

+2	+2	+2	+1	+1	-1	-2
----	----	----	----	----	----	----

Alks powerkort

+3	+2	+2	+2	+1	+1	-1
----	----	----	----	----	----	----

Gretchens powerkort

+3	+2	+2	+1	-1	-1	-3
----	----	----	----	----	----	----

Kazirs powerkort

+4	+2	+2	+2	+1	-2	-2
----	----	----	----	----	----	----

Penelopes powerkort

+4	+3	+2	+2	+1	-1	-2
----	----	----	----	----	----	----

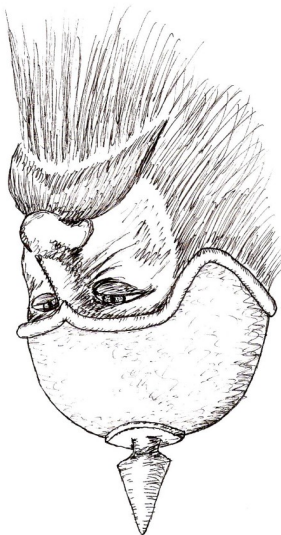
Tornunds powerkort

+2	+2	+2	+2	+2		
----	----	----	----	----	--	--

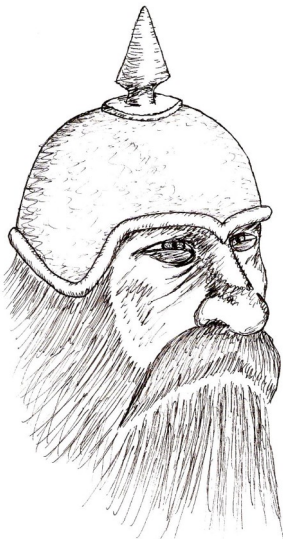
Sidste kamp

-1	-2	-2	-2	-3	-3	-3
----	----	----	----	----	----	----

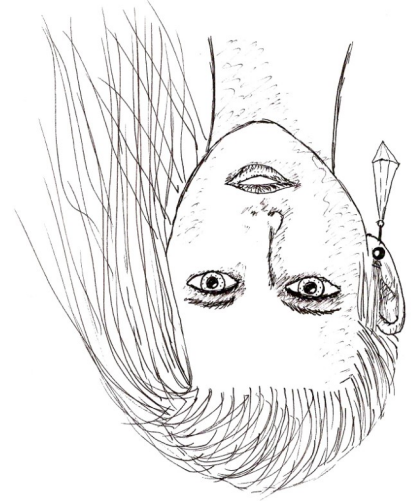
Spilleaders powerkort



Alk Stonehammer



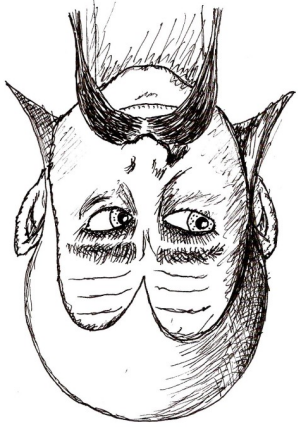
Alk Stonehammer



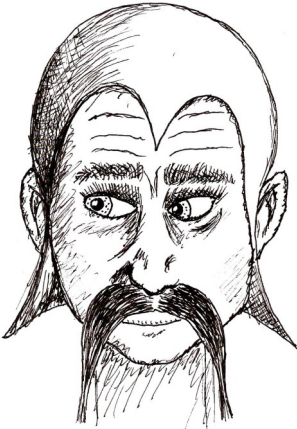
Gretchen Wormshield



Gretchen Wormshield



Kazír Fírestone



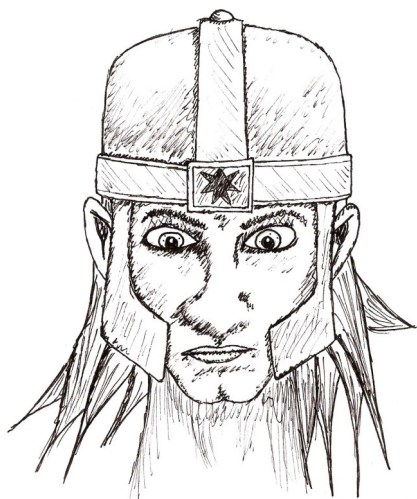
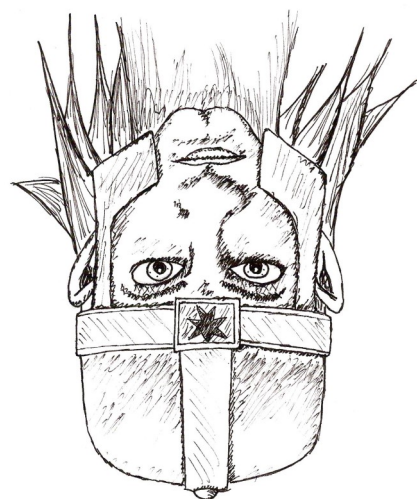
Kazír Fírestone

Penelope Swift hand



Penelope Swift hand

Tormund Goodknight



Tormund Goodknight

En dødsridder, to genfærd, en skygge og en ligæder

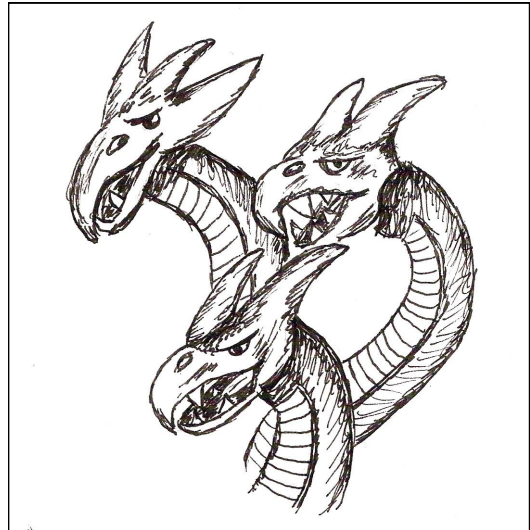
»Da I træder ind i rummet, hører I en skurren af sten mod sten, og I når akkurat at se væggene skifte form og opsluge døråbningerne. Ud af skyggerne i rummet kryber fem skikkelser...«



Kampevne: 7

En pyrohydra

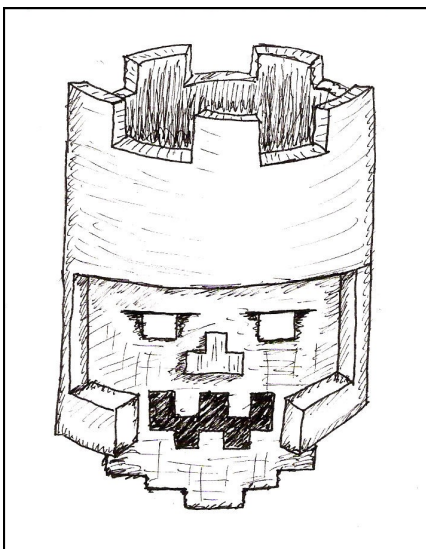
»I træder ind i stor sal, hvor flere søjler er blevet væltet og har sodmærker som om noget er brændt. Fra midten af rummet lyder flere høje brøl, og en hydra rejser sine syv ildsprudende hoveder....«



Kampevne: 9

To stengolemmer

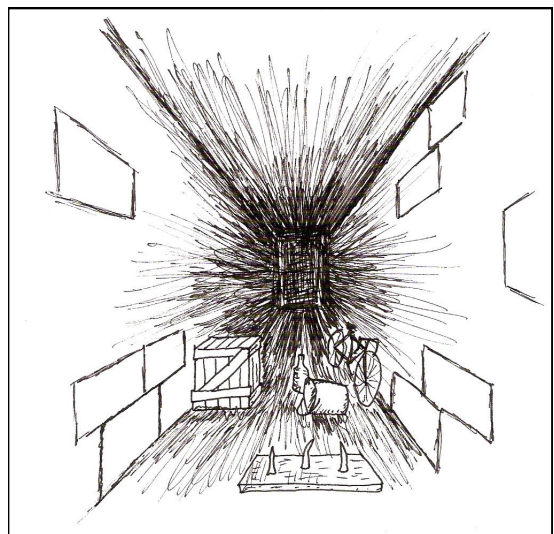
»I går gennem en lang korridor med statuer, der bærer ansigterne af glemte helte fra en tabt civilisation, da to af stenfigurene pludselig kommer til live....«



Kampevne: 6

En flok kobolder

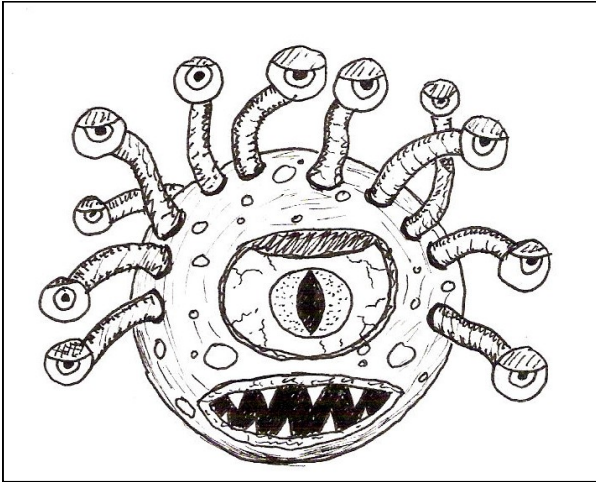
»Gangen foran jer er delvist blokeret af skrammel. I opfanger noget, der bevæger sig mellem bunkerne længere fremme, men inden I kan se, hvad det er, kommer en pil hvislende forbi jer....«



Kampevne: 5

En beholder

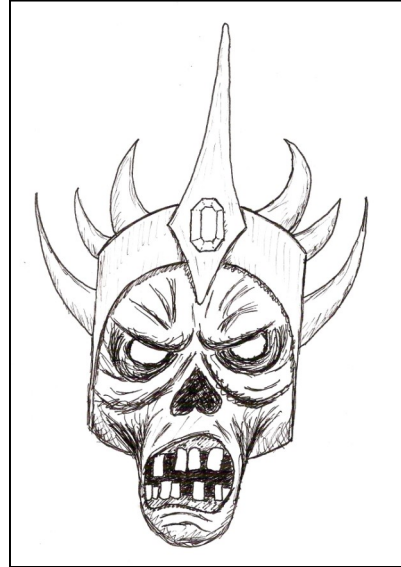
»I vader gennem knædybt algegrønt og ildelugtende vand, da der foran jer dukker et monster ud af mørket, som stirrer på jer med ti øjne på stilke og et enkelt ondt udseende øje over en stor mund, besat med skarpe tænder....«



Kampevne: 8

En udød trolldmand (lich)

»I træder ind i en tronsal, hvor en unaturlig kold brise rammer jer i ansigtet. Salen er badet i et pulserende, sygeligt grønt skær, og på tronen sidder de udøde rester af en trolldmand....«



Kampevne: 9

En fjendtlig gruppe eventyrere

»Netop som I har konstateret, at rummet er tomt, bliver døren i den fjerne ende sparket op, og fem eventyrere vælter gennem døråbningen med deres våben trukket. Bag jer hører I en skurren af sten mod sten, da rummets to eneste døre bliver opslugt af væggene....«



Kampevne: 7