

—❧—
Eventyrbog

Forhistorie

Mørket har lagt sig over Idyllistand. Wizor, hersker over Dystopia, har med sin alliance mellem Orc'erne og sin mægtige hær af Krigere fra Underverdenen bemægtiget sig det engang så lykkelige kongerige. Tilbage er et ødeland, hvor kun de værste skabninger færdes og kun de ækleste kryb bor; de oprindelige beboere er fortrængt til de få landsbyer, der endnu ikke er brændt ned.

Den ulige kamp krævede mange ofre; Wizors styrker var overlegne i antal, men det lykkedes dem ikke uden svære tab at nedkæmpe Dystopias effektive forsvar.

Mange helte omkom i kampen, resten blev tortureret og smidt i dybe fangekældere, isoleret fra omverdenen.

Resultatet er et rige i kaos. Efter erobringen har horder af Orc'er spredt sig over hele Dystopia, hvor de hærger nådesløst. Landsbyer brænder ned og lokale krigsherrer terroriserer de arme bønder. Wizor har måtte sande at han ikke har samme lydighed fra Orc'erne som fra sine Krigere fra Underverdenen, men med sin magi er han uovervindelig og sidder derfor tungt på magten – den eneste der kan true ham, den gode troldmand, er taget til fange og sidder indespærret i Tuspine, frarøvet sit magiske scepter.

Fangekælderen

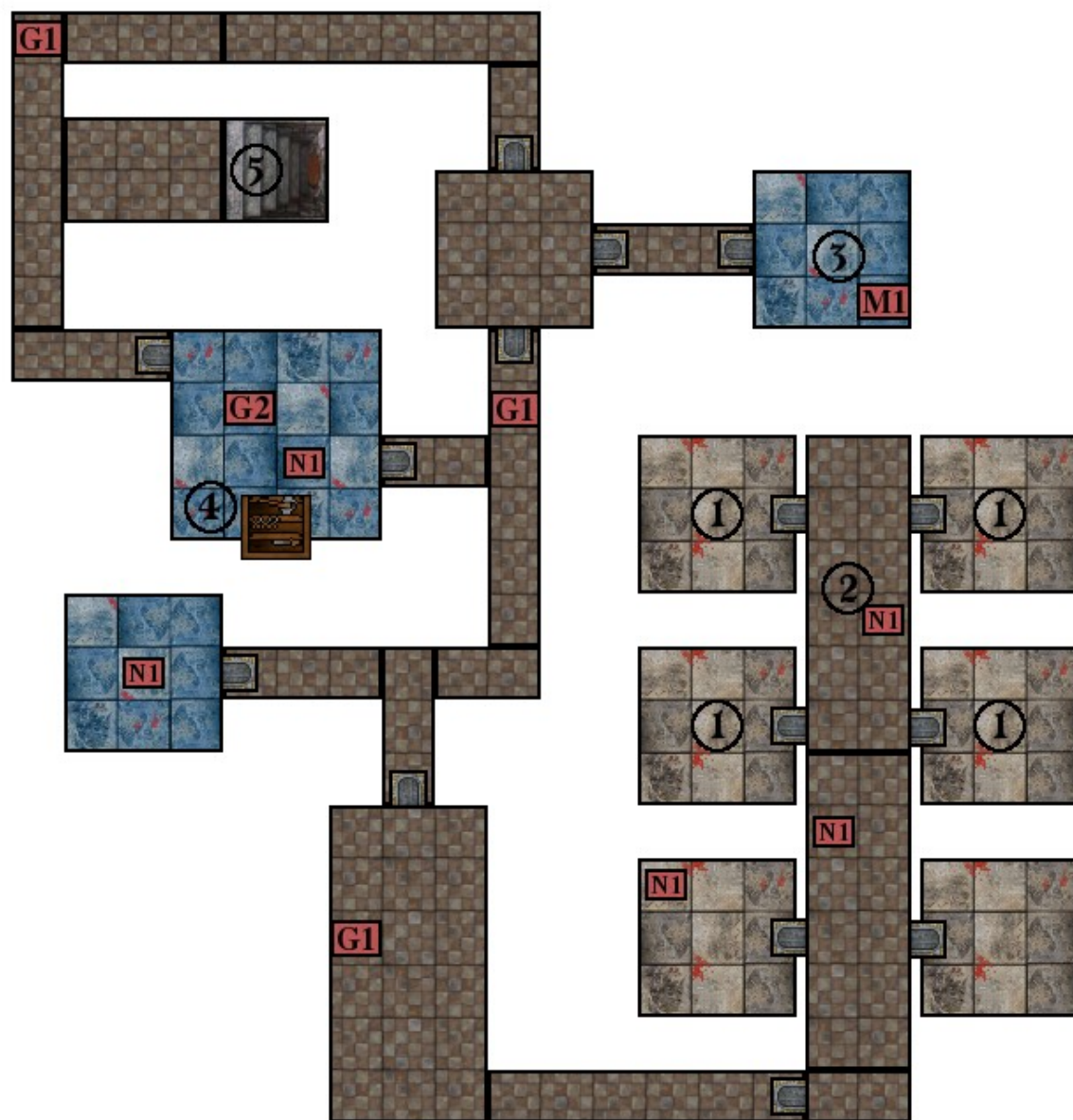
I befinder jer i en mørk og klam fangekælder; fugten driver ned af væggene og kulden går gennem marv og ben. Et ilde lugtende skelet på gulvet vidner om den skæbne, der venter jer alle.

Alt mod har efterhånden forladt jer, og håbet om at kunne bekæmpe Wizor og befri Idyllistand fra hans onde skabninger har efterhånden givet efter for frykten for en langsom og pinefuld død i en trist fangekælder. Indtil pludselig en dag...

3 Globnic'er – 5 Norcon'er – 1 Mordor – 1 Grork – 1 reol med våben

Spillerne skal i denne bane finde en vej ud af fangekælderen. Alle på nær én spiller er låst inde fra start. Bestem før banens start hvilken dør fangevogteren har glemt at låse.

- 1) Start.
- 2) Norcon'en har en nøgle til fangekælders døre hængende om halsen.
- 3) Mordor'en har 50 guldmønter gemt i sine lommer.
- 4) Spredt mellem de ubrugelige våben i reolen ligger der et gammelt pergament gemt. Det indeholder besværgelsen "Forsteningen".
- 5) Udgang.



Flugten

Det lykkedes jer på mirakuløs vis at undslippe fangekælderen. En lang, snæver trappe fører stejlt opad, men mørket gør at I ikke kan skimte hvad der er for enden; I skynder jer op, hastigt men lydsløst, vel vidende at det kun er et spørgsmål om tid, førend nogen finder ud af at I er undsluppet.

Endelig når I en dør for enden af trappen. I lytter et øjeblik intenst efter tegn på liv, før I ved hjælp af nøglen til fangekælderen forsigtigt åbner den knirkende dør og træder indenfor i et stort rum...

2 Globnic'er – 5 Norcon'er – 3 Mordor'er – 1 Grork – 1 reol

Spillerne er stadigvæk i fangekælderen og skal finde en vej ud.

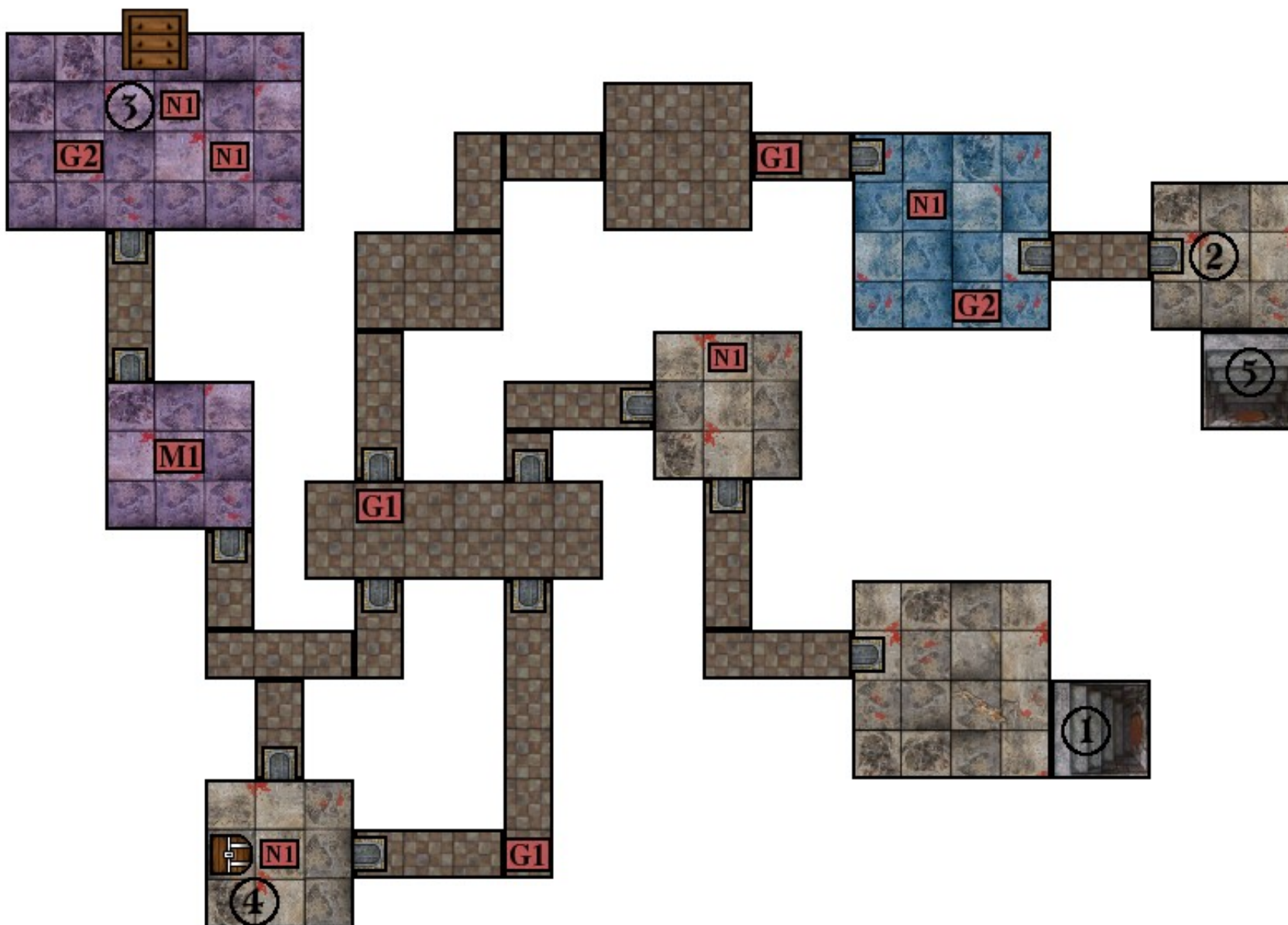
1) Start.

2) Denne dør er låst.

3) Grork'en har en magisk nøgle hængende om halsen. I en skuffe i kommoden ligger et sammenrullet stykke papir med besværgelsen "Sikringen" på samt et måltid mad.

4) Skatkisten indeholder 60 guldmønter. Norcon'en har 45 guldmønter på sig, som den har stjålet fra kisten.

5) Udgang.



Frihed

Endnu en trappe fører jer opad i en mørk og snæver passage. Indtil nu har I bevæget jer rundt i mørke og dystre rum uden nogen fornemmelse af, hvor langt under jorden I befinder jer; men trappens længde vidner jer om, at det ikke kan være ret langt.

Omtrent halvvejs oppe kan I pludselig skimte et sagte lys, som formår at undslippe en revne i en solid dør. Da I når helt op for enden af trappen og forsigtigt åbner døren står I i en lang, oplyst korridor. Det er Solens lys, I kan se!

3 Globnic'er – 6 Norcon'er – 3 Mordor'er – 1 Grork – 1 skab – 1 gravplads

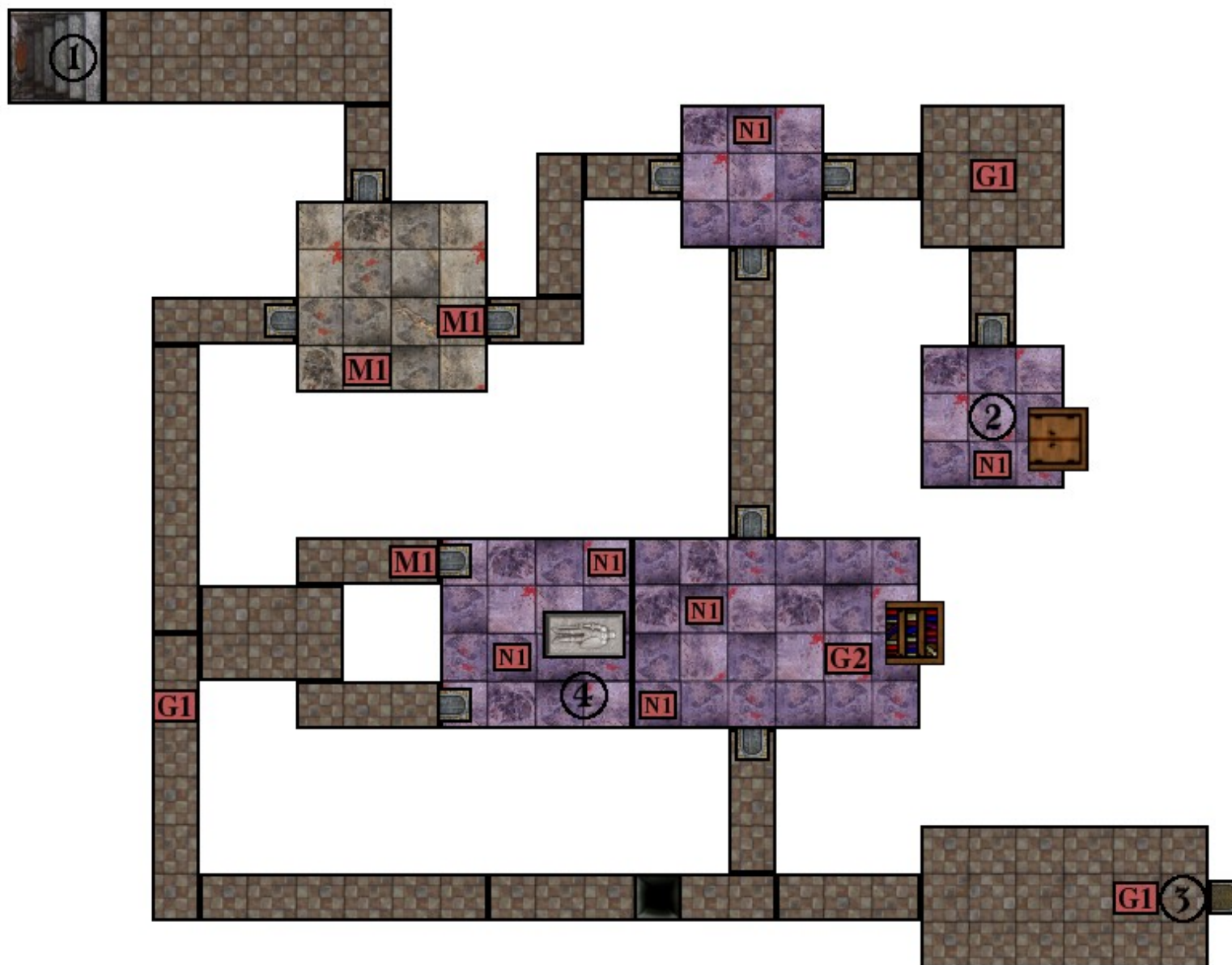
Spillerne skal i denne bane finde en udgang fra borgen.

1) Start.

2) Der ligger et måltid mad samt en flaske alkohol gemt i skabet. Norcon'en har i alt 25 guldmønter i lommerne.

3) Udgang fra borgen.

4) Dette rum er en gravplads for en død helt. Nu er rummet overtaget af Wizors onde skabninger. Kisten indeholder "Det Flammende Sværd". Spredt blandt bøgerne på boghylden ligger 55 guldmønter gemt.



Undsluppet

I umindelige tider har I ikke nydt følelsen af frisk luft i jeres lunger; og selvom luften er tung og forbandet i Dystopia er det ingenting at regne mod luften i fangekælderen.

I al hast flygter I fra den uheldsvangre borg, hvorfra I netop er undsluppet. En stenet og kroget vej fører jer ned til foden af bjerget, hvor I beslutter jer for at hvile for natten. Da I vågner op tidligt næste morgen føler I jer alle friske og udhvilede. I genskaber hver op til to tabte energipoint.

Efter en kort rådslagen beslutter I jer for at drage

mod en nærliggende landsby, I så fra bjerget dagen forinden. Der vil I kunne købe proviant og forsyninger til jeres videre færd. Da vejen mod landsbyen desuden bringer jer i nærheden af Tusinde Tyves Tinders højborg, borgen, hvortil Scarz fører sine stjålne skatte, diskutterer I muligheden for at udføre et togt mod denne. Dette vil indbringe jer anselige mængder guld, som I kan handle for i landsbyen – og samtidig kan I hævne Scarz hans grådighed!

Hvis I vil drage omvejen mod Tusinde Tyves Tinder, gå til "Tusinde Tyves Tinder". Ellers gå videre til "Købmanden".

Tusinde Tyves Tinder

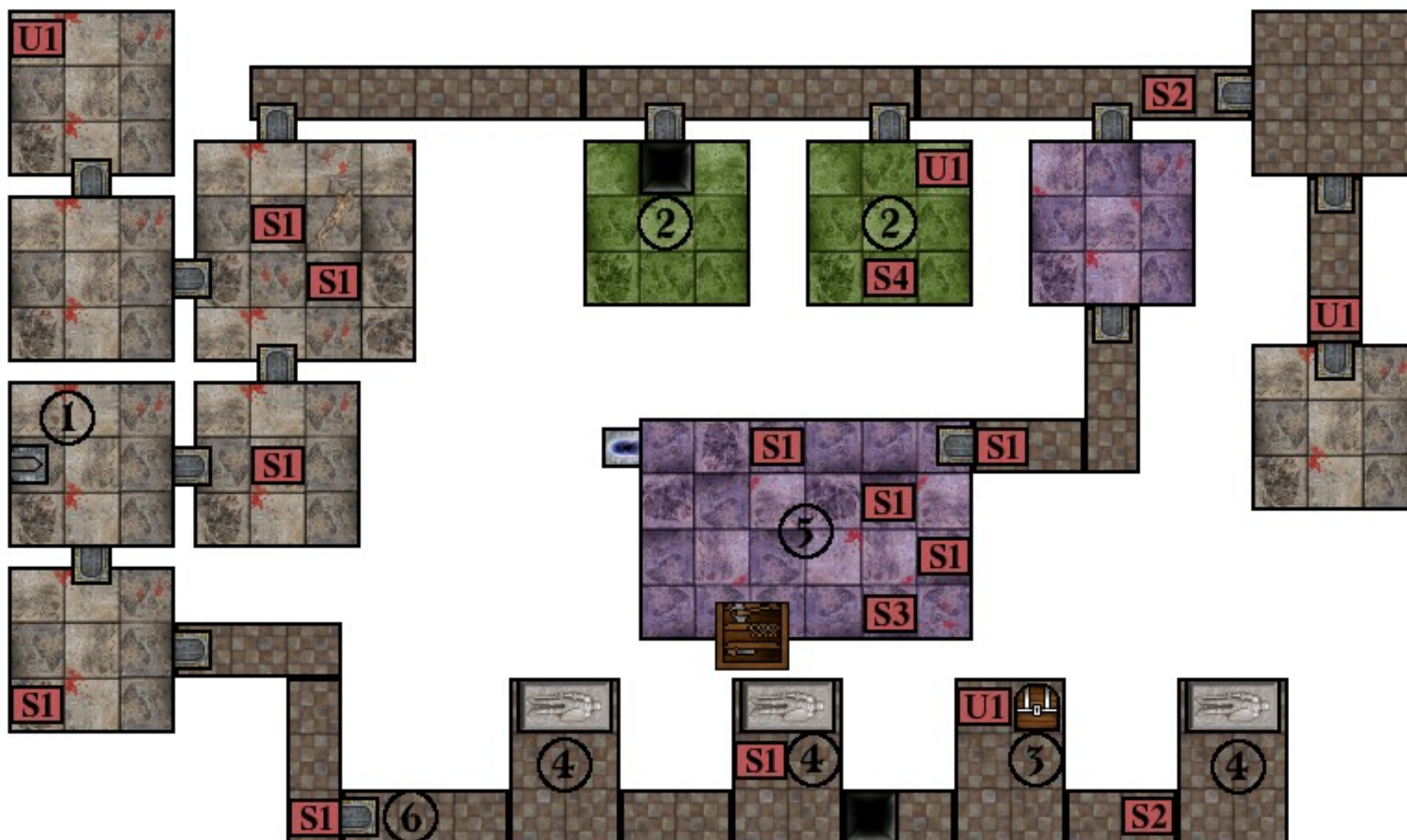
I bevæger jer forsigtige ind i området kendt som Tusinde Tyves Tinder. Her hersker myriader af tyve og røvere, en dystert sammenblanding af de værste kryb i Dystopia. Alle ledes de af Scarz, den ondskabsfulde skabning, som fra sin højborg med kold hånd inddriver udbyttet fra deres togter.

Efter en lang formiddags strabadser kan I endelig skimte borgen. Indhyllt i mørke tåger falder den dystert sammen med landskabet; og fra en skjult indgang gennem en klippenhule sniger I jer på den måde snart efter uset ind fra den ene borgside.

8 Skeloch'er – 2 Skelgrium'er – 3 Uzyr'er – 1 Shamyr – 1 Scarz – 1 våbenreol – 1 skatkiste – 3 gravpladser

Denne bane er fyldt med skatte. I de rum, hvor der ikke i forvejen står noget guld opført, kan en spiller søge efter guld. Der kan kun søges efter guld én gang i hvert rum, og der kan ikke søges guld så længe der er monstre i rummet. For at søge efter guld skal spilleren slå med en rød terning og gange antal øjne med 10. Dette tal angiver hvor mange guldmønter han finder.

- 1) Start/Slut.
- 2) Bestem før spillets start hvilket rum skal være hvor; dvs. i hvilket rum fælden skal være og i hvilket rum Shamyr'en og Uzyr'en skal være.
- 3) Denne skatkiste indeholder 250 guldmønter. Den er låst og kan ikke åbnes uden nøgle. Den kan dog medbringes.
- 4) To af kisterne indeholder hver 100 guldmønter mens den tredje indeholder en forbandelse. Bestem før spillets start hvilke kister indeholder hvad.
- 5) Scarz har en nøgle til skatkisten hængende om halsen. Han vil straks forsøge at flygte mod udgangen. Hvis det lykkes forsvinder han og døren forstener; spillerne mister derved chancen for at dræbe ham og få fat i nøglen til skatkisten. Spillerne kan ikke bevæge sig ind af døren; hvis de prøver, forstener den. Våbenreolen indeholder en forbandelse.
- 6) Når døren åbnes kan spillerne med det samme se gravpladserne og skatkisten.



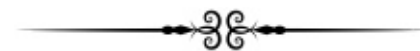
Købmanden

I når landsbyen først på aftenen, allerede inden mørket falder på. Skeptiske blikke møder jer, som I går gennem gaderne; I Dystopia stoler man ikke længere på nogen, mindst af alle fremmede.

I finder snart en lille forretning, som ifølge skiltet på døren er landsbyens købmand. Da I træder ind tager en lavstammet og krumrygget mand imod jer. Da I spørger ham om våben og proviant, viser der sig et smil i hans ansigt; han fremviser samtidig en række våben, som han har gemt et sted bag desken. I kan nu handle med købmanden og opføre jeres erhvervelser på

jeres eventyrkort.

Foruden våben kan I købe proviant. Et måltid mad koster 25 guldmonter og genskaber op til ét tabt energipoint igen.



De Skrigende Stens Mur

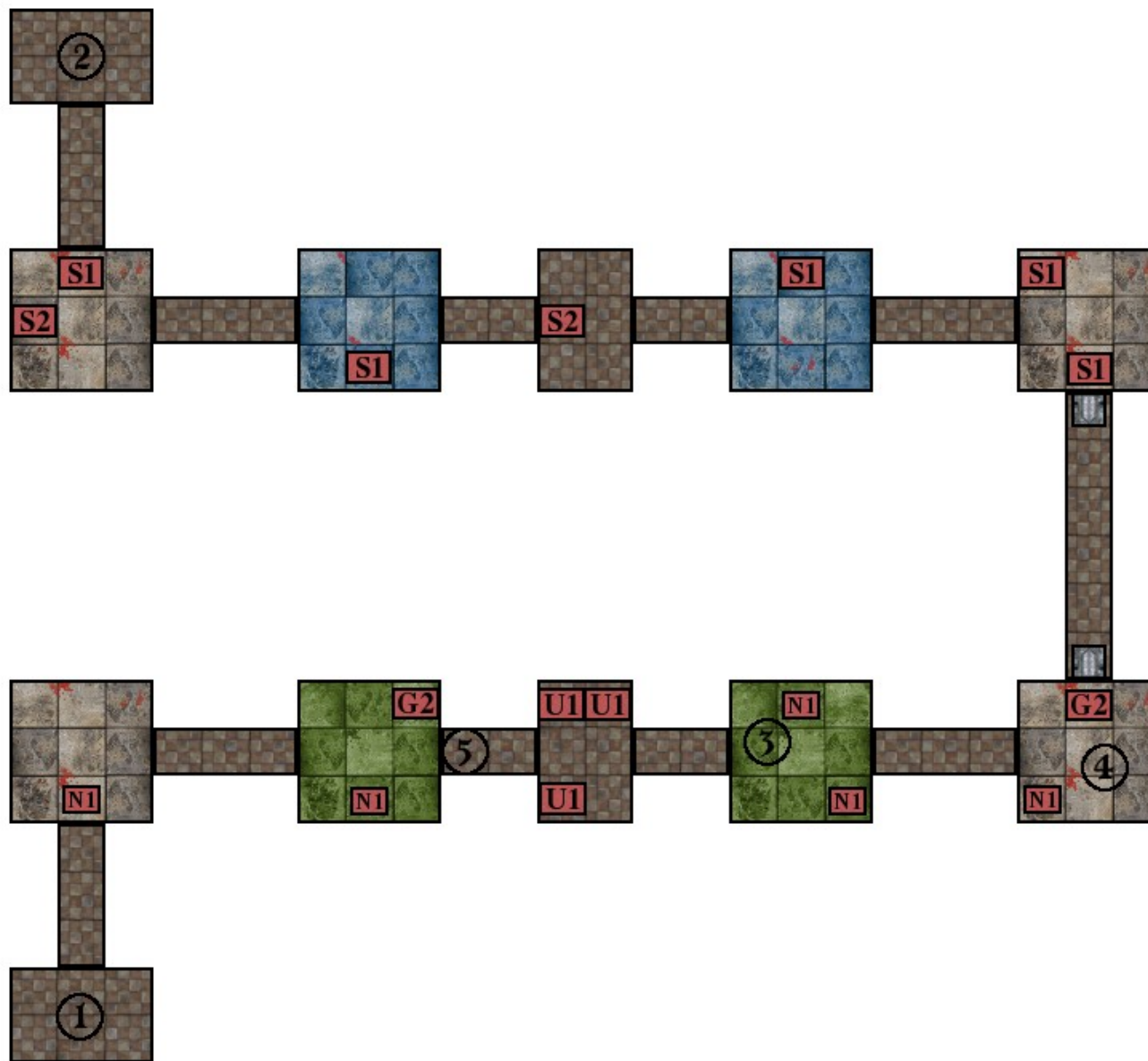
Den gode troldmand er taget til fange af Wizor og befinder sig efter sigende i Tuspine, en borg bevoget af nogle af de bedste krigere fra Underverdenen.

Stiltiende tager I afsked med købmanden og drager afsted. I det fjerne kan I se De Skrigende Stens Mur tårne sig op, et pas bevoget af Orc'er og krigere fra Underverdenen; og hvor lidt I end vil det skal I passere dette pas. Det er dog muligt at bestikke en vagt med guld og slippe uset igennem. Det koster 200 guldmønter. Hvis I vælger at bestikke vagten, gå til "Tuspine" – ellers bered jer på kamp!

5 Skeloch'er – 2 Skelgrium'er – 5 Norcon'er – 3 Uzyr'er – 2 Grork'er

De Skrigende Stens Mur ligger på et højedrag og er derfor synlig for spillerne fra start. Før start skal hele banen dermed opstilles; dette inkluderer også alle monstre, på nær Uzyr'erne, og de to døre. De to døre forbinder den østlige mur med den vestlige mur og er ganske almindelige døre, der kan åbnes af spillerne. Forsøg så vidt muligt ikke at bevæge monstrene førend spillerne bevæger sig i nærheden af det rum de står i. Skelgrium'erne vil dog angribe så snart spillerne angriber en Skeloch.

- 1) Start.
- 2) Slut.
- 3) Denne Mordor har i alt 85 guldmønter gemt i lommerne.
- 4) Grork'en har 45 guldmønter gemt i lommerne.
- 5) Uzyr'erne kommer først til syne, når en spiller bevæger sig hen på dette felt.



Tuspine

I slipper helskinnede forbi De Skrigende Stens Mur og befinder jer nu i et område af Dystopia hovedsageligt bosat af Wizors udødelige skabninger fra Underverdenen; et øde og trøstesløst landskab ligger udstrakt foran jer.

I sætter tempoet op og efter nogen tids vandring får I endelig øje på Tuspine, som ligger på en bjergtop i det fjerne. Det guser i jer – det er ikke et syn for dødelige! Men I bestiger beslutsomme bjerget, og da I træder ud på vindelbroen bliver I ikke overraskende mødt af Skeloch'er.

12 Skeloch'er – 4 Skelgrium'er – 6 Uzyr'er – 1 Shamyr – 1 Scarz – 1 Ukrigrum – Troldmanden – 1 kommode – 1 våbenreol

Spillerne skal i denne bane finde og befri troldmanden. Fra start kan spillerne se hele facaden af borgen og Skeloch'en og Skelgrium'en derpå. Efter at have åbnet porten kan spillerne se hele vejen rundt langs muren; dvs. alle korridorerne og trappen, men ikke rummene i midten (kun døren til det første rum). Alle monstrene på muren, på nær Uzyr'en, kan ligeledes ses efter at døren åbnes. De reagerer dog ikke før spillerne nærmer sig.

1) Start/Slut.

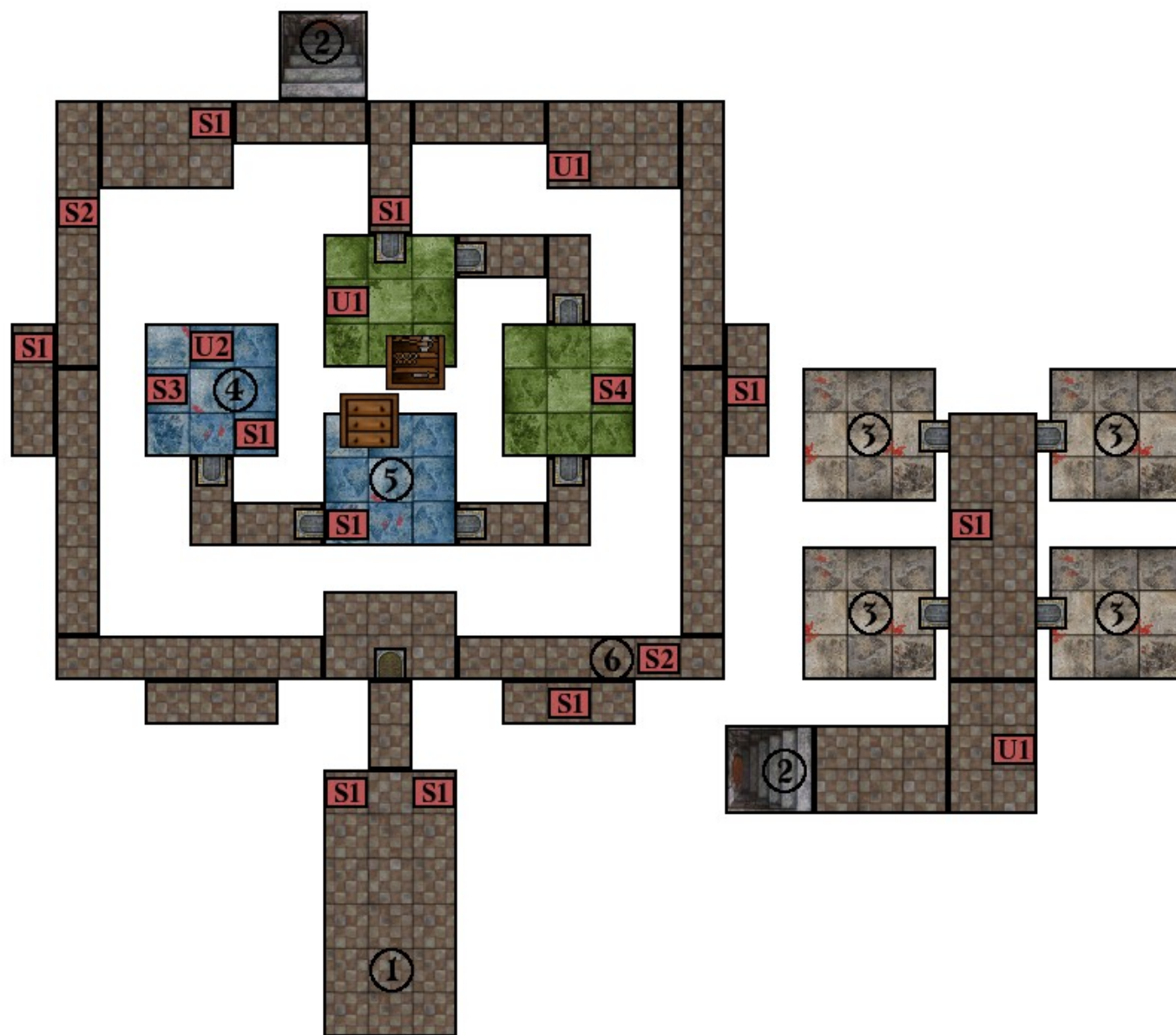
2) Trapperne fører til hinanden.

3) Alle dørene er låst. Troldmanden findes i et af rummene; i hver af de resterende er der en Uzyr. Slå med en terning ved start for at afgøre hvilket rum troldmanden er i. Når troldmanden er befriet ankommer samtidig 2 Skeloch'er og 2 Skelgrium'er ved banens start for at stoppe spillerne.

4) Ukrigrum har en nøgle til dørene i fangekælderens samt 75 guldmønter på sig. Hvis Scarz undslap fra Tusinde Tyves Tinder findes han i dette rum; ellers erstattes han af en Skeloch.

5) Skeloch'en knuger 65 guldmønter mellem fire knogler på sin ene hånd. I den nederste skuffe i kommoden ligger et stykke papir med besværgelsen "Genskabelsen" på.

6) Skelkrik'en har en taske på sig indeholdende 55 guldmønter.



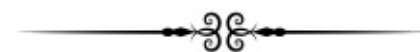
Den Omrejsende Handlende

Til Wizors store fortrydelse lykkes det jer at befri den gode troldmand og flygte fra Tuspine. En ny følelse af håbefuldhed bemægtiger jer et kort øjeblik; men troldmandens ringe tilstand og det faktum, at han ikke længere besidder sit skepter, dræber dog hurtigt denne følelse.

Det er allerede sent, så I beslutter jer for at finde et sted at overnatte. I jeres søgen bliver I pludselig overrasket af en lille, spinkel mand, som med et pift og en håndsbevægelse tildrager sig jeres opmærksomhed. Det er en omrejsende handlende. Fra et buskads

trækker han et tæppe frem og udbreder en række våben for fødderne af jer. Han stikker jer samtidig et sammenkrøllet stykke papir i hånden. Det er en prisliste. I kan nu handle og opføre jeres erhvervelser på jeres eventyrkort.

Det bliver sent, før I finder et passende sted at overnatte, og I når kun at få en smule søvn, før Solens svage stråler bryder nattens mørke. I vågner langsomt og søvndrukne. De spillere der har færre end tre energipoint tilbage heles i løbet af den korte nat og vågner op med tre energipoint.



Gragoilens Grotte

Endnu en lang dag venter jer, og I kan ikke lade være med at spekulere på om det bliver den sidste?

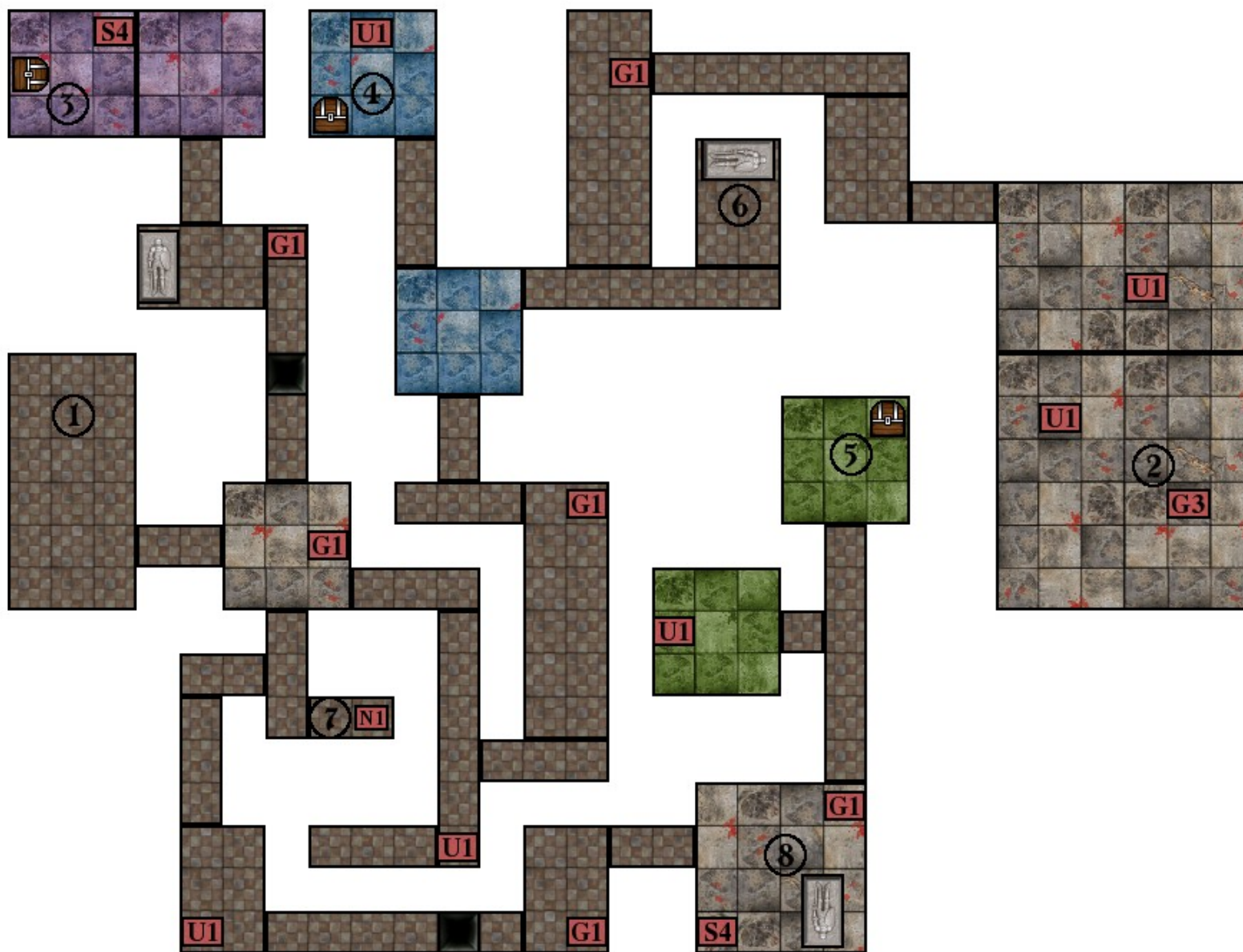
Men selv i Dystopia udøver Solen sin magi, og snart efter drager I fortroingsfulde afsted mod Gragoilens Grotte, hvor troldmandens skepter ligger gemt. Kun med dette skepter kan troldmanden beskytte jer mod Wizards magi.

Da I senere står ved indgangen til grotten er I alle opfyldt af fornyet mod og kamplyst. Spredte knogler på klippegrunden omkring jer vidner dog om at I straks får brug for begge dele!

5 Globnic'er – 6 Uzyr'er – 1 Norcon – 1 Gragoil – 2 Shamyr'er – 3 skatkister – 3 gravpladser

I denne bane er der ingen døre, så rum opstilles ligesom korridorer; dvs. at så snart et rum bliver synligt skal de tilstødende korridorer opstilles. Gragoil'en vil jage spillerne rundt på banen, hvis de forsøger at undslippe. Hver spiller kan kun bære på én skatkiste ad gangen.

- 1) Start.
- 2) I dette rum findes troldmandens skepter. Det kan samles op, når der ikke er monstre i rummet. Sammen med skepteret ligger besværgelsen "Muren". Fortæl dette til spillerne så snart rummet placeres.
- 3) Kisten er låst. Den indeholder en forbandelse.
- 4) Kisten er låst. Den indeholder 250 guldmonter.
- 5) Kisten indeholder et gammelt pergament med "Visdommens Kilde" på.
- 6) I denne kiste ligger en nøgle gemt, som kan bruges til at åbne skatkisterne. Den indeholder desuden 50 guldmonter.
- 7) Denne Norcon har 25 guldmonter gemt i sin ene lomme.
- 8) Denne gravplads indeholder et par "Magiske Støvler" samt 40 guldmonter.



Trolldomsborgen

*Længselsfulde efter at se sollyset træder I lettede ud
fra den frygtelige grotte – sejrrige, igen!*

*Fra bjergsiden har I et glimrende udsyn over
Dystopia. Trolldmanden peger mod en lille dal i det
fjerne. Dernede ligger Trolldomsborgen, tidligere
rede for elever i magiens højeste kunst, nu arnested for
Orc'er og andet simpelt kryb. Trolldmanden bebuder at
der i denne borg findes ældgamle besværgelser, han har
brug for I kampen mod Wizar, og at det er tvingende
nødvendigt at tilbageerobre dem. Hvis det da ikke er
for sent...*

*5 magiske døre – 2 Globnic'er – 2 Uzzyr'er – 3 Grork'er – 4 Norcon'er
– 3 Mordor'er – 3 skatkister – 3 gravpladser – 4 reoler*

Fem magiske døre placeres ved start langs væggen i entréen. Hvis nogen af spillerne allerede har spillet banen én gang kan der før start vælges nye numre for hvert rum. Når en spiller bevæger sig ind gennem en dør sker der følgende: Døren fjernes og spilleren nævner et tal fra 1 til 11. Herefter flyttes en tilmuret dør til det rum, der svarer til det valgte tal. Rummet opstilles og spilleren placerer døren et sted langs væggen, hvor der er plads. Spillerens figur placeres ud for døren. Efter én omgang erstattes den tilmurede dør med en magisk dør.

2) Start/Slut. Spillerne kan til enhver tid forlade banen gennem denne dør.

3) Mordor'en bærer rundt på 75 guldmønter.

4) I skabet ligger et måltid mad.

5) Kisten er låst. Den indeholder besværgelsen "Afsløringen".

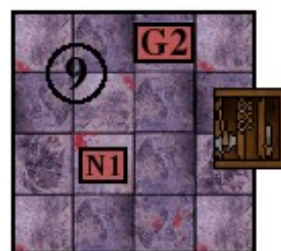
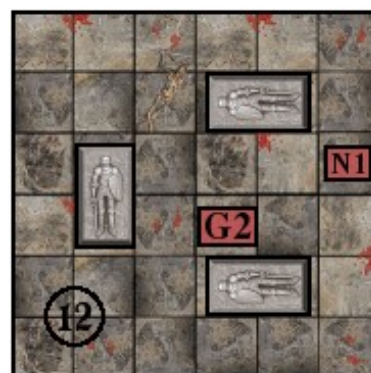
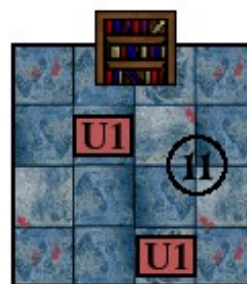
7) Kisten indeholder 125 guldmønter.

8) Kisten indeholder 55 guldmønter og et gammelt stykke papir med besværgelsen "Gennemsigtighed" på.

9) Blandt de mange rustne våben ligger et "Magisk Skjold".

11) Blandt bøgerne ligger en rulle papir med besværgelsen "Velsignelser".

12) I kisten, som ligger på langs i rummet, ligger besværgelsen "Døden". I kisten nær Norcon'en ligger en nøgle til skatkisten i rum 5.



Landsbyen i Flammer

Beræbnet med alskens besværgelser begiver I jer videre på jeres færd. Det er længe siden I har fået et ordenligt måltid mad, så I beslutter jer for at søge til den nærmeste landsby og proviantere.

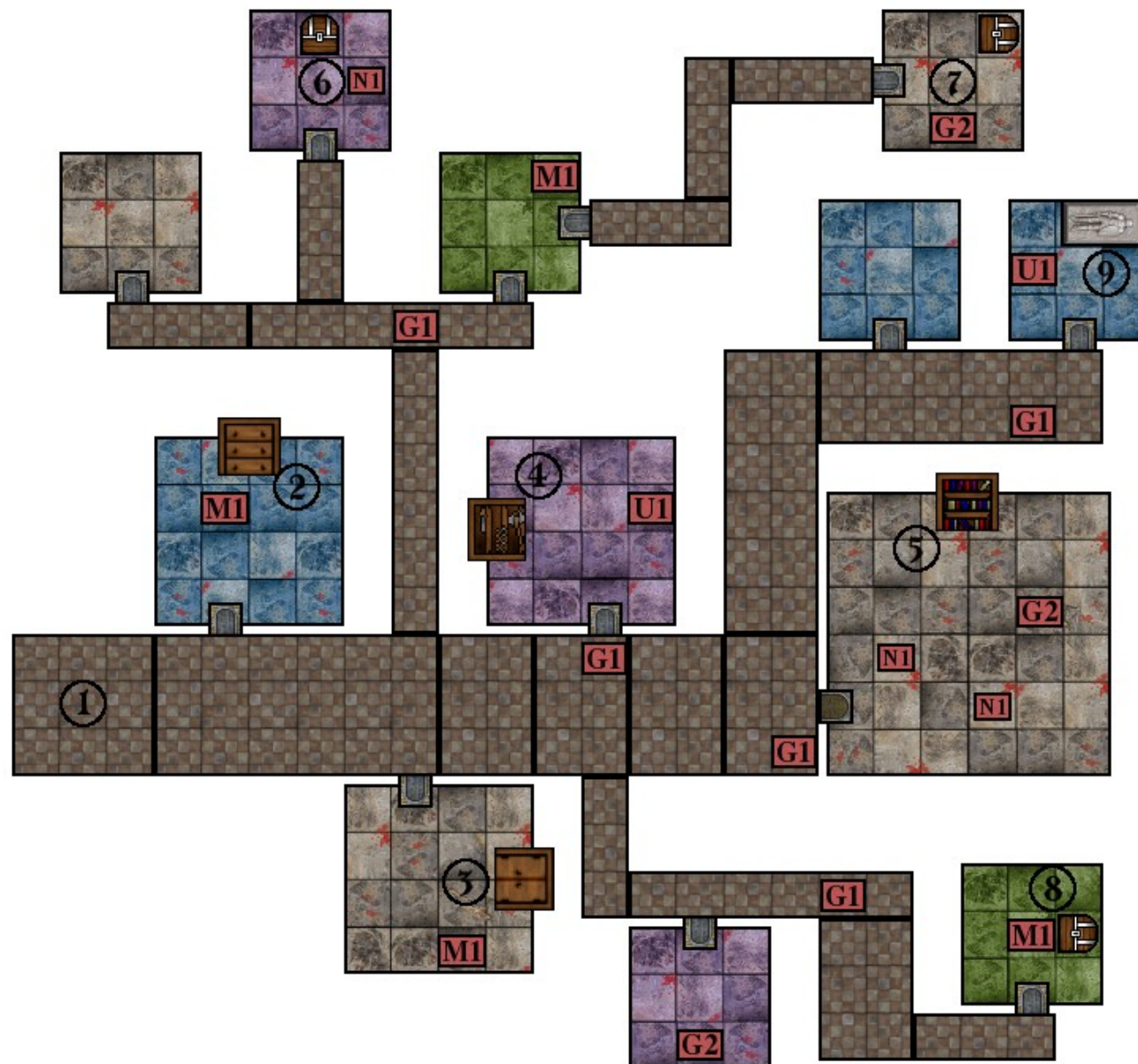
En ufremkommelig sti fører jer ad snoede veje over et mindre pas på bjerget, og derfra kan I allerede skimte en lille landsby. Men tunge røgskyer på den i forvejen dunkle himmel tyder alt andet end godt, og da I kommer nærmere kan I se at byen står i flammer. Vinden bærer lyden af råb og skrig med sig, og I kan straks genkende lyden af Orc'er. Bered jer på kamp!

5 Globnic'er – 2 Uzyr'er – 3 Grork'er – 3 Norcon'er – 4 Mordor'er – 3 skatkister – 1 gravplads – 4 reoler

Spillerne har i denne bane i alt 20 runder til at finde proviant, guld og andet værdifuldt, førend hele landsbyen er omgivet af flammer. Efter 20 runder mister hver spiller der ikke er tilbage til start ét energipoint per runde.

Når en spiller dræber et monster skal spilleren slå med en terning og gange antallet af øjne med ti for at afgøre, hvor meget guld monsteret har stjålet – og dermed hvor mange guldmønter spilleren finder.

- 1) Start/Slut. Spillerne er i sikkerhed indenfor denne 3x3 brik.
- 2) Der ligger 65 guldmønter gemt i kommoden.
- 3) Der ligger et måltid mad gemt i skabet.
- 4) Spilleren der søger i våbenreolen udløser en fælde og mister et energipoint.
- 5) Der ligger 125 guldmønter gemt blandt bøgerne.
- 6) Kisten indeholder 75 guldmønter.
- 7) Kisten indeholder 100 guldmønter.
- 8) Kisten indeholder 85 guldmønter.
- 9) Gravpladsen er allerede røvet og er derfor tom.



Den Ærlige Købmand

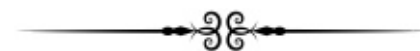
I når i sikkerhed udenfor landsbyen. Flammerne står højt over husenes tage og indhyller den dunkle horisont i et rødt skær. En lille gruppe indbyggere har forsamlet sig ikke langt fra jer, og det står klart at de tilsammen udgør byens overlevende.

Der er ikke mere for jer at gøre og I går derfor videre på jeres færd gennem Dystopia. Den halve dag forsvinder, førend I når endnu en lille landsby.

Indbyggerne har allerede hørt om nedbrændning af den landsby, I netop har forladt, og er alle forfærdede. En købmand trækker jer til side,

bekendtgør i utvetydige vendinger sin lede ved Wizar og hans undersættere, og viser jer ind i sin forretning. I et lille lokale fremviser han for jer sin samling af våben. Han tilbyder jer ligeledes at købe et måltid mad til kun 25 guldmonter per person og proviant til samme pris. I kan nu handle.

Efter handlen tilbyder han jer at overnatte gratis i et gæsteværelse. I takker for tilbudet og får en god og uforstyrret nats søvn. I genskaber hver op til ét energipoint.



Det Endelige Opør

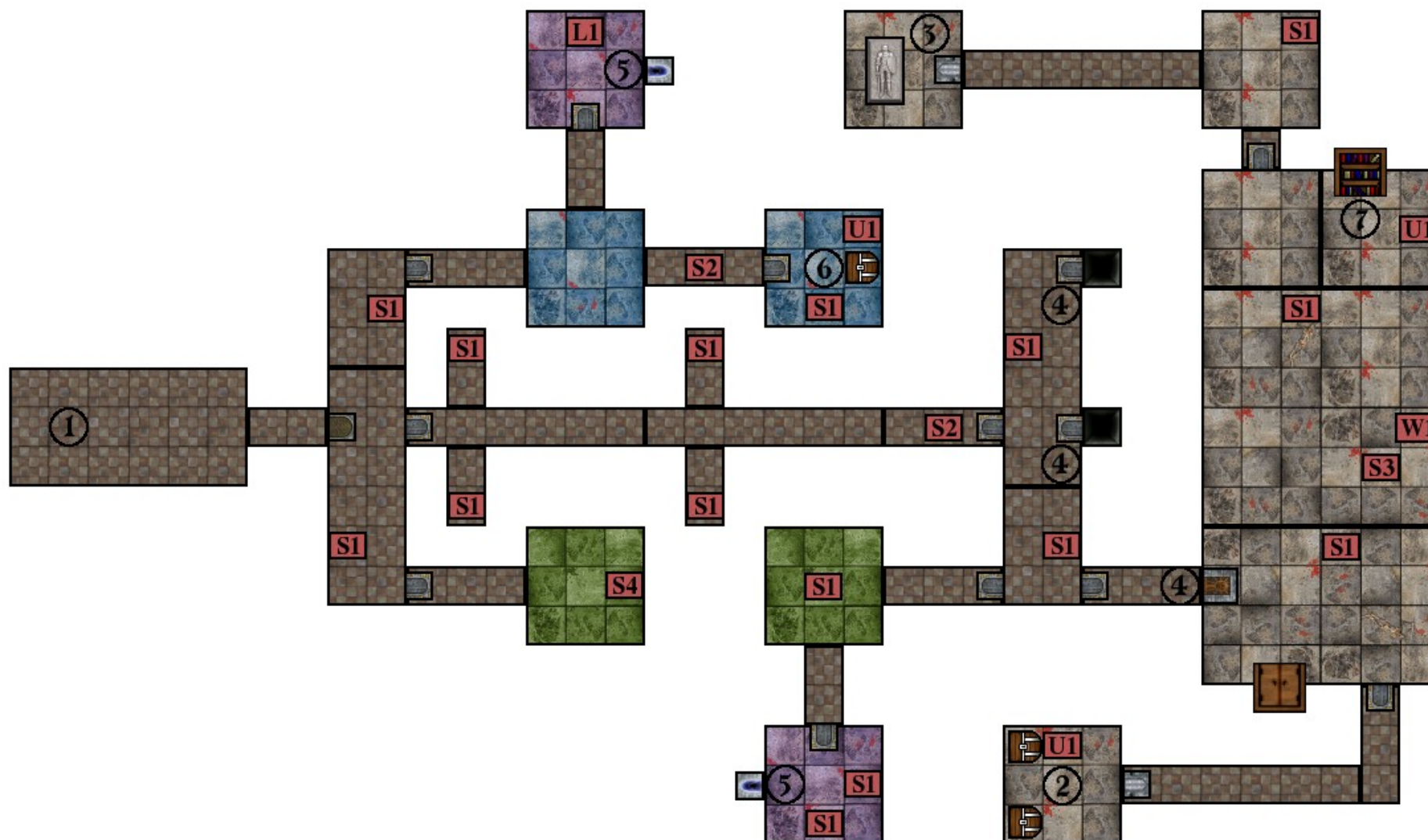
I bevæger jer tavse afsted mod Wizors borg. Den tårner sig op i det fjerne bag en bjergkæde, dyster og ufremkommelig. Med tårnspej, formet som vældige slanger, ragende op mod himlen og stirrende ud over landskabet, er mange modige helte vendt om ved det blotte syn!

Men I fortsætter, vel vidende at det er det endelige opør, og da I står foran borgporten og ingen vagter møder jer, fødes på ny forhåbningerne I jer. I sværger at ville kæmpe til sidste bloddråbe! For det skal lykkes jer at besejre Wizar og befri Idylliland!

15 Skeloch'er – 3 Uzyr'er – 2 Skelgrium'er – 1 Lysa – 1 Shamyr – 1 Scarz – 1 Wizar – 3 skatkister – 1 gravplads – 2 reoler

Spillerne skal i denne bane besejre Wizar.

- 1) Start/Slut.
- 2) Der ligger 55 guldmonter i hver kiste.
- 3) Gravpladsen er tom.
- 4) Porten er låst. Ved banens start bestemmes bag hvilke af de tre døre porten og fælterne skal placeres (slå evt. med en terning). Når en spiller åbner en dør med en fælde bag vil han automatisk falde i den.
- 5) Dørene er magiske og fører til hinanden.
- 6) Kisten indeholder 40 guldmonter.
- 7) Bogreolen indeholder en fælde.



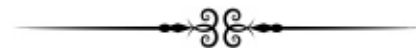
Slutningen

Straks Wizar faldt for sværdet begyndte mørket at forsvinde fra Dystopia. En jubel brød løs fra de undertrykte indbyggere, og vel vidende at uden Wizar's magi var Krigerne fra Underverdenen forsvarslose, startede et blodigt oprør. En måned senere var både Orc'erne og Krigerne fra Underverdenen fortrængt fra området og Idyllistand befriet.

I, krigerne der besejrede Wizar, blev af den genkronede konge straks udråbt til Rigets Beskyttere, en titel der kun i meget sjældne tilfælde tilfalder krigere; af den taknemlige befolkning blev I udråbt

til martyrer og sidenhen hyldet, hvor end I kom frem.

Men eventyret er ikke slut. Der er til stadighed uro i grænselandene, og Orc'erne og Krigerne fra Underverdenen udtænker konstant nye planer for generobring af det tabte rige. Om det skal lykkes dem igen at formørke Dystopia er op til jer; men én ting er sikkert: Det bliver en hård kamp!



Enkelte Missioner

Det er muligt at spille de fleste baner enkeltvis.

Nedenfor står opført spillernes eventyrkort for de forskellige baner. Spillerne vælger selv, hvordan de vil fordele udstyret og guldmønterne mellem sig. Hvis den spiller, der har valgt at styre Wizar, anser det for nødvendigt, kan eventyrkortene og udstyrslisten justeres efter behov.

Spillerne kan handle for guldmønterne inden de begynder spillet. De kan desuden hver købe et måltid mad, som de kan medbringe. Det kan dog ikke indtages før spillet start.

Tusinde Tyves Tinder

Dværgen: 3 energipoint

Elveren: 3 energipoint

Bueskytten: 4 energipoint

Krigeren: 4 energipoint

Udstyr: Alkohol – Flammende Sværd

Guldmønter: 280

De Skrigende Stens Mur

Dværgen: 3 energipoint

Elveren: 4 energipoint

Bueskytten: 3 energipoint

Krigeren: 3 energipoint

Udstyr: Alkohol – Flammende Sværd

Guldmønter: 420

Tuspine

Dværgen: 4 energipoint

Elveren: 5 energipoint

Bueskytten: 4 energipoint

Krigeren: 5 energipoint

Udstyr: Sikringen

Guldmønter: 670

Gargoilens Grotte

Dværgen: 6 energipoint

Elveren: 5 energipoint

Troldmanden: 4 energipoint

Bueskytten: 5 energipoint

Krigeren: 5 energipoint

Udstyr: Sikringen – Genskabelsen – Udødelige pile

Guldmønter: 840

Trolddomsborgen

Dværgen: 4 energipoint

Elveren: 4 energipoint

Troldmanden: 4 energipoint

Bueskytten: 5 energipoint

Krigeren: 5 energipoint

Udstyr: Udødelige pile – Forsteningen

Guldmønter: 435

Landsbyen i Flamme

Dværgen: 3 energipoint

Elveren: 3 energipoint

Troldmanden: 4 energipoint

Bueskytten: 5 energipoint

Krigeren: 4 energipoint

Udstyr: Udødelige pile – Forsteningen – Muren – Magiske Støvler –

Gennemsigtighed – Magisk Skjold – Velsignelser – Afsløringen

Guldmønter: 500

Det Endelige Opgør

Dværgen: 6 energipoint

Elveren: 5 energipoint

Troldmanden: 4 energipoint

Bueskytten: 5 energipoint

Krigeren: 5 energipoint

Udstyr: Udødelige pile – Forsteningen – Muren – Magiske Støvler –

Gennemsigtighed – Magisk Skjold – Velsignelser – Afsløringen

Guldmønter: 980