

A. Stormens spindlar

Start

5 Myllrande stormspindlar (M)

3 Gnagande stormspindlar (G)

Låt spelarna placera ut sina figurer först. Sätt sedan ut spindlarna. Om en ruta där en spindel dyker upp är upptagen av en spelarfigur, placeras den i en ledig ruta intill.

Myllrande stormspindel		Grad 2 Hejduk
Liten elementar best		EP 25
Initiativ +8	Sinnen Uppfatta +6; nattsyn	
Piskande storm aura 1; varje fiende som slutar sitt drag inom auran, drabbas av 2 poäng skada.		
LP 1; räddningsslag mot misskada och automatisk skada		
PK 19; Stabilitet 17, Reflexer 19, Vilja 16		
Fart 8, klättra 8		
⬇ Bett (normal; obegränsad)		
+10 mot PK; 4 skada.		
Livsåskådning	Neutral	Språk —
Sty 13	Hän 16	Vis 10
Fys 13	Int 2	Uts 6

Gnagande stormspindel		Grad 2 Bjässe
Liten elementar best		EP 125
Initiativ +8	Sinnen Uppfatta +6; nattsyn	
Piskande storm aura 1; varje fiende som slutar sitt drag inom auran, drabbas av 2 poäng skada.		
LP 29; Sargad 14		
PK 19; Stabilitet 17, Reflexer 18, Vilja 15		
Fart 8, klättra 8		
Ⓢ Bett (normal; obegränsad) ♦ Gift		
+10 mot PK; 1t8 + 2 skada och målet är nersaktat (räddningsslag avslutar).		
Livsåskådning Neutral		Språk —
Sty 15	Hän 16	Vis 10
Fvs 13	Int 2	Uts 6

Taktik

Spindlarna drar sig tillbaka efter den första rundan som de erhåller någon skada.

Terräng

Vegetation: Ger skyl och räknas som svår terräng.

Stenblock: Kräver ett test av Idrott (SG 18) för att klättra upp på.

Skatter



B. Vättar från det förflutna

Start

5 Vättestyckare (S)

2 Vättekrossare (K)

Vättestyckare	Grad 1 Hejduk
Liten naturlig humanoid	EP 20
Initiativ +8	Sinnen Uppfatta +6; nattsyn
LP 1; räddningsslag mot misskada och automatisk skada	
PK 20; Stabilitet 16, Reflexer 18, Vilja 15	
Fart 6; se även <i>vättars taktik</i>	
⬇ Kortsvärd (normal; obegränsad) ♦ Vapen	
+10 mot PK; 4 skada, eller 5 om fienden har Underläge.	
Vättars taktik (omedelbar reaktion, när en närstridsattack missar vätten; obegränsad)	
Vätten kan glida 1 meter.	
Livsåskådning Ond	Språk Allmän, Vätte
Färdigheter Förstulenhet +10, Tjuveri +10	
Sty 14	Hän 17 Vis 12
Fys 13	Int 8 Uts 8
Utrustning läderpansar, kortsvärd	

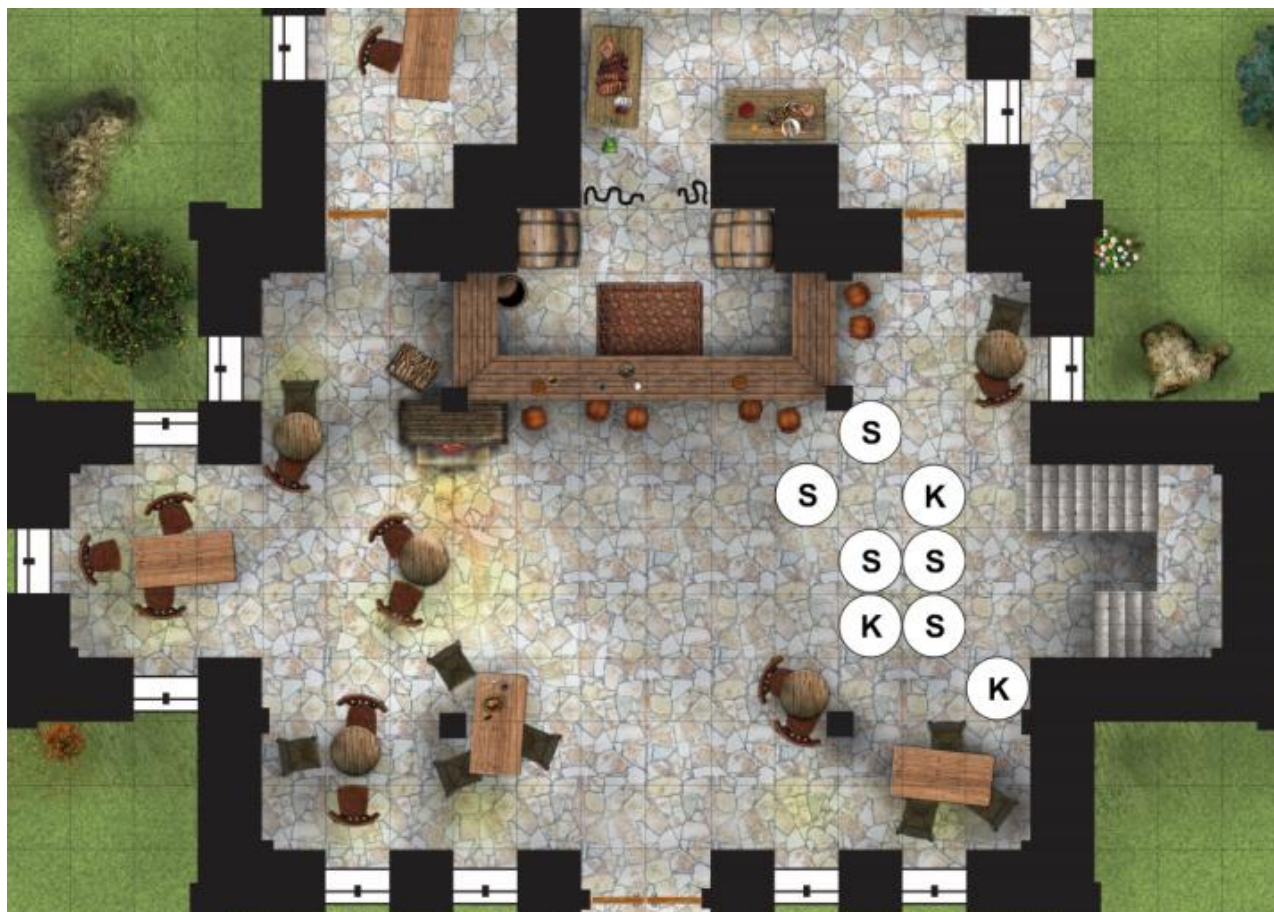
Vättekrossare	Grad 3 Bjässe
Liten naturlig humanoid	EP 150
Initiativ +8	Sinnen Uppfatta +7; nattsyn
LP 37; Sargad 18	
PK 20; Stabilitet 19, Reflexer 18, Vilja 16	
Fart 5; se även <i>vättars taktik</i>	
⬇ Stridsyxa (normal; obegränsad) ♦ Vapen	
+11 mot PK; 1t10 + 5 skada, eller 2t10 + 5 om vätten är sargad.	
Sårat raseri (när han är sargad)	
Vätten kan inte längre utnyttja <i>vättars taktik</i> och gör inget annat än attackerar den närmaste fienden, med en stormning om det behövs.	
Vättars taktik (omedelbar reaktion, när en närstridsattack missar vätten; obegränsad)	
Vätten kan glida 1 meter.	
Livsåskådning Ond	Språk Allmän, Vätte
Färdigheter Förstulenhet +14, Tjuveri +14	
Sty 18	Hän 14 Vis 13
Fys 13	Int 8 Uts 8
Utrustning ringbrynja, stridsyxa	

Taktik

Samtliga vättar strider till döden.

Terräng

Skatter



C. Brodershat

Start

2 Svikna själar (S)

1 Svart förrädare (F)

1 Vettskrämd kock (K)

Sviken själ	Grad 5 Luring
Medelstor dunkelboren humanoid (vandöd)	EP 200
Initiativ +13	Sinnen Uppfatta +8; mörkersyn
LP 32; Sargad 16	
Självläkning 5 (om monstret drabbas av strålande skada, upphävs dess självläkning fram slutet av dess nästa drag)	
PK 20; Stabilitet 17, Reflexer 20, Vilja 18	
Immun sjukdom, gift; Motstå 10 nekrotisk, okroppslig; Sårbar 5 strålande (se även självläkning)	
Fart flyga 8 (hovra); fasa; se även skugglidning	
⬇ Smäll (normal; obegränsad) ⬆ Nekrotisk	
+14 mot Reflexer; 1t6 + 5 nekrotisk skada, och målet är försvagat (räddningsslag avslutar).	
Utnyttja underläge ⬆ Nekrotisk	
Monstret gör +1t6 nekrotisk skada mot en fiende med Underläge.	
Skugglidning (kort; situation)	
Monstret kan glida 6 meter.	
Livsåskådning Kaotisk Ond	Språk Allmän
Färdigheter Förstulenhet +16	
Sty 5	Hän 19
Fys 12	Int 7
	Vis 11
	Uts 14

Svart förrädare	Grad 6 Påverkare
Medelstor dunkelboren humanoid (vandöd)	EP 250
Initiativ +15	Sinnen Uppfatta +13; mörkersyn
Svekets ord (psyisk) aura 2; varje fiende som startar sitt drag inom auran drabbas av 5 psykisk skada.	
LP 49; Sargad 24	
PK 22; Stabilitet 19, Reflexer 22, Vilja 21	
Immun sjukdom, gift; Motstå 10 nekrotisk, okroppslig; Sårbar 5 strålande	
Fart flyga 6 (hovra); fasa	
⬆ Skammens beröring (normal; obegränsad) ⬆ Psyisk	
+12 mot Vilja; 1t6 + 4 psykisk skada, och målet drabbas av en nackdel av -2 på Vilja (räddningsslag avslutar).	
⬇ Svekets beröring (normal; omladdning ⬆⬆⬆⬆) ⬆ Psyisk	
+15 mot Vilja; 2t6 + 2 psykisk skada, och målet rör sig maximalt sin fart och utför en närstridsgrundattack mot sin närmaste allierade som en fri handling.	
Livsåskådning Kaotisk Ond	Språk Allmän
Färdigheter Förstulenhet +18	
Sty 7	Hän 21
Fys 13	Int 10
	Vis 7
	Uts 18

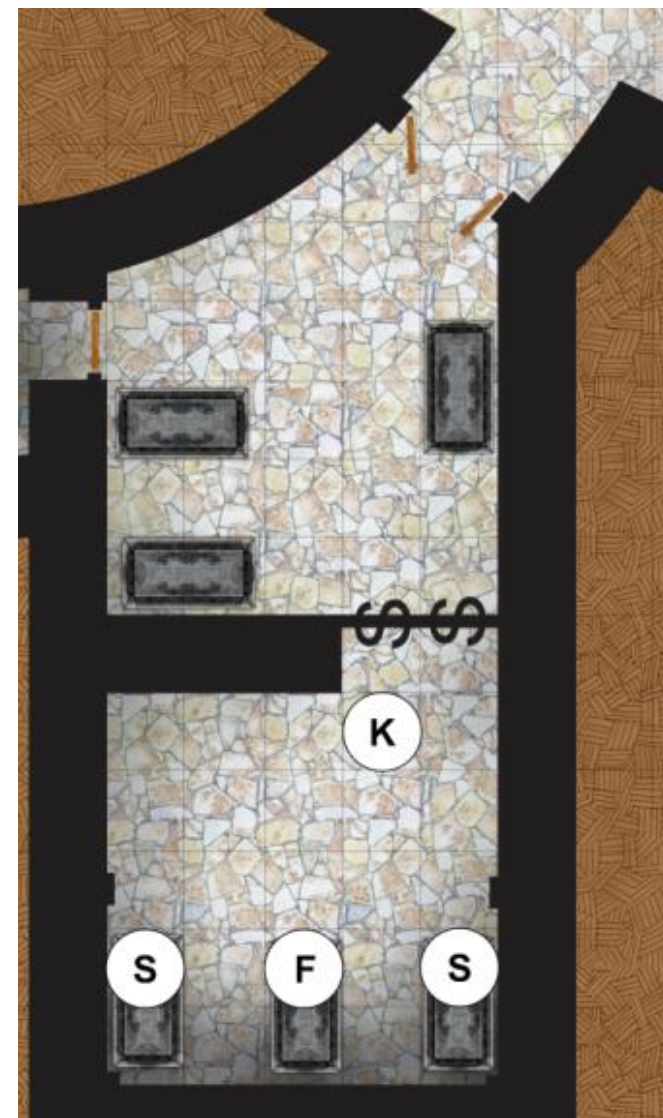
Taktik

De vandöda angriper i första hand de som angriper dem. Om de inte attackerar, går de på kocken och dödar honom.

De strider till "döden".

Terräng

Skatter



D. Där slemmet flyter fram

Start

1 Ockragelé (O)

2 Råttsvärmar (R)

Placera ut rättorna direkt, men slemmet dyker inte upp förrän efter en runda.

Taktik

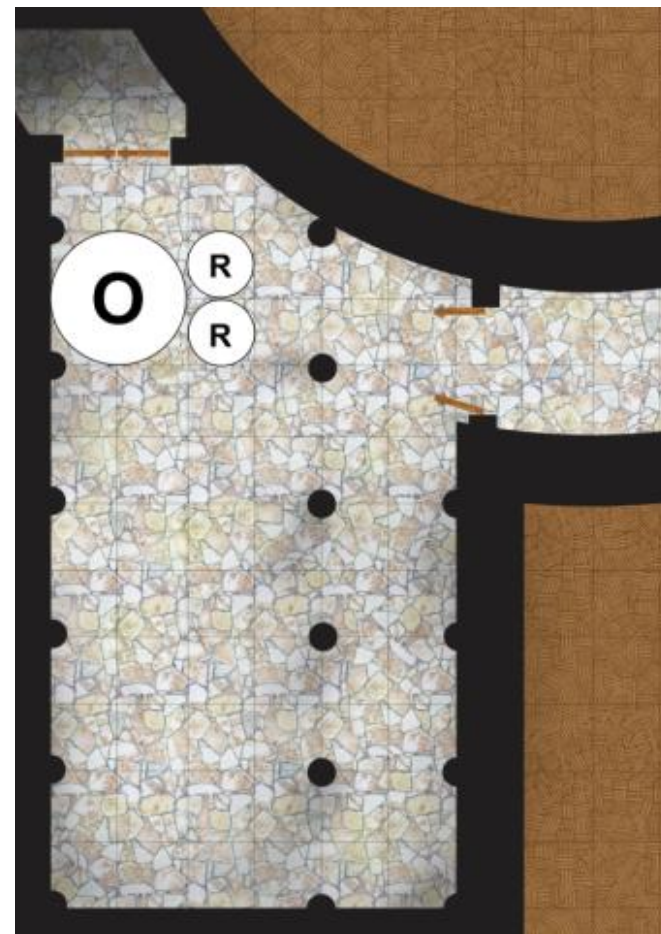
Råttorna vill bara ta sig förbi och fly ut genom dörren. Slemmet drar sig tillbaka så fort det blivit sargat.

Terräng

Skatter

Ockragelé		Grad 3 Elitbjässe
Stor naturlig best (blind, slem)		EP 300
Initiativ +5	Sinnen Uppfatta +7; blindsyn 10, vibrakänsla 10	
LP 70; Sargad 35		
PK 22; Stabilitet 20, Reflexer 18, Vilja 18		
Immun blickar; Motstå 5 syra		
Räddningsslag +2		
Fart 4; se även flytande form		
Hjältepoäng 1		
⬇ Smäll (normal; obegränsad) ♦ Syra		
+13 mot PK; 2t6 + 1 skada och fortgående 5 syraskada (räddningsslag avslutar).		
Flytande form (kort handling; obegränsad)		
Slemmet glider 4 meter.		
Dela sig (sargad första gången; situation)		
Slemmet delas upp i två halvor som är medelstora och som vardera har hälften av monstrets återstående livspoäng. Effekter som påverkar den ursprungliga halvan, påverkar inte den andra. Slemmet kan inte dela sig och attacken som sargar det, reducerar det till 0 eller färre livspoäng. Efter striden kommer de två halvorna att smälta ihop till ett slem igen.		
Livsåskådning Neutral		Språk —
Sty 13	Hän 8	Vis 12
Fys 11	Int 1	Uts 1

Råttsvärm		Grad 2 Spanare
Medelstor naturlig best (svärm)		EP 125
Initiativ +11	Sinnen Uppfatta +11, nattsyn	
Svärmattack aura 1; svärmen kan utföra en närstridsgrundattack som en fri handling mot varje fiende som slutar sitt drag i auran.		
LP 24; Sargad 12		
PK 19; Stabilitet 16, Reflexer 18, Vilja 15		
Motstå halv skada från riktade attacker; Sårbar 5 ytattacker		
Fart 4, klättra 2		
Ⓢ Bett (normal; obegränsad)		
+11 mot PK; 1t6 + 3 skada, och fortgående 3 skada (räddningsslag avslutar).		
Livsåskådning Neutral		Språk —
Sty 12	Hän 17	Vis 10
Fys 12	Int 2	Uts 9



E. Som ett urverk

Start
Fällor
1 Koboldsmygare (K)

Virvlande knivar		Grad 1 Hinder
Fara		EP 100
Fara: En surra försedd ned vassa knivar hissas upp ur golvet och börjar snurra runt i rummet.		
Uppfatta		
SG 0: Alla kan se snurran tydligt när den kommit upp.		
SG 20: Golvet ser lite annorlunda ut – som om det var en lucka.		
Initiativ +8	Fart 3 (endast rakt)	
Utlösare		
Snurran aktiveras när någon varelse passerar mellan de två första pelarna eller mellan någon av pelarna och sidoväggen.		
Attack		
Normal handling	Närstrid	
Mål: En varelse.		
Attack: +12 mot Reflexer		
Träff: 2t6+2 skada.		
Special: Varje varelse som slutar sitt drag intill snurran blir attackerad.		
Motåtgärder		
En rollfigur kan vända snurra genom ett test av Styrka (SG 26) som en normal handling. Snurran blir liggande stilla.		
En rollfigur som lyckas med ett test av Idrott (SG 25) kan hoppa över snurran som ett omedelbart avbrott.		

Hungriga munnar		Grad 1 Hinder
Fälla		EP 100
Fälla: En av munnarna på golvet hugger tag i en fot och biter fast.		
Uppfatta		
SG 0: Alla kan se munnarna tydligt.		
Utlösare		
Fällan angriper när en varelse träder in i en av rutorna på annat sätt än med en glidning.		
Attack		
Omedelbar reaktion	Närstrid	
Mål: Varelsen som utlöste fällan.		
Attack: +10 mot Reflexer		
Träff: 1t6+1 skada och målet blir orörligt (tills det undflyr, Sty eller Hän mot 21).		
Motåtgärder		
En rollfigur intill fällan kan desarmera den genom ett test av Tjuveri (SG 22) som en normal handling. Rutan blir säker att gå på.		
En rollfigur som lyckas med ett test av Idrott (SG 15, eller SG 30 utan ansats) kan hoppa över rutan.		

Vippande golvplattor		Grad 1 Hinder
Fälla		EP 100
Fälla: En del av golvet vippar till och får rollfiguren att snubbla till.		
Uppfatta		
SG 22: Golvplattan ser lite lös ut.		
Utlösare		
Fällan angriper när en varelse träder in i en av rutorna.		
Attack		
Omedelbar reaktion	Närstrid	
Mål: Varelsen som utlöste fällan.		
Attack: +12 mot Stabilitet		
Träff: Målet omplaceras 1 meter.		
Motåtgärder		
En rollfigur intill fällan kan desarmera den genom ett test av Tjuveri (SG 20) som en normal handling. Rutan blir säker att gå på.		
En rollfigur som lyckas med ett test av Akrobatik (SG 25) kan tumla tillbaka till den ruta han just lämnade och avsluta handlingen där.		

Gungande yxblad		Grad 1 Hinder
Fälla		EP 100
Fälla: En stor pendel gungar fram och tillbaka framför dörren som leder vidare.		
Uppfatta		
SG 0: Alla kan se pendeln tydligt.		
Utlösare		
Fällan angriper när en varelse träder in i eller startar sitt drag i en av rutorna.		
Attack		
Fri handling	Närstrid	
Mål: Varelsen som utlöste fällan.		
Attack: +10 mot Reflexer		
Träff: 2t8+6 skada.		
Motåtgärder		
En rollfigur intill någon av kontrollboxarna kan desarmera den genom ett test av Tjuveri (SG 26) som en normal handling. Pendeln stannar.		
En rollfigur, som en normal handling, kan fånga pendeln med ett test av Händighet mot 26 och hålla fast den med ett test av Styrka mot 21 (testa på nytt i varje drag).		

Knuffande väggar		Grad 1 Hinder
Fälla		EP 100
Fälla: En del väggen far ut och knuffar till rollfiguren.		
Uppfatta		
SG 25: En sektion av väggen ser ut att vara lös och rörlig.		
Utlösare		
Fällan angriper när en varelse träder in i rutan framför väggen.		
Attack		
Omedelbar reaktion	Närstrid	
Mål: Varelsen som utlöste fällan.		
Attack: +14 mot Stabilitet		
Träff: 1t6+3 skada och målet knuffas 1 meter.		
Motåtgärder		
En rollfigur intill fällan kan desarmera den genom ett test av Tjuveri (SG 24) som en normal handling. Väggen sitter fast.		
En rollfigur som lyckas med ett test av Akrobatik (SG 25) kan tumla tillbaka till den ruta han just lämnade och avsluta handlingen där.		

F. Bro över mörka vingar

Start

2 Skuggfladdermöss (S)

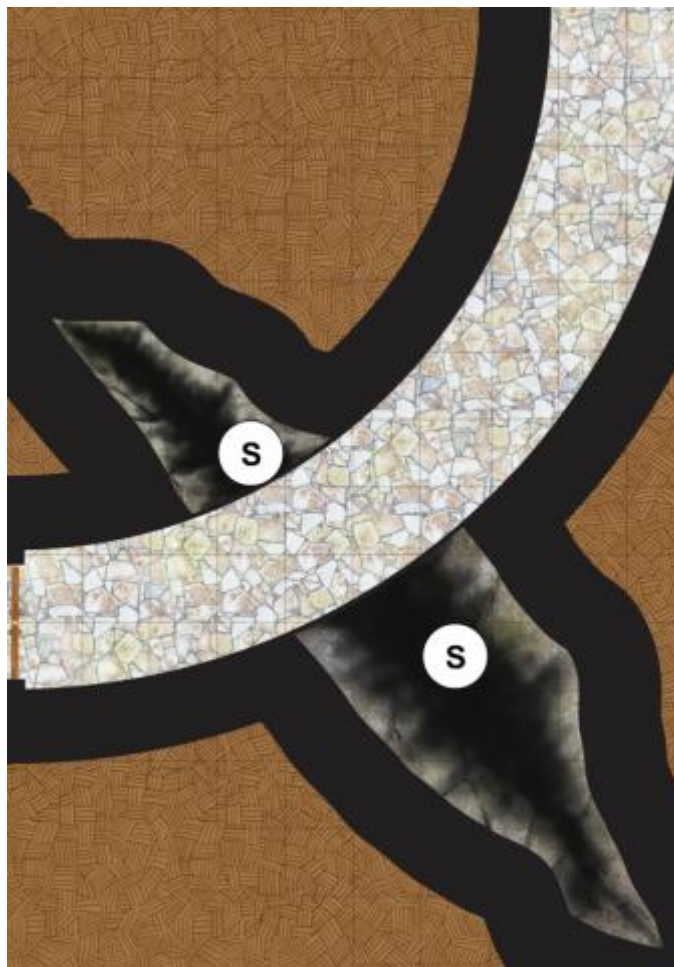
Skuggfladdermöss		Grad 3 Luring
Medelstor dunkelbore best		EP 150
Initiativ +14	Sinnen Uppfatta +12, mörkersyn	
LP 26; Sargad 13		
PK 21; Stabilitet 18, Reflexer 21, Vilja 16		
Fart 2 (klumpig), flyga 8; se även <i>förbiflygning</i>		
⬇ Svanssnärt (normal; obegränsad)		
+13 mot PK; 1t6 + 4 skada. I dunkelt ljus eller mörker erhåller fladdermusen en fördel av +2 på attack och gör 6 poäng extra skada.		
⬇ Förbiflygning (normal; obegränsad)		
Fladdermusen flyger upp till 8 meter och utför en närstridsgrundattack någonstans utmed vägen. Fladdermusen orsakar ingen gratisattack från målet för denna attack när den rör sig därifrån.		
Livsåskådning Neutral	Språk —	
Färdigheter Förstulenhet +15		
Sty 13	Hän 18	Vis 13
Fys 14	Int 2	Uts 11

Taktik

Fladdermössen dyker ner en gång och attackerar, men drar sig sedan tillbaka upp i mörkret.

Terräng

Skatter



G. En råtta i ett hörn

Start

3 Skyttestatyer (S)

1 Vaktstaty (V)

1 Skadad orch (O)

Skyttestaty	Grad 4 Artilleri
Medelstor naturlig animat (konstruktion)	EP 175
Initiativ +8	Sinnen Uppfatta +8
LP 34; Sargad 17	
PK 21; Stabilitet 20, Reflexer 19, Vilja 19	
Immun sjukdom, gift, sömn	
Fart 6	
Ⓢ Långsvärd (normal; obegränsad) ♦ Vapen	
+16 mot PK; 1t8 + 1 skada.	
✈ Långbåge (normal; obegränsad) ♦ Vapen	
Avstånd 20/40; +16 mot PK; 1t10 + 3 skada.	
✈ Spetsande skott (normal; omladdning 🎯🎯🎯) ♦ Vapen	
Kräver långbåge; Avstånd 20/40; +19 mot PK; 2t6 + 3 skada, och statyn utför en sekundärattack mot samma mål; Sekundärattack: +17 mot Stabilitet; målet är fasthållet (räddningsslag avslutar).	
✈ Pilregn (normal; omladdning 🎯🎯🎯) ♦ Vapen	
Statyn utför tre attacker med långbågen, vardera attacken med en nackdel av -2 på attackslaget.	
Inte så nära (omedelbar reaktion, när en fiende utför en närstridsattack mot statyn; situation)	
Statyn glider 1 meter och får utföra en avståndsattack mot angriparen.	
Livsåskådning Neutral	Språk —
Sty 17	Hän 19
Fys 18	Int 3
	Vis 12
	Uts 10

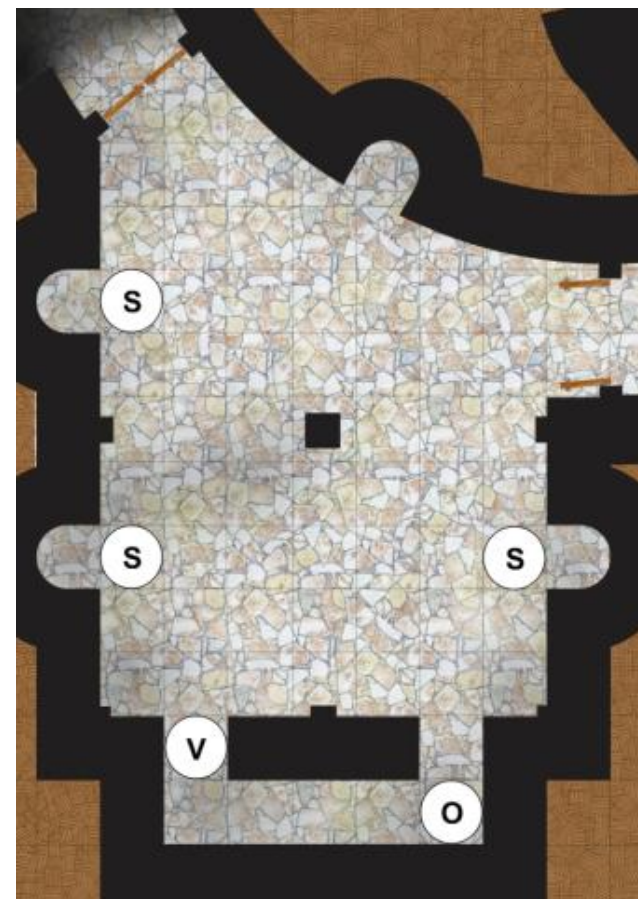
Vaktstaty	Grad 4 Soldat
Medelstor naturlig animat (konstruktion)	EP 175
Initiativ +7	Sinnen Uppfatta +4
LP 42; Sargad 21	
PK 24; Stabilitet 24, Reflexer 22, Vilja 21	
Immun sjukdom, gift, sömn	
Fart 6	
Ⓢ Bastardsvärd (normal; obegränsad) ♦ Vapen	
+16 mot PK; 1t10 + 4 skada.	
Reaktiv attack (omedelbart avbrott, när en fiende lämnar en intilliggande ruta; obegränsad) ♦ Vapen	
Monstret utför en närstridsgrundattack mot fienden, även om han gjorde en glidning.	
Stridsträning (fri, när monstret missar med en närstridsattack; omladdas när statyn använder sin erfaret hugg) ♦ Vapen	
Statyn får utföra en närstridsgrundattack mot samma mål.	
Erfaret hugg	
När statyn träffar en fiende med en gratisattack, slås fienden omkull liggande.	
Livsåskådning Neutral	Språk —
Sty 21	Hän 15
Fys 18	Int 3
	Vis 12
	Uts 10

Taktik

Orchen försöker förtvivlat komma undan pilar och vaktstaty. Om statyerna blir angripna, riktar de sina attacker mot angriparna. Statyerna strider till döden.

Terräng

Skatter



H. Rubba inte mina cirklar

Start

- 8 Vättestyckare (S)
- 3 Vättekrossare (K)
- Yrgel Ktax (Y)
- Golaron (G)
- Tyldar (T)

Taktik

Tyldar försöker avsluta sin ritual så fort han kan. Yrgel och hans vättar attackerar så fort de märker att någon försöker ingripa mot Tyldar.

Terräng

Skatter

Vättestyckare		Grad 1 Hejduk
Liten naturlig humanoid		EP 20
Initiativ +8	Sinnen Uppfatta +6; nattsyn	
LP 1; räddningsslag mot misskada och automatisk skada		
PK 20; Stabilitet 16, Reflexer 18, Vilja 15		
Fart 6; se även vättars taktik		
Ⓢ Kortsvärd (normal; obegränsad) ♦ Vapen		
+10 mot PK; 4 skada, eller 5 om fienden har Underläge.		
Vättars taktik (omedelbar reaktion, när en närstridsattack missar vätten; obegränsad)		
Vätten kan glida 1 meter.		
Livsaskådning Ond	Språk Allmän, Vätte	
Färdigheter Förstulenhets +10, Tjuveri +10		
Sty 14	Hän 17	Vis 12
Fys 13	Int 8	Uts 8
Utrustning läderpansar, kortsvärd		

Vättekrossare		Grad 3 Bjässe
Liten naturlig humanoid		EP 150
Initiativ +8	Sinnen Uppfatta +7; nattsyn	
LP 37; Sargad 18		
PK 20; Stabilitet 19, Reflexer 18, Vilja 16		
Fart 5; se även vättars taktik		
Ⓢ Stridsyxa (normal; obegränsad) ♦ Vapen		
+11 mot PK; 1t10 + 5 skada, eller 2t10 + 5 om vätten är sargad.		
Sårat raseri (när han är sargad)		
Vätten kan inte längre utnyttja vättars taktik och gör inget annat än attackerar den närmaste fienden, med en stormning om det behövs.		
Vättars taktik (omedelbar reaktion, när en närstridsattack missar vätten; obegränsad)		
Vätten kan glida 1 meter.		
Livsåskådning Ond	Språk Allmän, Vätte	
Färdigheter Förstulenhets +14, Tjuveri +14		
Sty 18	Hän 14	Vis 13
Fys 13	Int 8	Uts 8
Utrustning ringbrynja, stridsyxa		

Yrgel, shaman	Grad 5 Elitpåverkare (ledare)		
Liten naturlig humanoid	EP 400		
Initiativ +10	Sinnen Uppfatta +9; nattsyn		
Stormens beskydd aura 5; allierade erhåller Motstå 5 blix.			
LP 88; Sargad 44			
PK 22; Stabilitet 22, Reflexer 21, Vilja 24; se även <i>långt bakom er</i>			
Motstå 5 blix			
Räddningsslag +2			
Fart 6; se även <i>vättars taktik</i>			
Hjältepoäng 1			
⬆ Shamankäpp (normal; obegränsad) ⬆ Vapen			
+14 mot PK; 1t6 + 4 skada.			
➤ Förblindande gissel (normal; obegränsad)			
Räckvidd 10; +14 mot Stabilitet; 2t6 + 6 skada, och målet är förblindat (räddningsslag avslutar).			
➤ Smärtande gissel (normal; omladdning 🎲🎲🎲)			
Räckvidd 10; +14 mot Vilja; målet drabbas av 3t6 + 6 skada om det förflyttar sig under sitt drag (räddningsslag avslutar).			
❖ Stormmoln (normal; bevara snabb; situation) ⬆ Zon			
Område utbrott 3 inom 10; automatisk träff; alla fiender inom området drabbas av −2 på attackslagen. Zonen ger skylt åt Yrgel och hans allierade. Yrgel kan bevara zonen som en snabb handling och kan då flytta den upp till 5 meter.			
➤ Uppväcka hjältemod (omedelbar reaktion, när en allierad använder <i>vättars taktik</i> ; obegränsad)			
Räckvidd 10; den allierade kan glida ytterligare 2 meter och utföra en attack som en fri handling.			
Förtära själar (omedelbar reaktion, när en allierad inom 5 meter från Yrgel reduceras till 0 livspoäng; situation)			
Yrgel slukar den allierades själ och återfår 44 livspoäng.			
Vättars taktik (omedelbar reaktion, när en närstridsattack missar vätten; obegränsad)			
Yrgel kan glida 1 meter.			
Långt bakom er (omedelbart avbrott, när vätten blir målet för en avståndsattack; obegränsad)			
Yrgel kan ändra attackens mål till en allierad av samma grad eller lägre som befinner sig intill honom.			
Livsåskådning Ond		Språk Allmän, Vätte	
Färdigheter Förstulenhets +17, Tjuveri +17			
Sty 10	Hän 15	Vis 13	
Fys 14	Int 9	Uts 18	
Utrustning läderpansar, shamankäpp			

