir að einstaklingur sleppur)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +9 Snerpa: +8 Vilji: +2	<b>Lífsstig:</b>  76	<b>Hæfileikar:</b> +10 í <i>eftirtektasemi</i> , +12 í <i>lygi</i> , +8 í <i>ógnun</i> , +14 í <i>ósýnileika</i>	
<b>Búnaður:</b> Enginn			
<b>Lýsing:</b> Svarti drekinn er stærri en hvíti drekinn, en er samt sem áður gunga og ræfill. Svarti drekinn berst ekki nema að hann sé handviss um að hann muni sigra. Svarti drekinn notar lygi til að villa um fyrir óboðnum gestum og notar myrkrið til að fela sig og koma andstæðingum sínum á óvart.			

<b>Heiti:</b> Dreki (Gull)	<b>Stærð:</b> Risa stór	<b>Fyrsta skref:</b> +2	<b>Hraði:</b> 4 reitir
<b>FS:</b> 28 <b>Flatfættur:</b> 27	<b>Árás:</b> Að hitta: +20 Skaði: Bíta (2D8), klær (2D6), halinn (1D10) Einstök árás: Spúa eldi (getur gert það einu sinni, 4D10 skaði, hittir alla sem eru fyrir framan drekann, varnarkastið snerpa 16 þýðir að einstaklingur sleppur)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +18 Snerpa: +10 Vilji: +16	<b>Lífsstig:</b>  160	<b>Hæfileikar:</b> +8 í <i>eftirtektasemi</i> , +16 í <i>lækningum</i> , +20 í <i>mannvit</i> , +16 í <i>ógnun</i> , +15 í <i>sannfæring</i> , +14 í <i>allri þekkingu</i>	
<b>Búnaður:</b> Enginn			
<b>Lýsing:</b> Gullni drekinn er stærri og völdgri en rauði drekinn. Ólíkt rauða drekanum er gullni drekinn afar góðhjartaður og hjálpsamur gagnvart þeim sem hann telur vera góðmennsku sinnar virði. Ef gullna drekanum er illa við einhvern, skal hinn sami vera var um sig.			

<b>Heiti:</b> Drísill	<b>Stærð:</b> Smár	<b>Fyrsta skref:</b> +6	<b>Hraði:</b> 12 reitir
<b>FS:</b> 16 <b>Flatfættur:</b> 14	<b>Árás:</b> Að hitta: +2 með handvopn, +4 með skotvopn Skaði: Skram sax (1D4), langbogi (1D6)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +3 Snerpa: +2 Vilji: -1	<b>Lífsstig:</b>  6	<b>Hæfileikar:</b> +5 í <i>lygi</i> , +8 í <i>ósýnileika</i>	
<b>Búnaður:</b> Skram sax Langbogi og 15 örvar Leðurvesti			
<b>Lýsing:</b> Dríslar eru ekki gáfaðir. Þeir eru litlir og uppátækjasamir, en afar gráðugir og kvikindislegir. Dríslarnir dást að rauðum drekum, en óttast þá um leið. Dríslarnir eru líklegastir til að aðstoða rauða drekann. Dríslarnir eru margir og fljótir og vinna best í hópum.			

<b>Heiti:</b> Fánn	<b>Stærð:</b> Meðalstór	<b>Fyrsta skref:</b> +2	<b>Hraði:</b> 8 reitir
<b>FS:</b> 18 <b>Flatfættur:</b> 15	<b>Árás:</b> Að hitta: +6 bæði í handvopni og skotvopni Skaði: Hnífur (1D4), langbogi (1D8)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +4 Snerpa: +8 Vilji: +8	<b>Lífsstig:</b>  44	<b>Hæfileikar:</b> +5 í <i>eftirtektarsemi</i> , +8 í <i>fimleika</i> , +12 í <i>lygi</i> , +6 í <i>mannviti</i> , +3 í <i>ógnun</i> , +6 í <i>ósýnileika</i> , +2 í <i>sannfæringu</i> , +4 í <i>allri þekkingu</i> .	
<b>Búnaður:</b> Hnífur Langbogi og 20 örvar Þjú læknaseyði sem hvort um sig læknar 20 lífsstig.			
<b>Lýsing:</b> Fánn hefur mannlíkama frá mitti og upp úr en hefur geitafætur. Fánninn hugsar lítið um það sem er að gerast í kringum hann og hugsar einungis um sjálfan sig, en er afar hrifinn af gljáandi hlutum. Fánninn hefur gaman af gátum og skrítlum og skorar gjarnan á aðra í gátuleiki.			

<b>Heiti:</b> Griffon	<b>Stærð:</b> Stór	<b>Fyrsta skref:</b> +2	<b>Hraði:</b> 10 reitir
<b>FS:</b> 17 <b>Flatfættur:</b> 15	<b>Árás:</b> Að hitta: +7 Skaði: Bíta (1D6), klær (1D8)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +7 Snerpa: +6 Vilji: +4	<b>Lífsstig:</b>  42	<b>Hæfileikar:</b> +18 í <i>eftirtektasemi</i> , +12 í <i>fimleika</i>	
<b>Búnaður:</b> Enginn			
<b>Lýsing:</b> Griffon er samsett af ljóni og erni. Með líkama ljóns hefur griffon styrk á við ljón og með höfuð og vængi arnar hefur hann skemun á við örn. Hver veit hvernig griffon festist í völundarhúsinu?			

<b>Heiti:</b> Herpa	<b>Stærð:</b> Meðalstór	<b>Fyrsta skref:</b> +2	<b>Hraði:</b> 10 reitir
<b>FS:</b> 16 <b>Flatfættur:</b> 13	<b>Árás:</b> Að hitta: +8 Skaði: Risa kylfa (1D10)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +4 Snerpa: +7 Vilji: +6	<b>Lífsstig:</b>  38	<b>Hæfileikar:</b> +4 í <i>eftirtektasemi</i> , +7 í <i>lygi</i> , +3 í <i>mannviti</i>	
<b>Búnaður:</b> Risa kylfa Lamlar brynja			
<b>Lýsing:</b> Herpur eru fjandsamar skepnur. Þær líta út fyrir að vera mennskar frá mitti og upp úr, en hafa arnarfætur og stóra vængi sem gerir þeim kleift að fljúga. Herpur eru hræætur sem bíða gjarnan eftir að geta nartað í lík þeirra sem hafa fallið, en hika ekki við að ganga frá andstæðingum sem þær líta á sem bráð.			

<b>Heiti:</b> Hermir	<b>Stærð:</b> Meðalstór	<b>Fyrsta skref:</b> +5	<b>Hraði:</b> 4 reitir
<b>FS:</b> 16 <b>Flatfættur:</b> 15	<b>Árás:</b> Að hitta: +10 Skaði: Bíta (1D8)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +5 Snerpa: +5 Vilji: +6	<b>Lífsstig:</b>  52	<b>Hæfileikar:</b> +4 í flótta, +6 í klifri, +30 í ósýnileika	
<b>Búnaður:</b> Allt sem leikjameistara dettur í hug. Hermir notar dulargervi og dýrmætan búnað til að tæla til sín einstaklinga.			
<b>Lýsing:</b> Hermir er afar slúgin vera. Enginn veit hvert upprunalegt útlit hermis er, en hermir getur umbreytt sér í hvaða fyrirbæri sem er. Algengasta útlit hermis er gullkista. Með því að þykjast vera gullkista bíður hermirinn eftir því að óvæntir gestir komi nógu nálægt svo að hermirinn geti étið þá. Þegar hermirinn ræðst á fórnarlömbin sín lítur hann enn út fyrir að vera sá hlutur sem hann dulbjó sig sem, bara með tennur og slímugar fætur.			

<b>Heiti:</b> Hýdra	<b>Stærð:</b> Risastór	<b>Fyrsta skref:</b> -2	<b>Hraði:</b> 2 reitir
<b>FS:</b> 15 <b>Flatfættur:</b> 14	<b>Árás:</b> Að hitta: +6 (Hýdran gerir fimm árásir í einu) Skaði: Bíta (1D8)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +8 Snerpa: +7 Vilji: +3	<b>Lífsstig:</b>  47	<b>Hæfileikar:</b> +4 í eftirtektasemi, +15 í ógnun  Einstakur hæfileiki: eftir hverja umferð læknastr Hýdran um 5 lífsstig	
<b>Búnaður:</b> Enginn			
<b>Lýsing:</b> Hýdran er með fimm höfuð. Hún lítur út fyrir að vera ofvaxin eðla með ákaflega langan háls. Hýdrur eru ekkert sérlega kröftugar miðað við stærð, en þær hafa lækningakrafta sem koma oft í veg fyrir að hún falli í valinn.			



<b>Heiti:</b> Jeti	<b>Stærð:</b> Stór	<b>Fyrsta skref:</b> +1	<b>Hraði:</b> 8 reitir
<b>FS:</b> 17 <b>Flatfættur:</b> 16	<b>Árás:</b> Að hitta: +9 (jetin lemur tvisvar sinnum) Skaði: Klær (1D6)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +6 Snerpa: +6 Vilji: +6	<b>Lífstígr:</b>  45	<b>Hæfileikar:</b> +6 í <i>eftirtektasemi</i> , + 18 í <i>klifri</i> , +9 í <i>ógnun</i>	
<b>Búnaður:</b> Enginn			
<b>Lýsing:</b> Jetar eru kuldaverur. Þær minna helst á stóra górilla sem hefur mannlegra útlit. Jetinn er þakinn hvítum, þykkum feldi og hefur óttalegar klær sem fingur. Jetar eru ekki mikið fyrir að skipta sér af öðrum, en ef einhver skiptir sér af þeim bregðast jetar yfirleitt við með ofbeldi. Margir átta sig ekki á því að jetar skilji ekki mannamál. Jetar líta á tilraun manna til að tala við þá sem ógn.			

<b>Heiti:</b> Jötunn	<b>Stærð:</b> Stór	<b>Fyrsta skref:</b> +3	<b>Hraði:</b> 5 reitir
<b>FS:</b> 18 <b>Flatfættur:</b> 18	<b>Árás:</b> Að hitta: +7 Skaði: Dan Öxi (2D8)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +9 Snerpa: +2 Vilji: +0	<b>Lífstígr:</b>  65	<b>Hæfileikar:</b> +8 í <i>ógnun</i> , -6 í <i>mannviti</i>	
<b>Búnaður:</b> Hringabrynja Dan öxi			
<b>Lýsing:</b> Jötnar eru öflugir tröllkarlar sem hafa gaman af bardögum. Jötnar trúa því að sá sterkasti sé sá sem ræður. Jötnar geta verið ákaflega ógnandi, en samt sem áður afar trúgjarnir og trúa þeir flestu því sem þeim er sagt. Ef jötunn kemst að því að verið sé að ljúga að honum getur hann misst stjórn á skapi sínu og hika ekki við að beita ofbeldi.			

<b>Heiti:</b> Kentár	<b>Stærð:</b> Stór	<b>Fyrsta skref:</b> +6	<b>Hraði:</b> 13 reitir
<b>FS:</b> 20 <b>Flatfættur:</b> 14	<b>Árás:</b> Að hitta: +5 Skaði: Risa sverð (1D12), sparka með hófum (1D6)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +3 Snerpa: +6 Vilji: +6	<b>Lífsstig:</b>  30	<b>Hæfileikar:</b> +7 í <i>eftirtektasemd</i> , +3 í <i>fimleika</i> , +6 í <i>mannvit</i> , +5 í <i>sannfæring</i>	
<b>Búnaður:</b> Framplata Risa sverð			
<b>Lýsing:</b> Kentárar eru hálfir menn og hálfir hestar. Þeir eru hugrakkir og djarfir bardagakappar. Kentárar eru þekktir fyrir að vera fullkomnir verðir þar sem þeir taka varðskildu sína mjög alvarlega og hika ekki við að beita risa sverði sínu gegn þeim sem þeir telja eiga það skilið.			

<b>Heiti:</b> Kíklópi	<b>Stærð:</b> Stór	<b>Fyrsta skref:</b> -1	<b>Hraði:</b> 5 reitir
<b>FS:</b> 19 <b>Flatfættur:</b> 19	<b>Árás:</b> Að hitta: +11 Skaði: Dan öxi (2D8)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +9 Snerpa: +2 Vilji: +4	<b>Lífsstig:</b>  65	<b>Hæfileikar:</b> -3 í <i>eftirtektasemi</i> , +7 í <i>mannviti</i> , +11 í <i>ógnun</i>	
<b>Búnaður:</b> Hringabrynja Dan öxi			
<b>Lýsing:</b> Kíklópar eru erkifjendur kentáranna. Kíklóparnir eru af tröllakyni og eru auðþekkjanlegir á risastóra auganu sem þeir hafa. Sjón kíklópanna er ekki góð þótt þeir hafi aðeins eitt auga.			

<b>Heiti:</b> Kímera	<b>Stærð:</b> Stór	<b>Fyrsta skref:</b> +5	<b>Hraði:</b> 4 reitir
<b>FS:</b> 19 <b>Flatfættur:</b> 17	<b>Árás:</b> Að hitta: +8 (Kímeran gerir þrjár árásir) Skaði: Ljónsbit (1D10), snáksbit (1D6), hrútshorn (2D4) Einstök árás: sá sem er bitinn af snáknum þarf að rúlla varnarkastinu úthald 16, ef það tekst ekki fær einstaklingur auka 1D6 skaða á sig		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +9 Snerpa: +7 Vilji: +6	<b>Lífsstig:</b>  80	<b>Hæfileikar:</b> +30 í <i>eftirtektasemi</i> , +10 í <i>ógnun</i>	
<b>Búnaður:</b> Enginn			
<b>Lýsing:</b> Kímeran er einkennileg skepna. Hún hefur ljónslíkama en þrjú mismunandi höfuð. Að framan er ljónshöfuð, út úr bringunni kemur geitarhaus og í stað skots er langur snákur. Enginn virðist vita hvernig kímeran varð til, en flestir vita að það er best að halda sig í fjarlægð frá kímerunni.			

<b>Heiti:</b> Kolkrabbi	<b>Stærð:</b> Risa stór	<b>Fyrsta skref:</b> +0	<b>Hraði:</b> 2 reitir á landi 12 reitir í vatni
<b>FS:</b> 18 <b>Flatfættur:</b> 10	<b>Árás:</b> Að hitta: +8 (kolkrabbinn gerir átta árásir) Skaði: Armar (1D4) Einstök árás: armar geta gripið einstakling og haldið einstaklingi föstum, til að losna úr gripi kolkrabbans þarf að rúlla upp á <i>flótta</i> og ná 14		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +11 Snerpa: +12 Vilji: +7	<b>Lífsstig:</b>  90	<b>Hæfileikar:</b> +10 í <i>ógnun</i> , +12 í <i>ósýnileika</i>	
<b>Búnaður:</b> Enginn			
<b>Lýsing:</b> Kolkrabbinn er mjög stór skeppna með ákaflega langa arma. Kolkrabbinn kemur sjaldan upp á land. Hann felur sig í vatni völundarhússins og kemur mönnum að óvörum með því að grípa þá og slá til þeirra með löngum örmum sínum.			

<b>Heiti:</b> Medúsa	<b>Stærð:</b> Meðalstór	<b>Fyrsta skref:</b> +8	<b>Hraði:</b> 3 reitir
<b>FS:</b> 14 <b>Flatfættur:</b> 12	<b>Árás:</b> Að hitta: +6 Skaði: Langbogi (1D8) Einstök áras: Medúsan getur breytt einstaklingum í steinstyttur. Til að standast gegn áhrifum medúsunnar þarf einstaklingur að ná 16 í <i>vilja</i> , en ef einstaklingur hefur breyst í stein þarf að ná 18 í <i>úthaldi</i> til að losna úr álögunum.		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +6 Snerpa: +8 Vilji: +7	<b>Lífsstig:</b>  46	<b>Hæfileikar:</b> +2 í <i>eftirtektarsemi</i> , +10 í <i>lygi</i> , +4 í <i>mannviti</i> , +6 í <i>ógnun</i>	
<b>Búnaður:</b> Langbogi og 25 örvar			
<b>Lýsing:</b> Medúsan er ekki félagslynd vera. Hún lítur á sig sem listakonu sem breytir þeim lífandi yfir í styttur á listrænan hátt. Medúsan er klók og notar oft lygi og lokkandi persónuleika sinn til að lokka fólk og þannig náð augnsambandi við það og breytt því í steinstyttur.			

<b>Heiti:</b> Mínótárus	<b>Stærð:</b> Stór	<b>Fyrsta skref:</b> +0	<b>Hraði:</b> 8 reitir
<b>FS:</b> 14 <b>Flatfættur:</b> 14	<b>Árás:</b> Að hitta: +9 Skaði: Dan öxi (2D8) Einstök árás: Stanga (2D8 skaði, ef mínótárusinn er um 9-16 reitum frá einstaklingi getur mínótárusinn bæði eytt hreyfi- og framkvæmdaraðgerðunum í með því að spretta og stanga viðkomandi. Einstaklingur getur sloppið ef hann nær 12 á <i>snerpu</i> ).		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +6 Snerpa: +5 Vilji: +5	<b>Lífsstig:</b>  45	<b>Hæfileikar:</b> +10 í <i>ógnun</i>	
<b>Búnaður:</b> Dan öxi			
<b>Lýsing:</b> Mínótárusinn er talinn vera fyrsta veran sem festist í völundarhúsinu. Nú ráfar hann um í leit að útgönguleið svo að hann geti sloppið úr þessari þrisund.			

<b>Heiti:</b> Náttúruöfl (eldur)	<b>Stærð:</b> Meðalstór	<b>Fyrsta skref:</b> +7	<b>Hraði:</b> 8 reitir
<b>FS:</b> 16 <b>Flatfættur:</b> 10	<b>Árás:</b> Að hitta: +7 Skaði: Eldbit (1D6)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +6 Snerpa: +7 Vilji: +1	<b>Lífstígr:</b>  30	<b>Hæfileikar:</b> Eldgaldrar hafa engin áhrif á náttúruöfl (eldur)	
<b>Búnaður:</b> Engin			
<b>Lýsing:</b> Völundarhúsið býr yfir kröftugum göldrum og beitir gjarnan náttúruöflum gegn óboðnum gestum. Oft býr völundarhúsið til lifandi eld sem birtist í formi rísa snáks.			

<b>Heiti:</b> Náttúruöfl (Jörð)	<b>Stærð:</b> Meðalstór	<b>Fyrsta skref:</b> -3	<b>Hraði:</b>
<b>FS:</b> 18 <b>Flatfættur:</b> 18	<b>Árás:</b> Að hitta: +5 Skaði: Grjóthandleggur (1D8)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +7 Snerpa: -1 Vilji: +3	<b>Lífstígr:</b>  34	<b>Hæfileikar:</b> Galdrar virka ekki á náttúruöfl (jörð)	
<b>Búnaður:</b> Enginn			
<b>Lýsing:</b> Völundarhúsið býr yfir kröftugum göldrum og beitir oft náttúruöflum gegn óboðnum gestum. Oft skapar völundarhúsið lifandi grjót í mannsformi sem berst þar til það mölnar.			

<b>Heiti:</b> Náttúruöfl (loft)	<b>Stærð:</b> Smávaxinn	<b>Fyrsta skref:</b> +9	<b>Hraði:</b> 15 reitir
<b>FS:</b> 17 <b>Flatfættur:</b>	<b>Árás:</b> Að hitta: +6 Skaði: Vindhviða (1D4)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +2 Snerpa: +8 Vilji: +0	<b>Lífsstig:</b>  18	<b>Hæfileikar:</b> Skotvopn virka ekki á náttúruöfl (loft)	
<b>Búnaður:</b> Enginn			
<b>Lýsing:</b> Völundarhúsið býr yfir kröftugum göldrum og beitir oft náttúruöflum gegn óboðnum gestum. Oft skapar völundarhúsið lifandi vindhviðu. Vindhviðan lítur út eins og lítill fellibylur með glóandi augu í miðjunni.			

<b>Heiti:</b> Náttúruöfl (vatn)	<b>Stærð:</b> Smávaxinn	<b>Fyrsta skref:</b> +0	<b>Hraði:</b> 4 reitir
<b>FS:</b> 17 <b>Flatfættur:</b> 17	<b>Árás:</b> Að hitta: +5 Skaði: Vatnsbuna (1D4)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +4 Snerpa: +3 Vilji: +0	<b>Lífsstig:</b>  20	<b>Hæfileikar:</b> Náttúruöfl (vatn) taka aðeins helming skaðans sem hann fær frá handopnum og skotvopnum (alltaf námundað að næstu einingu)	
<b>Búnaður:</b> Enginn			
<b>Lýsing:</b> Völundarhúsið býr yfir kröftugum göldrum og beitir oft náttúruöflum gegn óboðnum gestum. Oft skapar völundarhúsið lifandi vatn sem kemur í formi snáks og spítir frá sér kröftugri vatnsbunu til að fæla burt andstæðinga.			

<b>Heiti:</b> Svinx	<b>Stærð:</b> Stór	<b>Fyrsta skref:</b> +5	<b>Hraði:</b> 6 reitir
<b>FS:</b> 20 <b>Flatfættur:</b> 19	<b>Árás:</b> Að hitta: +12 Skaði: Klær (2D6)		
<b>Varnarkast:</b> Úthald: +11 Snerpa: +9 Vilji: +10	<b>Lífsstig:</b>  60	<b>Hæfileikar:</b> +10 í <i>eftirtektasemi</i> , +10 í <i>lygi</i> , +10 í <i>mannviti</i> , +12 í <i>ógnun</i> , +15 í allri <i>þekkingu</i>	
<b>Búnaður:</b> Enginn			
<b>Lýsing:</b> Svinxin er ævaforð vera sem býr yfir mikilli þekkingu. Svinxinn er einn af aðalvörðum völundarhússins, en finnst mjög gaman af gátum og þrautum. Svinxinn skorar oft á andstæðinga sína í gátukeppni. Ef andstæðingarnir giska rétt fá þeir að halda áfram, en ef ekki ræðst svinxinn á þá.			

## Gildirur

Til eru margar gerðir af gildrum. Þegar leikjameistari hannar gildru eru nokkur atriði sem hann þarf að hafa í huga.

**Tegund:** Leikjameistari þarf að ákveða hvernig gildra þetta eigi að vera. Á gildran að vera fallgildra eða er um að ræða gildru þar sem eitthvað gerist þegar stigið er ofan á gólfplötu. Koma spjót upp úr jörðinni? Skjótast örvar út úr veggjunum? Kemur eldblossi úr loftinu? Leikjameistarinn þarf að ákveða tegund gildrunnar.

**Kveikja:** Næst þarf leikjameistarinn að átta sig á hvað það er sem kveikir í eða ræsir gildruna. Er það gólfplata? Er einhver sem ræsir gildruna með því að tosa í kaðal?

**Varnarkast:** Næst þarf að ákveða hvort að hægt sé að sleppa úr gildrunni með varnarkasti. Einnig þarf að skera úr um hvaða varnarkast eigi við og hvort að það sé leyfilegt að hafa tvö varnarköst. Ef gildra gefur frá sér svefngas til dæmis, væri hægt að leyfa leikmönnum að kasta upp á *snerpu* til að koma sér frá gildrunni í tæka tíð, en þeim sem tekst ekki að vera nógu snöggir þurfa að kasta upp á *úthald* til að sjá hvort að svefngasið hafi áhrif. Samt sem áður er ekki ávallt hægt að eiga tvö köst. Ef gildran er fallgildra, til dæmis væri hægt

að leyfa varnarkastið *snerpa* til að koma sér undan hleranum í tæka tíð en ekki væri hægt að leyfa varnarkastið *úthald* til að sleppa við skaða frá því að falla ofan í gíg sem gæti verið fullur af spjótum.

Þegar leikmenn kasta upp á varnarkast er ávallt kastað með tuttugu hliða teningi og svo bætt við auka stigin sem leikmaður hefur í viðeigandi varnarkasti. Áætla má að leikmenn muni í flestum tilvikum fá yfir 10 í heildina og því getur varnarkastið oft verið 12 og allt að 20 eftir því sem leikjameistara finnst viðeigandi.

*Skaði:* Að lokum skal ákveða hvaða skaða gildran getur valdið. Ekki er ávallt um skaða að ræða. Af og til geta til dæmis slímsprengjur valdið leikmönnum óþægindum þar sem að þeir gesta fest sig í slíminu og því átt erfitt með að koma sér undan. Slíkar gildir eru afar hentugar fyrir aumu skrímslin, eins og til dæmis dríslana, sem gætu þá ráðist á hópinn þegar nokkrir meðlimir hans eru fastir í slími. Hvað sem því líður getur reynst vel að nota vopnalistan í reglubæklingnum til þess að áætla þann skaða sem verður af gildrum sem skjóta örvar út úr veggjunum eða fallgildirur með spjót á botninum.