

Onda Trollkarlen ser dig



Händelse

Den Onda Trollkarlen ser dig i sin kristallkula. Du drabbas av hennes kraft. Kryssa i en skada på karaktärsbladet.

Blanda äventyrskorten vid solnedgången.

Värdefullt fynd



Händelse

Något glimmar i gräset!



- 3-9 Det var inget
- 10-12 En fluxkristall!
- 13 Två fluxkristaller!
- 14-17 Ett föremål!
- 18 Ett magiskt föremål!

Värdefullt fynd



Händelse

Något glimmar i gräset!



- 3-9 Det var inget
- 10-12 En fluxkristall!
- 13 Två fluxkristaller!
- 14-17 Ett föremål!
- 18 Ett magiskt föremål!

Värdefullt fynd



Händelse

Något glimmar i gräset!



- 3-9 Det var inget
- 10-12 En fluxkristall!
- 13 Två fluxkristaller!
- 14-17 Ett föremål!
- 18 Ett magiskt föremål!

Värdefullt fynd



Händelse

Något glimmar i gräset!



- 3-9 Det var inget
- 10-12 En fluxkristall!
- 13 Två fluxkristaller!
- 14-17 Ett föremål!
- 18 Ett magiskt föremål!

Värdefullt fynd



Händelse

Något glimmar i gräset!



- 3-9 Det var inget
- 10-12 En fluxkristall!
- 13 Två fluxkristaller!
- 14-17 Ett föremål!
- 18 Ett magiskt föremål!

Broder Franz



Möte

Du träffar broder Franz, som avgivit ett tysthetslöfte. Han ser utan att synas och går utan att höras. Han välsignar din kamp mot den Onda Trollkarlen.
Slå 5T6 för att försöka levla i att smyga.

Skjuts med oxkärra



Möte

En bonde med en oxkärra kommer kapp dig. Han muttrar något om vilda upptåg och erbjuder alla äventyrare på rutan skjuts ett steg.

Ta inget nytt äventyrskort på den nya rutan.

Halvlängdsman



Möte

En halvlängdsman bjuder dig på en god middag och en pipa tobak. Det återställer 2 KP och 2 MP. En god morgon!

Tiggare



Möte

Du möter en tiggare på vägen. Ger du honom en fluxkristall kan något bra hända.
3-10 Tiggaren tackar. Det är allt.
11-16 Titta på nästa kort i högen, välj om du vill blanda om.
17-18 Du får ett magiskt föremål.

Hemsk vision



Händelse

Du drabbas av yrsel och får en vision av hur den Onda Trollkarlen vill ta makt över landet.

Du har -1 på alla slag nästa dag.

Arg bonde



Möte

En arg bonde anklagar dig för att ha stulit svamp från hans mark. Du ger honom 1 fluxkristall.

Fylla på mat



Händelse

En lyckosam genväg gör att du hittar fina rotfrukter och några särskilt goda svampar.

Stå över nästa dag och laga mat. Du får återställa 3 KP och 2 MP.

Vildsvin



Fiende, djur
Strid: 8. Fly: 9

Ett uppretat vildsvin anfaller dig med full kraft!

Vinst: Byt in 2 besegrade djur mot 1 fluxkristall.

Vildsvin



Fiende, djur
Strid: 8. Fly: 9

Ett uppretat vildsvin anfaller dig med full kraft!

Vinst: Byt in 2 besegrade djur mot 1 fluxkristall.

Stort vildsvin



Fiende, djur
Strid: 10. Fly: 11

Ett stort vildsvin från Cederskogen har fått syn på dig. Den anser att alla människor är fiender.

Vinst: Byt in 2 besegrade djur mot 1 fluxkristall.

Varg



Fiende, djur
Strid: 11. Fly: 11

En varg har letat sig in bland bondgårdarna på fälten. Den morrar hotfullt och går till attack.

Vinst: Byt in 2 besegrade djur mot 1 fluxkristall.

Svartnisse



Fiende, svartfolk
Strid: 10. Fly: 10

En svartnisse har kommit bort från klan och ställer till oreda i området. Den angriper allt och alla.

Vinst: Byt in 2 besegrade svartfolk för att dra 1 föremål.

Kalydon

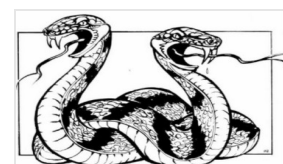


Fiende, mytisk
Strid: 13. Fly: 11

Ett eldsprutande vildsvin dyker plötsligt upp. Den är ett tecken på att mörka krafter rör på sig. Kalydonen angriper alla som kommer nära.

Vinst: Byt in innan tärningsslag i Ljusa Skogen för +1 på slaget.

Ambiorm



Fiende, mytisk
Strid: 11. Fly: 11

En ambiorm, eller amphisbaena, har dykt upp på fälten och hindrar arbetet på åkrarna. När du kommer nära angriper den!
Vid resultat 8 eller lägre ger ormens gift ytterligare 1 KP i skada.

Vinst: Byt in innan tärningsslag i Ljusa Skogen för +1 på slaget.

Kummelgast



Händelse, ande, utmaning

En kuslig kummelgast hemsöker en gravhög du passerar.

Slå minst 11 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP. Vid resultat över 14 hittar du ett föremål i gravhögen.

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Fälten

Onda Trollkarlen ser dig

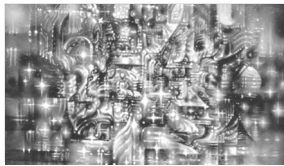


Händelse

Den Onda Trollkarlen ser dig i sin kristallkula. Du drabbas av hennes kraft. Kryssa i en skada på karaktärsbladet.

Blanda äventyrskorten vid solnedgången.

Värdefullt fynd



Händelse

Något glimmar i gytjan på gatan!



3–6 En fluxkristall!

7–11 Två fluxkristaller!

12–15 Ett föremål!

16–18 Ett magiskt föremål!

Vandrande butik



Händelse

Du kan svära på att butiken inte var här när du gick förbi senast.

Vänd de tre översta magiska föremålen i högen. Du får köpa dem för det listade priset. Du kan också sälja magiska föremål till listat pris.

Bardens sång



Händelse

En bard sjunger om händelser när och fjärran. Betala 1 fluxkristall så får du titta på översta kortet i en valfri hög med äventyrskort. Du får sedan välja om du vill blanda om den högen vid solnedgången.

Utkikspunkt

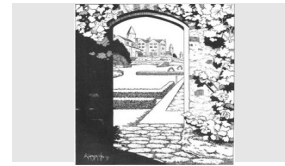


Händelse

"Härifrån kan jag nästan se ända hem!" Slå en extra tärning vid din nästa förflyttning.

Endast de tre egna tärningarna beaktas för att levla eller samla fluxkristaller.

Fridfull trädgård



Händelse

En vacker trädgård dyker oväntat upp. Larmet tystnar och blommorna doftar. Hit har inte mörkret nått.

Välj om du vill återställa 2 KP, 2 MP eller få 1 fluxkristall.

Bestulen



Händelse

Slå 3T6 + UPP.



3–8 Du förlorar ett föremål

9–11 Du förlorar 2 fluxkristaller

12–15 Du förlorar 1 fluxkristall

16+ Du upptäcker tjuven i tid

Hemsk vision

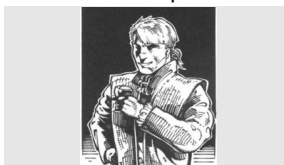


Händelse

Du drabbas av yrsel och får en vision av hur den Onda Trollkarlen vill ta makt över staden.

Du har -1 på alla slag nästa dag.

Hasardspel



Händelse

Välj om du vill betala 1 fluxkristall och spela med sprätthöken på värdshuset. Du får spela upp till 3 gånger.



3–10 Du förlorade. Typiskt.

11–15 Du får 2 fluxkristaller.

16–18 Du får 3 fluxkristaller.

Lärd man



Möte

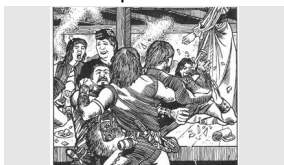
"Du måste se vad jag har kommit på! Följ med! Det är en stor upptäckt!" Har du en fluxkristall måste du betala den och sedan slå 3T6.



3–11 Mannen orerar tills du går.

12–18 Dra en besvärjelse.

Tumult på värdshus



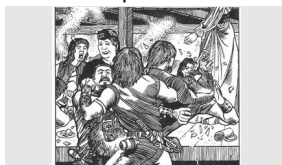
Fiende, människa

Strid: 12. Fly: 10

På värdshuset du besöker utbryter ett bråk mellan en bonde och en person som är lätt på lyran. Bråket urartar snabbt till tumult. Inga avståndsvapen kan användas.

Vinst: Byt in för att betala 1 mindre vid träning/köp av föremål.

Tumult på värdshus



Fiende, människa

Strid: 12. Fly: 10

På värdshuset du besöker utbryter ett bråk mellan en bonde och en person som är lätt på lyran. Bråket urartar snabbt till tumult. Inga avståndsvapen kan användas.

Vinst: Byt in för att betala 1 mindre vid träning/köp av föremål.

Orättvis stadsvakt



Fiende, människa

Strid: 16. Fly: 0

En skum stadsvakt anklagar en oskyldig man för att ha hjälpt den Onda Trollkarlen. Du kan ingripa för att hjälpa till.

Vinst: Du 1 föremål av mannen som tack för hjälpen.

Orättvis stadsvakt



Fiende, människa

Strid: 16. Fly: 0

En skum stadsvakt anklagar en oskyldig man för att ha hjälpt den Onda Trollkarlen. Du kan ingripa för att hjälpa till.

Vinst: Du 1 föremål av mannen som tack för hjälpen.

Gatuförsäljare



Händelse

"Kom och köp! Stans bästa varor!"

Vänd upp de tre översta föremålen. Du får köpa för ordinarie pris. Du kan också sälja föremål till 1 mindre än angivna priset.

Gatuförsäljare



Händelse

"Kom och köp! Stans bästa varor!"

Vänd upp de tre översta föremålen. Du får köpa för ordinarie pris. Du kan också sälja föremål till 1 mindre än angivna priset.

Gatuförsäljare



Händelse

"Kom och köp! Stans bästa varor!"

Vänd upp de tre översta föremålen. Du får köpa för ordinarie pris. Du kan också sälja föremål till 1 mindre än angivna priset.

Förföljd



Fiende, människa

Strid: 15. Fly: 14

Visst är det någon som följer efter? Om du förlorar striden blir du även av med 1 fluxkristall. Du kan betala 1 fluxkristall direkt för att slippa striden.

Resultat 17 eller högre: Du får 1 fluxkristall.

Överfall i gränd



Fiende, människa

Strid: 15. Fly: 14

Visst är det någon som följer efter? Om du förlorar striden blir du även av med 1 fluxkristall. Du kan betala 1 fluxkristall direkt för att slippa striden.

Resultat 17 eller högre: Du får 1 fluxkristall.

Överfall i gränd



Fiende, människa

Strid: 15. Fly: 14

När du passerar genom en mörk gränd blir du överfallen av en ökad dödare. Inga avståndsvapen kan användas.

Om du förlorar striden blir du även av med 2 fluxkristaller.
Vinst: Du får 1 fluxkristall.

Vandrande magiker



Möte

Du hjälper en magiker som är osäker på vilken väg han ska ta. "Här stannar vi och röker tobak." Han visar dig ett trick.

Välj en besvärjelse och slå 5T6 för att försöka levla i den.

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Staden

Onda Trollkarlen ser dig

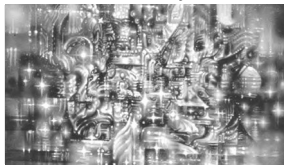


Händelse

Den Onda Trollkarlen ser dig i sin kristallkula. Du drabbas av hennes kraft. Kryssa i en skada på karaktärsbladet.

Blanda äventyrskorten vid solnedgången.

Värdefullt fynd



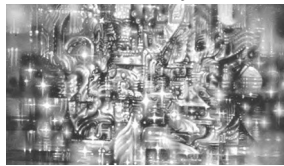
Händelse

Något glimmar i gräset!



3-6 Det var inget
7-11 En fluxkristall!
12-15 Ett föremål!
16-18 Ett magiskt föremål!

Värdefullt fynd



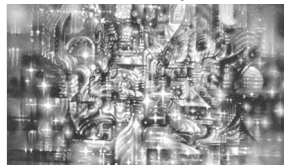
Händelse

Något glimmar i gräset!



3-6 Det var inget
7-11 En fluxkristall!
12-15 Ett föremål!
16-18 Ett magiskt föremål!

Värdefullt fynd



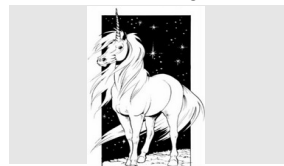
Händelse

Något glimmar i gräset!



3-6 Det var inget
7-11 En fluxkristall!
12-15 Ett föremål!
16-18 Ett magiskt föremål!

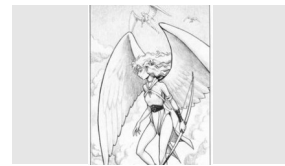
Enhörning



Möte

Du möter en magnifik enhörning med gyllene horn. Den rör vid dig med hornet och använder sin helande kraft.
Återställ alla KP och MP.

Silveralv



Möte

En silveralv landar bredvid dig. Hon har spejlat i omgivningen. Du får titta på nästa äventyrskort för kullarna och blanda om högen vid solnedgången om du vill.

Avdankad soldat



Möte

Du möter en avdankad soldat. "Jag var en gång äventyrare som du. Sen fick jag en pil i knät." Han berättar ett knep.

Slå 5T6 för att försöka levla i tvåhandsvapen.

Greve Huntingdon



Möte

En skicklig bågskytt kliver fram bakom en buske. När han får höra ditt ärende vill han hjälpa till.

Slå 5T6 för att försöka levla i avståndsvapen.

Ondskefullt mörker



Händelse

Ett ondskefullt mörker sveper in från öst. Nästa drag har alla spelare -1 på alla slag. Dessutom görs inga slag för förflyttning; alla går högst 1 steg.

Hemsk vision

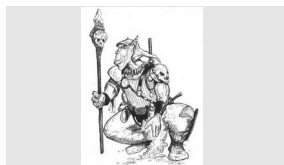


Händelse

Du drabbas av yrsel och får en vision av hur den Onda Trollkarlen vill ta makt över världen.

Du har -1 på alla slag nästa dag.

Orchisk shaman



Möte

Du går in i en fälla gillrad av en orchisk shaman. Han skratrar åt dig så att de vassa, gula tänderna syns.

Betala 1 fluxkristall eller ägna nästa dag åt att ta dig ur fällan.

Svartalf



Fiende, svartfolk
Strid: 12. Fly: 12

Du överrumplar några svartalfer som slagit läger. De får upp med höga skrik och famlar efter sina vapen.

Vinst: Byt in 2 besegrade svartfolk för att dra 1 föremål.

Svartnisse

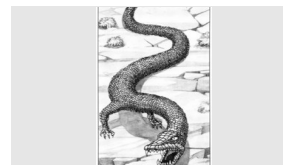


Fiende, svartfolk
Strid: 11. Fly: 16

Ett gäng svartnissar har lagt sig i bakhåll. De hoppar fram under gälla stridsrop. Som vapen har de bland annat knivar och vässade stridsgafflar.

Vinst: Byt in 2 besegrade svartfolk för att dra 1 föremål.

Drakorm

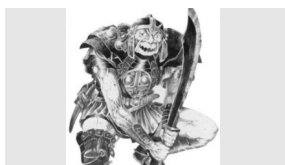


Fiende, drake
Strid: 15. Fly: 13

Drakormen är liten jämfört med riktiga drakar, men kan vara snabb i strid. Den slingrar sig mot dig och öppnar sitt stora gap.

Vinst: Byt in kortet för att ändra 2 till 1 på en slagen tärning.

Orch



Fiende, svartfolk
Strid: 16. Fly: 13

En vildsint orch dyker upp från ingenstans. Den drar sitt rostiga och smutsiga svärd. Strid!

Vinst: Byt in 2 besegrade svartfolk för att dra 1 föremål.

Sanddemon



Fiende, djur
Strid: 15. Fly: 13

Marken under dina fötter börjar röra på sig, och en sanddemon dyker upp! Ormen vill ha dig till middag. Inga avståndsvapen gäller.

Vinst: Byt in 2 besegrade djur mot 1 fluxkristall.

Mantikora



Fiende, mytisk
Strid: 17. Fly: 14

En mantikora med skorpionsvans anfaller dig! Den är vig som ett lejon i sina språng.
Resultat under 14: Du får gift i dig och förlorar en ytterligare KP.
Vinst: Byt in kortet innan tärningslag i Mörka Skogen för +1 på slaget.

Jätte



Fiende, stenfolk
Strid: 18. Fly: 13

Jättens mullrande skatt hörs när den går till anfall! För honom verkar det vara en lek. För dig är det blodigt allvar.
Resultat under 14: 1 extra skada.
Vinst: Slå ett extra slag med en färdighet som användes i striden för chans att få flux/levla.

Vinddrake



Fiende, drake
Strid: 19. Fly: 16

Vinden viner när den eleganta draken sveper förbi dig. Den vänder med en virvel och anfaller!

Resultat under 14: Du får en extra KP i skada.
Vinst: Byt in kortet för att ändra 1 till 2 på en slagen tärning.

Kummelgast



Händelse, ande, utmaning

En kuslig kummelgast hemsöker en gravhög du passerar.

Slå minst 11 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP. Vid resultat över 14 hittar du ett föremål i gravhögen.

Lyktgubbe



Händelse, ande, utmaning

När solen gått ner kommer lyktgubbar fram och försöker föra dig vilse. De halvt genomskinliga varelserna lämnar dig inte i fred.

Slå minst 11 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP och stå över 1 dag.

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Kullarna

Onda Trollkarlen ser dig

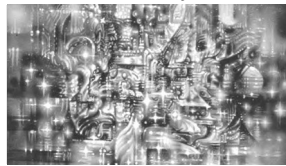


Händelse

Den Onda Trollkarlen ser dig i sin kristallkula. Du drabbas av hennes kraft. Kryssa i en skada på karaktärsbladet.

Blanda äventyrskorten vid solnedgången.

Värdefullt fynd



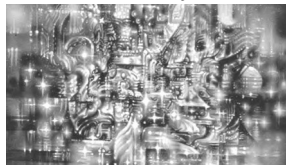
Händelse

Något glimmar i gräset!



- 3-6 Det var inget
- 7-11 En fluxkristall!
- 12-15 Ett föremål!
- 16-18 Ett magiskt föremål!

Värdefullt fynd



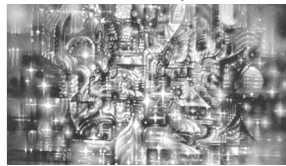
Händelse

Något glimmar i gräset!



- 3-6 Det var inget
- 7-11 En fluxkristall!
- 12-15 Ett föremål!
- 16-18 Ett magiskt föremål!

Värdefullt fynd



Händelse

Något glimmar i gräset!



- 3-6 Det var inget
- 7-11 En fluxkristall!
- 12-15 Ett föremål!
- 16-18 Ett magiskt föremål!

Utbygdsjägare



Möte

Du träffar en mystisk utbygdsjägare. "Du är för dålig för att kasta sten" säger han om ditt sätt att slåss, och visar hur det går till.

Slå 5T6 för att försöka levla i enhandsvapen.

Kentaur



Möte

Kentauren spår i stjärnorna för att hjälpa ditt uppdrag. Du får titta på översta kortet i en valfri hög och välja om du ska blanda om den vid solnedgången. (Gäller även andra högar än äventyrskort.)

Älva



Möte

Du hjälper en älva som blivit instängd i en flaska. Den tackar för hjälpen genom att återställa alla dina KP och MP.

Fridfull glänta



Händelse

Du kommer in i en glänta med ett sälsamt och fridfullt ljus. Hit kan mörkret inte nå.

Välj om du vill återställa 2 KP, 2 MP eller få 1 fluxkristall.

Ondskefullt mörker



Händelse

Ett ondskefullt mörker sveper in från öst. Nästa dag har alla spelare -1 på alla slag. Dessutom görs inga slag för förflyttning; alla går högst 1 steg.

Lurpassande häxa



Möte

Slå 3T6 + MAG.



- 3-6 Minska en färdighet 1 steg
- 7-8 Förlora 2 fluxkristaller
- 9-10 Förlora 1 fluxkristall
- 11-14 Få 1 fluxkristall
- 15+ Välj en färdighet, slå 4T6

Irrbloss



Möte

Irrbloss är inte elaka, men de är otroligt skickliga på att ställa till rackartyg. Det här irrblosset lurar dig av stigen. Stå över nästa dag.

Björn



Fiende, djur

Strid: 14. Fly: 12

En uppretad björn dyker upp på stigen. Den väger flera hundra kilo och när den får syn på dig rusar den rakt mot dig.

Vinst: Byt in 2 besegrade djur mot 1 fluxkristall.

Kalydon



Fiende, mytisk

Strid: 13. Fly: 11

Ett eldsprutande vildsvin dyker plötsligt upp. Den angriper alla som kommer nära.

Vinst: Byt in kortet innan tärningsslag i Bergen för +1 på slaget.

Vättar



Fiende, svartfolk

Strid: 15. Fly: 15

En grupp vättar stormar fram ur ett buskage. De är ursinniga efter att ha blivit bortdrivna i en tidigare strid. Den här gången är de fast beslutna om att vinna.

Vinst: Byt in 2 besegrade svartfolk för att dra 1 föremål.

Kimera



Fiende, mytisk

Strid: 16. Fly: 13

Kimera är en best där både lejon, get och orm trängs. Den är fruktansvärt arg och går till anfall. **Resultat under 13:** Du får 1 extra KP i skada på grund av ormgift. **Vinst:** Byt in kortet innan tärningsslag i Bergen för +1 på slaget.

Litet skogstroll



Fiende, svartfolk

Strid: 16. Fly: 14

Troll är elaka, fula, småaktiga, klåfingriga och bråkiga. Men de är också starka och vildsinta, och lojala krigare för ondskan. Skogstrollet drar sin kniv och spottar på den utan att släppa dig med blicken. **Vinst:** Byt in 2 besegrade svartfolk för att dra 1 föremål.

Två skogstroll



Fiende, svartfolk

Strid: 18. Fly: 14

Du känner en lukt av fotsvamp och ruttna ägg som växer sig starkare. Sedan ser du skogstrollen - och skogstrollen ser dig.

Vinst: Byt in 2 besegrade svartfolk för att dra 1 föremål.

Orchgrupp

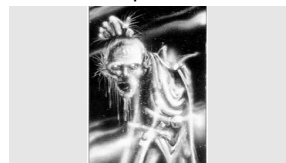


Fiende, svartfolk

Strid: 18. Fly: 11

Du hör ljud och gömmer dig i ett träd. Nedanför ser du en helg grupp av orcher som går förbi. Deras mål är att ta fluxkristaller från de fria folken. Du har chansen att hindra dem, den här gången. **Vinst:** Byt in 2 besegrade svartfolk för att dra 1 föremål.

Spöke

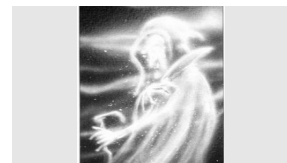


Händelse, ande, utmaning

Luften blir kall och ett överkligt mörker infinner sig. Ett spöke från en gammal krigare sveper förbi.

Slå minst 11 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP.

Vålnad



Händelse, ande, utmaning

Ett djupt suckande hörs bakom dig. När du vänder dig om ser du en gammal man. Han fortsätter rakt igenom dig och lämnar en iskyla i din kropp. Slå minst 12 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP.

Skuggbest



Händelse, ande, utmaning

I de djupa skuggorna glöder ett par ögon. Du hör ett morrande, och mörkret rör sig mot dig.

Slå minst 14 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP. Vid 11 eller mindre förlorar du även 1 KP.

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Ljusa skogen

Onda Trollkarlen ser dig

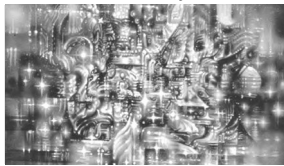


Händelse

Den Onda Trollkarlen ser dig i sin kristallkula. Du drabbas av hennes kraft. Kryssa i en skada på karaktärsbladet.

Blanda äventyrskorten vid solnedgången.

Värdefullt fynd



Händelse

Något glimmar på marken!



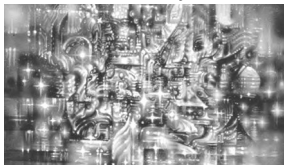
3-6 Det var inget

7-11 En fluxkristall!

12-15 Ett föremål!

16-18 Ett magiskt föremål!

Värdefullt fynd



Händelse

Något glimmar på marken!



3-6 Det var inget

7-11 En fluxkristall!

12-15 Ett föremål!

16-18 Ett magiskt föremål!

Frostalv



Möte

Ett klingande skratt hörs från slutningen ovanför. Trots det kalla vädret känns skriket värmande. Det är en vänlig frostalv som hört om ditt ärende. Hon har med stärkande mat, som återställer 2 KP och 2 MP. Den kan delas med andra på rutan.

Fiska i bergsbäck



Händelse

I den här bergsbäcken finns den sällsynta regnbågsfisken. Du lyckas fånga en!

Den återställer 3 KP och kan delas med andra äventyrare på rutan.

Brant klippa



Händelse, utmaning

Du hindras av branta klippor. Slå 3T6 + SMI.

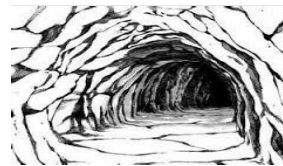


3-9 2 KP i skada, stå över 1 dag

10-13 1 KP i skada, stå över 1 dag

14-18 Du kan fortsätta som vanligt

Grotta



Händelse

Du hittar ingången till en grotta. Slå 3T6 om du väljer att gå in.

3-7 Drake! Strid: 21. Fly: 13

8-9 Vättar! Strid: 15. Fly: 15

10 Vilse. Stå över nästa dag.

11-14 Du hittar 2 fluxkristaller.

15-18 Du hittar 1 föremål.

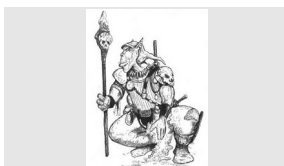
Ondskfull röst i vinden



Händelse

I den piskande vinden hörs ett avlägset och ondskefullt skratt. Snöstormen gör att alla äventyrare i bergen har -1 på alla slag nästa dag. Dessutom görs inga slag för förflyttning; alla går högst 1 steg.

Orchisk shaman



Möte

Du går in i en fälla gillrad av en orchisk shaman. Han skrattar åt dig så att de vassa, gula tänderna syns.

Betala 1 fluxkristall eller ägna nästa dag åt att ta dig ur fällan.

Grottbjörn



Fiende, djur

Strid: 15. Fly: 14

En grottbjörn har blivit uppretad av svartfolk som gått förbi tidigare. Den knuffar ner ett stenblock framför dig och hoppar efter. Under den mörka pälsen rör sig 450 kilo muskler.

Vinst: Byt in 2 besegrade djur mot 1 fluxkristall.

Syrödla



Fiende, mytisk

Strid: 15. Fly: 14

Du hör ett väsande ljud innan syrödlan anfaller. Om du använder ett icke-magiskt vapen förstörs det om ditt resultat är 8 eller lägre.

Vinst: Byt in kortet innan tämningslag i Träsket för +1 på slaget.

Frostvarg



Fiende, djur

Strid: 15. Fly: 14

Frostvargens päls gnistrar som snö och dess bitt är kallt som is. När den ylar fryser ditt blod.

Vinst: Byt in 2 besegrade djur mot 1 fluxkristall.

Urmonster



Fiende, mytisk

Strid: 16. Fly: 11

Ur en grotta krälar en skock urmonster. De har klor och vassa tänder, men saknar ögon. De dras mot allt ätbart – inklusive äventyrare.

Vinst: Byt in kortet innan tämningslag i Bergen för +1 på slaget.

Lindorm



Fiende, drake

Strid: 18. Fly: 15

En vredgad lindorm kastar sig över dig från en klippavsats.

Resultat under 15: Du får en extra KP i skada på grund av dess giftiga svanssting.

Vinst: Byt in kortet för att ändra 4 till 3 på en slagen tärring.

Grottrol



Fiende, svartfolk

Strid: 17. Fly: 14

Du råkar störa ett grottrol som sitter och grillar sitt senaste byte. Det blev får till mat för trollet idag igen. Den tar upp ett väldigt svärd och kastar sig över dig med ett vrål.
Vinst: Byt in 2 besegrade svartfolk för att dra 1 föremål.

Cyklop



Fiende, stenfolk

Strid: 18. Fly: 14

Om du bär någon mat kan du ge den till cyklopen för att inte behöva slåss eller fly. Annars försöker den ta dig som nästa måltid.
Resultat under 14: 1 extra skada.
Vinst: Slå ett extra slag med en färdighet som användes i striden för chans att få flux/levla.

Isdrake



Fiende, drake

Strid: 21. Fly: 16

En isdrake dånar fram i ett moln av snö och dimma. Den får syn på dig och dyker för att anfälla.

Resultat under 14: Du får du en extra KP i skada.

Vinst: Byt in kortet för att ändra 2 till 3 på en slagen tärring.

Titan



Fiende, stenfolk

Strid: 21. Fly: 14

"VEM VÅGAR GÅ IN PÅ MINA MARKER?" Långt ovanför dig ser du en titan titta ner på dig. Han har en gigantisk yxa, men kan lika gärna stampa på dig.
Resultat under 14: 1 extra skada.
Vinst: Slå ett extra slag med en färdighet som användes i striden för chans att få flux/levla.

Spöke



Händelse, ande, utmaning

Luften blir kall och ett överkligt mörker infinner sig. Ett spöke från en gammal krigare sveper förbi.

Slå minst 11 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP.

Spöke

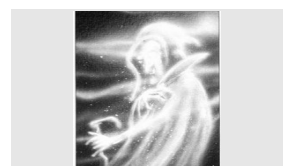


Händelse, ande, utmaning

Luften blir kall och ett överkligt mörker infinner sig. Ett spöke från en gammal krigare sveper förbi.

Slå minst 11 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP.

Vålbad



Händelse, ande, utmaning

Ett djupt suckande hörs bakom dig. När du vänder dig om ser du en gammal man. Han fortsätter rakt igenom dig och lämnar en iskyla i din kropp.

Slå minst 12 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP.

Bergen

Bergen

Bergen

Bergen

Bergen

Bergen

Bergen

Bergen

Bergen

Bergen

Bergen

Bergen

Bergen

Bergen

Bergen

Bergen

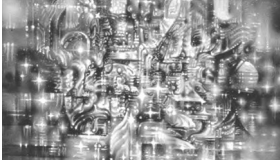







Bergen

Bergen

Bergen

Bergen

Bergen

<p>Onda Trollkarlen ser dig</p>  <p>Händelse</p> <p>Den Onda Trollkarlen ser dig i sin kristallkula. Du drabbas av hennes kraft. Kryssa i en skada på karaktärsbladet.</p> <p><i>Blanda äventyrskorten vid solnedgången.</i></p>	<p>Värdefullt fynd</p>  <p>Händelse</p> <p>Något glimmar i lövverket!  </p> <p>3–6 Det var inget 7–11 En fluxkristall! 12–15 Ett föremål! 16–18 Ett magiskt föremål!</p>	<p>Värdefullt fynd</p>  <p>Händelse</p> <p>Något glimmar i lövverket!  </p> <p>3–6 Det var inget 7–11 En fluxkristall! 12–15 Ett föremål! 16–18 Ett magiskt föremål!</p>	<p>Urträd</p>  <p>Möte</p> <p>"Hourroom baroom!" Det gamla trädet bredvid dig vaknar till liv och pratar med dig. Det vill hjälpa dig i kampen mot den Onda Trollkarlen. Alla äventyrare på rutan får lifta ett steg med urträdet.</p>	<p>Kentaur</p>  <p>Möte</p> <p>Kentauren spår i stjärnorna för att hjälpa ditt uppdrag. Du får titta på översta kortet i en valfri hög och välja om du ska blanda om den vid solnedgången. (Gäller även andra högar än äventyrskort.)</p>	<p>Ond måne</p>  <p>Händelse</p> <p>En blodröd måne går upp vid horisonten. Det är ondska i görningen. Nästa dag har äventyrare i mörka skogen –1 på sina slag. Dessutom gör de inga slag för förflyttning; äventyrare går högst 1 steg.</p>	<p>Trädiglar</p>  <p>Händelse</p> <p>De är överallt och faller ner från träden! Alla äventyrare på rutan måste slå 3T6 + SMI.</p> <p> </p> <p>3–10 Förlora 2 KP 11–14 Förlora 1 KP 15+ Du undviker trädiglarna</p>
<p>Stryparranka</p>  <p>Händelse, utmaning</p> <p>Plötsligt kan du inte röra dina fötter. Sedan sitter benen fast. Rankorna sträcker sig efter dina armar.</p> <p>Slå 3T6 + SMI.</p> <p>3–10 Förlora 2 KP 11–14 Förlora 1 KP 15+ Du tar dig loss helskinnad</p>	<p>Annatar</p>  <p>Möte</p> <p>"Den här brygden hjälper dig! Du kan dricka den utan någon fara." Slå 3T6 om du väljer att dricka.</p> <p>3–6 Minska en färdighet 1 steg 7–10 Förlora 2 fluxkristaller 11–14 Få 2 fluxkristaller 15+ Välj en färdighet, slå 5T6</p>	<p>Jättespindel</p>  <p>Fiende, djur Strid: 16. Fly: 15</p> <p>Du hör ett klickande ljud. Det kommer bakifrån. Nej, ovanifrån. Nej. Båda.</p> <p>Resultat under 13: Du får en extra KP i skada på grund av gift. Vinst: Byt in 2 besegrade djur mot 1 fluxkristall.</p>	<p>Vampyrfjäril</p>  <p>Fiende, odöd Strid: 15. Fly: 14</p> <p>Färgerna på vampyrfjärilens vingar gör dig yr och illamående. Slå minst 14 med 3T6 + MAG eller få –2 i slag mot vampyrfjärilen.</p> <p>Vinst: Byt in kortet innan tärningslag mot ande för +1 på slaget.</p>	<p>Mara</p>  <p>Fiende, odöd Strid: 17. Fly: 14</p> <p>Hennes skratt skär genom skogen och hennes händer är starka som stål.</p> <p>Resultat under 14: Du förlorar även en MP. Vinst: Byt in kortet innan tärningslag mot ande för +1 på slaget.</p>	<p>Fjärilsdrake</p>  <p>Fiende, drake Strid: 15. Fly: 15</p> <p>Du hör ett flaxande ljud strax innan en brännande smärta hugger till. Fjärilsdraken är liten, men klorna är vassa som rakblad och elden bränner varhelst den träffar.</p> <p>Vinst: Byt in kortet för att ändra 3 till 2 på en slagen tärnung.</p>	<p>Varulv</p>  <p>Fiende, odöd Strid: 19. Fly: 15</p> <p>I månskenet hör du vargarna yla. Sedan ett ljud som är kraftigare och närmare än de andra. Som är delvis varg, delvis människa. En jättelik ulv kommer mot dig.</p> <p>Resultat under 14: 1 extra skada. Vinst: Byt in kortet innan tärningslag mot ande för +1.</p>
<p>Vampyr</p>  <p>Fiende, odöd Strid: 19. Fly: 17</p> <p>En mörkrets vän och mästare av skuggorna kliver in framför dig på stigen. De vassa tänderna lyser i månskenet när han vrålar.</p> <p>Resultat under 14: 1 extra skada. Vinst: Byt in kortet innan tärningslag mot ande för +1 på slaget.</p>	<p>Ylkorcher</p>  <p>Fiende, svartfolk Strid: 17. Fly: 15</p> <p>En pil viner förbi dig, och du inser att du blivit fångad i ett bakhåll. Det är ylkorcher – starkare och smartare än vanliga orcher – som satt upp en fälla.</p> <p>Vinst: Byt in 2 besegrade svartfolk för att dra 1 föremål.</p>	<p>Spöke</p>  <p>Händelse, ande, utmaning</p> <p>Den klagande sången från spöket äter sig in i ditt huvud. Den handlar om hjälten som aldrig kom ut ur skogen. Du inser att det är dig sången handlar om.</p> <p>Slå minst 12 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP.</p>	<p>Dråpare</p>  <p>Händelse, ande, utmaning</p> <p>En mästare på att döja sig och med En dödlig kniv i bältet. Dråparen vilar i skuggorna och väntar på sitt byte. Det är du.</p> <p>Slå minst 13 med 3T6 + UPP eller förlora 1 KP och 1 MP.</p>	<p>Fantom</p>  <p>Händelse, ande, utmaning</p> <p>Ett skri ljuder genom skogen. En fantom genomborrar dig med en blick kall som döden.</p> <p>Slå minst 13 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP.</p>	<p>Svart enhörning</p>  <p>Händelse, ande, utmaning</p> <p>Den inverterade kraften av en enhörning rusar emot dig: mörker, hat och ondska.</p> <p>Slå minst 14 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP. Vid resultat under 10 förlorar du ytterligare 1 MP.</p>	<p>Skuggbest</p>  <p>Händelse, ande, utmaning</p> <p>I de djupa skuggorna glöder ett par ögon. Du hör ett morrande, och mörkret rör sig mot dig.</p> <p>Slå minst 14 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP. Vid 11 eller mindre förlorar du även 1 KP.</p>

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

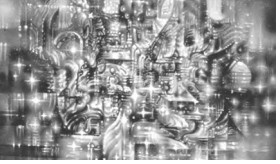

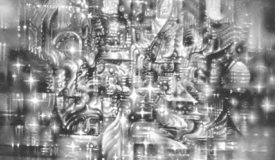








Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

Mörka skogen

<p>Onda Trollkarlen ser dig</p>  <p>Händelse</p> <p>Den Onda Trollkarlen ser dig i sin kristallkula. Du drabbas av hennes kraft. Kryssa i en skada på karaktärsbladet.</p> <p><i>Blanda äventyrskorten vid solnedgången.</i></p>	<p>Onda Trollkarlen ser dig</p>  <p>Händelse</p> <p>Den Onda Trollkarlen ser dig i sin kristallkula. Du drabbas av hennes kraft. Kryssa i en skada på karaktärsbladet.</p> <p><i>Blanda äventyrskorten vid solnedgången.</i></p>	<p>Värdefullt fynd</p>  <p>Händelse</p> <p>Något glimmar i dyn!  3-6 Det var inget 7-11 En fluxkristall! 12-15 Ett föremål! 16-18 Ett magiskt föremål!</p>	<p>Värdefullt fynd</p>  <p>Händelse</p> <p>Något glimmar i dyn!  3-6 Det var inget 7-11 En fluxkristall! 12-15 Ett föremål! 16-18 Ett magiskt föremål!</p>	<p>Örnman</p>  <p>Möte</p> <p>"Endast de modigaste tar sig genom träsket till fots. Jag har burits av vinden. Det finns faror framöver."</p> <p>Titta på översta kortet i högen för träsket. Blanda om högen vid solnedgången om du vill.</p>	<p>Råttman</p>  <p>Möte</p> <p>En knähög råttman är nära att skära hälsenan av dig, innan han inser att du kommit för att bekämpa den Onda Trollkarlen.</p> <p>Han ger mat som läker 2 KP (kan delas) och skänker dessutom en fluxkristall.</p>	<p>Vaktad skatt</p>  <p>Händelse</p> <p>Du ser något värdefullt nere i dyn, och kan inte låta bli att försöka få loss föremålet. Men föremålet vaktas av ett skelett. Slå 3T6 + SMI.  3-13 Du förlorar 1 KP 14+ Du får 1 föremål</p>
<p>Giftig gas</p>  <p>Händelse</p> <p>Förruttnelsen i träsket skapar en kväljande och giftig gas. Alla Äventyrare på rutan måste slå 3T6 + FYS.  3-14 -1 på alla slag nästa dag 15+ Du förlblir opåverkad</p>	<p>Illusionsträd</p>  <p>Händelse, utmaning</p> <p>Fården genom ödemarken har gjort dig utmattad. När du ser god mat invid ett träd agerar du utan att tänka. Slå 3T6 + UPP. 3-8 Förlora 1 KP och 1 MP 9-14 Förlora 1 KP 15+ Du genomsådar illusionen</p>	<p>Tunnelmask</p>  <p>Händelse, utmaning</p> <p>Marken under dina fötter rör på sig. Det enorma gapet hos Shai Hulud öppnas. Slå 3T6 + SMI. 3-8 Förlora 2 KP 9-14 Förlora 1 KP 15+ Du undviker hotet från underjorden</p>	<p>Reptilman</p>  <p>Fiende, mytisk Strid: 16. Fly: 14</p> <p>En reptilman kastar sig upp ur dyn. Med halvruttet sjögräs över sin kropp höjer han treudden för att anfalla.</p> <p>Vinst: Byt in kortet innan tärningsslag i Onda Trollkarlens Torn för +1 på slaget.</p>	<p>Levande lik</p>  <p>Fiende, odöd Strid: 15. Fly: 13</p> <p>Du ser den döda kroppen av en tidigare äventyrare en bit bredvid stigen. Du stannar till för att ge den en värdig begravning. Då öppnar liket sina ögon. Vinst: Byt in kortet innan tärningsslag mot ande för +1 på slaget.</p>	<p>Zombier</p>  <p>Fiende, odöd Strid: 17. Fly: 15</p> <p>Du använde inte de magiska orden "Klaatu barada nicto" när du gick förbi en dold magisk linje. Nu vaknar zombier överallt omkring dig. Vinst: Byt in kortet innan tärningsslag mot ande för +1 på slaget.</p>	<p>Minotaur</p>  <p>Fiende, mytisk Strid: 18. Fly: 15</p> <p>Marken skakar när den jättelika minotauren stormar fram. Den är på väg rakt mot dig, frustande ånga och med vilda ögon.</p> <p>Vinst: Byt in kortet innan tärningsslag i Onda Trollkarlens Torn för +1 på slaget.</p>
<p>Träskdemon</p>  <p>Fiende, demon Strid: 21. Fly: 16</p> <p>Det blixtrar till och en demon står framför dig. "Jag kommer att äta upp din själ!"</p> <p>Resultat under 14: Du förlorar även en MP. Vinst: Byt in kortet för att ändra 3 till 4 på en slagen tärning.</p>	<p>Drake</p>  <p>Fiende, drake Strid: 21. Fly: 17</p> <p>Drakens eldkvast luktar svavel och lämnar efter sig ett svart spår av sot, kol och död i träsket.</p> <p>Resultat under 14: Du får en extra KP i skada. Vinst: Byt in kortet för att ändra 3 till 4 på en slagen tärning.</p>	<p>Vålnad</p>  <p>Händelse, ande, utmaning</p> <p>Ett djupt suckande hörs bakom dig. När du vänder dig om ser du en gammal man. Han fortsätter rakt igenom dig och lämnar en iskyla i din kropp. Slå minst 12 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP.</p>	<p>Fantom</p>  <p>Händelse, ande, utmaning</p> <p>Ett skri ljuder över träsket. En fantom genomborrar dig med en blick kall som döden.</p> <p>Slå minst 13 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP.</p>	<p>Dödsghost</p>  <p>Händelse, ande, utmaning</p> <p>En olycksalig hjälte har blivit fjättrad i den här världen av en våldsam död.</p> <p>Slå minst 15 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP. Vid resultat under 10 förlorar du ytterligare 1 MP.</p>	<p>Andehär</p>  <p>Händelse, ande, utmaning</p> <p>En här av sedan länge döda krigare vaktar området. De är edsbrytare, dömda att stanna i den här världen.</p> <p>Slå minst 15 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP. Vid resultat under 10 förlorar du ytterligare 1 MP.</p>	<p>Mörkgast</p>  <p>Händelse, ande, utmaning</p> <p>En fruktansvärd kyla sänker sig. I mörkret sträcker sig mörkgastarna efter dig.</p> <p>Slå minst 15 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP. Vid resultat under 10 förlorar du ytterligare 1 MP.</p>

Träsket

Träsket

Träsket

Träsket

Träsket

Träsket

Träsket

Träsket

Träsket

Träsket

Träsket

Träsket

Träsket

Träsket

Träsket

Träsket

Träsket

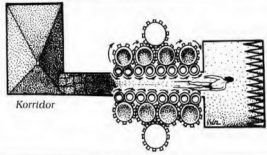
Träsket

Träsket

Träsket

Träsket

Krypfällan



Händelse, fälla, utmaning

Slå 3T6 + FYS + SMI

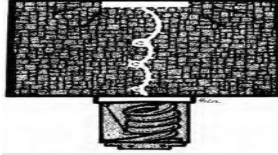


3–10 Förlora 2 KP

11–15 Förlora 1 KP

16+ Du oskadliggör fällan

Golvkrossaren



Händelse, fälla, utmaning

Slå 3T6 + FYS + UPP

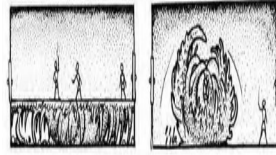


3–10 Förlora 2 KP

11–15 Förlora 1 KP

16+ Du oskadliggör fällan

Korridorvarelser



Händelse, fälla, utmaning

Slå 3T6 + FYS + MAG



3–10 Förlora 2 KP

11–15 Förlora 1 KP

16+ Du oskadliggör fällan

Pianogolvet



Händelse, fälla, utmaning

Slå 3T6 + SMI + UPP

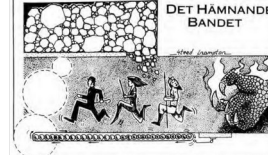


3–10 Förlora 2 KP

11–15 Förlora 1 KP

16+ Du oskadliggör fällan

Det hämnande rullbandet



Händelse, fälla, utmaning

Slå 3T6 + SMI + MAG

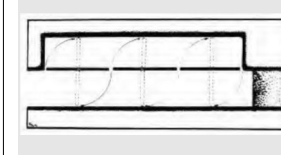


3–10 Förlora 2 KP

11–15 Förlora 1 KP

16+ Du oskadliggör fällan

Uppdelade korridoren



Händelse, fälla, utmaning

Slå 3T6 + UPP + MAG

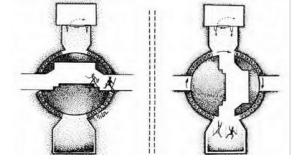


3–10 Förlora 2 KP

11–15 Förlora 1 KP

16+ Du oskadliggör fällan

Kullagerfällan



Händelse, fälla, utmaning

Betala X fluxkristaller (får vara 0) och slå 3T6 + X.

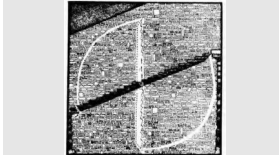


3–10 Förlora 2 KP

11–13 Förlora 1 KP

14+ Du oskadliggör fällan

Tippande trappan

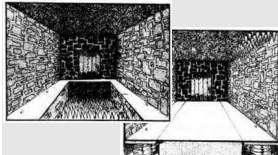


Händelse, fälla, utmaning

Alla äventyrare på rutan måste kasta ett föremål för att oskadliggöra fällan.

Om endast vissa slänger ett föremål förlorar de 1 KP. De andra äventyrarna förlorar 2 KP.

Illusionsfällan



Händelse, fälla, utmaning

För att oskadliggöra fällan måste en äventyrare betala 3 MP, eller varje berörd äventyrare betala 1 MP. Om fällan inte oskadliggörs förlorar äventyrarna på rutan 2 KP var.

Svart hämnare



Fiende, odöd

Strid: 21: Fly: 14

Den svarta hämnaren vaknar till liv när du kliver in i rummet. Den har lysande ögon och en demonisk yxa.

Vid resultat under 14 förlorar du även en MP.

Stendrake



Fiende, drake

Strid: 21: Fly: 17

Stendraken vaktar utgångarna från salen. Det mullrar när den börjar att röra på sig. Fly eller slåss för ditt liv.

Vid resultat under 15 får du en extra KP i skada.

Demondrake



Fiende, drake, demon

Strid: 21: Fly: 17

En fruktansvärd demondrake dyker upp ur en portal som öppnas när du kliver in i salen.

Vid resultat under 15 får du en extra KP i skada.

Fjättrad demon



Fiende, demon

Strid: 22: Fly: 12

En demagorgon är bunden till ett pentagram på golvet. Den har varit fångslad i årtal och är fruktansvärt arg.

Vid resultat under 14 förlorar du även en MP.

Dödsriddare



Fiende, odöd

Strid: 21: Fly: 15

Dödsriddaren vänder sig mot dig och med en rosslig röst säger den att det är dags att dö.

Slå minst 13 med 3T6 + MAG eller få -1 på stridslag mot dödsriddaren.

Skelettarmé



Fiende, odöd

Strid: 20: Fly: 16

Ljudet av torra ben som rör sig hörs överallt i salen. De kommer mot dig.

Svärd och stickvapen har -1 mot Skelettarmén. Inga avståndsvapen har någon effekt, utom besvärjelser.

Vild demon



Fiende, demon

Strid: 21: Fly: 20

Demonen rör sig överkligt fort. Ljuden från dess strupe låter som tusen skratt, eller tusen skrik.

Alla med mindre SMI än 2 har -1 på stridslag mot den vilda demonen.

Golem



Fiende, odöd

Strid: 20: Fly: 16

Lervarelser är täckt av magiska tecken. De lyser när golem vaknar.

Inga magiska effekter fungerar mot golem, utom de särskilt riktade mot odöda. Gäller både vapen och annat.

Dödsgast



Händelse, ande, utmaning

I salen har en mäktig person dött en våldsam död och blivit en dödsgast. Den kommer emot dig.

Slå minst 15 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP. Vid resultat under 10 förlorar du ytterligare 1 MP.

Andehär



Händelse, ande, utmaning

En här av sedan länge döda krigare vaktar salen. De är edsbrytare, dömda att stanna i den här världen.

Slå minst 15 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP. Vid resultat under 10 förlorar du ytterligare 1 MP.

Mörkgast



Händelse, ande, utmaning

En fruktansvärd kyla vilar i salen. I mörkret sträcker sig mörkgastarna efter dig.

Slå minst 15 med 3T6 + UPP eller förlora 1 MP. Vid resultat under 10 förlorar du ytterligare 1 MP.

Dräpargast



Händelse, ande, utmaning

Dräpargasten är halvt genomskinlig, men svärdet den håller i är av stål. Dess blick gör dig stel av skräck.

Slå minst 14 med 3T6 + UPP eller förlora 1 KP och 1 MP. Under 10 förlorar du ytterligare 1 MP.

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn


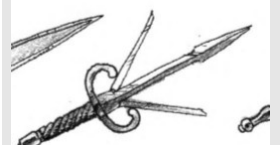


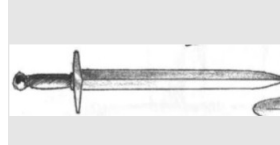
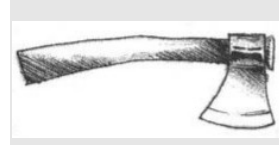

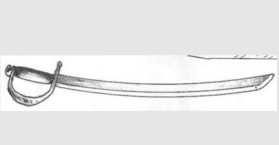
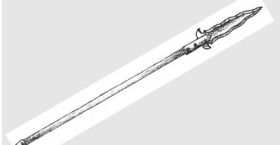
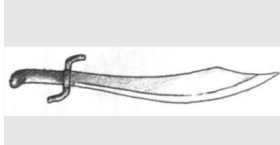
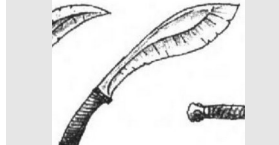
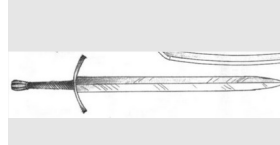
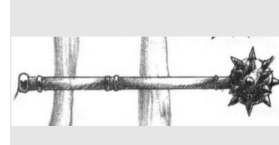


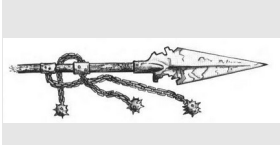
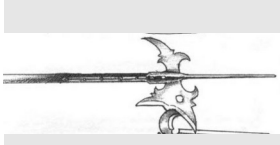

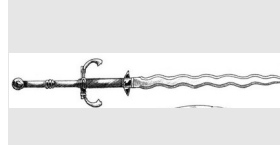
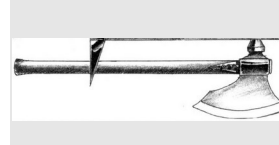
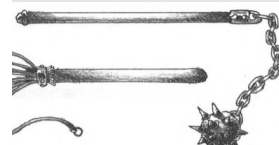
Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

Onda
Trollkarlens
Torn

<p style="text-align: center;">Dolk</p>  <p>Knivar och svärd, enhands. Pris: 1</p> <p>En kraftig kniv som ökar dina chanser i strid.</p> <p>+1 i närstrid</p>	<p style="text-align: center;">Parerdolk</p>  <p>Knivar och svärd, enhands. Pris: 1</p> <p>Parerdolken är särskilt utformad för att kunna parera svärdshugg.</p> <p>+1 i närstrid</p>	<p style="text-align: center;">Drakysk</p>  <p>Knivar och svärd, enhands, orchisk Pris: 1</p> <p>Drakysken är ett farligt vapen i orchhänder.</p> <p>+1 i närstrid</p>	<p style="text-align: center;">Klubba</p>  <p>Krossvapen, enhands. Pris: 1</p> <p>En enkel men effektiv klubba.</p> <p>+1 i närstrid</p>	<p style="text-align: center;">Kortsvärd</p>  <p>Knivar och svärd, enhands. Pris: 2</p> <p>Ett stadigt svärd med en välslipad klinga.</p> <p>+2 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 2, annars +1.</p>	<p style="text-align: center;">Handyxa</p>  <p>Yxor, enhands. Pris: 2</p> <p>Yxan är både ett vapen och ett praktiskt verktyg.</p> <p>+2 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 2, annars +1.</p>	<p style="text-align: center;">Kortspjut</p>  <p>Stickvapen, en- och tvåhands. Pris: 2</p> <p>Kortspjutet är bra för att jaga djur och i strid mot mindre fiender.</p> <p>+2 i närstrid om det färdighetsvärde som används är minst 2, annars +1.</p>
<p style="text-align: center;">Sabel</p>  <p>Knivar och svärd, enhands. Pris: 2</p> <p>Sabelns klinga är vass endast på ena sidan, men går snabbt att svinga.</p> <p>+2 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 2, annars +1.</p>	<p style="text-align: center;">Alviskt kortspjut</p>  <p>Stickvapen, en- och tvåhands, alviskt. Pris: 2</p> <p>Det alviska spjutet är lättare och starkare än vanliga spjut.</p> <p>+2 i närstrid om det färdighetsvärde som används är minst 2, annars +1.</p>	<p style="text-align: center;">Kroksabel</p>  <p>Knivar och svärd, enhands. Pris: 2</p> <p>Solen blänker i kroksabelns blad. Den är smidd i ett fjärran land.</p> <p>+2 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 2, annars +1.</p>	<p style="text-align: center;">Alvsvärd</p>  <p>Knivar och svärd, enhands, alviskt Pris: 2</p> <p>Ett snabbt och smidigt vapen som även kan användas för att hugga sig fram i tät skog.</p> <p>+2 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 2, annars +1.</p>	<p style="text-align: center;">Bastardsvärd</p>  <p>Knivar och svärd, en- och tvåhands. Pris: 3</p> <p>Ett tungt svärd som kan användas både med en och två händer.</p> <p>+3 i närstrid om det färdighetsvärde som används är minst 3, annars +1.</p>	<p style="text-align: center;">Morgonstjärna</p>  <p>Krossvapen, en- och tvåhands. Pris: 3</p> <p>Ett fruktat vapen i starka händer.</p> <p>+3 i närstrid om det färdighetsvärde som används är minst 3, annars +1.</p>	<p style="text-align: center;">Hjälmkrossare</p>  <p>Krossvapen, en- och tvåhands. Pris: 3</p> <p>Hjälmkrossaren är särskilt utformad för att vara effektiv mot metallrustningar.</p> <p>+3 i närstrid om det färdighetsvärde som används är minst 3, annars +1.</p>
<p style="text-align: center;">Spikklubba</p>  <p>Krossvapen, enhands. Pris: 3</p> <p>Ett okomplicerat men effektivt vapen.</p> <p>+3 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 3, annars +1.</p>	<p style="text-align: center;">Orchspjut</p>  <p>Stickvapen, tvåhands, orchiskt Pris: 3</p> <p>Ett tungt spjut som måste hanteras med två händer.</p> <p>+3 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 3, annars +1.</p>	<p style="text-align: center;">Hillebard</p>  <p>Pålvapen, tvåhands. Pris: 3</p> <p>Ett kraftfullt pålvapen, ofta använt av knektar.</p> <p>+3 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 3, annars +1.</p>	<p style="text-align: center;">Alviskt långspjut</p>  <p>Stickvapen, tvåhands, alviskt. Pris: 3</p> <p>Ett vasst, långt och smidigt spjut.</p> <p>+3 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 3, annars +1.</p>	<p style="text-align: center;">Flamberge</p>  <p>Knivar och svärd, tvåhands. Pris: 4</p> <p>Klingan på det tunga svärdet är format som en eldstunga.</p> <p>+4 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 4, annars +1.</p>	<p style="text-align: center;">Tvåhandsyxa</p>  <p>Yxor, tvåhands. Pris: 4</p> <p>Ett favoritvapen för dvärgar, fruktat av deras fiender.</p> <p>+4 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 4, annars +1.</p>	<p style="text-align: center;">Stridsgissel med spik</p>  <p>Kättingvapen, tvåhands. Pris: 4</p> <p>Stridsgisslet är effektivt mot fiender som använder sköldar, men är svårt att hantera.</p> <p>+4 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 4, annars ingen bonus.</p>

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål


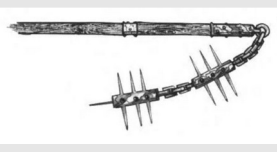
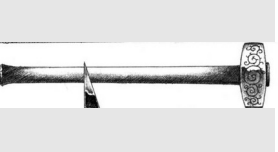
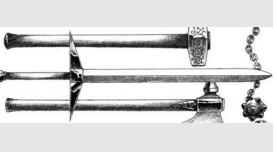
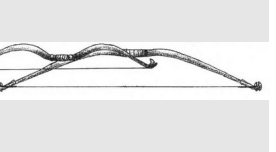

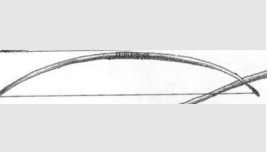


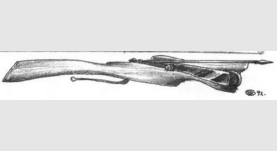
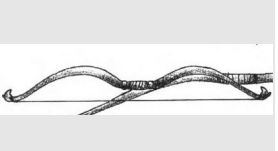

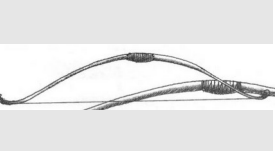

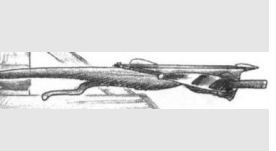

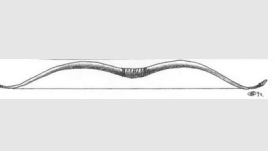
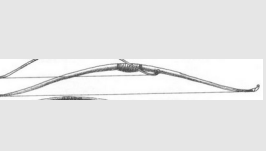


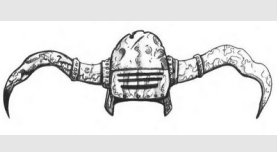
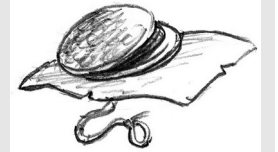
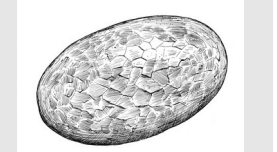



Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

<p>Alviskt tvåhandssvärd</p>  <p>Knivar och svärd, tvåhands, alviskt Pris: 4</p> <p>Ett kraftfullt men förvånansvärt lätt tvåhandssvärd, skapat av en skicklig alvsmed.</p> <p>+4 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 4, annars +1.</p>	<p>Dubbel stridsslaga</p>  <p>Kättingvapen, tvåhands, orchiskt Pris: 4</p> <p>Ett tungt och brutalt vapen. Det kan göra stor skada men kräver skicklighet i hanteringen.</p> <p>+4 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 4, annars ingen bonus.</p>	<p>Tvåhandshammare</p>  <p>Krossvapen, tvåhands. Pris: 4</p> <p>Få fiender kan stå emot en tungt svingad stridshammare.</p> <p>+4 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 4, annars +1.</p>	<p>Tvåhandssvärd</p>  <p>Knivar och svärd, tvåhands. Pris: 4</p> <p>Ett kraftfullt svärd som vilar tungt i händerna.</p> <p>+4 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 4, annars +1.</p>	<p>Stor alvbåge</p>  <p>Avståndsvapen, alviskt. Pris: 4</p> <p>En kraftfull båge som kräver goda färdigheter för att hanteras rätt. Slå 3T6 + FV när den används.</p> <p>-14 Ingen effekt 15 Du får +1 i närstriden 16-18 Du får +2 i närstriden 19+ Du får +3 i närstriden</p>	<p>Alvisk soldatsköld</p>  <p>Föremål, sköld, alvisk. Pris: 2</p> <p>När du förlorar i strid räknas skadan som om ditt resultat var 2 mer.</p> <p>Effekten går att lägga samman med hjälm och rustning. Har ingen effekt om tvåhandsvapen användes i närstriden.</p>	<p>Pilbåge</p>  <p>Föremål, sköld. Pris: 3</p> <p>En vanlig pilbåge som fungerar för både jakt och strid.</p> <p> -13 Ingen effekt 14-16 Du får +1 i närstriden 17+ Du får +2 i närstriden</p>
<p>Orchisk sköld</p>  <p>Föremål, sköld, orchisk. Pris: 2</p> <p>När du förlorar i strid räknas skadan som om ditt resultat var 2 mer.</p> <p>Effekten går att lägga samman med hjälm och rustning. Har ingen effekt om tvåhandsvapen användes i närstriden.</p>	<p>Tungt armborst</p>  <p>Avståndsvapen. Pris: 4</p> <p>Ett mäktigt avståndsvapen, men som kräver både styrka och skicklighet. Slå 3T6 + FV när den används.</p> <p>-14 Ingen effekt 15 Du får +1 i närstriden 16-18 Du får +2 i närstriden 19+ Du får +3 i närstriden</p>	<p>Liten alvbåge</p>  <p>Avståndsvapen, alviskt. Pris: 2</p> <p>En lätthanterad båge med slanka pilar. Slå 3T6 + FV när den används.</p> <p> -12 Ingen effekt 13-17 Du får +1 i närstriden 18+ Du får +2 i närstriden</p>	<p>Kortbåge</p>  <p>Avståndsvapen. Pris: 2</p> <p>En lätt båge med begränsad räckvidd. Slå 3T6 + FV när den används.</p> <p> -12 Ingen effekt 13-17 Du får +1 i närstriden 18+ Du får +2 i närstriden</p>	<p>Lätt armborst</p>  <p>Avståndsvapen. Pris: 3</p> <p>Ett effektivt avståndsvapen som går förhållandevis enkelt att bära. Slå 3T6 + FV när den används.</p> <p> -13 Ingen effekt 14-16 Du får +1 i närstriden 17+ Du får +2 i närstriden</p>	<p>Sammansatt båge</p>  <p>Avståndsvapen. Pris: 4</p> <p>En båge gjord av trä, horn och senor för att bli stark och böjlig. Slå 3T6 + FV när den används.</p> <p>-14 Ingen effekt 15 Du får +1 i närstriden 16-18 Du får +2 i närstriden 19+ Du får +3 i närstriden</p>	<p>Långbåge</p>  <p>Avståndsvapen. Pris: 3</p> <p>En klumpig men kraftfull båge, med lång räckvidd. Slå 3T6 + FV när den används.</p> <p> -13 Ingen effekt 14-16 Du får +1 i närstriden 17+ Du får +2 i närstriden</p>
<p>Alvisk hjälm</p>  <p>Föremål, alviskt. Pris: 1</p> <p>När du förlorar i strid räknas skadan som om ditt resultat var 1 mer.</p> <p>Effekten går att lägga samman med sköld och rustning.</p>	<p>Orchisk hjälm</p>  <p>Föremål, orchiskt. Pris: 1</p> <p>När du förlorar i strid räknas skadan som om ditt resultat var 1 mer.</p> <p>Effekten går att lägga samman med sköld och rustning.</p>	<p>Dagsranson</p>  <p>Föremål, mat. Pris: 1</p> <p>Dagsransonen med mat är inte särskilt god, men välgörande för äventyrare i det vilda. Maten återställer 2 KP. Den kan delas mellan äventyrare på samma ruta. Lägg kortet underst i högen när du använt det.</p>	<p>Dvärgabröd</p>  <p>Föremål, mat. Pris: 1</p> <p>Dvärgabrödet är svårt att äta, men återställer 3 KP för den som lyckas. Brödet kan med möda delas mellan äventyrare som står på samma ruta. Lägg kortet underst i högen när du använt det.</p>	<p>Lembas</p>  <p>Föremål, mat. Pris: 1</p> <p>Alvbrödet lembas är torrt och håller sig länge. Det stärker både kropp och själ: återfår 2 KP och 2 MP när det äts. Brödet kan delas mellan äventyrare. Lägg kortet underst i högen när du använt det.</p>	<p>Den snabbfotades brygd</p>  <p>Föremål, mat. Pris: 1</p> <p>När brygden dricks får äventyraren gå ett extra steg i förflyttningen. Fungerar inte i Onda Trollkarlens Torn. Lägg kortet underst i högen när du använt det.</p>	<p>Den snabbfotades brygd</p>  <p>Föremål, mat. Pris: 1</p> <p>När brygden dricks får äventyraren gå ett extra steg i förflyttningen. Fungerar inte i Onda Trollkarlens Torn. Lägg kortet underst i högen när du använt det.</p>

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål















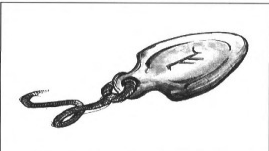
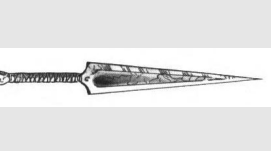
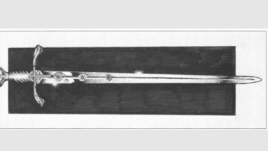
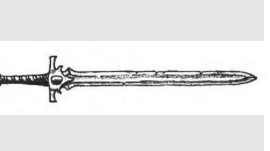

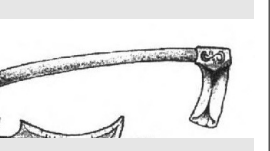
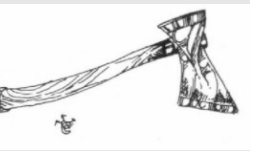
Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

<p>Läkande salva</p>  <p>tomvikter. Föremål. Pris: 1</p> <p>Den läkande salvan återställer upp till 3 KP. Den kan delas mellan äventyrare som står på samma ruta.</p> <p>Lägg kortet underst i högen när du använt det.</p>	<p>Astral dryck</p>  <p>Föremål, mat. Pris: 1</p> <p>Den astrala drycken återställer upp till 3 MP. Den kan delas mellan äventyrare som står på samma ruta.</p> <p>Lägg kortet underst i högen när du använt det.</p>	<p>Astral dryck</p>  <p>Föremål, mat. Pris: 1</p> <p>Den astrala drycken återställer upp till 3 MP. Den kan delas mellan äventyrare som står på samma ruta.</p> <p>Lägg kortet underst i högen när du använt det.</p>	<p>Peruanskt mörkerpulver</p>  <p>Föremål. Pris: 1</p> <p>När det peruanska mörkerpulvret sprids ut lyckas alla äventyrare på rutan automatiskt med att smyga från en fiende.</p> <p>Lägg kortet underst i högen när du använt det.</p>	<p>Peruanskt mörkerpulver</p>  <p>Föremål. Pris: 1</p> <p>När det peruanska mörkerpulvret sprids ut lyckas alla äventyrare på rutan automatiskt med att smyga från en fiende.</p> <p>Lägg kortet underst i högen när du använt det.</p>	<p>Skyddsamulett</p>  <p>Föremål. Pris: 2</p> <p>Amuletten kan när som helst offras för att få +1 på ett slag i Onda Trollkarlens Torn.</p> <p>Lägg kortet underst i högen när du använt det.</p>	<p>Skyddsamulett</p>  <p>Föremål. Pris: 2</p> <p>Amuletten kan när som helst offras för att få +1 på ett slag i Onda Trollkarlens Torn.</p> <p>Lägg kortet underst i högen när du använt det.</p>
<p>Den visa alvens spegel</p>  <p>Föremål. Pris: 1</p> <p>Används innan ett äventyrskort dras. Dra ett extra och släng det som inte väljs. Blanda om berörd hög vid solnedgången.</p> <p>Lägg kortet underst i högen när du använt det.</p>	<p>Den visa alvens spegel</p>  <p>Föremål. Pris: 1</p> <p>Används innan ett äventyrskort dras. Dra ett extra och släng det som inte väljs. Blanda om berörd hög vid solnedgången.</p> <p>Lägg kortet underst i högen när du använt det.</p>	<p>Jägarens skor</p>  <p>Föremål. Pris: 2</p> <p>Jägarens skor är tillverkade av en skicklig pyssling. De ger +1 på att smyga.</p>	<p>Kikare</p>  <p>Föremål. Pris: 2</p> <p>Kikaren ger +2 på att smyga för att undvika fiender.</p>	<p>Kompass</p>  <p>Föremål. Pris: 3</p> <p>Den som har kompassen får slå en extra tärning vid förflyttning. Endast de tre egna tärningarna beaktas för att levla eller samla fluxkristaller.</p>	<p>Rustning</p>  <p>Föremål. Pris: 3</p> <p>När du förlorar i strid räknas skadan som om ditt resultat var 2 mer.</p> <p>Effekten går att lägga samman med hjälm och sköld.</p>	<p>Rustning</p>  <p>Föremål. Pris: 3</p> <p>När du förlorar i strid räknas skadan som om ditt resultat var 2 mer.</p> <p>Effekten går att lägga samman med hjälm och sköld.</p>
<p>Alvisk vina</p>  <p>Avståndsvapen, alviskt. Magiskt. Pris: 4</p> <p>Ett säregnet avståndsvapen. Slå 3T6 + FV när den används.</p> <p>-13 Ingen effekt 14-15 Du får +1 i närstriden 16-18 Du får +2 i närstriden 19+ Du får +3 i närstriden</p>	<p>Splitterdolken Ondrax</p>  <p>Knivar och svärd, enhands, orchisk. Magiskt. Pris: 4</p> <p>+1 i närstrid.</p> <p>För varje MP du betalar innan slaget får du +1 i bonus.</p>	<p>Sir Graiwyns svärd</p>  <p>Knivar och svärd, en- och tvåhands. Magiskt. Pris: 5</p> <p>Den som bär svärdet har självaste Etin på sin sida.</p> <p>+3 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 3, annars +1. +2 om färdighetsslaget innehåller ett par.</p>	<p>Mästarsvärdet</p>  <p>Knivar och svärd, en- och tvåhands, alviskt. Magiskt. Pris: 5</p> <p>Endast den som visat styrka, vishet och mod kan använda mästarsvärdet.</p> <p>+3 i närstrid om det färdighetsvärde som används är minst 3, annars +1. Betala 1 fluxkristall innan slaget för att öka summan med 2.</p>	<p>Skarpen</p>  <p>Knivar och svärd, enhands, alviskt. Magiskt. Pris: 4</p> <p>Svärdet är skapat i det gamla alvriket. Det är fortfarande vasst.</p> <p>+3 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 3, annars +1. +2 vid strid mot svartfolk.</p>	<p>Demondräparen</p>  <p>Yxor, enhands, alviskt. Magiskt. Pris: 4</p> <p>En yxa smidd för det enda syftet att dräpa demoner.</p> <p>+2 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 2, annars +1. +3 vid strid mot demoner.</p>	<p>Åskyxan</p>  <p>Yxor, enhands. Magiskt. Pris: 4</p> <p>+2 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 2, annars +1.</p> <p>Yxan kan offras för att användas som avståndsvapen. Den ger då +5 bonus i närstrid.</p>

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

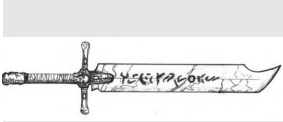

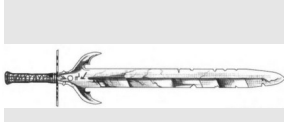
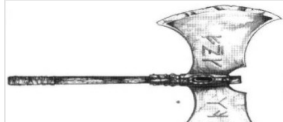

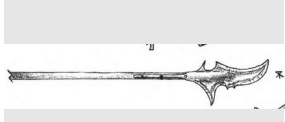








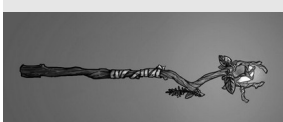
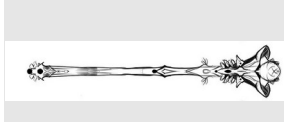





Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

<p>Runsvärdet</p>  <p>Knivar och svärd, tvåhands, orchiskt. Magiskt. Pris: 5</p> <p>Runorna glöder blodrött i strid.</p> <p>+4 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 4, annars +1. Återställer 1 KP för ägaren efter varje vunnen strid.</p>	<p>Drakdräparens ljussvärd</p>  <p>Knivar och svärd, tvåhands. Magiskt. Pris: 5</p> <p>När magin i svärdet aktiveras blir klingan vidglödgad.</p> <p>+4 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 4, annars +1. Ytterligare +1 i strid mot drakar. Ytterligare +1 i strid mot odöda.</p>	<p>Farykhiska draksvärdet</p>  <p>Knivar och svärd, tvåhands. Magiskt. Pris: 5</p> <p>På klingan finns små hullingar som är gjorda för att skära igenom drakfjäll.</p> <p>+4 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 4, annars +1. Ytterligare +2 i strid mot drakar.</p>	<p>Drakdräparyxan</p>  <p>Yxa, tvåhands. Magisk. Pris: 5</p> <p>Ett mäktigt vapen för de som är starka nog att hantera det.</p> <p>+6 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 5, annars +1.</p>	<p>Själaklingan</p>  <p>Knivar och svärd, tvåhands, alviskt. Magiskt. Pris: 5</p> <p>Ädelstenen i hjaltet liknar ett öga och glöder när en hjälte svingar svärdet.</p> <p>+4 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 4, annars +1. Återställer 1 MP för ägaren efter varje vunnen strid.</p>	<p>Lycksökarens hillebard</p>  <p>Pålvapen, tvåhands, alviskt. Magiskt. Pris: 5</p> <p>Stoff från fluxkristaller är insmidna i hillebardens blad.</p> <p>+3 om ditt färdighetsvärde är minst 3. En gång per strid kan spelaren välja att slå om samtliga tärningar i färdighetsslaget för hillebarden.</p>	<p>Den starkes pålyxa</p>  <p>Pålvapen, tvåhands, orchiskt. Magiskt. Pris: 4</p> <p>När pålyxan svingas med full kraft skriker luften som bladet skär genom.</p> <p>+3 i närstrid om ditt färdighetsvärde är minst 3, annars +1. +1 för varje sexa i slaget</p>
<p>Sjumilaskorna</p>  <p>Föremål, magiskt. Pris: 3</p> <p>Sjumilaskorna är skapade av en mästertlig pyssling. Den som har sjumilaskorna slår en extra tärning vid förflyttning. Endast de egna tre tärningarna beaktas för levling och för att samla fluxkristaller.</p>	<p>Nybörjarens amulett</p>  <p>Föremål, magiskt. Pris: 3</p> <p>Runorna på amuletten bildar orden "ingen skall lämnas efter".</p> <p>Varje etta som slås ger +1 på summan.</p>	<p>Lyckosten</p>  <p>Föremål, magiskt. Pris: 5</p> <p>Flödet går extra starkt genom det här föremålet.</p> <p>+1 på alla dina slag som innehåller ett par (men inte triss).</p>	<p>Medvindens halsband</p>  <p>Föremål, magiskt. Pris: 4</p> <p>De intrikata mönstren på smycket är karvade av flödets väg genom världen.</p> <p>När fluxkristaller används för att slå om tärningar kan spelaren välja att slå om två tärningar istället för en.</p>	<p>Drakarnas horn</p>  <p>Föremål, magiskt. Pris: 3</p> <p>När du blåser i drakarnas horn inför en strid med en drake får alla äventyrare på rutan +2 i närstrid mot draken.</p>	<p>Nekrons bok</p>  <p>Föremål, magiskt. Pris: 4</p> <p>Den som har Nekrons bok får +1 på alla slag i Onda Trollkarlens Torn samt på slag som gäller Onda Trollkarlens blick.</p>	<p>Fluxkondensator</p>  <p>Föremål, magiskt. Pris: 5</p> <p>Väven kan koncentrera flödet som går genom världen.</p> <p>Fluxkondensatorn låter användaren samla fluxkristaller inte bara vid stege, utan även vid slagen 1–3–5 och 2–4–6.</p>
<p>Animistens stav</p>  <p>Föremål, magiskt. Pris: 4</p> <p>Längst fram på staven finns en ros, täckt med ett fint damm av deusit.</p> <p>Animistens stav ger +1 på alla färdighetsslag med animism-besvärjelser.</p>	<p>Mentalistens stav</p>  <p>Föremål, magiskt. Pris: 4</p> <p>När larmet i världen tystnar kan man höra svaga viskningar från staven.</p> <p>Mentalistens stav ger +1 på alla färdighetsslag med mentalism-besvärjelser.</p>	<p>Elementarmagikerns stav</p>  <p>Föremål, magiskt. Pris: 4</p> <p>Staven är samtidigt varm och kall, ljus och mörk, stel och flexibel.</p> <p>Elementarmagikerns stav ger +1 på alla färdighetsslag med elementar-magibesvärjelser.</p>	<p>Harmonistens stav</p>  <p>Föremål, magiskt. Pris: 4</p> <p>Staven är karvad till en flöjt, med en sällsam och djupt klang.</p> <p>Harmonistens stav ger +1 på alla färdighetsslag med harmonism-besvärjelser.</p>	<p>Osynlighetsmantel</p>  <p>Föremål, magiskt. Pris: 4</p> <p>Den som bär en äkta osynlighetsmantel kan lura självaste döden.</p> <p>Bäraren av osynlighetsmanteln får +2 på alla slag för att smyga och +1 på alla slag mot andar.</p>	<p>Levande rustning</p>  <p>Föremål, magiskt. Pris: 5</p> <p>Den levande rustningen ger plats för två ytterligare KP. Placera dem på kortet.</p> <p>Rustningen har inga KP när den hittas och töms om den byter ägare.</p>	<p>Magiskt kärl</p>  <p>Föremål, magiskt. Pris: 5</p> <p>Det magiska kärlet ger plats för två ytterligare MP. Placera dem på kortet.</p> <p>Kärlet är tomt när det hittas och töms om det byter ägare.</p>

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål






























Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Magiskt föremål

<p>Eldklot</p>  <p>Besvärjelse, elementarmagi. X MP</p> <p>Används som avståndsvapen, även i någon annans strid. Slå 3T6 + FV och dra bort X (minst 1).</p> <p> 3–11 Ingen effekt 12+ +X i närstriden Fungerar inte i mot drakar.</p>	<p>Isklot</p>  <p>Besvärjelse, elementarmagi. X MP</p> <p>Används som avståndsvapen, även i någon annans strid. Slå 3T6 + FV och dra bort X (minst 1).</p> <p> 3–11 Ingen effekt 12+ +X i närstriden Fungerar inte i bergen.</p>	<p>Brännande vapen</p>  <p>Besvärjelse, elementarmagi. 1 MP</p> <p>Används på ett närstridsvapen. Slå 11 + vapnets pris för att lyckas. Vid framgång: Lås ytterligare 1 MP på vapnet så länge du vill. Vapnet ger Ytterligare +1 så länge det är förtrollat.</p>	<p>Ljuspilar</p>  <p>Besvärjelse, elementarmagi. 1 MP</p> <p>Används på ett avståndsvapen. Slå 13 för att lyckas. Vid framgång: Lås ytterligare 1 MP på avståndsvapnet så länge du vill. Om vapnet används framgångsrikt ger det 1 extra i bonus.</p>	<p>Bära föremål i vinden</p>  <p>Besvärjelse, elementarmagi. 1 MP</p> <p>Används för att skänka eller få föremål från äventyrare på en annan ruta. Slå 9 + föremålets pris + antal steg att teleportera för att lyckas.</p>	<p>Stenhud</p>  <p>Besvärjelse, elementarmagi. 1 MP</p> <p>Används på äventyraren själv eller någon annan på samma ruta. Slå 13 för att lyckas. Vid framgång: Lås ytterligare 1 MP på äventyrarens bild på karaktärsbladet så länge du vill. Skador räknas som om äventyrarens slag var 1 mer.</p>	<p>Tala med vinden</p>  <p>Besvärjelse, elementarmagi. 1 MP</p> <p> 3–11 Ingen effekt 12–13 Titta på översta kortet i ditt område. 14–16 Som ovan + får blanda om vid solnedgången. 17+ Som ovan, men två kort.</p>
<p>Självläkning</p>  <p>Besvärjelse, animism. 1 MP</p> <p>Gör att äventyraren själv återfår KP.</p> <p> 3–11 Ingen effekt 12 Helar 1 KP 13+ Helar ytterligare 1 KP för varje steg över 12</p>	<p>Läkande skog</p>  <p>Besvärjelse, animism. 1 MP</p> <p>Helar en äventyrare som fått skador. Kan endast användas i skog.</p> <p> 3–11 Ingen effekt 12 Helar 1 KP 13+ Helar ytterligare 1 KP för varje steg över 12</p>	<p>Hela</p>  <p>Besvärjelse, animism. 1 MP</p> <p>Helar KP på en äventyrare på rutan.</p> <p> 3–12 Ingen effekt 13 Helar 1 KP 14+ Helar ytterligare 1 KP för varje steg över 13</p>	<p>Gifthägn</p>  <p>Besvärjelse, animism. 1 MP</p> <p>Används på äventyraren själv eller någon annan på samma ruta. Slå 13 för att lyckas. Vid framgång: Lås ytterligare 1 MP på äventyrarens bild på karaktärsbladet så länge du vill. Äventyraren tar inga skador från gift.</p>	<p>Tala med träd</p>  <p>Besvärjelse, animism. 1 MP</p> <p>Kan användas i fält eller skog.</p> <p>3–10 Ingen effekt 11–12 Titta på översta kortet i ditt område. 13–15 Som ovan + får blanda om vid solnedgången. 16+ Som ovan, men två kort.</p>	<p>Livskraftens förbannelse</p>  <p>Besvärjelse, animism. 2 MP</p> <p>Används som avståndsvapen, även i någon annans strid. Kan bara användas mot odöda och demoner.</p> <p>3–11 Ingen effekt 12–13 +1 i närstriden 14+ Ytterligare +1 i närstriden för varje steg över 13</p>	<p>Flux modulo</p>  <p>Besvärjelse, animism. 1 MP</p> <p>Används på äventyraren själv eller någon annan på samma ruta. Slå 13 för att lyckas. Vid framgång: Lås ytterligare 1 MP och 1 KP på målets karaktärsblad. För den äventyraren räknas även 5-6-1 och 6-1-2 som steg.</p>
<p>Nybörjarens helning</p>  <p>Besvärjelse, harmonism. 1 MP</p> <p>Helar en äventyrare som fått skador.</p> <p>Slå 12 för att lyckas. Vid framgång: Äventyraren återfår 1 KP.</p>	<p>Stormens medvind</p>  <p>Besvärjelse, harmonism. 1 MP</p> <p>Används på rutan som äventyraren står på. Slå 14 för att lyckas. Vid framgång: Lås ytterligare 1 MP på rutan länge du vill. Äventyrare som slutar sin förflyttning på rutan får gå 1 steg till.</p>	<p>Hela lyssnare</p>  <p>Besvärjelse, harmonism. 1 MP</p> <p>Används på en annan äventyrare på rutan.</p> <p> 3–11 Ingen effekt 12 Återställer 1 KP 13+ Återställer ytterligare 1 KP för varje steg över 12</p>	<p>Kamplust</p>  <p>Besvärjelse, harmonism. 1 MP</p> <p>Används på en äventyrare innan närstrid, i fasen för avståndsvapen.</p> <p> 3–11 Ingen effekt 12–14 +1 på stridsslag och +1 KP i skada vid förlust. 15+ Som ovan, men +2/+2</p>	<p>Tempo</p>  <p>Besvärjelse, harmonism. 1 MP</p> <p>Används på äventyraren själv eller någon annan på samma ruta. Slå 13 för att lyckas. Vid framgång: Lås ytterligare 1 MP på äventyrarens bild på karaktärsbladet så länge du vill. Spelaren slår 1 extra tärning vid förflyttningsslag. Endast de egna tre tärningarna beaktas för levling och för att samla fluxkristaller.</p>	<p>Dansande vapen</p>  <p>Besvärjelse, harmonism. 1 MP</p> <p>Används innan närstrid på ett vapen som äventyraren bär.</p> <p>3T6 + FV – vapnets kostnad: 9–10 Använd vapnet (full bonus) med besvärjelsens FV – 2 11 Som ovan, men FV – 1 12+ Som ovan, men FV – 0</p>	<p>Tystnadens välsignelse</p>  <p>Besvärjelse, harmonism. 1 MP</p> <p>Används på äventyraren själv eller någon annan på samma ruta. Slå 13 för att lyckas. Vid framgång: Lås ytterligare 1 MP på äventyrarens bild på karaktärsbladet så länge du vill. Spelaren har +1 på alla slag för att smyga.</p>

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Besvärjelse

Vandrande köpman



Möte

Du möter en köpman som letar efter den kortaste vägen till sina mål. Vänd upp de tre översta föremålen: du får köpa dem för listat pris. Du kan också sälja föremål för 1 under det listade priset.

Vandrande magiker



Möte

Du möter en kringvandrande magiker som säljer sina tjänster. Vänd upp översta besvärjelsen. Betala 2 fluxkristaller för att lära dig den av magikern.

Vandrande köpman



Möte

Du möter en köpman som letar efter den kortaste vägen till sina mål. Vänd upp de tre översta föremålen: du får köpa dem för listat pris. Du kan också sälja föremål för 1 under det listade priset.

Vandrande magiker



Möte

Du möter en kringvandrande magiker som säljer sina tjänster. Vänd upp översta besvärjelsen. Betala 2 fluxkristaller för att lära dig den av magikern.

Pegas



Möte

Du möter en pegas som hjälper dig. Du får omedelbart flytta en ruta, även genom hinder (men inte över floden).

Dra inget nytt äventyrskort på den nya rutan.

Stjärnorna står rätt



Du får tre fluxkristaller. Dra ett nytt kort direkt.

Blanda om högen vid solnedgången.

Stjärnorna står rätt



Du får tre fluxkristaller. Dra ett nytt kort direkt.

Blanda om högen vid solnedgången.

Panik



Besvärjelse, mentalism. 1 MP

Används som avståndsvapen, även i någon annans strid. Fungerar inte på odöda, demoner eller drakar.

3-12 Ingen effekt
13-14 +1 i närstriden
15+ Ytterligare +1 i närstriden för varje steg över 15

Tankestöt



Besvärjelse, mentalism. 1 MP

Används som avståndsvapen, även i någon annans strid. Fungerar inte på odöda.

3-12 Ingen effekt
13-14 +1 i närstriden
15+ Ytterligare +1 i närstriden för varje steg över 15

Mental helning



Besvärjelse, mentalism. 1 MP

Används på en annan äventyrare på rutan.

3-12 Ingen effekt
13-14 Återställer 1 MP
15+ Återställer ytterligare 1 MP för varje steg över 14

Andeskydd



Besvärjelse, mentalism. 1 MP

Används på äventyraren själv eller någon annan på samma ruta. Slå 13 för att lyckas. Vid framgång: Lås ytterligare 1 MP på äventyrarens bild på karaktärsbladet så länge du vill. Spelaren har +1 på alla slag mot andar.

Kanaliserar flux



Besvärjelse, mentalism. 1 MP

Används för att få eller skänka fluxkristaller till en spelare på en annan ruta, dock inte medan tärningslag pågår. Slå 11 + antalet steg bort som anda äventyraren står för att lyckas.

Skåda framtid



Besvärjelse, mentalism. 1 MP

Används innan ett tärningslag för någon äventyrare på rutan. Slå 14 för att lyckas.

Vid framgång: Äventyraren får +1 på tärningslaget.

Ändra det förgångna



Besvärjelse, mentalism. 2 MP

Används efter ett tärningslag för någon äventyrare på rutan. Slå 14 för att lyckas.

Vid framgång: Äventyraren får +1 på tärningslaget.

Det här är magiskt



Stjärnorna står rätt – det visar sig att föremålet är magiskt. Dra ett magiskt föremål istället för ett vanligt.

Blanda om högen med föremål vid solnedgången.

Det här är magiskt



Stjärnorna står rätt – det visar sig att föremålet är magiskt. Dra ett magiskt föremål istället för ett vanligt.

Blanda om högen med föremål vid solnedgången.

Det här är magiskt



Stjärnorna står rätt – det visar sig att föremålet är magiskt. Dra ett magiskt föremål istället för ett vanligt.

Blanda om högen med föremål vid solnedgången.

Det här är magiskt



Stjärnorna står rätt – det visar sig att föremålet är magiskt. Dra ett magiskt föremål istället för ett vanligt.

Blanda om högen med föremål vid solnedgången.

Kortet används vid anpassat spel.

Formelsamlingen



Föremål, magiskt. Pris: 4

Den legenumsade formelsamlingen låter dig minnas mer än du kan hålla i huvudet. Dra direkt en besvärjelse och lägg på detta kort. Den kan bytas endast när du lär dig nya besvärjelser, och följer med kortet om det byts eller slängs.

Auryn

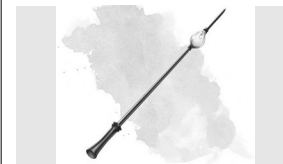


Föremål, magiskt. Pris: 4

Med auryn finns en trygghet även bland mörka faror.

Du har +2 på alla slag för att övervinna andar.

Ackbars detektor



Besvärjelse, röstmagi

Ackbars detektor kan upptäcka fällor.

Om du träffar på en fälla i Onda Trollkarlens Torn kan du en gång per dag välja att lägga undan fällan och dra ett nytt kort.

Magiskt föremål

Besvärjelse

Besvärjelse

Magiskt föremål

Besvärjelse

Magiskt föremål

Magiskt föremål

Besvärjelse

Kullarna

Föremål

Besvärjelse

Kullarna

Föremål

Besvärjelse

Kullarna

Föremål









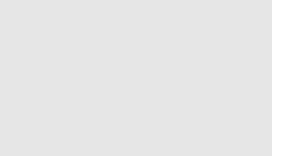




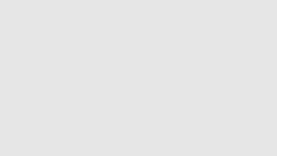
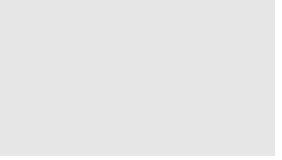
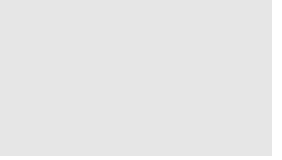
Besvärjelse

Ljusa skogen

Föremål

Besvärjelse

Ljusa skogen

<p>Mat till staden</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Från: Hemby Till: Magiska Universitetet Belöning: 3 fluxkristaller</p> <p>"De äter så mycket i staden att det är ett under att de kan stå upp! Men de ger i alla fall bra betalt."</p>	<p>Mat till soldatskolan</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Från: Hemby Till: Soldatskolan Belöning: 3 fluxkristaller</p> <p>"Vi får hoppas att soldaterna kan hålla Onda Trollkarlens trupper på Avstånd. De behöver den här maten."</p>	<p>Mat till svärdsakademin</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Från: Hemby Till: Svärdsmästarens Akademi Belöning: 3 fluxkristaller</p> <p>"Svärdsmästaren Carla har en lite speciell beställning. Se till att den når henne personligen."</p>	<p>Handelsvaror till byn</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Från: Magiska Universitetet Till: Hemby Belöning: 3 fluxkristaller</p> <p>"Handelsboden i byn har frågat efter de här sakerna. Det var egentligen mer, men det här var allt som fanns."</p>	<p>Vapen till soldatskolan</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Från: Magiska Universitetet Till: Soldatskolan Belöning: 3 fluxkristaller</p> <p>"Det är viktigt att den här leveransen kommer fram, så att våra döttrar och söner kan hålla svartfolket borta."</p>	<p>Böcker till svärdsakademin</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Från: Magiska Universitetet Till: Svärdsmästarens Akademi Belöning: 3 fluxkristaller</p> <p>"Svärdsmästaren Carla har skickat efter några böcker igen. Det är ett märkligt urval, men hon vet väl bäst."</p>	<p>Driva bort vildsvin</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Driv bort ett vildsvin (även kalydon) från Fälten. Belöning: 2 fluxkristaller</p> <p>"Vildsvinen är tillbaka på fälten igen! Jag vet inte varifrån de kommer. Det är något ottyg i görningen."</p>
<p>Brev till byn</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Från: Soldatskolan Till: Hemby Belöning: 3 fluxkristaller</p> <p>"Vi har en hel packe med brev som ska hem till familjerna."</p>	<p>Brev till staden</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Från: Soldatskolan Till: Magiska Universitetet Belöning: 3 fluxkristaller</p> <p>"Rekryterna från de fina familjerna vill att de här breven kommer fram så snart som möjligt."</p>	<p>Brev till svärdsakademin</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Från: Soldatskolan Till: Svärdsmästarens Akademi Belöning: 4 fluxkristaller</p> <p>"Det finns ett par särskilda brev som ska till Carlas akademi. Du behöver inte prata så mycket om dem."</p>	<p>Leverans till byn</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Från: Svärdsmästarens Akademi Till: Hemby Belöning: 3 fluxkristaller</p> <p>"Det här brevet är förseglat och ska lämnas direkt till butiksägaren."</p>	<p>Leverans till staden</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Från: Svärdsmästarens Akademi Till: Magiska Universitetet Belöning: 3 fluxkristaller</p> <p>"Här är ett litet paket som ska lämnas till bibliotekarien på universitetet. Hon vet vad hon ska göra med det."</p>	<p>Leverans till soldatskolan</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Från: Svärdsmästarens Akademi Till: Soldatskolan Belöning: 4 fluxkristaller</p> <p>"Kaptenen har väntat på den här. Hälsa att det kommer fler så snart det går, men det tar tid att ordna."</p>	
<p>Driva bort svartfolk</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Driv bort ett svartfolk från Kullarna eller Ljusa Skogen. Belöning: 2 fluxkristaller</p> <p>"Det är allt mer svartfolk som rör sig i trakterna. Det är inget bra tecken. Inte alls. Vi måste hålla dem borta." Kortet används vid anpassat spel.</p>	<p>Driva bort svartfolk: Kullarna</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Driv bort ett svartfolk från Kullarna. Belöning: 2 fluxkristaller</p> <p>"Det är allt mer svartfolk som rör sig i trakterna. Det är inget bra tecken. Inte alls. Vi måste hålla dem borta." Kortet används vid anpassat spel.</p>	<p>Driva bort svartfolk: Skogen</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Driv bort ett svartfolk från Ljusa Skogen. Belöning: 2 fluxkristaller</p> <p>"Det är allt mer svartfolk som rör sig i trakterna. Det är inget bra tecken. Inte alls. Vi måste hålla dem borta." Kortet används vid anpassat spel.</p>	<p>Ta fast busar</p>  <p>Uppdrag</p> <p>Vinn en strid i Staden. Belöning: 1 fluxkristall</p> <p>"Det är för mycket bus och ottyg i staden. Något håller på att hända." Kortet används vid anpassat spel.</p>			

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

Uppdrag

<p>Starka alviska vapen</p> <p>Alviska vapen +1</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Det är en alvsk högtid, där alverna kan kanalisera livkraften i Altrix. Alla stridsslag med alviska vapen har +1.</p>	<p>Ljuspilar</p> <p>Ävståndsvapen +1</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Aziz, ljus! Livkraften i Altrix ger pilar ett ljus som driver bort ondska. När avståndsvapen ger bonus i närstrid blir det ytterligare +1 i bonus.</p>	<p>Skarpa svärd</p> <p>Knivar och svärd +1</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Stjärnorna står rätt för vassa eggar. Alla stridsslag med knivar och svärd har +1.</p>	<p>Snabba påkar</p> <p>Krossvapen +1</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Klubbor och krossvapen känns plötsligt tyngre när de träffar sitt mål, men lättare att svinga. Alla stridsslag med krossvapen har +1.</p>	<p>Skarpa yxor</p> <p>Yxor +1</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Månen står rätt för att dvärgarna ska kunna genomföra en rit. Alla stridsslag med yxor har +1.</p>	<p>Vassa spjut</p> <p>Stickvapen +1</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Vindarna bär spjuten! Alla stridsslag med stickvapen har +1.</p>	<p>Virvlande pålvapen</p> <p>Pålvapen +2</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Många i det fria folket drömde en och samma dröm, där hillebarder rörde sig i en virvelvind. Nu har pålvapen fått en sällsam kraft. Alla stridsslag med pålvapen har +2.</p>
<p>Smidiga kedjor</p> <p>Kättingvapen +2</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Det tycks som att kättingar i vapen själva hittar sin väg runt fiendens sköldar och vapen. Alla stridsslag med kättingvapen har +2.</p>	<p>Starka orchiska vapen</p> <p>Orchiska vapen +1</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Kraft från den Onda Trollkarlen har läckt och kommit utanför hennes kontroll. Alla stridsslag äventyrare gör med orchiska vapen har +1.</p>	<p>Magisk konflux</p> <p>Besvärjelser +1</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Den femte konfluxen har inträffat! Alla slag med besvärjelser har +1.</p>	<p>Elementar magnifiering</p> <p>Elementarmagi +2</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Jord, eld, luft och vatten samverkar. Alla slag med besvärjelser inom elementarmagi har +2.</p>	<p>Animistisk magnifiering</p> <p>Animism +2</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Livskrafterna finns plötsligt överallt. Alla slag med besvärjelser inom animism har +2.</p>	<p>Harmonisk magnifiering</p> <p>Harmonism +2</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Stärens musik ljuder genom kosmos. Alla slag med besvärjelser inom harmonism har +2.</p>	<p>Mental magnifiering</p> <p>Mentalism +2</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Något i tillvaron gör det lättare att fokusera och se klart. Alla slag med besvärjelser inom mentalism har +2.</p>
<p>Snabba fötter</p> <p>Extra tärning vid förflyttning</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Marken tycks ge dig nedförbacke, oavsett vilket håll du går. Alla slår en extra tärning när förflyttningsslag görs.</p>	<p>Handelsskråets hjälp</p> <p>Föremål kostar 1 mindre</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Rykten om äventyrarna har nått handelsskrået i Staden. Alla föremål och magiska föremål kostar 1 fluxkristall mindre vid försäljning, dock minst 1.</p>	<p>Rikedomar</p> <p>Värdefulla fynd +2</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Föremål som varit borttappade länge dyker upp på oväntade platser. Det kan vara irrbloss som varit i farten.</p>	<p>Lätt att träna enhandsvapen</p> <p>Träna enhandsvapen +2</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Rådet i staden beslutar att det är angeläget att så många som möjligt lär sig strida. Alla som tränar enhandsvapen i Svärdsmästarens Akademi får slå 2 tärningar mer än vad som betalats för.</p>	<p>Lätt att träna tvåhandsvapen</p> <p>Träna tvåhandsvapen +2</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Rådet i staden beslutar att det är angeläget att så många som möjligt lär sig strida. Alla som tränar tvåhandsvapen i Soldatskolan får slå 2 tärningar mer än vad som betalats för.</p>	<p>Lätt att träna avståndsvapen</p> <p>Träna avståndsvapen +2</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Rådet i staden beslutar att det är angeläget att så många som möjligt lär sig strida. Alla som tränar avståndsvapen i Soldatskolan får slå 2 tärningar mer än vad som betalats för.</p>	<p>Lätt att träna besvärjelser</p> <p>Träna besvärjelser +2</p> <p>Ljust järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Rådet i staden beslutar att det är angeläget att så många som möjligt lär sig magi. Alla som tränar besvärjelser på Magiska Universitetet får slå 2 tärningar mer än vad som betalats för.</p>

<p>Ond kraft hos svartfolken</p> <p>-2 mot svartfolk</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Den Onda Trollkarlen kanaliserar sin kraft till svartfolk. Alla slag mot svartfolk har -2.</p>	<p>Ond kraft hos stenfolken</p> <p>-2 mot stenfolk</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Den Onda Trollkarlen kanaliserar sin kraft till stenfolk. Alla slag mot stenfolk har -2.</p>	<p>Ond kraft hos djur</p> <p>-2 mot djur</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Den Onda Trollkarlen kanaliserar sin kraft för att göra djur aggressiva. Alla slag mot djur har -2.</p>	<p>Ond kraft hos demoner</p> <p>-2 mot demoner</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Den Onda Trollkarlen kanaliserar sin kraft till demoner. Alla slag mot demoner har -2.</p>	<p>Ond kraft hos människor</p> <p>-2 mot mänskliga fiender</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Den Onda Trollkarlen har särskilt starkt inflytande över människor. Alla slag mot mänskliga fiender har -2.</p>	<p>Ond kraft hos mytisk fiende</p> <p>-2 mot mytiska fiender</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Den Onda Trollkarlen kanaliserar sin kraft till mytiska fiender. Alla slag mot mytiska fiender har -2.</p>	<p>Ond kraft hos odöda</p> <p>-2 mot odöda</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Den Onda Trollkarlen kanaliserar sin kraft till odöda. Alla slag mot odöda har -2.</p>
<p>Ond kraft hos drakar</p> <p>-2 mot drakar</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Den Onda Trollkarlen kanaliserar sin kraft till drakar. Alla slag mot drakar har -2.</p>	<p>Ond kraft hos andar</p> <p>-1 mot andar</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Den Onda Trollkarlen ger kraft till andar. Alla slag mot andar har -1.</p>	<p>Armod</p> <p>Föremål kostar 1 mer</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Den Onda Trollkarlen förlöder de fria folken att åtrå guld mer än fluxkristaller. Att köpa föremål och magiska föremål med fluxkristaller Kostar 1 extra.</p>	<p>Universitetet stängt</p> <p>Universitetet stängt</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>En reva i tillvaron gör hela Magiska Universitetet instabilt. Det går att ta sig ut från universitetet, men inte att ta sig in innan revan har slutits.</p>	<p>Svärdsakademien stängd</p> <p>Svärdsakademien stängd</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>En stor mängd orcher och andra svartfolk har tagit sig ända fram till Svärdsmästarens Akademi och belägrar den. Det finns en dold väg för att ta sig ut, men ingen kan ta sig in. Läget är allvarligt.</p>	<p>Soldatskolan stängd</p> <p>Soldatskolan stängd</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Jättar och titaner angriper Soldatskolan och hindrar alla från att ta sig in. De släpper ut alla som inte är soldater. Utan mattransporter kommer soldaterna snart att försvagas.</p>	<p>Hembyn blockerad</p> <p>Hembyn stängd</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Den Onda Trollkarlens lakejer letar efter en grupp av äventyrare. För att slippa drabbas av den Onda Trollkarlens kraft måste äventyrarna hålla sig borta från byn.</p>
<p>Fälten blockerade</p> <p>Fälten blockerade</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Ett magiskt fält hindrar de fria folken från att ta sig in i Fälten. Det går fortfarande att ta sig ut.</p>	<p>Staden blockerad</p> <p>Staden blockerad</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Ett magiskt fält hindrar de fria folken från att ta sig in i Staden. Det går fortfarande att ta sig ut.</p>	<p>Ljusa Skogen blockerad</p> <p>Ljusa Skogen blockerad</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Ett magiskt fält hindrar de fria folken från att ta sig in i den Ljusa Skogen. Det går fortfarande att ta sig ut.</p>	<p>Kullarna blockerade</p> <p>Kullarna blockerade</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Ett magiskt fält hindrar de fria folken från att ta sig in i Kullarna. Det går fortfarande att ta sig ut.</p>	<p>Skogsbron raserad</p> <p>Skogsbron raserad</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Hjältarnas Bro till Mörka Skogen är raserad. Det går inte att ta sig över Stormfloden den vägen innan bron har lagats.</p>	<p>Bergsbron raserad</p> <p>Bergsbron raserad</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Hjältarnas Bro till Bergen är raserad. Det går inte att ta sig över Stormfloden den vägen innan bron har lagats.</p>	<p>Urlakning</p> <p>Värdefulla fynd -2</p> <p>Mörkt järntecken. <i>Exp-1</i></p> <p>Den Onda Trollkarlen gör så att fluxkristaller löses upp och järn rostas sönder. Alla slag för att hitta värdefulla fynd har -2.</p>

