



## Mad og drikke

Dette måttø mad gengæver op til et tøft energipoint. Spilleren kan medbringe det på sin færð og indtage det når som helst i sin tur.



Pris: 25

## Mad og drikke

Dette måttø mad gengæver op til et tøft energipoint. Spilleren kan medbringe det på sin færð og indtage det når som helst i sin tur.



Pris: 25

## Det Flammende Suerd

Denne besværgelse øger spillerens angrebsstyrke med to point i fem runder. Derefter er det ubrugeligt. Kan kun benyttes af krigeren og elveren.



Pris: 25

## Mad og drikke

Dette måttø mad gengæver op til et tøft energipoint. Spilleren kan medbringe det på sin færð og indtage det når som helst i sin tur.



Pris: 25

## Mad og drikke

Dette måttø mad gengæver op til et tøft energipoint. Spilleren kan medbringe det på sin færð og indtage det når som helst i sin tur.



Pris: 25

## Mad og drikke

Dette måttø mad gengæver op til et tøft energipoint. Spilleren kan medbringe det på sin færð og indtage det når som helst i sin tur.



Pris: 25

## Dagle

Denne Jamie og ruste nøgle kan vise sig nyttig på spillerens videre færð.



Denne besværgelse kan vække en død spiller til live igen. Spilleren gengæves i sin oprindelige tilstand. Kan kun benyttes af troldmannen. Troldmannen kan desuden vække sig selv til live igen.



## Gennemsigthed

Med denne besværgelse kan en spiller gøre sig selv eller en medspiller samme rum eller korridør usynlig. Besværgelsen varer i tre omgange, hvori monstre ikke kan angribe spilleren.



## Vidommens Kilde

Spilleren der læser det ældgammle pergamentet med kilden til al verdens visdom vil øge sine intelligenspoint med to.



## Gengæbelse II

Denne besværgelse kan vække en død spiller til live igen. Spilleren gengæves i sin oprindelige tilstand. Kan kun benyttes af troldmannen. Troldmannen kan mod angreb og magi i to runder.



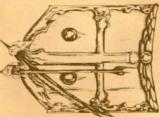
## Magisk nøgle

Denne nøgle er magisk og giver spilleren adgang til at åbne enhver dør, der er afslået. Kan kun benyttes en gang.



## Det Velsignede Skjold

Dette skjold er næsten uigennemtrængeligt og øger spillerens forsvarseune med to point. Kan ikke benyttes af troldmanden.



Pris: 350

## Spydet

Dette spyd giver spilleren en angrebsafstand på 1-2 i kamp, til genugåb nethringer det spillerens angrebsune med to point.

Kan kun benyttes af krigeren og elveren.



Pris: 250

## Døfet

Denne lange dolk er et nyttigt redskab, skulle det komme til nærhedsangreb. Spilleren der harer den opnar en angrebsafstand på 1-1 og en angrebsstyrke på 5. Kan benyttes af alle spillerne.



Pris: 190

## Sikringen

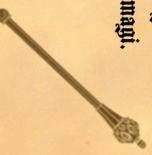
Denne besværgelse kan fjerne enhver fejde. Kan benyttes både når spilleren falder i en fejde og til at fjerne en allerede synlig fejde. Kan kun benyttes en gang.



Pris: 50

## Troldmandens Skepter

Dette er den gode troldmands skepter. Med det i sin hånd kan troldmanden beskytte alle omkring sig mod Wizor's magi.



Pris: 350

## Luftens Skjold

Dette skjold modstår lette angrebs. Det øger spillerens forsvarseune med et point. Kan benyttes af alle spillerne.



Pris: 250

## Den Falne Ridder Svaerd

Dette dødbringende sværd er ansvarlig for ufarlige monsters død. Det øger spillerens angrebsstyrke med to point.



Pris: 380

## Heltens Sværd

Dette sværd øger spillerens angrebsstyrke med et point. Kan kun benyttes af krigeren og elveren.



Pris: 280

## Afsløringen

Med denne besværgelse kan spilleren afsløre hvad der gemmer sig bag enhver lufthet der uden at åbne den. Afslører også følger.



Pris: 200

## Solens Skjold

Dette skjold er let at bære og kan sættes benyttes af alle spillerne. Det øger spillerens forsvarseune med et point.



Pris: 250

## Førsteningen

Denne besværgelse førstener alle monstre i rummet eller horridoren i op til tre rumder eller indtil et af monstrene angribes. De kan så længe førstendelen varer hueren bevæge sig eller forsvarer sig.



Pris: 200

## Den Blinde Smeds Sværd

Dette dødbringende sværd øger spillerens angrebsstyrke med to point. Kan kun benyttes af elveren og dværgen.



Pris: 550

## Forhåndelse

Du føler pludselig hvordan dine ben stønner; dine muskler tæster som i krampe, og snart efter kan du ikke bevæge dig. I tre omgange kan du ikke flytte dig. Du kan dog angribe og forsvarer dig.

Et omvandrende monster overrasker dig pludselig bagfra. Du vendes dig forsøkshet om og ser en Globnit. Den angriber med det samme.

## Forhåndelse

Et omvandrende monster overrasker dig pludselig bagfra. Du vendes dig forsøkshet om og ser en Globnit. Den angriber med det samme.

## Forhåndelse

Du mærker pludselig en svindende smerte i hovedet og besvimer. Sid over i en runde. Da du vågner er du rasch igen, men har mistet et energipoint.

## Forhåndelse

Du føler alt det godt, du har sparet op på din vej.

Du føler dig pludselig tung i benene. Eller din store skræk går det op for dig, at du nu kun kan bevæge dig halvt så hurtigt som før. Der rundes op i tiffæde af ulige tal.

Du mærker pludselig en svindende smerte i din venstre arm og fornemmelse i din venstre arm og opdager, at du ikke længere kan bevæge den. Du mister evnen til at forsvarer dig indtil du er blevet ramt af en modstander.

## Forhåndelse

Denne mur kan fremmannes ved siden af spilleren og kan ikke forceres af nogen eller noget.

Du føler alle de vaben op besværgelser, du har erhvervet dig på din vej.

Da du løfter dit våben går det op for dig, at du har mistet håftene i armen. Du mister evnen til at angribe indtil du er blevet ramt af en modstander.

## Forhåndelse

Denne mur kan fremmannes ved siden af spilleren og kan ikke forceres af nogen eller noget.

Du føler alle de vaben op besværgelser, du har erhvervet dig på din vej.

Da du løfter dit våben går det op for dig, at du har mistet håftene i armen. Du mister evnen til at angribe indtil du er blevet ramt af en modstander.

## Forhåndelse

Denne mur kan fremmannes ved siden af spilleren og kan ikke forceres af nogen eller noget.

Du føler alle de vaben op besværgelser, du har erhvervet dig på din vej.

Da du løfter dit våben går det op for dig, at du har mistet håftene i armen. Du mister evnen til at angribe indtil du er blevet ramt af en modstander.

## Globnic

Angrebsstyrke: 6  
Forsvarsevne: 3/2  
Rækkevidde: 1-1  
Hastighed: 10  
Intelligenz: 4

Kan angribe mens den passerer sin modstander

## Globnic

Globnic'en er berygtet for sin nederdrægtighed. Med sin frygtede hastighed overfalder den lynsnart sit bytte og forsvinder igen, førend det bliver til kamp. Den strejser ofte alene omkring i korridorerne og leder efter enlige individer at angribe.

## Gragoil

Angrebsstyrke: 6 (ild: 10)  
Forsvarsevne: 5/4  
Rækkevidde: 1-2 (ild: 3-7)  
Hastighed: 6  
Intelligenz: 3

Kan spy ild mod alle indenfor rækkevidde i samme omgang. Kast kun terningerne én gang. Kan ikke spy ild to omgange i træk

## Gragoil

Gud nåde frøste den der møder en Gragoil; med sit vældige gab spyr den en dødbringende ild, som kun efterlader grå aske, hvorenden hærger. Mange helte har måttet lide den brændende død, for hvor Gragoil'en findes, vogter den med sikkerhed over rige skatte.

## Grork

Angrebsstyrke: 7  
Forsvarsevne: 4/3  
Rækkevidde: 1-2  
Hastighed: 4  
Intelligenz: 2

Kan uskadeliggøres med alkohol

## Grork

Grork'en har en styrke og sejhed, der spreder rædsel overalt. I nærkamp er den en forhårdt modstander, som ikke kender til frygt. Den befinder sig oftest i turturkamre og marke fangekældre i seluskab med alkohol og svage undersætter.

## Lysa



## Lysa

Hvor heldig er ikke den, der møder Lysa! Hun er den gode skytsengen, som heller heltenes sår og fordriver alle forbandelser. Bevæg dig kun trygt ind i samme rum som Lysa, og du vil få genskabt alle tabte energipoint samt fordrevet alle forbandelser.

## Mordor

Angrebsstyrke: 3  
Forsvarsevne: 5/2  
Rækkevidde: 1-1  
Hastighed: 6  
Intelligenz: 4



## Mordor

En Mordor er let til fods, og straks den får øje på sin modstander kaster den sig lynsnart i drabelig kamp. Dens sværd rammer ikke hårdt, men til gengæld forsvarer den sig indædt og kæmper heroisk til sidste bloddråbe.



## Noreon

Angrebsstyrke: 5  
Forsvarsevne: 3/1  
Rækkevidde: 1-1  
Hastighed: 5  
Intelligent: 2

Kan angribe to tilstødende modstandere i samme runde

## Noreon

Noreon'en er et ubehageligt bekendtskab, ikke så meget på grund af sin duelighed som sin evne til at omringe sin modstander og forhindre ham i at flygte væk fra kamp. Den har et våben i hver hånd og angriber ofte flere ad gangen.



## Scarz

Angrebsstyrke: 4  
Forsvarsevne: 3/3  
Rækkevidde: 1-1  
Hastighed: 4  
Intelligent: 8



Tilfører alle krigere fra Underverdenen i samme rum eller korridor som Scarz to intelligenspoint

## Scarz

Scarz leder med sin sharpe intelligens underverdenens krigere. Selv svag i kamp holder han sig i baggrunden af et slag og er ikke sen til at flygte, når et nederlag tegner sig. Han taver ikke med at ofre sine krigere for at forsvare sin herres rige.



## Shamyr

Vælg hvad du vil give for den helende drik og slå så med en terning:

60 guldmønter: Drikken er din!  
50 guldmønter: Slå to eller derover  
40 guldmønter: Slå tre eller derover  
30 guldmønter: Slå fire eller derover  
20 guldmønter: Slå fem eller derover  
10 guldmønter: Slå en sekser

Hvis du slår under det angivede viser drikken sig at indeholde en forbandelse. Træk et forbandelseskort.



## Shamyr

Shamyr'en er en omrejsende healer. Han kan helbrede et tabt energipoint eller fjerne en forbandelse med sin urkedrik, som han sælger til dem, der har guld i lommen. Men pas på! Der findes kvaksalvere, og Shamyren's drik kan vise sig knap så helende som først antaget...

## Skelgium

Angrebsstyrke: 6 (Skelkrik: 3)  
Forsvarsevne: 5/2  
Rækkevidde: 1-2 (Skelkrik: 1-1)  
Hastighed: 10  
Intelligent: 2

Både Skelgium og hesten Skelkrik kan angribe en spiller i samme runde



## Skelgium

Den fjerne og rungende lyd af Skelkrik's hule hove kan få det til at risle ned af ryggen på selv den braveste helt. Med Skelgium på sin ryg spredet de rædsel hvor end de kommer.



## Skeloch

Angrebsstyrke: 5  
Forsvarsevne: 5/1  
Rækkevidde: 1-2  
Hastighed: 4  
Intelligenz: 1

Kan ikke uskadeliggøres af pile



## Skeloch

Skeloch'erne er sammensat af knogler fra alle de helte, der har måttet lide døden i underverdenen, og alene af den grund er den et uhuggetligt bekendtskab. Den har med sit dræbende spyd ved flere lejligheder selv fort helte til at lide denne grumme skæbne.

## Ukrigrum

Angrebsstyrke: 7  
Forsvarsevne: 7/3  
Rækkevidde: 1-1  
Hastighed: 3  
Intelligenz: 6

Tilfører alle krigere fra Underverdenen i samme rum eller korridorer som Ukrigrum tre intelligenspoint



## Ukrigrum

Ukrigrum er en af underverdenens frigjældigste krigere. Med sin uovertrufne evne i kamp er han selv et forbillede for de krigere, han holdblodigt leder i et slag. Hvor hans hær har fejlet har han egenhændigt sendt modstanderen i døden.

## Uzyr

Angrebsstyrke: 1  
Forsvarsevne: 3/1  
Rækkevidde: 1-1  
Hastighed: 10  
Intelligenz: 2

Kan passere sin modstander og angribe flere i samme tur. Kan kun såres af pile eller hvis spilleren layer modangreb mod dens angreb. Spillerne kan passere forbi Uzyr'en, men ikke stå på samme felt.

## Uzyr

Tag dig i agt når du bevæger dig rundt i marke rum og tro dig aldrig sikker noget sted; for Uzyr'en gemmer sig i krogene og angriber førend du når at fatte dit sværd! Kun pile kan ramme dette lille men frigjældige bæst.

## Wizor

Angrebsstyrke: 7  
Forsvarsevne: 6/4  
Rækkevidde: 1-3  
Hastighed: 5  
Intelligenz: 10

Kan skabe en ny Skeloch hver anden angrebsrunde. Skeloch'en kan angribe med det samme. Kan i hver runde hæste en forbandelse over alle spillere, der er udenfor den gode troldmands rækkevidde og ikke er forbandede i forvejen.

## Wizor

Wizor. Navnet spredter skräk og rædsel, hvor end det bliver nævnt. Wizor er troldmanden, som enevældigt hersker over Markets Rige. Med sin vældige magi styrer han Underverdenen og dens krigere; og han vil gøre alt for at få verdensherredømmet. Alt!

## Bueskytten

Bueskytten har sharpe øjne, der  
gør ham i stand til at sende en  
dræbende pil afsted mod et  
mål langt væk med en  
ubønholig træfsikkerhed.



Angrebsstyrke: 6  
Forsvarsevne: 3/5  
Rækkevidde: 3-10  
Hastighed: 8  
Intelligens: 7

## Elveren

Elveren er med sin hastighed  
og smidhed i kamp en frygtet  
modstander. Kun sjældent  
lykkes det en modstander  
at bryde gennem  
det stærke  
forsvar,  
det store  
skjold yder.



Angrebsstyrke: 6  
Forsvarsevne: 7/5  
Rækkevidde: 1-1  
Hastighed: 8  
Intelligens: 8

## Krigeren

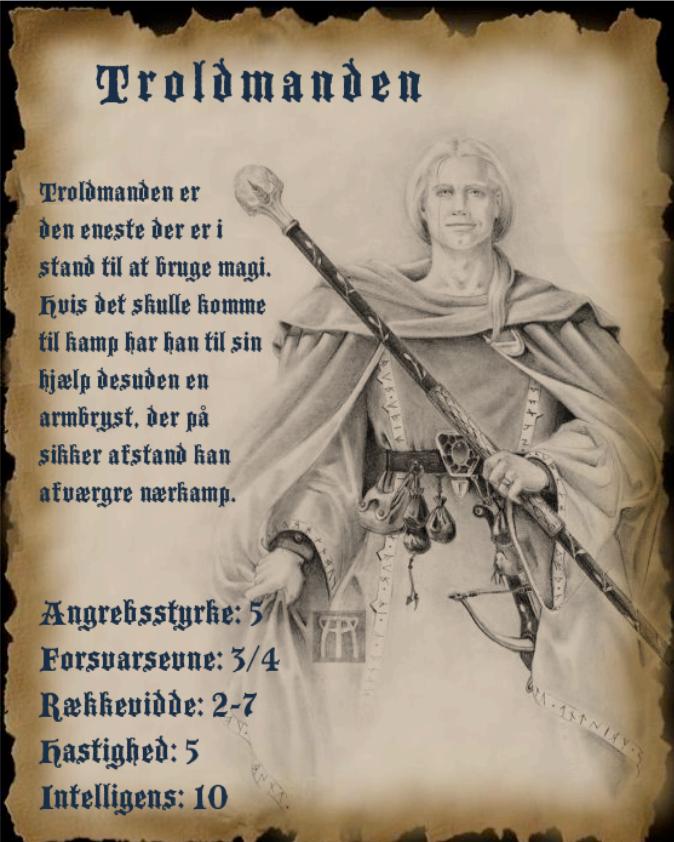
Krigeren er både dygtig og modig i  
kamp. Med sit lange og drabelige  
sværd er der ikke den mod-  
stander der formår at  
indgyde ham frygt.



Angrebsstyrke: 8  
Forsvarsevne: 6/5  
Rækkevidde: 1-1  
Hastighed: 6  
Intelligens: 4

## Troldmanden

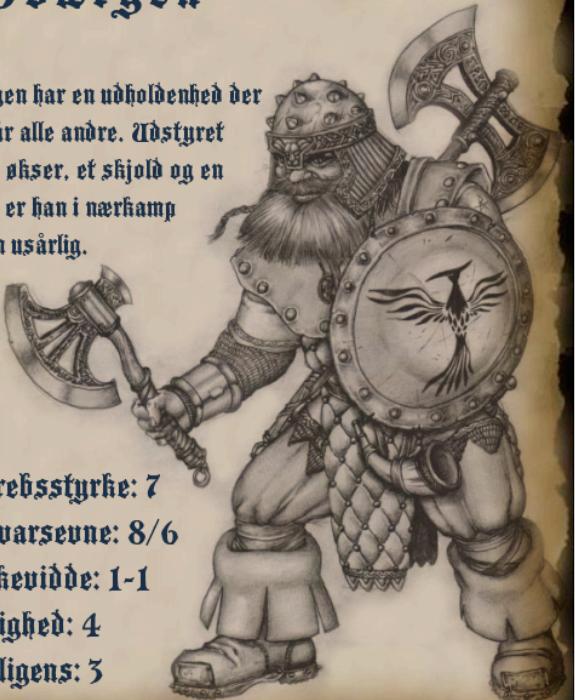
Troldmanden er  
den eneste der er i  
stand til at bruge magi.  
Hvis det skulle komme  
til kamp har han til sin  
hjælp desuden en  
armbryst, der på  
sikker afstand kan  
afvægre nærkamp.



Angrebsstyrke: 5  
Forsvarsevne: 3/4  
Rækkevidde: 2-7  
Hastighed: 5  
Intelligens: 10

## Dværgen

Dværgen har en udholdenhed der overgår alle andre. Udstyret med to økser, et skjold og en brynje er han i nærkamp næsten usårlig.



Angrebssstyrke: 7

Forsvarsevne: 8/6

Rækkevidde: 1-1

Hastighed: 4

Intelligenz: 3





