

ÖTERMALISKT BESTIARIUM

När jag skriver rollspelssupplement finns det en fara som man kanske inte tänker på: Det är så svårt att sluta. Det har varit ett särskilt problem med *Bestiariet*, eftersom omständigheterna har gjort att deadline är något som ändrats en del. Med en deadline är det bra mycket lättare att kontrollera sig själv och koncentrera sig på det viktigaste.

En modul kan inte bli *hur* tjock som helst, tyvärr. Här följer en bunt varelser av vilka en del dykt upp i mindre ordnad, oavslutad form i andra sammanhang, och som det helt enkelt inte fanns plats för i *Bestiariet*. De har två saker gemensamma: de är baserade på folklöre från Brittiska Öarna, och deras hemvist i Gondica är de Termaliska Öarna.

Jag trivs ganska bra bland Öarna. Det är kallt, men som norrlänning är jag van. Den lite kargare miljön passar mig bra – vindsvepta högländ, knotiga tallmoar, väldiga fågelberg, klara bergssjöar. Ötermalierna – lite kärvare, lite mer högljudda, halvhedningar och halvskumma – är folk vars sällskap jag uppskattar.

Mina inspirationskällor för Öarna är helt irrationellt Norge, Irland, Skottland och de olika öarna i Nordatlanten, från Hebriderna till Island. Här finns också en dos av östra Medelhavet (i historien) och Karibien (vilket är sjöhundarnas fel). Det betyder inte att Öarna är något annat än sig själva, men jag är nu en gång sådan att min fantasi är som en aristosofs laboratorium – jag plockar fram styggelser genom att kombinera det existerande. Eller styggelser och styggelser...

På samma sätt förenar de här varelserna beskrivningar ur myt och folklöre med halvt 'realistiska' zoologiska begrepp, inspirerade av faktiska varelser. Att mytiska väsen förklaras biologiskt är ett återkommande drag hos varelserna i *Bestiariet*, och det märks ganska tydligt i den här blandade samlingen också.

De här odjuren är naturligtvis inte de enda varelser man kan finna på de Termaliska Öarna. I *Bestiariet* beskrivs också snöleopard, varg, vildhund, brunbjörn, myskoxe, dvärgelefant, örn och *halkyon* – se illustrationen här nedan av Nils-Erik Lindström, en av de som illustrerat modulen. (Tyvärr beställde vi inga bilder av de odjur som presenteras här, eftersom de inte skulle komma i en tryckt produkt. Ni kan se mer av bröderna Lindströms verk i smakprovs-PDF som nämns nedan). I vattnen kring Öarna kan man också återfinna de flesta av de havsmonster och sjöodjur som beskrivs i *Bestiariet*.

Beskrivningarna använder det nya sättet att notera stridsvärden för djur och monster som presenteras i *Bestiariet*. För en översikt är alla dessa regler publicerade i den smakprovs-PDF som finns att ladda ned från Rävspels hemsidor på www.rollspel.com. Det är medvetet som vi tagit med dem där, för att man skall kunna utnyttja värden för djur och varelser i andra produkter om man nu till äventyrs inte vill köpa *Bestiariet* – fast jag kan då inte förstå varför man inte skulle vilja göra det...

Erik Sieurin



Åfank

En åfank (ötermali – högtermalier säger *jättebäver* eller *megacastor* om de haft en klassisk bildning) är en jättelik bäver, nära två meter när den sitter upprätt på bakhasorna. Dess svans är dock inte en bävers ”paddel”, utan liknar mer en utters. Åfanker har nästan utrotats på fastlandet, men kan fortfarande återfinnas i Digervedens flodsystem och på de Termaliska Öarna i vissa vattendrag i bergen.

Likt den vanliga bävern bygger åfanken dammar för att dämna upp floder och skapa vattendrag där de i säkerhet kan bygga sina hyddor, till hälften under vattnet. Likt bävern lever den på kvistar, bark och skott. Skillnaden är bara den att åfanken kräver bra mycket mer utrymme, och bra mycket mer mat. I områden med en eller flera åfankfamiljer finns i stort sett bara vidsträckt områden med nedskuren buskskog. Landskapet ser ut som om det hamlats, dvs. som om lövade kvistar och grenar skördats till vinterfoder. Sankmark förblir sankmark där åfanken dominerar, genom dess listiga fördämningar.

Denna ”skadegörelse” (från bönders sida – fiskare och vissa herdar uppskattar det landskap åfanken skapar) är en orsak att djuret jagats till utrotningens rand, men än viktigare är det jägaren kan få ut av djuret. Åfankens päls är vattentät och utmärkt för kläder för kallt och fuktigt klimat. Även om vidonier föredrar ötermaliskt sälskinn för praktiska skäl, är åfankskinn det rätta för den med stil och pengar. Dessutom kan dess mysk – ”åfankgällen” – användas i parfymer och mediciner, de förra vilka betingar ett högt pris framförallt i Zagrosia. Samma skäl som för att jaga vanlig bäver, alltså – bara än mer tydliga.

Att jaga åfank är dock ingen barnlek. Vanlig bäver fångar man i fällor och snaror, men åfank är storvilt. En retad åfank, i synnerhet om den har ungar, kan vara direkt farlig. Den undviker att attackera människor på land, men välter båtar och biter ilsket vadande jägare som konfronterar den.

Det blir inte enklare av att på de platser där den fortfarande finns i större antal kommer lokalbefolkningen knappast att hjälpa jägaren. I Digerveden är åfanken ett heligt djur, som bara får jagas på en völvas direkta inrådan, och vars skinn bara får bäras av völvor och havande kvinnor. Enligt völvorna grävdes floderna och sjöarna i urtiden av den Store Bävern, med Skogsandens motvilliga tillåtelse. De smärre bävrarna tjänar ofta som budbärare mellan vår värld och andarnas, och

vill man bygga eller röja mark skall man först inhämta råd hos den Stora Bävern, vars hydda finns i underjorden.

Bland ötermalierna har man en något mer negativ syn på saken. Åfanker ses som närmast demoniska väsen, med makt över strömmar och vågor (med viss rätta, eftersom åfankers byggnationer påverkar vattendragen, och en åfank kan skapa strömvirvlar för att välta båtar), och med en list och visdom långt större än människors. Man säger att ökända rövare och despoter återföds som sådana bestar, och att skjuta dem betyder fruktansvärd otur. En främling inställd på sådant får sköta sig själv – och han får räkna med att några vidskepliga bybor bestämmer sig att det är bättre att dränka den där dåren från fastlandet i närmsta göl för att blidka det trollkunniga odjuret.

Åfank

STY	5T	VIKT	225 kg
UTH	3T	TÅL	39
SMI	3T+2	FF	land 4 m
REF	4T		vatten 7 m
VIL	3T	SB	+2
SYN	2T+1		
HÖR	3T		
LUK	4T		
KÄN	3T		
SMA	4T		
VIB	1T		

Färdigheter: Simma 6T

Naturligt skydd: Kross 1, Hugg 0, Stick 0, Krut 0.

Attacker: Bett (3T+2, 2T/Hugg)

Särskilda egenskaper: En åfank kan försöka välta en kanot eller annan liten båt. Detta kräver ett STY-slag med S16 (liten kanot), S24 (stor kanot, liten roddbåt) eller S32 (stor roddbåt). Om inte slaget är perfekt, kan den som sköter båten ”ducka” med ett lyckat slag för lämplig färdighet mot åfankens STY-slag.

En åfank kan också skapa en strömvirvel genom att rotera i vattnet; den tar flera rundor att skapa, vilket räknas som en b-handing. Den första rundan har virveln en STY på 3/1T, och den ökar med 3 snäpp varje runda tills den når maximum på 5T (åfankens STY). En åfank måste göra ett UTH-slag för att hålla igång en strömvirvel längre än 3 rundor. Detta slag är S4 runda 4, S8 runda 5, S12 runda 6, osv. Den som befinner sig i en strömvirvel måste klara ett T-slag med sin Simma mot virvelns STY eller börja drunkna varje runda. I vilket fall kommer han ingen vart om inte Simma-slaget är perfekt. Ett åfank-par kan samarbeta med dessa attacker. Räkna det en ensam åfank, men med +2T på STY och +1T på UTH.

Beiðir

Beiðir (ordet är ötermali) är ett av Gondicas monstruösa leddjur, även om de som har med den att göra oftast beskriver den som en ”orm” eller ”drake”. Dess kropp liknar närmast en långsträckt gråsuggas med tio små klor på varje sida, och kan bli upp till nio – tio meter lång, även om de flesta exemplar aldrig blir större än fyra meter. De kan bli upp till en meter breda över ryggsköldarna. Besten är blågrå till färgen och oftast täckt med havsanemoner och liknande djur som lever på dess skal.

Dess huvud har ett par kraftiga mandibler med vilka den biter sig fast och tuggar i sig sitt byte, som är fisk, skaldjur och vad den nu får tag i. På huvudet har de också ett par långa, slanka antenner, med vilka den dels känner sig för i vattnet – det är med dessa den luktar, smakar och lyssnar – dels använder sin märkliga vitalisattack, om vilken mer nedan.

En beiðir kan leva både på land och vatten, men den måste hålla sig fuktig för att inte kvävas. Unga exemplar lever pelagiskt, dvs. simmande på de stora djupen, där de jagar stim av fisk och bläckfisk. Äldre djur slår sig ned i någon havsvik eller flodmynning och ger sig gärna in i de strandgrottor som är vanliga vid de Termaliska Öarnas branta kuster. Vål på land kan de få för sig att mumsa i sig såväl boskap som sapienter om tillfälle ges. Vuxna beiðirer är nattlevande och rör sig aldrig på land, eller simmar i ytan, under dagen. De gillar varken starkt ljus eller värme och undviker eldar. Under isvintrar flyr de ut i djupet.

Beiðirer kan, precis som darrockor och darrålar, ge sitt byte en kraftig chock på dess nervsystem genom att få dess vitalis i obalans. Detta sker genom de slanka antennerna. (I vår värld är det ju en *elektrisk* chock en darrocka ger sitt byte, men elektricitet existerar ju inte i Gondica.) Den har också en rudimentär mental perception, vilket få känner till men vissa naturforskare misstänker. Det faktum att en allt annat än sapient varelse kan besitta denna egenskap skulle ruska om en del teologiska teorier om det blev allmänt känt i Vidonia. Om man skulle kunna lokalisera denna perception till något organ i antennerna skulle detta antagligen vara nyttigt i galeniska (och aristogaleniska!) sammanhang.

Ötermalier berättar gärna om hur beiðirer flyr heliga platser och heliga kvinnor. Det kan helt enkelt vara så att geomantiska ritualer skrämmer

bort dem, ungefär som vibrationer i marken stör vissa djur. Vilken effekt *ultravitalisering* skulle ha på dem är okänt. De kan bli skrämde – eller kanske de blir attraherade? Se till att den förste aristosof som provar gör det i närheten av några rollpersoner.

Beiðirers skal används till prydnadsföremål av ötermalier. Man kan göra riktigt vackra arbeten av det snäcktäckta blå kitinskalet. Sådant som flutit iland duger oftast inte; det måste tas färskt från en beiðir. För att bevara dem fernissas de. Man gör ibland hjälmar eller axelskydd av dem, men då talar vi ”paraduniformer” – de ger inget skydd att tala om i verklig strid.

Beiðir

STY	6T	VIKT	200 kg
UTH	4T+2	TÅL	27
SMI	3T	FF	land 5 m,
REF	3T		simmande 10 m
VIL	2T	SB	+3
HÖR	2T		
SYN	2T		
LUK	5T		
KÄN	2T		
SMA	5T		
VIB*	3T		
MEP (e)	1T+2		

Färdigheter: Simma 8T.

Naturligt Skydd: Kross 3, Hugg 4, Stick 4, Krut 2.

Attacker: Piskande antenner (4T, 1T/Hugg + vitalischock)

Bett (3T, 2T+2/Stick + fasthållning + vitalischock)

Fasthållning (spec, 2T+2/Kross + spec)

Särskilda egenskaper: Kan inte hoppa med Spänst. Har +1T på SMI, REF, VIB och alla därpå baserade värden under vattnet.

En träff av en beiðirs antenner kräver ett S-slag för UTH (S12) för att inte bli paralyserad i 1T+1 rundor. Vid ett lyckat slag blir man ändå paralyserad under innevarande och nästa runda (m.a.o., man förlorar minst en fas). Den som hålls fast av beiðirens käftar utsätts också för en chock på ”lägre styrka” (S8 på UTH) varje runda.

För varje runda som går under vilket det att en beiðir använder sin vitalis-chock, får man +1T på UTH att motsstå den eftersom den försvagas. Varje rundas vila (inga handlingar alls) för beiðiren minskar denna bonus med 1T.

Boobrie

Boobrien eller *stymfalin* är en mycket stor vadarfågel, som en jättelik långbent lom ungefär, men med en sylvass näbb. Den lever främst på fisk, men försmår vare sig lamm eller kalvar eller för den delen barn. Fågeln har fått sitt namn av sitt läte, ett kusligt, trillande bröl. ”Stymfali” är vad lärda män och kvinnor kallar den – säg det till en ötermalisk herde och du får bara förvånade blickar till svar. De antar också att den kan vara släkt med det nyupptäckta vidunder som fått namnet *gryfus* efter en mytologisk best (liksom stymfalin är en sagofågel som liknar en boobrie). Om detta vet man dock ingenting säkert.

Boobrien lever i ensliga vattendrag och träskmarker på de termaliska öarna. De är jagade som skadedjur av fiskare och herdar; eftersom fiske och färskötsel är öarnas främsta näringar för fattigt folk är den mycket hatad. ”Boobrie” har bibetydelsen ”glupsk (stadsbo)” och ordet används regelbundet som skällsord.

På vissa öar tror man också att fågeln är en *psykopomp*, en själaförare, som för de dödas själar vidare på Livets Hjul. Dess rop signalerar därför att någon snart kommer att dö. Detta är alltså samma roll som ugglorna spelar i fastlandets folktrö. Samma tro menar dock också att spöken och biofåger – som ju s.a.s. bryter mot reglerna vad gäller liv och död – fruktar boobriens rop som de fruktar tuppens galande. Ötermalier använder ofta amuletter m.fl. vidskepliga motmedel mot spöken och odöda som baserar sig på kroppsdelar från boobries, och att härma dess läte sägs också vara effektivt. Soteres har förkastat detta som vidskepelse, men ötermaliska nattjägare tror på det, och vissa praktiska sändebud från spökjägarsällskapet har konstaterat att ötermaliska spöken rimligtvis följer samma vidskepelse som *levande* ötermalier, eftersom man blir allt annat än visare efter döden, och att det alltså möjligen skulle fungera.

Boobrie

STY	4T	VIKT	75-90 kg
UTH	3T	TÅL	10
SMI	3T+2	FF	land 5 m,
REF	3T+1		flygande 25m,
VIL	2T		simmande 5 m
HÖR	3T	SB	+1
SYN	8T		
LUK	3T		
KÄN	2T		

Färdigheter: Simma 5T.

Naturligt Skydd: Inget.

Attacker: Störtdykning (2T+2, 2T+2/Hugg + omkullkastning)

Spark (2T+2, 1T+1/Hugg + omkullkastning)

Riva&Slita (spec, spec)

Bett (2T+2, 1T+1/Stick)

Klösning (2T+2, 1T+1/Hugg)

Särskilda egenskaper: Lägre TÅL än väntat p.g.a. ihåligt och därmed bräckligt skelett.

-1T på alla SMI och REF-baserade slag i luften (klumpig flygare).

En boobrie måste springa i två rundor för att kunna lyfta. Den kan inte likt mindre sjöfåglar springa på vattnet, det är den för tung för. Sankmark går dock utmärkt. Boobrien kan ta sig fram över sank mark utan sänkt förflyttning.



Boobrie. Ur Bestiarier Physiologus.

Nokalav

Nokalaven (ordet är ötermali) är en av Pangaias *hexapoder*, sexbenta ryggradsdjur som i övrigt påminner om däggdjuren. Den är den enda hexapod termalierna känner till som är vattenlevande. De flesta hexapoder verkar duplicera kända nischer hos däggdjuren – mantikoran motsvarar en huggtiger, kentauren en människa, hsiaon en fruktätande fladdermus – och om det stämmer är nokalavens närmsta motsvarighet isbjörnen.

Likt den är nokalaven ett stort arktiskt rovdjur som rör sig både på land och i vattnet, och som främst lever på fisk och havsdäggdjur, mestadels sälar. Nokalaven liknar en lång, sexbent björn. Alla dess benpar kan användas för att gå, simma eller slita sönder byte med, men de är olika bra på det. Framfötterna är ramar med långa, sylvassa klor med vilka den greppar och sliter sönder bytet. Mellanfötterna är de kraftigaste och gör det mesta jobbet när den går. Nokalaven reser sig gärna på de fyra bakbenen när den rör sig på land, och kan göra så utan att förlora vare sig balans eller fart. Bakfötterna, slutligen, är de som tillsammans med den långa, strömlinjeformade svansen drar det tyngsta lasset när besten simmar.

Nokalavens späckisolerade hud är vintertid täckt av smutsvit päls. När en nokalav befinner sig i varmare miljöer, som under sommaren i Arktis, fäller den pälsen och dess nakna skinn skymtar fram, och späcklagret blir tunnare. Huden är blåsvart och ådrorna syns då tydligt under huden, vilket lett till den vanliga beskrivningen att den ”ser ut att vara flådd”. På brunstiga hannar sväller huden upp och blodådrorna är extra framträdande. Dess ansikte är precis som mantikorans vagt människoliknande, med kortare nos än en björn. Hos hannen finns säckar i näsan och kinderna som den blåser upp när den är arg. När den släpper ut luften ger den ifrån sig ilska brölande läten som kan höras miltals.

När en nokalavhanne inträder i brunstperioden börjar han avge en stark myskdoft, för att inte tala om stank. Han märker så många platser han kan med körtlarna i framtassarna. Stanken är lockande för brunstiga nokalavhonor, retar upp och utmanar andra nokalavhannar, men skrämmer iväg bytesdjur på land (inklusive icke brunstiga nokalavhonor med ungar). Den är så överväldigande att icke-nokalaver mår ytterst dåligt i dess närhet.

Nokalavens naturliga utbredningsområde är de

arktiska regionerna, men nokalaver dyker regelbundet upp på de Termaliska Öarna och Ibratöarna. De färdas dit med isflak under vintern och när de inte kommer därifrån på sommaren stannar de helt sonika. Det är dock sällsynt att de förökar sig där, även om de blir brunstiga som vanligt. Nokalaver lever ensamma med undantag för under parningen. Honorna uppfostrar en eller två ungar, vilket tar ett par år under vilket hon inte blir brunstig. Precis som isbjörnar betraktar nokalavhannar nokalavungar, inklusive deras egna, som byten så honorna håller sig ur vägen för dem utom under brunsten.

Ötermalier fruktar med rätta nokalaven som ett livsfarligt rovdjur. De drar sig inte för att anfalla sapienter som byten (de har sällan lärt sig frukta dem i Arktis) och brunstiga hannar blir oerhört aggressiva, något som ofta förstärks på de Termaliska Öarna i frustrationen över att inte få para sig. Nokalaver omges också med en mängd vidskepliga föreställningar, eftersom de är mystiska och farliga. Likt manbestar sägs de t.ex. vara osårbara, och enbart en guldkula kan dräpa dem. Andra vanliga vidskepelser är:

Nokalaver kan inte ge sig ut i färskvatten (Halvsant; nokalaver ogillar *strömmande* vatten, och kan sluta förfölja ett byte eller ta en omväg för att slippa ge sig ut i en fors, men har inget särskilt emot sjöar eller grunda bäckar.)

Nokalaver sprider död och sjukdom och är varsel om pest och örlog. (Halvsant; nokalavernas mysk kan ibland ge allergiska reaktioner som orsakar andnöd och dödsfall, och att den sprider död rent fysiskt är uppenbart. En hungrig nokalav kan dessutom skaka om lokala näringskedjor rätt rejält och minska mängden jaktbyte – viktigt för många ötermalier.)

Nokalaver är en sorts odöda monster. (Falskt; nokalaven är ett naturligt rovdjur. Soteris är medvetna om detta, men de är inte så vanliga bland öarna och har inte lyckats sprida detta bland befolkningen.)

Nokalaver har det ”onda ögat” och kan förbanna den som dödar dem. (Falskt, naturligtvis.)

Nokalaver är sapienta. (Falskt, fast de är listiga.)

Nokalaver kan inte anfalla någon utan att först utmana dem, och den som flyr istället blir inte anfallen. (Halvsant; nokalaver som är på jakt bryr sig inte, men en brunstig nokalavhanne varnar alltid en potentiell motståndare genom att stegra sig och vråla. Läger man då benen på ryggen förföljer den en då lite symboliskt tills den schasat bort ”hotet” och nöjer sig med det.)

Nokalav

STY	10T	VIKT	800 kg
UTH	5T	TÅL	54
SMI	3T	FF simmande	10 meter
REF	4T	på land	8 meter på sex ben
VIL	3T		4 meter på fyra ben
SYN	2T	SB	+7
HÖR	3T		
LUK	4T		
KÄN	2T		
SMA	5T		
VIB	1T+1*		

*fungerar bara under vattnet

Färdigheter: Ducka 2T, Simma 7T

Naturligt Skydd: Kross 2, Hugg 1, Stick 1, Krut 0.

Attacker: Klösning (2T, 3T+2/Hugg)

Grepp (björnkram) (2T, 2T+1/Kross + fasthållning)

Fasthållning (spec, 5T+2/Kross el Hugg + spec)

Bett (1T+1, 3T/Hugg + fasthållning)

Särskilda egenskaper: En nokalav på fyra ben får -1T på SMI, REF och alla därpå baserade slag, utom attacker, som har +1T.

En brunstig hannes mysk kräver S-slag för UTH mot S12 för att inte bli illamående och få -1T på alla slag. Fummel gör att man tuppar av. Hur långt doften är effektiv beror på vindförhållanden.

Bärsärkagång (S12; brunstig hanne S8); går automatiskt bärsärkagång om den måste slå ett chockslag och lyckas, om en hane får känna doften av en annan hane, eller en honas ungar hotas.



Bild på nokalav ur bestiariet Physiologus. Tecknaren var inte ötermalier, det ser man på att ett benpar saknas och att stjärten inte är lika fiskliknande i verkligheten

Vattenlöpare

Vattenlöparen, eller *språngfisken* eller *skrattabborren* är ingen fisk, utan ett amfibiskt däggdjur, likt en hippokamp eller triton. Den lever i sjöar och floder på de Termaliska Öarna. Dess grundläggande kroppsform är som ett mellanting mellan fisk och groda. Dess framben är omgjorda en sorts vingar, liknande en flygekorres, som när den simmar ligger tryckta mot kroppen. Dess bakben liknar en grodas, men har skarpa klor, och används till sammans med den tjocka svansen för att simma. När en vattenlöpare fått upp farten kan den ta språng upp ur vattnet, fälla ut sina vingar och segelflyga, som en sorts mellanting mellan en flygfisk och flygekorre.

Vattenlöparen kan bli ungefär lika stor som en bulldogg, men de flesta exemplar blir inte större än en katt. De jagar i små stim – under vattnet ger de sig på fiskar och simfåglars ungar, men de kan också flyga upp ur vattnet för att fånga fåglar och insekter, eller kasta sig mot drickande eller vadande djur och försöka välta ned dem i vattnet. Härvidlag är vattenlöpare mycket blodtörstiga och fullständigt dödsföraktande, och precis som vesslan och fretten på land ger de sig på byten långt större än dem själva.

Ett stim med vattenlöpare kan faktiskt välta ned en oförberedd fiskare i en båt i vattnet, eller dra ned ett överraskat får, och bitas så illa (i vattnet har de overtaget) att de dör. Även om man överlever, kan man bli svårt sårad. Detta gör att folk är försiktiga i de vatten där de finns. Man försöker gärna fånga dem i nät och ryssjor, men djuren är listiga. Deras kött smakar mest tran, så fisket är framförallt avsett att skydda boskap och de fåglar och fiskar man helst vill fånga själv.

Vattenlöpare undviker sina naturliga fiender – övriga vattenlöpare, boobries, människor, och när de är mindre, vattensnokar, rovfiskar och fiskande fåglar – genom att fly till lämplig medium. Jagas de av en gädda, skuttar de upp på land (helst i ett träd), av en rovfågel, dyker de till sjöbotten. De föder och

uppföder sina ungar på land, helst på små holmar eller skär som landlevande rovdjur har svårt att komma åt. De är ganska klumpiga på land, och föredrar att klättra i buskar eller träd, där de faktiskt är mer lätttröliga.

Namnet ”skrattabborre” har djuret fått därför att det har taggar och sporrar på svansen och benen som liknar en abborres, och att dess läte liknar en människas skratt. Taggarna är egentligen förhårdnade hår, som en igelkotts taggar. Under parningstiden placerar sig skrattande hannar i träden och försöker överrösta varandra, och när de anar att fara är å färde skrattar de varnande. Ötermalier säger också att de hånskrattar åt människor. Över huvud taget ses vattenlöpare som ondskefulla och illvilliga djur (jmf. med europeiska föreställningar om vargar) och de är ofta ”skurkar” i fabler och folksagor. Ibland vaktar de skatter som sänkts i sjöar (det är en gammal ötermalisk sed att gömma värdesaker på sjöbotten under orostider, så *någon* sanning finns bakom detta).

Vattenlöpare

STY	2T	VIKT	2-8 kg
UTH	3T	TÅL	15
SMI	4T	FF	1 meter land,
REF	3T		10 meter i vatten,
VIL	3T		12 meter i luften
SYN	1T+1	SB	-1
HÖR	2T		
LUK	3T		
KÄN	2T		
SMA	4T		
SON	4T		
VIB	4T		

Färdigheter: Spänst 5T

Naturligt Skydd: Kross 1, Hugg 0, Stick 0, Krut 0

Attacker: Språng (3T, omkullkastning + extra bettattack)

Bett (3T, 1T+2/Hu)

Särskilda egenskaper: En vattenlöpare kan hoppa upp till 6m högt och glidflyga i upp till 3 rundor, om den tar sats i två rundor innan genom att simma.