





Name Gelber		Race human			Player										
Class (Level) Fi (7)		Height 176	Weight 82	Age 22	Hit Points 67										
Alignment LG					Range: 1" = 10' = 3m indoors = 10m outdoors										
Abilities					Weight: 20gp = 1kg										
Str	17				Money: 1pp = 5gp = 10ep = 100sp = 1000cp										
Int	11				Languages										
Wis	8														
Dex	16														
Con	17														
Cha	8														
Movement 12"		Base AC Dex adj Shd adj Mag adj			=> AC: 1										
Weapons															
	Range/ Space	Rate/ Speed	2	3	4	5	6	7	8	9	10	AC adjust		Damage SM L	
<i>Longsword</i>															
<i>Shortsword</i>															
<i>Mace</i>															
<i>light crossbow</i>															
<i>Dagger</i>															
<i>Lance</i>															
Magical Possessions				Equipment											
<i>Longsword +3, Dragonslayer</i>				<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><i>Shield</i></div>											
<i>Crossbowbolts +1 (x10)</i>															
<i>Periapt of Health</i>															
<i>Chainmail +1</i>															
Potions: <i>extra healing</i> <i>green dragon control</i> <i>invulnerability</i>															
Comrades				Money & Treasure											

Name Riegel		Race human			Player								
Class (Level) Fi (5) / CL (6)		Height 181	Weight 74	Age 52	Hit Points 36								
Alignment LG					Range: 1" = 10' = 3m indoors = 10m outdoors								
Abilities					Weight: 20gp = 1kg								
Str	17			Money: 1pp = 5gp = 10ep = 100sp = 1000cp									
Int	14			Languages									
Wis	17												
Dex	13												
Con	15												
Cha	13												
Movement 9"		Base AC		Dex adj	Shd adj	Mag adj							
		5		-	- 1	- 1							
				=>	AC:	3							
Weapons													
	Range/ Space	Rate/ Speed	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Damage SM L	
Mace													
Bastard sword													
Flail													
Javelin													
Dagger													
Magic Possessions							Equipment						
Mace +2 Dagger +1/+2 Shield +1 Eyes of the Eagle Scrolls: Cure Light Wounds (x5) Slow Poison Neutralize Poison Resist Cold Snake Charm							Chainmail Holy Symbol						
Comrades							Money & Treasure						

Name Frommel		Race human		Player																																																																																																																						
Class(Level) CL (7)		Height 167	Weight 55	Age 37	Hit Points 31																																																																																																																					
Alignment NG					Range: 1"= 10'= 3m indoors = 10m outdoors Weight: 20gp = 1kg Money: 1pp = 5gp = 10ep = 100sp = 1000cp Languages																																																																																																																					
Abilities																																																																																																																										
Str	13																																																																																																																									
Int	15																																																																																																																									
Wis	17 (+1)																																																																																																																									
Dex	17																																																																																																																									
Con	11																																																																																																																									
Cha	16																																																																																																																									
Movement 9"		Base AC		Dex adj	Shd adj	Mag adj	=> AC: 3																																																																																																																			
Weapons		<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Range/ Space</th> <th rowspan="2">Rate/ Speed</th> <th colspan="10">AC adjust</th> <th colspan="2">Damage</th> </tr> <tr> <th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th> <th>SM</th><th>L</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Hammer</i></td> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td><i>Staff</i></td> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td><i>Flail</i></td> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>						Range/ Space	Rate/ Speed	AC adjust										Damage		2	3	4	5	6	7	8	9	10	SM	L	<i>Hammer</i>															<i>Staff</i>															<i>Flail</i>																																																											
Range/ Space	Rate/ Speed	AC adjust										Damage																																																																																																														
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	SM	L																																																																																																														
<i>Hammer</i>																																																																																																																										
<i>Staff</i>																																																																																																																										
<i>Flail</i>																																																																																																																										
Magic Possessions <i>Hammer +2</i> <i>Pearl of Wisdom</i> <i>Ring of Swimming</i> Potions: <i>levitation</i> <i>water breathing (2 doses)</i> Scrolls: <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-right: 20px;"> <i>Cure Critical Wounds (x2)</i> <i>Remove Fear</i> <i>Lower Water</i> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> <i>Flame Strike</i> </div>		Equipment <i>Studded Leather</i> <i>Shield</i> <i>Holy Symbol</i>																																																																																																																								
Comrades		Money & Treasure																																																																																																																								

Name **Meriam** Race **half-elf** Player

Class (Level) **Mu(6) / Th(7)** Height **163** Weight **51** Age **46** Hit Points **27**

Alignment **CG**

Abilities

Str	11
Int	17
Wis	14
Dex	18
Con	15
Cha	15



Range:
1" = 10' = 3m indoors = 10m outdoors

Weight:
20gp = 1kg

Money:
1pp = 5gp = 10ep = 100sp = 1000cp

Languages

Movement **12"** Base AC Dex adj Shd adj Mag adj **8 - 4 - - 1** => AC: **3**

Weapons	Range/ Space	Rate/ Speed	AC adjust										Damage	
			2	3	4	5	6	7	8	9	10	SM	L	
Short sword														
Long sword														
Sling														
Dart														
Dagger														

Magic Possessions

- Shortsword + 1
- Leather + 1
- Boots of Elvenkind
- Necklace of Adaption
- Wand of Illumination (11 charges)
- Potion: fire resistance
- Scrolls:

Burning Hands (x2)
Extension II
Stone to Flesh

Equipment

- Thieves' Picks and Tools

Comrades

Money & Treasure

Spellbook

First level:


Burning Hands
Charm Person
Dancing Lights
Enlarge
Friends
Identify
Light
Magic Missile
Mending
Nystrul's Magic Aura
Push
Read Magic
Shield
Sleep
Ventriloquism

Second level:

Darkness 15' radius
Detect Evil
Fools Gold
Knock
Magic Mouth
Mirror Image
Rope Trick
Shatter
Wizard Lock

Third level:

Lightning Bolt
Flame Arrow
Haste
Slow
Tongues

Name Golff		Race human			Player								
Class (Level) Mu (7)		Height 183	Weight 87	Age 43	Hit Points 22								
Alignment LG					Range: 1" = 10' = 3m indoors = 10m outdoors								
Abilities					Weight: 20gp = 1kg								
Str	13				Money: 1pp = 5gp = 10ep = 100sp = 1000cp								
Int	18				Languages								
Wis	13												
Dex	16												
Con	15												
Cha	14												
Movement 12"		Base AC		Dex adj	Shd adj	Mag adj							
		5		- 2	-	-							
				=>	AC:	3							
Weapons													
	Range/ Space	Rate/ Speed	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Damage SM	L
<i>Dart</i>													
<i>Dagger</i>													
Magical Possessions							Equipment						
<i>Darts +2 (x6)</i> <i>Bracers of Defense AC 5</i> <i>Periapt of Wound Closure</i> <i>Wand of Lightning</i> <i>Bag of Holding</i> <i>Potion:</i> <i>extra healing</i> <i>Scrolls:</i> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"><i>Fire Shield</i></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"><i>Knock (x2)</i></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"><i>Dispel Magic</i></div> </div>													
Comrades													
							Money & Treasure						

Spell Book

First level:

Affect Normal Fires
Burning Hands
Comprehend Languages
Detect Magic
Erase
Hold Portal
Jump
Magic Missile
Message
Protection from Evil
Read Magic
Shocking Grasp
Unseen Servant

Second level:


Wizard Lock
Locate Object
Knock
Invisibility
Detect Evil
Audible Glamer
Continual Light
Detect Invisibility

Third level:

Fireball
Feign Death
Dispel Magic
Infravision
Prot. from Normal Missiles
Water Breathing

Fourth level:

Ice Storm
Wall of Fire
Hallucinatory Terrain

Name Celeste		Race half-elf		Player									
Class(Level) CL(4)/Th(4)		Height 161	Weight 45	Age 51	Hit Points 15								
Alignment CG					Range: 1" = 10' = 3m indoors = 10m outdoors Weight: 20gp = 1kg Money: 1pp = 5gp = 10ep = 100sp = 1000cp								
Abilities					Languages								
Str	16												
Int	9												
Wis	15												
Dex	17												
Con	10												
Cha	17												
Com	20												
Movement 12"		Base AC		Dex adj	Shd adj								
		8		- 3	-								
				-	2								
				=>	AC: 3								
Weapons													
	Range/Space	Rate/Speed	AC adjust				Damage						
			2	3	4	5	6	7	8	9	10	SM	L
<i>Hammer</i>													
<i>Short sword</i>													
Magic Possessions						Equipment							
<i>Hammer + 1</i>						<i>Thieves' Picks & Tools</i> <i>Holy Symbol</i>							
<i>Leather armor + 2</i>													
<u>Spells memorized:</u>													
<i>Cure light Wounds (x3) 1/</i>													
<i>Protection from Evil</i>													
<i>Command</i>													
<i>Resist Fire</i>													
<i>Angary</i>													
<i>Chant</i>													
Comrades						Money & Treasure							

				10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																	
Gelber	Str 17	Arm 5	--- Basic tohit	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	PZ 10		
	Int 11	Dex -2	Longsword +3	5	+2	+1	0	0	0	0	-1	-2	+4	d8+4/d12+4	PE 11						
	Wis 8	Mag -1	Shortsword	3	+2	0	+1	0	0	0	-1	-2	-3	+1	d6+1/d8+1	RO 12					
Human	Dex 15	Shd -1	Light Crossbow +1	1	+3	+3	+3	+2	+1	0	0	-1	-2	+2	d4+1/d4+1	BR 12					
Fi(7)	Con 17	-----	Mace	7	-1	+1	0	0	0	0	0	+1	+1	d6+2/d6+1	SP 13						
Hp 67	Cha 8	AC 1	Dagger	2	+3	+1	+1	0	0	-2	-2	-3	-3	+1	d4+1/d3+1						
MV 12"	Com	-----	Dagger, thrown	2	+1	0	0	-1	-1	-2	-3	-4	-5	+1	d4/d3	Dex +2					

				10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																	
Powell	Str 18/96	Arm 5	--- Basic tohit	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	PZ 8		
	Int 13	Dex	Bastardsword +2	6	0	+1	+1	+1	+1	+1	0	0	+4	2d4+7/2d8+7	PE 9						
	Wis 15	Mag -2	Shortbow +2	2	+2	+2	+2	+1	0	0	-1	-4	-5	+2	d6+2/d6+2	RO 10					
Human	Dex 14	Shd	Spear	6	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-2	+2	d6+5/d8+5	BR 10					
Ra(7)	Con 16	-----	Spear, thrown	1	0	0	0	0	-1	-2	-2	-3	-3		d6/d8	SP 11					
Hp 53	Cha 13	AC 3	Dagger	2	+3	+1	+1	0	0	-2	-2	-3	-3	+2	d4+5/d3+5						
MV 9"	Com	-----	Dagger, thrown	2	+1	0	0	-1	-1	-2	-3	-4	-5		d4/d3	Wis +1					

				10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																	
Riegel	Str 17	Arm 5	--- Basic tohit	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	PZ 9		
	Int 14	Dex	Mace +2	7	-1	+1	0	0	0	0	0	+1	+3	d6+4/d6+3	PE 12						
	Wis 17	Mag -1	Dagger +1/+2	2	+3	+1	+1	0	0	-2	-2	-3	-3	+2	d4+3/d3+3	RO 13					
Human	Dex 13	Shd -1	Dagger, thrown	2	+1	0	0	-1	-1	-2	-3	-4	-5	+1	d4+2/d3+2	BR 13					
Fi(5)/Cl(6)	Con 15	-----	Javelin	1	+1	0	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5		d6/d6	SP 14					
Hp 36	Cha 13	AC 3	Flail	7	-1	+1	+1	+1	+1	+2	+1	+2	+2	+1	d6+2/2d4+1						
MV 9"	Com	-----	Bastardsword	6	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0	0	+1	2d4+1/2d8+1	Wis +3					

				10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																	
Frommel	Str 13	Arm 7	--- Basic tohit	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	PZ 7		
	Int 15	Dex -3	Hammer +2	4	0	0	0	0	0	+1	0	+1	0	+2	d4+3/d4+2	PE 10					
	Wis 18	Mag	Staff	4	+1	+1	+1	0	0	-1	-3	-5	-7		d6/d6	RO 11					
Human	Dex 17	Shd -1	Flail	7	-1	+1	+1	+1	+1	+2	+1	+2	+2		d6+1/2d4	BR 13					
Cl(7)	Con 11	-----																SP 12			
Hp 31	Cha 16	AC 3																Wis +4			
MV 9"	Com	-----																Dex +3			

				10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																	
Meriam	Str 11	Arm 8	--- Basic tohit	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	PZ 12		
	Int 17	Dex -4	Shortsword +1	3	+2	0	+1	0	0	0	-1	-2	-3	+1	d6+1/d8+1	PE 11					
	Wis 14	Mag -1	Longsword	5	+2	+1	0	0	0	0	0	-1	-2		d8/d12	RO 9					
Half-Elf	Dex 18	Shd	Dagger	2	+3	+1	+1	0	0	-2	-2	-3	-3		d4/d3	BR 13					
Mu(6)/Th(7)	Con 15	-----	Dagger, thrown	2	+1	0	0	-1	-1	-2	-3	-4	-5	+3	d4/d3	SP 10					
Hp 27	Cha 15	AC 3	Sling (bullet)	1	+3	+1	+2	0	0	0	-1	-2	-2	+3	d4+1/d6+1						
MV 12"	Com	-----	Dart	3	+1	0	0	-1	-2	-3	-4	-5	+3	d3/d2	Dex +4						

				10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																	
Golf	Str 13	Arm 5	--- Basic tohit	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	PZ 13		
	Int 18	Dex -2	Dart +2	3	+1	0	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	+3	d3+2/d2+2	PE 11					
	Wis 13	Mag	Dagger	2	+3	+1	+1	0	0	-2	-2	-3	-3		d4/d3	RO 9					
Human	Dex 16	Shd	Dagger, thrown	2	+1	0	0	-1	-1	-2	-3	-4	-5	+1	d4/d3	BR 13					
Mu(7)	Con 15	-----																SP 10			
Hp 22	Cha 14	AC 3																			
MV 12"	Com	-----																Dex +2			

				10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																	
Celeste	Str 16	Arm 8	--- Basic tohit	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	PZ 9		
	Int 9	Dex -3	Hammer +1	4	0	0	0	0	0	+1	0	+1	0		d4+2/d4	PE 12					
	Wis 15	Mag -2	Shortsword	3	+2	0	+1	0	0	0	-1	-2	-3		d6/d8	RO 13					
Half-Elf	Dex 17	Shd																BR 15			
Cl(4)/Th(4)	Con 10	-----																SP 14			
Hp 15	Cha 17	AC 3																Wis +1			
MV 12"	Com	-----																Dex +3			

Meriam thieves skills: PP 80% OL 67% FR/T 55% His 58% CW 94% RL 35%

				10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4			
Fermi	Str 18/08	Arm 8	--- Basic tohit	-	-	-	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	Int 7	Inv -4	Battleaxe +2	7	+2	+1	+1	0	0	-1	-1	-2	-3	+3	d8+5						PZ 10
	Wis 6	Mag -2																			PE 11
Human	Dex 14	Shd -1																			RO 12
Fi(7)	Con 18	-----																			BR 12
Hp 61	Cha 10	AC 1																			SP 13
MV 12"	Com	-----																			Wis -1

				10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4				
Dirac	Str 18/24	Arm 5	--- Basic tohit	-	-	-	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
	Int 8	Dex -2	Twohandedsword +1	10	0	+1	+3	+3	+3	+2	+2	+2	+2	+2	+2	d10+4						PZ 10
	Wis 15	Mag -2																				PE 11
Human	Dex 16	Shd																				RO 12
Fi(8)	Con 14	-----																				BR 12
Hp 37	Cha 10	AC 1																				SP 13
MV 9"	Com	-----																				Wis +1
																						Dex +2

				10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4				
Spike	Str 11	Arm 10	--- Basic tohit	-	-	-	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	
	Int 17	Dex -3	Katar +1	2	0	0	0	+1	0	+1	-1	-2	-3	+1	d6+1							PZ 13
	Wis 14	Mag																				PE 11
Human	Dex 17	Shd																				RO 9
Mu(6)	Con 16	-----																				BR 13
Hp 29 (+15)	Cha 5	AC 7																				SP 10
MV 12"	Com	-----																				Dex +3

				10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4				
BC	Str 18/00	Arm 2	--- Basic tohit	-	-	-	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
	Int 19	Dex -4	Longsword +2	5	+2	+1	0	0	0	0	0	0	-1	-2	+5	d8+8						PZ 10
	Wis 15	Mag																				PE 11
Half-Devil	Dex 18	Shd																				RO 9
Mu(10)/Fi(7)	Con 15	-----																				BR 12
Hp 43	Cha 15	AC -2																				SP 10
MV 12"	Com	-----																				Wis +1
																						Dex +4

Handwritten notes and symbols on the right side of the page, including a large plus sign and some illegible scribbles.

Gelber:

Bolts +1
Potion of X-healing
Potion of Invulnerability

förstörs vid träff
3d8+3 eller d8 x 3
varar 15 rounds

Powell:

Arrows +2
Potion of Speed
Potion of Healing

förstörs vid träff
varar 13 rounds

Riegel:

Scroll: 1vl 7
Cure Light Wounds
Slow Poison
Neutralize Poison

Scroll: 1vl 7
Resist Cold
Snake Charm

Frommel:

Scroll: 1vl 7
(Cure Critical Wounds)
Remove Fear
Lower Water

Scroll: 1vl 12
Flame Strike
Potion of Levitation varar 70 rounds
Potion of Water Breathing varar 62 + 69 rounds

Meriam:

Wand of Illumination
Scroll: 1vl 12
Burning Hands
Extension II
Stone to Flesh

Scroll: 1vl 7
Magic Missile
Potion of Fire Resistance varar 10 rounds

Golff:

Wand of Lightning
Scroll: 1vl 12
Fire Shield
Dispel Magic

Scroll: 1vl 7
Knock
Potion of X-healing 3d8+3 eller d8 x 3

Spells memorized:

Riegel: 1vl 1:
1vl 2:
1vl 3:
Frommel: 1vl 1:
1vl 2:
1vl 3:
1vl 4:
Meriam: 1vl 1:
1vl 2:
1vl 3:
Golff: 1vl 1:
1vl 2:
1vl 3:
1vl 4:

Uruk-hai

Frequency: Common
No Appearing: 5-50
Armor Class: 4
Movement: 9"
Hit Dice: 5+5
No of Attacks: 1 or 2
Damage/Attack: d8+4 or d3+4/d3+4
Special Attack: None
Special Defense: None
Magic Resistance: Standard
Intelligence: Average
Alignment: Lawful Evil
Size: M (7'+ tall)
Psionic Ability: Nil

Uruk-haier är större, starkare och intelligentare släktingar till Orcerna. De är svarta och håriga och deras anletsdrag är grova. De lever i disciplinerade grupper med en stark ledare och ägnar sig ofta åt plundring av byar. Det är inte ovanligt att de har Orcer som slavar.

De brukar med förkärlek stora kroksablar eller hillebarder i strid, men kan också använda sina stora nävar i närstrid. De har ett hetsigt temperament och en osviklig moral. En Uruk-hai dör hellre än han förlorar en strid.

De är förtjusta i starka färger och blanka metaller som de gärna samlar på.

Fighting Dogs

Frequency: Common
No Appearing: 1-10
Armor Class: 4
Movement: 18"
Hit Dice: 2+4
No of Attacks: 2
Damage/Attack: d10
Special Attack: See below
Special Defense: None
Magic Resistance: Standard
Intelligence: Animal
Alignment: Neutral (Evil)
Size: M (3' tall)
Psionic Ability: Nil

Dessa stora, svarta hundar med tjock ragg och gula, lysande ögon är framavlade av Uruk-haier som tränar dem för strid. De dresseras att bita efter motståndarens vapenarm och på 20 to hit tappar denne sitt vapen. De är vildsinta och mycket blodtörstiga.

Fågelmaskin

Frequency: -
No Appearing: 1-3
Armor Class: 2
Movement: /24"
Hit Dice: 3
No of Attacks: 1/2
Damage/Attack: 3d8
Special Attack: None
Special Defense: None
Magic Resistance: Standard
Intelligence: Nil
Alignment: Lawful Evil
Size: L (50' span)
Psionic Ability: Nil

Fågelmaskinerna är skapade av magikern BC. De är byggda av trä, läder och metall och drivs av energin hos den djävulsande som bundits i dem. Maskinkroppen har inga av djävulens egenskaper förutom förmågan att Levitera och att den utstrålar ondska. Maskinen förflyttas i höjddled med Levitate och i sidled med hjälp av stora manuella ledervingar. Den har en sittbrunn som rymmer två medelstora personer. Där finns en kontrollpanel som ger 5 hp i elektrisk skada till den som inte är lawful evil och rör den.

Fågelmaskinen anfaller genom att göra dykningar mot sitt offer och gripa med stora vassa klor som sitter på undersidan av kroppen. Maskinen har 30 hit points men attackerar som ett 3 HD monster.

Konstruktionen är känslig för eld och används eldskapande magi mot den börjar lädret att brinna och maskinen störtar efter en round.

Brass Griffon

Frequency: -
No Appearing: -
Armor Class: 1
Movement: 12"
Hit Dice: 5
No of Attacks: 3
Damage/Attack: d6/d6/2d8
Special Attack: None
Special Defense: see below
Magic Resistance: None
Intelligence: Nil
Alignment: -
Size: M
Psionic Ability: Nil

Brass Griffon är ytterligare en av BCs kreationer. Han har skapat dem med magi och använder dem som vakthundar. De tar ingen skada av omagiska vapen eller magiska vapen med färre än 5 plus.

De förefaller vara gjutna i mässing och är mycket naturtrogna. När de animeras rör de sig dock lätt men kan inte flyga.

Sticky Lump

Frequency: Rare
No Appearing: 1
Armor Class: 10
Movement: 1"
Hit Dice: 5
No of Attacks: 8
Damage/Attack: d4
Special Attack: acid
Special Defense: None
Magic Resistance: Standard
Intelligence: Low
Alignment: Neutral
Size: M
Psionic Ability: Nil

Denna vareelse, som ser ut som en stor manet, trivs i mörka, fuktiga grottor där den tålmodigt lurar på sitt bytte. Den attackerar genom att slå till med sina armar, försedda med hullingar. Armarna har en räckvidd på två meter och avger ett frätande slem när de träffar. Slemmet, som är en del av matsmältningsorganet, ger en hit point i skada per round i upp till en turn men kan tvättas bort med vanligt vatten.

Var och en av Lumpens armar kan ta upp en åttondel av dess hit points innan den lossnar. Skulle alla armar huggas loss dör monstret långsamt.

Robottjänare

Frequency: -
No Appearing: -
Armor Class: 2
Movement: 3"
Hit Dice: 3
No of Attacks: 2
Damage/Attack: d6/d6
Special Attack: None
Special Defense: None
Magic Resistance: Standard
Intelligence: None
Alignment: -
Size: M (6' tall)
Psionic Ability: Nil

Dessa robotliknande varelser är en typ av Golemns som BC skapat för att använda som tjänstefolk och vakter. De kan utföra enkla uppgifter och bara en sak åt gången. Blir de anfallna medan de är sysselsatta med något försvarar de sig endast så länge de blir attackerade för att sedan återgå till sin uppgift. Man kan stänga av eller sätta på en robot med en slags stav, ca 30cm lång och med en knapp för var funktion. I strid använder de sina metalliska gripklor.

Till utseendet är de typiskt humanoida men är silverglänsande och har mycket utslätade anletsdrag.

Spike Kneed Devil

Frequency: Very Rare
No Appearing: 1
Armor Class: 0
Movement: 12"
Hit Dice: 9
No of Attacks: 3
Damage/Attack: d8/d8/4d4
Special Attack: Paralysis
Special Defense: see below
Magic Resistance: 40%
Intelligence: High
Alignment: Lawful Evil
Size: L (10' tall)
Psionic Ability: Nil

Dessa djävlar kommer från de lägre planen i helvetet. De är vildsinta och starka och hatar alla som de rår på. De använder inga vapen utan slåss med sina enorma händer och den grova, taggiga svansen. Svansen är dessutom giftig och paralyserar 1-4 rounds om man inte gör sitt save.

De kan den göra en av följande 'at will' varje round:
Levitate, Teleport, Continual Light, Locate Object, Detect Invisibility, Flame Strike. Den sistnämnda dock endast en gång varje dag.

Djävulen har en starkt genomträngande blick, Gaze of Stun, som orsakar en fruktansvärd skräck som drabbar den som inte gör sitt save mot petrification, med wisdombonus. Den kan användas oberoende av de andra attackerna men bara på en motståndare per round. Den som blir stunned av rädsla har -4 to hit och +4 på AC påföljande round.

Det krävs +2 eller bättre vapen för att göra skada på djävulen som dessutom är helt immun mot eld och elektricitet.