

# A. Stormens spindlar

## Start

5 Myllrande stormspindlar (M)

3 Gnagande stormspindlar (G)

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

<b>Myllrande stormspindel</b>	<b>Grad 2 Hejduk</b>	
Liten elementar best	EP 25	
LP 1; Räddningsslag mot missar och autoskada	Initiativ 16	
PK 19; <b>Stabilitet 17, Reflexer 18, Vilja 15</b>	Uppfatta 16	
Fart 8, klättra 8	Nattsyn	
<b>Särdrag</b>		
☉ <b>Piskande storm</b> ♦ <b>Aura 1</b>		
Varje fiende som slutar sitt drag inom auran, drabbas av 2 poäng skada.		
<b>Normala handlingar</b>		
⬇ <b>Bett</b> (normal; obegränsad)		
+9 mot PK; 4 skada.		
<b>Livsåskådning</b> Neutral	<b>Språk</b> —	
<b>Sty</b> 5	<b>Hän</b> 8	<b>Int</b> 0
<b>Fys</b> 5	<b>Vis</b> 2	<b>Uts</b> 0

<b>Gnagande stormspindel</b>	<b>Grad 2 Bjässe</b>	
Liten elementar best	EP 125	
LP 23; <b>Sargad 11</b>	Initiativ 14	
PK 17; <b>Stabilitet 18, Reflexer 18, Vilja 15</b>	Uppfatta 16	
Fart 8, klättra 8	Nattsyn	
<b>Särdrag</b>		
☉ <b>Piskande storm</b> ♦ <b>Aura 1</b>		
Varje fiende som slutar sitt drag inom auran, drabbas av 2 poäng skada.		
<b>Normala handlingar</b>		
⬇ <b>Bett</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Gift</b>		
+9 mot PK; 1t8 + 4 skada och målet är nersaktat (RS avslutar).		
<b>Livsåskådning</b> Neutral	<b>Språk</b> —	
<b>Sty</b> 7	<b>Hän</b> 16	<b>Vis</b> 10
<b>Fys</b> 5	<b>Int</b> 2	<b>Uts</b> 6

## Taktik

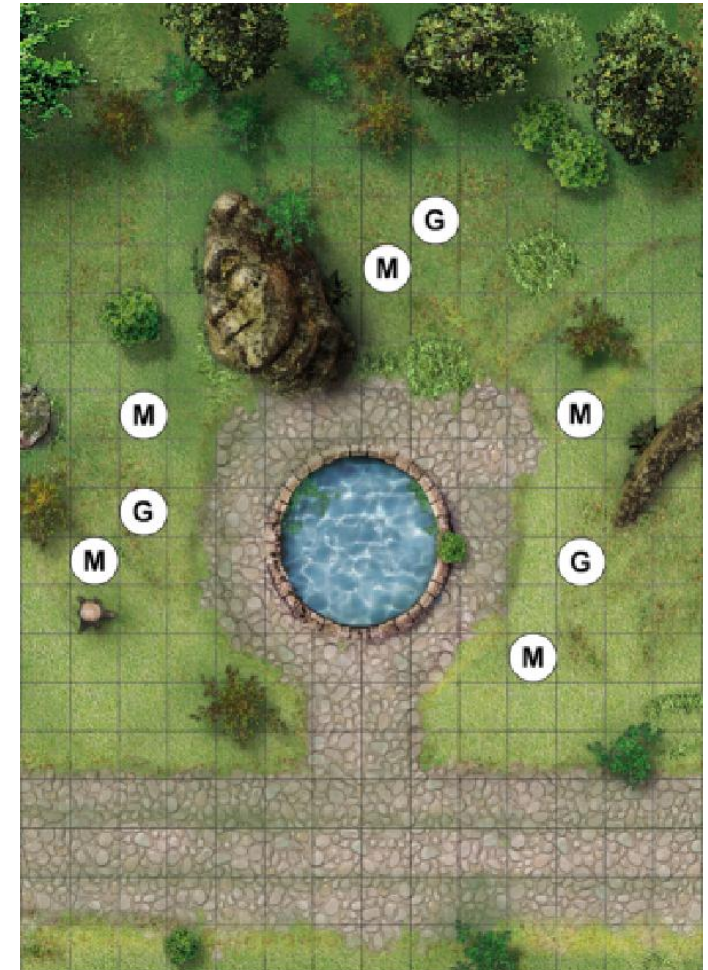
Spindlarna drar sig tillbaka efter den första rundan som de erhåller någon skada.

## Terräng

**Vegetation:** Ger skyl och räknas som svår terräng.

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

## Skatter



## B. Vättar från det förflutna

### Start

5 Vättestyckare (S)

2 Vättekrossare (K)

Vättestyckare		Grad 1 Hejduk
Liten naturlig humanoid		EP 20
Initiativ 15	Sinnen Uppfatta 16; nattsyn	
LP 1; räddningsslag mot misskada och automatisk skada		
PK 20; <b>Stabilitet</b> 16, <b>Reflexer</b> 18, <b>Vilja</b> 13		
Fart 6; se även <i>vättars taktik</i>		
⚔ <b>Kortsvärd</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b>		
+9 mot PK; 3 skada, eller 4 om fienden har Underläge.		
<b>Vättars taktik</b> (omedelbar reaktion, när en närstridsattack missar vätten; obegränsad)		
Vätten kan glida 1 meter.		
Livsaskådning Ond	Språk Allmän, Vätte	
Färdigheter Förstulenhet +10, Tjuveri +10		
Sty 6	Hän 9	Int 0
Fys 5	Vis 4	Uts 0
Utrustning läderpansar, kortsvärd		

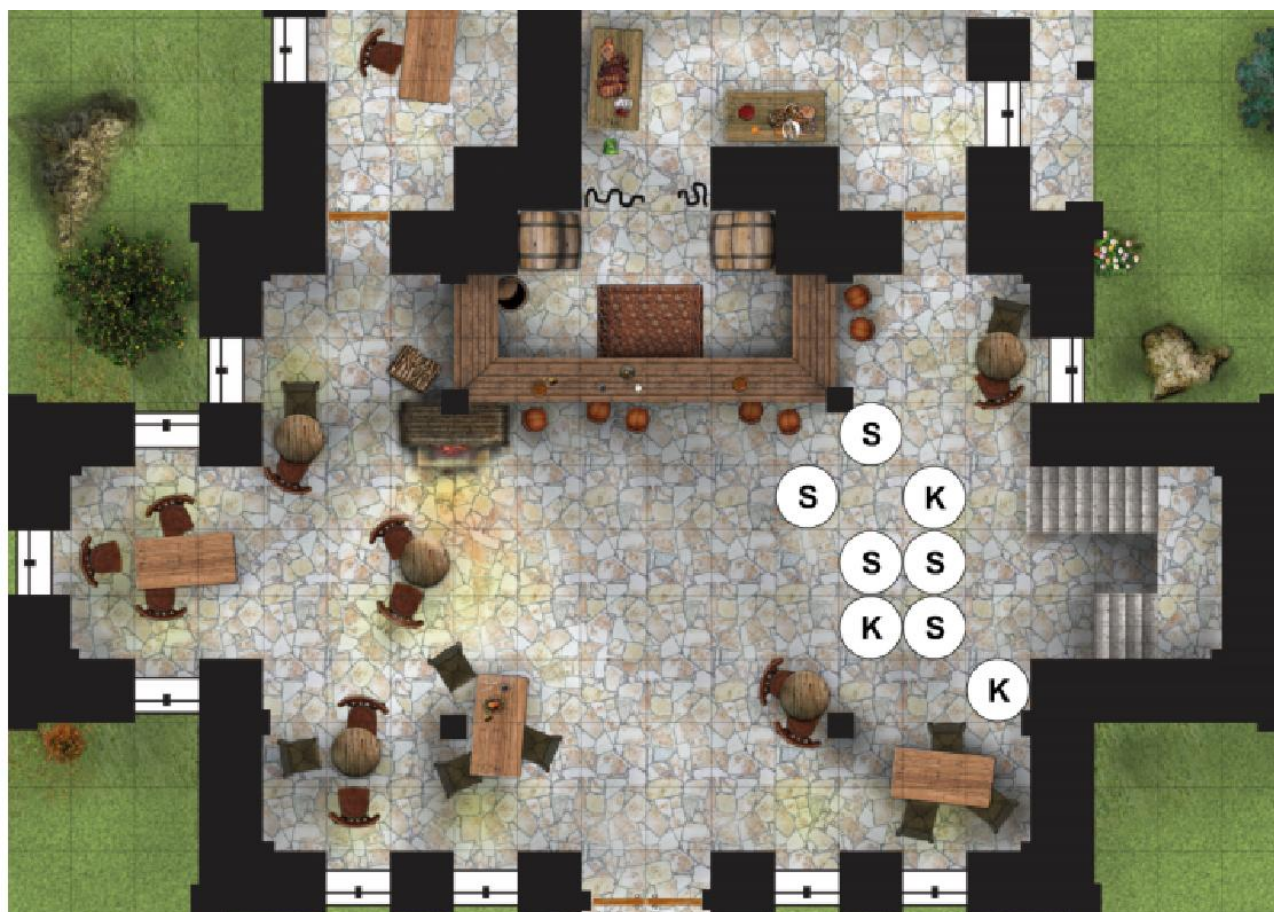
Vättekrossare		Grad 3 Bjässe
Liten naturlig humanoid		EP 150
Initiativ 14	Sinnen Uppfatta 15; nattsyn	
LP 31; <b>Sargad</b> 15		
PK 17; <b>Stabilitet</b> 19, <b>Reflexer</b> 17, <b>Vilja</b> 14		
Fart 5; se även <i>vättars taktik</i>		
⚔ <b>Stridsyx</b> a (normal; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b>		
+9 mot PK; 1t10 + 5 skada, eller 2t10 + 5 om vätten är sargad.		
<b>Sårat raseri</b> (när han är sargad)		
Vätten kan inte längre utnyttja <i>vättars taktik</i> och gör inget annat än attackerar den närmaste fienden, med en stormning om det behövs.		
<b>Vättars taktik</b> (omedelbar reaktion, när en närstridsattack missar vätten; obegränsad)		
Vätten kan glida 1 meter.		
Livsaskådning Ond	Språk Allmän, Vätte	
Färdigheter Förstulenhet +14, Tjuveri +14		
Sty 10	Hän 6	Int 0
Fys 5	Vis 5	Uts 0
Utrustning ringbrynja, stridsyx		

### Taktik

Samtliga vättar strider till döden.

### Terräng

### Skatter





# C. Brodershat

## Start

2 Svikna själar (S)

1 Svart förrädare (F)

1 Vettskrämd kock (K)

Sviken själ	Grad 4 Luring	
Medelstor dunkelboren humanoid (vandöd)	EP 175	
Initiativ 19	Sinnen Uppfatta 18; mörkersyn	
LP 22; Sargad 11		
Sjävläkning 5 (om monstret drabbas av strålande skada, upphävs dess sjävläkning fram slutet av dess nästa drag)		
PK 20; Stabilitet 16, Reflexer 20, Vilja 17		
Immun sjukdom, gift; Motstå 10 nekrotisk, okroppslig; Sårbar 5 strålande (se även sjävläkning)		
Fart flyga 8 (hovra); fasa; se även skugglidning		
⊕ Smäll (normal; obegränsad) ♦ Nekrotisk		
+8 mot Reflexer; 1t6 + 3 nekrotisk skada, och målet är försvagat (räddningsslag avslutar).		
Utnyttja underläge ♦ Nekrotisk		
Monstret gör +1t6 nekrotisk skada mot en fiende med Underläge.		
Skugglidning (kort; situation)		
Monstret kan glida 6 meter.		
Livsåskådning Kaotisk Ond	Språk Allmän	
Färdigheter Förstulenhet +16		
Sty 0	Hän 11	Int 0
Fys 4	Vis 3	Uts 6

Svart förrädare	Grad 5 Påverkare	
Medelstor dunkelboren humanoid (vandöd)	EP 200	
Initiativ 15	Sinnen Uppfatta 23; mörkersyn	
Svekets ord (psykisk) aura 1; varje fiende som startar sitt drag inom auran drabbas av 5 psykisk skada.		
LP 37; Sargad 18		
PK 18; Stabilitet 17, Reflexer 21, Vilja 19		
Immun sjukdom, gift; Motstå 10 nekrotisk, okroppslig; Sårbar 5 strålande		
Fart flyga 6 (hovra); fasa		
⊕ Skammens beröring (normal; obegränsad) ♦ Psykisk		
+8 mot Vilja; 1t6 + 6 psykisk skada, och målet drabbas av en nackdel av -2 på Vilja (räddningsslag avslutar).		
↓ Svekets beröring (normal; omladdning [⊕][⊕][⊕][⊕]) ♦ Psykisk		
+8 mot Vilja; 2t6 + 2 psykisk skada, och målet rör sig maximalt sin fart och utför en närstridsgrundattack mot sin närmaste allierade som en fri handling.		
Livsåskådning Kaotisk Ond	Språk Allmän	
Färdigheter Förstulenhet +18		
Sty 0	Hän 13	Int 2
Fys 5	Vis 0	Uts 10

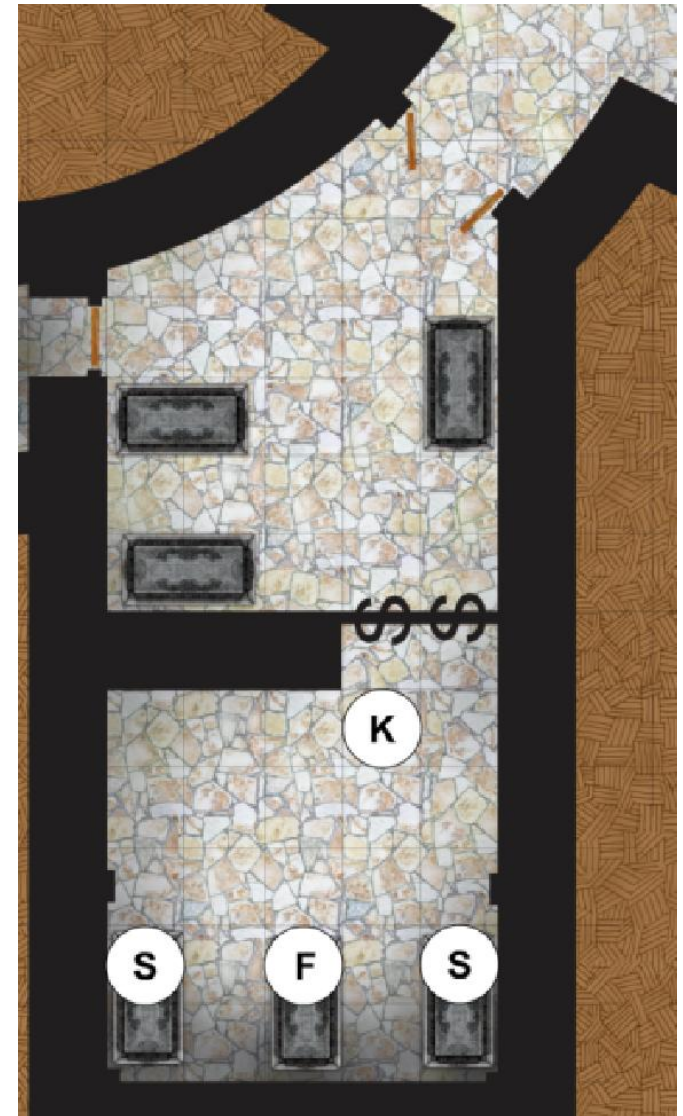
## Taktik

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

De strider till "döden".

## Terräng

## Skatter



## D. Där slemmet flyter fram

### Start

1 Ockragelé (O)

2 Råttsvärmar (R)

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

### Taktik

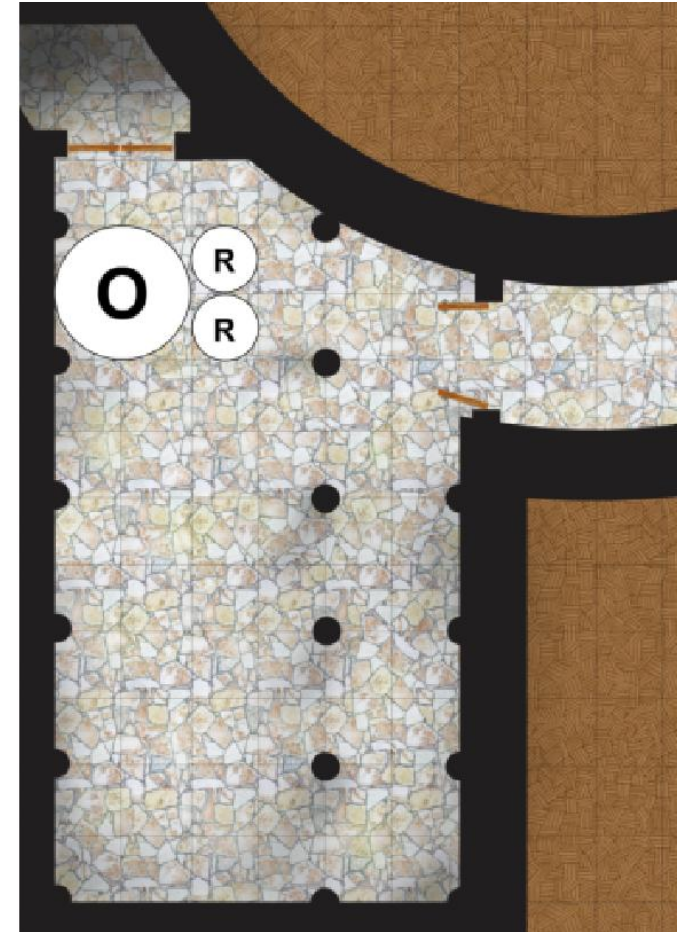
Råttorna vill bara ta sig förbi och fly ut genom dörren. Slemmet drar sig tillbaka så fort det blivit sargat.

### Terräng

### Skatter

Ockragelé	Grad 3 Elitbjässe	
Stor naturlig best (blind, slem)	EP 300	
Initiativ 14	Sinnen Uppfatta 17; blindsyn 10, vibrakänsla 10	
LP 53; Sargad 26		
PK 17; Stabilitet 16, Reflexer 16, Vilja 14		
Immun blickar; Motstå 5 syra		
Räddningsslag +2		
Fart 4; se även <i>flytande form</i>		
Hjältepoäng 1		
Ⓢ Smäll (normal; obegränsad) ♦ Syra		
+9 mot PK; 2t6 + 1 skada och fortgående 5 syraskada (räddningsslag avslutar).		
Flytande form (kort handling; obegränsad)		
Slemmet glider 4 meter.		
Dela sig (sargad första gången; situation)		
Slemmet delas upp i två halvor som är medelstora och som vardera har hälften av monstrets återstående livspoäng. Effekter som påverkar den ursprungliga halvan, påverkar inte den andra. Slemmet kan inte dela sig och attacken som sargar det, reducerar det till 0 eller färre livspoäng. Efter striden kommer de två halvorna att smälta ihop till ett slem igen.		
Livsaskådning Neutral	Språk —	
Sty 5	Hän 0	Int 0
Fys 3	Vis 4	Uts 0

Råttsvärm	Grad 2 Spanare	
Medelstor naturlig best (svärm)	EP 125	
Initiativ 16	Sinnen Uppfatta 19, nattsyn	
Svärmattack aura 1; svärmen kan utföra en närstridsgrundattack som en fri handling mot varje fiende som slutar sitt drag i auran.		
LP 18; Sargad 9		
PK 19; Stabilitet 16, Reflexer 18, Vilja 14		
Motstå riktade attacker; Sårbar 5 ytattacker		
Fart 4, klättra 2		
Ⓢ Bett (normal; obegränsad)		
+9 mot PK; 1t6 + 2 skada, och fortgående 2 skada (räddningsslag avslutar).		
Livsaskådning Neutral	Språk —	
Sty 4	Hän 9	Int 0
Fys 4	Vis 2	Uts 1



## E. Som ett urverk

### Start

### Fällor

#### 1 Koboldsmygare (K)

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

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

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

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

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



## Äckliga tungor Grad 1 Hinder

Fälla EP 100

**Fälla:** En äcklig tunga far ut från en av munnarna och får rollfiguren att rygga undan.

### Uppfatta

SG 28: Det tycks finnas någon slags fjäderbelastad mekanism inne i munnen.

### Utlösare

Fällan angriper när en varelse träder in i rutan framför munnen.

### Attack

**Omedelbar reaktion** **Närstrid**

**Mål:** Varelsen som utlöste fällan.

**Attack:** +12 mot Vilja

**Träff:** Målet omplaceras 1 meter.

### Motåtgärder

En rollfigur intill fällan kan desarmera den genom ett test av Tjuveri (SG 22) som en normal handling. Tungan sitter fast.

## Koboldsmygare Grad 4 Luring

Liten naturlig humanoid EP 175

Initiativ 19 Sinnen Uppfatta 18; mörkersyn

LP 20; **Sargad** 10

PK 20; **Stabilitet** 16, **Reflexer** 19, **Vilja** 17; se även *känsla för fällor*  
**Fart** 6

⬇ **Kortsvärd** (normal; obegränsad) **♦ Vapen**

+10 mot PK; 1t6+1 skada.

⬇ **Dubbelhugg** (normal; obegränsad) **♦ Vapen**

Kräver att fienden har Underläge; kobolden utför två kortsvärdsattacker. Om båda attackerna träffar samma mål, drabbas det av fortgående 5 skada (räddningslag avslutar).

### Utnyttja underläge

Kobolden gör +1t6 skada mot en fiende med Underläge.

**Illistig** (omedelbart avbrott, när kobolden är målet för en riktad attack; obegränsad)

Kobolden får attacken att riktas mot ett valfritt mål intill den.

**Myllra** (snabb handling; obegränsad)

Kobolden glider 1 meter.

### Känsla för fällor

Kobolden erhåller en fördel av +5 på försvar mot alla fällor.

**Livsåskådning** Ond

**Språk** Allmän, Drakspråk

**Färdigheter** Akrobatik +16, Förstulenhets +18, Tjuveri +18

**Sty** 1 **Hän** 10 **Int** 1

**Fys** 4 **Vis** 4 **Uts** 6

**Utrustning** läderpansar, 2 kortsvärd

## Taktik

Kobolden smyger omkring och försöker stjäla saker från spelarfigurerna. Han använder sig förmåga att myllra till att dyka upp intill någon som en snabb handling, stjäla som en normal handling och smita iväg som en kort handling.

## Terräng

**Hungriga munnar:** Rutor markerade med rosa.

**Vippande golvplattor:** Rutor markerade med limegrönt.

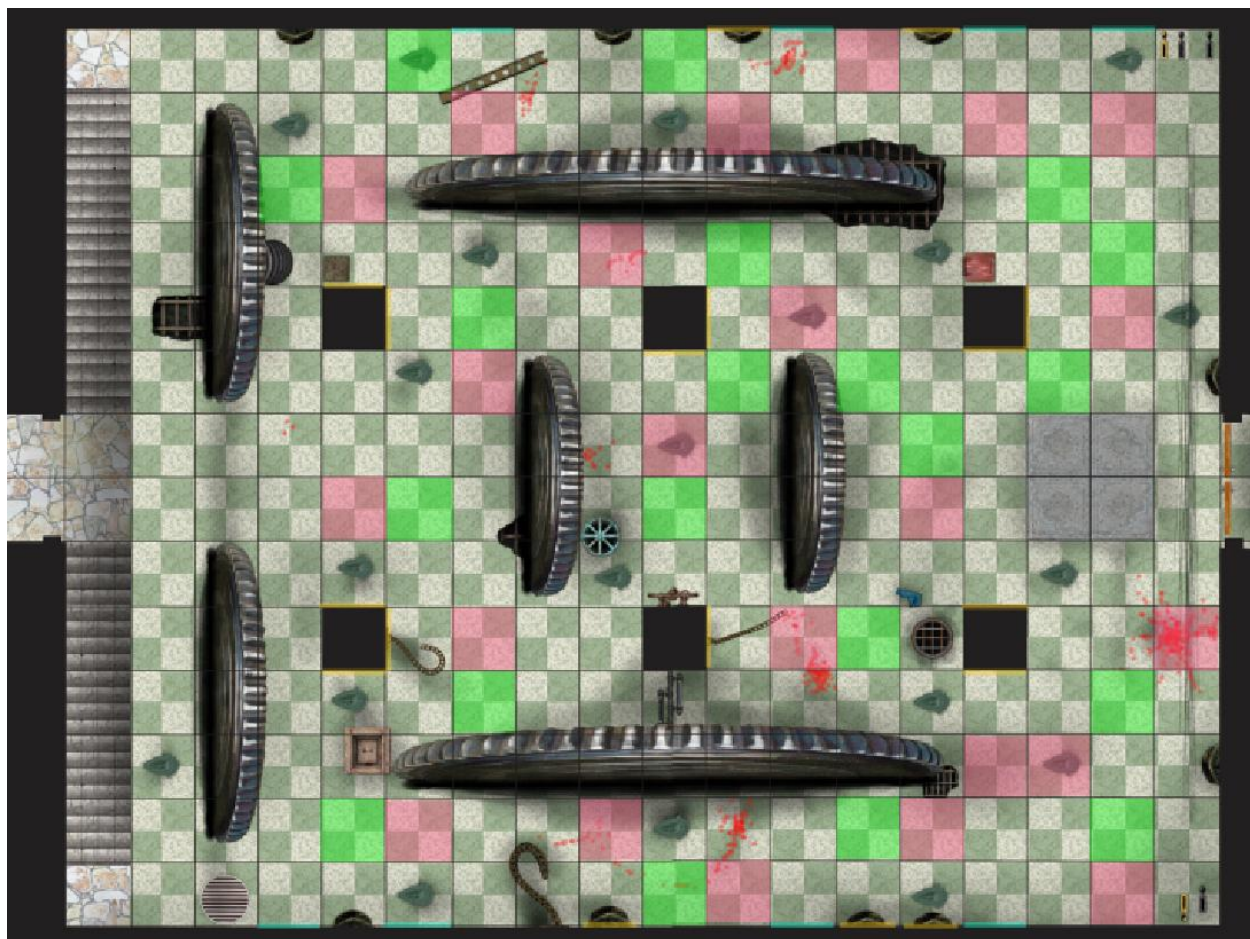
**Gungande yxblad:** Raden av rutor framför dörren täcks av ett gungande yxblad.

**Knuffande väggar:** Vaggsektioner markerade med turkos är en knuffande vägg.

**Äckliga tungor:** Vaggsektioner markerade med gult har en äcklig tunga.

**Kuggghjul:** Rutor med kuggghjul räknas som blockerade.

## Skatter



# F. Bro över mörka vingar

## Start

### 2 Skuggfladdermöss (S)

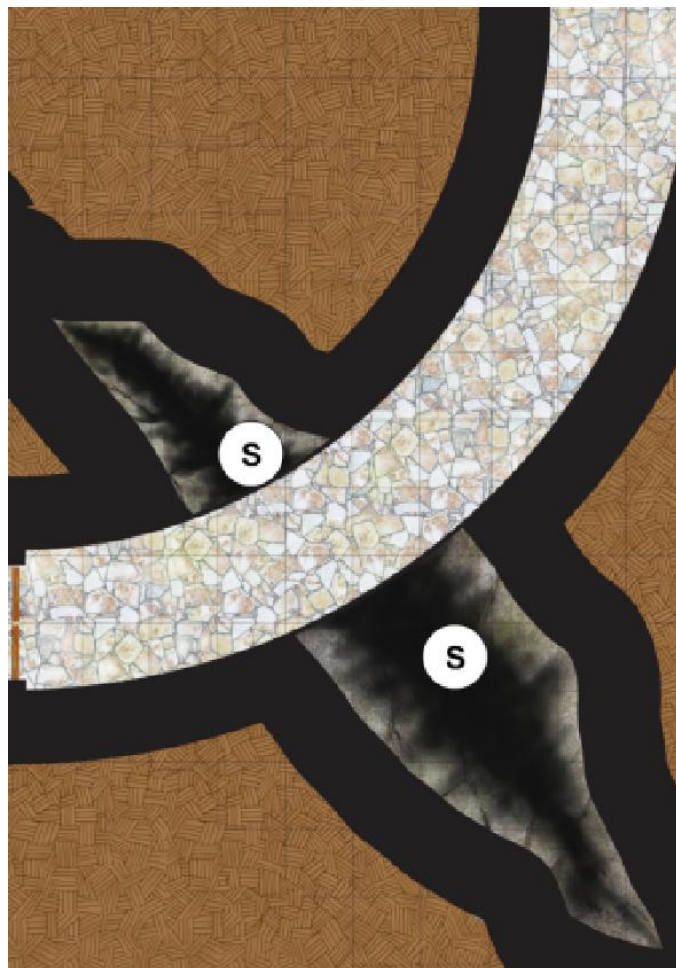
<b>Skuggfladdermöss</b>	<b>Grad 3 Luring</b>	
<b>Medelstor dunkelboren best</b>	<b>EP 150</b>	
<b>Initiativ 18</b>	<b>Sinnen</b> Uppfatta 20, mörkersyn	
<b>LP 18; Sargad 9</b>		
<b>PK 19; Stabilitet 17, Reflexer 19, Vilja 15</b>		
<b>Fart 2</b> (klumpig), flyga 8; se även <i>förbiflygning</i>		
⬇ <b>Svanssnärt</b> (normal; obegränsad)		
+9 mot PK; 1t6 + 5 skada. I dunkelt ljus eller mörker erhåller fladdermusen en fördel av +2 på attack och gör 5 poäng extra skada.		
⬇ <b>Förbiflygning</b> (normal; obegränsad)		
Fladdermusen flyger upp till 8 meter och utför en närstridsgrundattack någonstans utmed vägen. Fladdermusen orsakar ingen gratisattack från målet för denna attack när den rör sig därifrån.		
<b>Livsaskådning</b> Neutral	<b>Språk</b> —	
<b>Färdigheter</b> Förstulenhets +15		
<b>Sty 5</b>	<b>Hän 10</b>	<b>Int 0</b>
<b>Fys 6</b>	<b>Vis 5</b>	<b>Uts 3</b>

## Taktik

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

## Terräng

## Skatter



# G. En råtta i ett hörn

## Start

3 Skyttestatyer (S)

1 Vaktstaty (V)

1 Skadad orch (O)

Skyttestaty	Grad 4 Artilleri	
Medelstor naturlig animat (konstruktion)	EP 175	
Initiativ 15	Sinnen Uppfatta 18	
LP 28; Sargad 14		
PK 19; Stabilitet 19, Reflexer 20, Vilja 15		
Immun sjukdom, gift, sömn		
Fart 6		
⊕ <b>Långsvärd</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b>		
+10 mot PK; 1t8 + 2 skada.		
↘ <b>Långbåge</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b>		
Avstånd 20/40; +12 mot PK; 1t10 + 5 skada.		
↘ <b>Spetsande skott</b> (normal; omladdning 🎯🎯🎯) ♦ <b>Vapen</b>		
Kräver långbåge; Avstånd 20/40; +12 mot PK; 2t6 + 5 skada, och statyn utför en sekundärattack mot samma mål; Sekundärattack: +10 mot Stabilitet; målet är fasthållet (räddningsslag avslutar).		
↘ <b>Pilregn</b> (normal; omladdning 🎯🎯🎯) ♦ <b>Vapen</b>		
Statyn utför tre attacker med långbågen, vardera attacken med en nackdel av -2 på attackslaget.		
<b>Inte så nära</b> (omedelbar reaktion, när en fiende utför en närstridsattack mot statyn; situation)		
Statyn glider 1 meter och får utföra en avståndsattack mot angriparen.		
<b>Livsåskådning</b> Neutral	<b>Språk</b> —	
<b>Sty</b> 17	<b>Hän</b> 19	<b>Vis</b> 12
<b>Fys</b> 18	<b>Int</b> 3	<b>Uts</b> 10

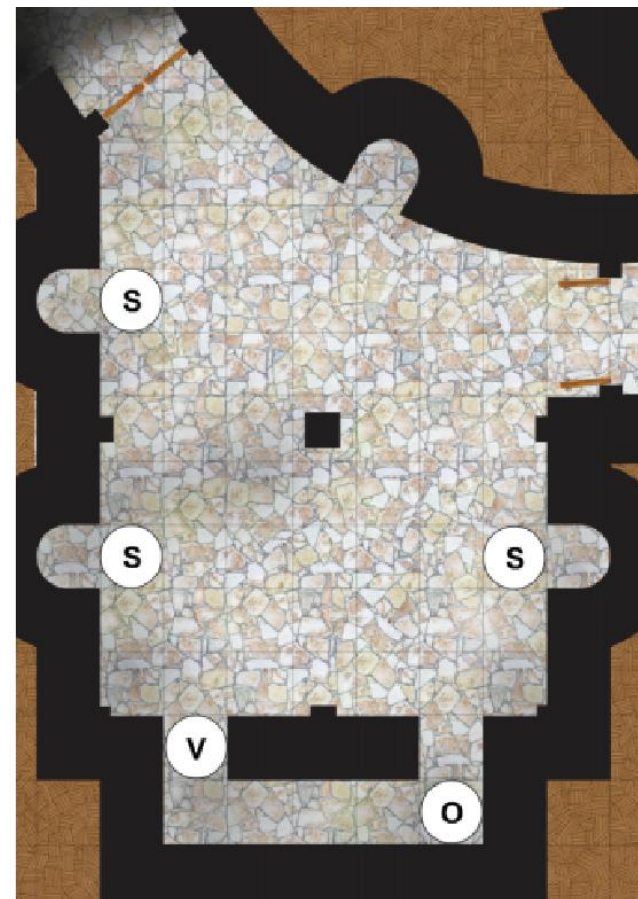
Vaktstaty	Grad 4 Soldat	
Medelstor naturlig animat (konstruktion)	EP 175	
Initiativ 17	Sinnen Uppfatta 14	
LP 36; Sargad 18		
PK 22; Stabilitet 21, Reflexer 18, Vilja 15		
Immun sjukdom, gift, sömn		
Fart 6		
⊕ <b>Bastardsvärd</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b>		
+11 mot PK; 1t10 +5 skada.		
<b>Reaktiv attack</b> (omedelbart avbrott, när en fiende lämnar en intilliggande ruta; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b>		
Monstret utför en närstridsgrundattack mot fienden, även om han gjorde en glidning.		
<b>Stridsträning</b> (fri, när monstret missar med en närstridsattack; omladdas när statyn använder sin <i>erfarett hugg</i> ) ♦ <b>Vapen</b>		
Statyn får utföra en närstridsgrundattack mot samma mål.		
<b>Erfarett hugg</b>		
När statyn träffar en fiende med en gratisattack, slås fienden omkull liggande.		
<b>Livsåskådning</b> Neutral	<b>Språk</b> —	
<b>Sty</b> 13	<b>Hän</b> 7	<b>Int</b> 0
<b>Fys</b> 10	<b>Vis</b> 4	<b>Uts</b> 2

## Taktik

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

## Terräng

## Skatter





# H. Rubba inte mina cirklar

## Start

8 Vättestyckare (S)

3 Vättekrossare (K)

Yrgel Ktax (Y)

Golaron (G)

Tyldar (T)

## Taktik

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

## Terräng

## Skatter

Vättestyckare		Grad 1 Hejduk
Liten naturlig humanoid		EP 20
<b>Initiativ</b> 15	<b>Sinnen</b> Uppfatta 16; nattsyn	
LP 1; räddningsslag mot misskada och automatisk skada		
PK 20; <b>Stabilitet</b> 16, <b>Reflexer</b> 18, <b>Vilja</b> 13		
<b>Fart</b> 6; se även <i>vättars taktik</i>		
Ⓢ <b>Kortsvärd</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b>		
+9 mot PK; 3 skada, eller 4 om fienden har Underläge.		
<b>Vättars taktik</b> (omedelbar reaktion, när en närstridsattack missar vätten; obegränsad)		
Vätten kan glida 1 meter.		
<b>Livsaskådning</b> Ond	<b>Språk</b> Allmän, Vätte	
<b>Färdigheter</b> Förstulenhet +10, Tjuveri +10		
<b>Sty</b> 6	<b>Hän</b> 9	<b>Int</b> 0
<b>Fys</b> 5	<b>Vis</b> 4	<b>Uts</b> 0
<b>Utrustning</b> läderpansar, kortsvärd		

Vättekrossare		Grad 3 Bjässe
Liten naturlig humanoid		EP 150
<b>Initiativ</b> 14	<b>Sinnen</b> Uppfatta 15; nattsyn	
LP 31; <b>Sargad</b> 15		
PK 17; <b>Stabilitet</b> 19, <b>Reflexer</b> 17, <b>Vilja</b> 14		
<b>Fart</b> 5; se även <i>vättars taktik</i>		
Ⓢ <b>Stridsyx</b> a (normal; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b>		
+9 mot PK; 1t10 + 5 skada, eller 2t10 + 5 om vätten är sargad.		
<b>Sårat raseri</b> (när han är sargad)		
Vätten kan inte längre utnyttja <i>vättars taktik</i> och gör inget annat än attackerar den närmaste fienden, med en stormning om det behövs.		
<b>Vättars taktik</b> (omedelbar reaktion, när en närstridsattack missar vätten; obegränsad)		
Vätten kan glida 1 meter.		
<b>Livsaskådning</b> Ond	<b>Språk</b> Allmän, Vätte	
<b>Färdigheter</b> Förstulenhet +14, Tjuveri +14		
<b>Sty</b> 10	<b>Hän</b> 6	<b>Int</b> 0
<b>Fys</b> 5	<b>Vis</b> 5	<b>Uts</b> 0
<b>Utrustning</b> ringbrynja, stridsyx		

Yrgel, shaman		Grad 5 Elitpåverkare (ledare)
Liten naturlig humanoid		EP 400
<b>Initiativ</b> 15	<b>Sinnen</b> Uppfatta 19; nattsyn	
<b>Stormens beskydd</b> aura 5; allierade erhåller Motstå 5 blyxt.		
LP 68; <b>Sargad</b> 34		
PK 18; <b>Stabilitet</b> 17, <b>Reflexer</b> 18, <b>Vilja</b> 20; se även <i>långt bakom er</i>		
<b>Motstå</b> 5 blyxt		
<b>Räddningsslag</b> +2		
<b>Fart</b> 6; se även <i>vättars taktik</i>		
<b>Hjältepoäng</b> 1		
Ⓢ <b>Shamankäpp</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b>		
+10 mot PK; 1t6 + 6 skada.		
↘ <b>Förblindande gissel</b> (normal; obegränsad)		
Räckvidd 10; +8 mot Stabilitet; 2t6 + 6 skada, och målet är förblindat (räddningsslag avslutar).		
↘ <b>Smärtande gissel</b> (normal; omladdning ☹️☹️☹️)		
Räckvidd 10; +8 mot Vilja; målet drabbas av 3t6 + 6 skada om det förflyttar sig under sitt drag (räddningsslag avslutar).		
⚡ <b>Stormmoln</b> (normal; bevara snabb; situation) ♦ <b>Zon</b>		
Område utbrott 3 inom 10; automatisk träff; alla fiender inom området drabbas av -2 på attackslagen. Zonen ger skyl åt Yrgel och hans allierade. Yrgel kan bevara zonen som en snabb handling och kan då flytta den upp till 5 meter.		
↘ <b>Uppväcka hjältemod</b> (omedelbar reaktion, när en allierad använder <i>vättars taktik</i> ; obegränsad)		
Räckvidd 10; den allierade kan glida ytterligare 2 meter och utföra en attack som en fri handling.		
<b>Förtära själar</b> (omedelbar reaktion, när en allierad inom 5 meter från Yrgel reduceras till 0 livspoäng; situation)		
Yrgel slukar sin allierades själ och återfår 34 livspoäng.		
<b>Vättars taktik</b> (omedelbar reaktion, när en närstridsattack missar vätten; obegränsad)		
Yrgel kan glida 1 meter.		
<b>Långt bakom er</b> (omedelbart avbrott, när vätten blir målet för en avståndsattack; obegränsad)		
Yrgel kan ändra attackens mål till en allierad av samma grad eller lägre som befinner sig intill honom.		
<b>Livsaskådning</b> Ond	<b>Språk</b> Allmän, Vätte	
<b>Färdigheter</b> Förstulenhet +17, Tjuveri +17		
<b>Sty</b> 2	<b>Hän</b> 7	<b>Int</b> 1
<b>Fys</b> 6	<b>Vis</b> 5	<b>Uts</b> 11
<b>Utrustning</b> läderpansar, shamankäpp		

