

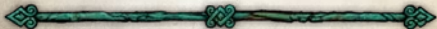


- ◆ Siffran ovan avgör turordningen i rundan.
- ◆ Dra nytt initiativkort varje runda.
- ◆ På din tur får du förflytta dig och utföra en handling.
- ◆ Vänd på detta kort när du utfört din handling.





- ◆ Siffran ovan avgör turordningen i rundan.
- ◆ Dra nytt initiativkort varje runda.
- ◆ På din tur får du förflytta dig och utföra en handling.
- ◆ Vänd på detta kort när du utfört din handling.



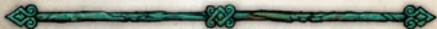


- ◆ Siffran ovan avgör turordningen i rundan.
- ◆ Dra nytt initiativkort varje runda.
- ◆ På din tur får du förflytta dig och utföra en handling.
- ◆ Vänd på detta kort när du utfört din handling.



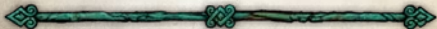


- ◆ Siffran ovan avgör turordningen i rundan.
- ◆ Dra nytt initiativkort varje runda.
- ◆ På din tur får du förflytta dig och utföra en handling.
- ◆ Vänd på detta kort när du utfört din handling.



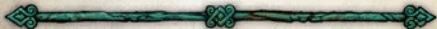


- ◆ Siffran ovan avgör turordningen i rundan.
- ◆ Dra nytt initiativkort varje runda.
- ◆ På din tur får du förflytta dig och utföra en handling.
- ◆ Vänd på detta kort när du utfört din handling.



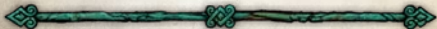


- ◆ Siffran ovan avgör turordningen i rundan.
- ◆ Dra nytt initiativkort varje runda.
- ◆ På din tur får du förflytta dig och utföra en handling.
- ◆ Vänd på detta kort när du utfört din handling.





- ◆ Siffran ovan avgör turordningen i rundan.
- ◆ Dra nytt initiativkort varje runda.
- ◆ På din tur får du förflytta dig och utföra en handling.
- ◆ Vänd på detta kort när du utfört din handling.





- ◆ Siffran ovan avgör turordningen i rundan.
- ◆ Dra nytt initiativkort varje runda.
- ◆ På din tur får du förflytta dig och utföra en handling.
- ◆ Vänd på detta kort när du utfört din handling.





- ◆ Siffran ovan avgör turordningen i rundan.
- ◆ Dra nytt initiativkort varje runda.
- ◆ På din tur får du förflytta dig och utföra en handling.
- ◆ Vänd på detta kort när du utfört din handling.






- ◆ Siffran ovan avgör turordningen i rundan.
- ◆ Dra nytt initiativkort varje runda.
- ◆ På din tur får du förflytta dig och utföra en handling.
- ◆ Vänd på detta kort när du utfört din handling.





KOKANDE KITTEL

- ◆ Vräk ut det kokande vattnet i en kon som är 4 meter lång och lika bred.
 - ◆ Alla inom konen tar 2T6 i skada.
 - ◆ Attacken går att ducka, men inte parera.
 - ◆ Rustning ger inget skydd.
- 




HINK MED SÅPA

- ◆ Kasta ut såpvattnet i en kon som är cirka 4 meter lång och bred.
- ◆ Alla inom konen faller omkull.
- ◆ Attacken går att ducka, men inte parera.







BRINNANDE VEDTRÄ

- ◆ Slå till en fiende inom 2 meter med vedträet.
 - ◆ Kräver att du har en hand ledig.
 - ◆ Attacken träffar automatiskt och gör 2T6 i eldskada plus skadebonus.
 - ◆ Det går att ducka eller parera attacken.
 - ◆ Vedträet kan sedan användas som fackla.
- 




BÖKANDE GRIS

- ◆ Slå VILDMARKSVANA för att reta upp grisen och få den att angripa valfri fiende inom 10 meter.
 - ◆ Attacken träffar automatiskt och gör 3T6 i krosskada.
 - ◆ Det går att ducka för attacken, men inte parera den.
 - ◆ Därefter stormar grisen iväg.
- 



VINBUTELJ

- ◆ Slå till en fiende inom 2 meter med buteljen.
 - ◆ Kräver att du har en hand ledig.
 - ◆ Attacken träffar automatiskt och gör 2T6 i krosskada plus skadebonus.
 - ◆ Det går att ducka eller parera attacken.
 - ◆ Fienden får även vin i ögonen som svider så illa att det ger nackdel på alla handlingar till din nästa tur.
- 




TAKKRONA

- ◆ Svinga dig i kronan och gör en närstridsattack.
- ◆ Du kan göra en normal förflyttning men utlöser inget frislåg.
- ◆ Anfallet måste ske obeväpnat men kan varken duckas eller pareras.
- ◆ Om angreppet misslyckas faller du i stället till marken och tar T6 i krosskada.







STALAKTIT

- ◆ Knuffa en fiende inom 2 meter in i den vassa stenen som hänger från grottans tak.
 - ◆ Attacken träffar automatiskt och ger 2T6 i stickskada plus skadebonus.
 - ◆ Det går att ducka för attacken, men inte parera den.
 - ◆ Enbart hjälm skyddar, inte övrig rustning.
- 





FACKLA

- ◆ Ta en fackla från väggen och slå till en fiende inom 2 meter.
 - ◆ Kräver att du har en hand ledig.
 - ◆ Attacken träffar automatiskt och gör 2T6 i eldskada plus skadebonus.
 - ◆ Det går att ducka eller parera attacken.
 - ◆ Du kan sedan behålla facklan.
- 



STALAGMIT

- ◆ Knuffa en fiende inom 2 meter in i en hög stenformation på grottans golv.
 - ◆ Attacken träffar automatiskt och ger T6 i krosskada plus skadebonus och fäller fienden till marken.
 - ◆ Det går att ducka för attacken, men inte parera den.
- 




VATTENPÖL

- ◆ Slå för att fälla omkull fienden (sid 48 i Regelboken).
- ◆ Om det lyckas måste fienden spendera en handling och slå för RÖRLIGHET för att komma upp på fötter igen.






SKREVA

- ◆ Slå för att fälla omkull fienden (sid 48 i Regelboken).
 - ◆ Om det lyckas faller fienden ner i en skreva som är 2T6 meter djup och tar fallskada.
 - ◆ Att klättra upp kräver ett slag för RÖRLIGHET.
- 



FLADDERMÖSS

- ◆ Slå **VILDMARKSVANA** för att reta upp fladdermössen och få dem att angripa en fiende inom 10 meter.
 - ◆ För speldata, se sidan 99 i Regelboken.
 - ◆ Fladdermössen fortsätter angripa fienden i T3 rundor.
 - ◆ Om ditt slag för **VILDMARKSVANA** misslyckas angriper fladdermössen i stället dig.
- 




LÅG GREN

- ◆ Svinga dig i grenen och gör en närstridsattack.
- ◆ Du kan göra en normal förflyttning men utlöser inget frislåg.
- ◆ Anfallet måste ske obeväpnat men kan varken duckas eller pareras.
- ◆ Om angreppet misslyckas faller du i stället till marken och tar T6 i krosskada.






GETINGBO

- ◆ Slå **VILDMARKSVANA** för att plocka upp getingboet och kasta det mot en fiende inom 10 meter.
 - ◆ Fienden blir illa stungen, vilket ger 2T6 i skada och nackdel på alla handlingar i ett Skift.
 - ◆ Det går att ducka för attacken, men inte parera den.
 - ◆ Rustning ger inget skydd.
 - ◆ Om ditt slag för **VILDMARKSVANA** misslyckas blir i stället du själv stungen.
- 





SUMPIG GÖL

- ◆ Slå för att fälla omkull fienden (sid 48 i Regelboken).
 - ◆ Om det lyckas måste fienden spendera en handling och slå för RÖRLIGHET för att komma upp på fötter igen.
- 




STENBLOCK

- ◆ Slå för RÖRLIGHET för att hoppa upp på stenblocket och sedan kasta dig över en fiende inom 2 meter.
 - ◆ Attacken ger 2T6 i krosskada plus skadebonus och kan varken duckas eller pareras.
 - ◆ Om den lyckas faller både du och fienden omkull.
 - ◆ Om ditt slag misslyckas faller bara du omkull, och tar T6 i skada.
- 



HUGGORM

- ◆ Slå VILDMARKSVANA för att plocka upp ormen och kasta den mot en fiende inom 10 meter.
 - ◆ Fienden blir biten, vilket ger T6 i skada och ett dödligt gift med Giftstyrka 12 om bettet tränger igenom rustning.
 - ◆ Det går att ducka för attacken, men inte parera den.
 - ◆ Om ditt slag för VILDMARKSVANA misslyckas biter ormen i stället dig.
- 



SANDPLÄTT

- ◆ Kasta sand i ögonen på en fiende inom 10 meter.
 - ◆ Fienden tar T6 i skada (rustning ger inget skydd) och får nackdel på alla handlingar striden ut.
 - ◆ Det går att ducka för attacken, men inte parera den.
- 