

# A. Gnyende gnom

## Start

1 Sjuklig sprigg (S)

5 Ettriga sprigger (E)

1 Brutal sprigg (B)

1 Taggig sprigg (T)

1 Gnyende gnom (G)

Låt spelarna placera ut sina figurer först inom det markerade området. Sätt sedan ut spriggerna och gnomen.

Sjuklig sprigg		Grad 8 Artilleri (Ledare)
Liten feboren humanoid		EP 350
<b>Initiativ</b> +13	<b>Sinnen</b> Uppfatta +15; nattsyn	
LP 48; Sargad 24		
PK 25; <b>Stabilitet</b> 23, <b>Reflexer</b> 22, <b>Vilja</b> 24		
Fart 6		
⊕ <b>Vittrande grepp</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Nekrotisk</b> +16 mot Reflexer; 1t8 + 4 nekrotisk skada.		
☞ <b>Solsveda</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Eld, Strålände</b> Avstånd 10; +18 mot Reflexer; 2t6 + 5 strålände eldskada.		
☛/◀ <b>Vinande vind</b> (normal; omladdning vid första sargad) Område utbrott 3 inom 10 <i>eller</i> Intill utbredning 3; +17 mot Stabilitet; 2t6 + 4 skada och målet knuffas 2 meter och slås omkull liggande.		
☛ <b>Blodig jord</b> (normal; obegränsad, endast medan monstret är sargat) Område utbrott 3 inom 10; endast fiender; +17 mot Stabilitet; 1t6 + 4 skada och fortgående 5 skada (räddningsslag avslutar). <i>Effekt:</i> Varje allierad inom utbrottet erhåller 5 tillfälliga livspoäng.		
<b>Livsaskådning</b> Ond	<b>Språk</b> Gnomiska	
<b>Färdigheter:</b> Förstulenhet +16, Idrott +17		
<b>Sty</b> 17	<b>Hän</b> 15	<b>Vis</b> 12
<b>Fys</b> 15	<b>Int</b> 10	<b>Uts</b> 18
<b>Utrustning</b> ringbrynja, lätt sköld, kortsvärd		

Ettrig sprigg		Grad 7 Hejduk
Liten feboren humanoid		EP 60
<b>Initiativ</b> +14	<b>Sinnen</b> Uppfatta +14; nattsyn	
LP 1; räddningsslag mot misskada och automatisk skada		
PK 25; <b>Stabilitet</b> 23, <b>Reflexer</b> 24, <b>Vilja</b> 22		
Fart 6		
⊕ <b>Skära</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b> +17 mot PK; 5 skada.		
↓ <b>Sparka den som ligger</b> (snabb 1/drag; obegränsad) Endast liggande fiender; +17 mot Stabilitet; 5 skada.		
<b>Livsaskådning</b> Ond	<b>Språk</b> Gnomiska	
<b>Färdigheter:</b> Förstulenhet +19, Idrott +16, Tjuveri +17		
<b>Sty</b> 16	<b>Hän</b> 18	<b>Vis</b> 12
<b>Fys</b> 15	<b>Int</b> 10	<b>Uts</b> 15
<b>Utrustning</b> läderpansar, skära		

Brutal sprigg		Grad 8 Bjässe
Liten feboren humanoid		EP 350
<b>Initiativ</b> +11	<b>Sinnen</b> Uppfatta +12; nattsyn	
LP 80; Sargad 40		
PK 24; <b>Stabilitet</b> 25, <b>Reflexer</b> 23, <b>Vilja</b> 24		
Fart 6		
⊕ <b>Smäll</b> (normal; obegränsad) +16 mot PK; 2t6 + 5 skada eller 2t6 + 9 skada om monstret är sargat.		
↓ <b>Våldsam smäll</b> (normal; omladdning ☞ ☞ ☞) Räckvidd 2; +18 mot PK; 2t6 + 5 skada (eller 2t6 + 9 skada om monstret är sargat) och målet slås omkull till liggande.		
↓ <b>Överraskande smäll</b> (avbrott, när en fiende inom 2 meter attackerar en allierad; situation) Monstrets Våldsamma smäll laddar om och det använder den mot den utlösande fienden.		
<b>Livsaskådning</b> Ond	<b>Språk</b> Gnomiska	
<b>Färdigheter:</b> Förstulenhet +17, Idrott +19, Kuva +15		
<b>Sty</b> 18	<b>Hän</b> 15	<b>Vis</b> 17
<b>Fys</b> 16	<b>Int</b> 10	<b>Uts</b> 12
<b>Utrustning</b> skinnpansar		

Taggig sprigg		Grad 7 Soldat
Liten feboren humanoid		EP 300
<b>Initiativ</b> +12	<b>Sinnen</b> Uppfatta +13; nattsyn	
LP 57; Sargad 28		
PK 28; <b>Stabilitet</b> 24, <b>Reflexer</b> 23, <b>Vilja</b> 25		
Fart 6		
⊕ <b>Kortsvärd</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b> +19 mot PK; 1t6 + 3 skada och fortgående 5 skada.		
◀ <b>Törnemärkt</b> (normal; situation) Utbrott 5; en fiende; målet är drabbat av törnemärkning under resten av situationen. Målet kan inte utföra gratisattacker mot spriggen och drabbas av 5 poäng skada i slutet av varje drag som han inte attackerar spriggen. Dessutom erhåller målet en aura 1: allierade som startar sitt drag intill målet drabbas av 5 poäng skada.		
<b>Dåsig stick</b> (snabb; omladdning vid första sargad) Om monstret träffar med sin nästa attack med kortsvärdet slås målet omkull till liggande och är omtumlad from till slutet av monstrets nästa drag.		
<b>Livsaskådning</b> Ond	<b>Språk</b> Gnomiska	
<b>Färdigheter:</b> Förstulenhet +17, Idrott +18		
<b>Sty</b> 17	<b>Hän</b> 15	<b>Vis</b> 12
<b>Fys</b> 15	<b>Int</b> 10	<b>Uts</b> 18
<b>Utrustning</b> ringbrynja, lätt sköld, kortsvärd		

## Modifiering

**6 spelare:** Lägg till ytterligare 5 ettriga sprigger.

**4 spelare:** Ta bort den brutala spriggen.

## Terräng

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

**Stenblock:** Kräver ett test av Idrott (SG 24) för att klättra upp på.

## B. Orcher i kloster

### Start

1 Orchhövding (H)

8 Orchbanditer (B)

Orchbanditer	Grad 9 Hejduk	
Medelstor naturlig humanoid (orch)	EP 80	
Initiativ +7	Sinnen Uppfatta +8; nattsyn	
LP 1; räddningsslag mot misskada och automatisk skada		
PK 25; Stabilitet 23, Reflexer 20, Vilja 20		
Fart 6		
⬇ Stridsyxa (normal; obegränsad) ⬆ Vapen		
+19 mot PK; 6 skada.		
Livsåskådning Kaotisk Ond	Språk Allmän, Jätte	
Sty 17	Hän 11	Vis 10
Fys 15	Int 8	Uts 9
Utrustning läderpansar, lätt sköld, stridsyxa		

Orchhövding	Grad 8 Soldat (ledare)	
Medelstor naturlig humanoid (orch)	EP 350	
Initiativ +12	Sinnen Uppfatta +15; nattsyn	
Fruktad ledare aura 1; orcher inom auran erhåller en talangfördel av +1 på alla attackslag.		
LP 62; Sargad 31		
PK 28; Stabilitet 26, Reflexer 22, Vilja 23		
Fart 5		
⬇ Gläv (normal; obegränsad) ⬆ Vapen		
Räckvidd 2; +20 mot PK; 2t4 + 7 skada.		
⬇ Krigarens vitalitet (normal, endast när han är sargad; situation)		
⬆ Läkning		
Orchen utför en närstridsgrundattack och återfår 15 livspoäng		
Rättning i ledet (omedelbar reaktion, när en allierad orch inom 5 meter utsätts för en tvingad förflyttning; obegränsad)		
Omplacera den utlösande orchen 1 meter.		
Livsåskådning Kaotisk Ond	Språk Allmän, Jätte	
Färdigheter Kuva +15, Uthållighet +15		
Sty 19	Hän 9	Vis 13
Fys 14	Int 11	Uts 11
Utrustning ringbrynja, gläv		

### Taktik

Så fort någon av orcherna dödas, kan man använda Kuva för att skrämma resten på flykten (test av Kuva mot SG 29). Varje ytterligare orch man dödar, ger +5 på testet av Kuva. Om deras ledare faller, flyr de automatiskt.

### Modiflering

6 spelare: Lägg till ytterligare 4 orchbanditer.

4 spelare: Ta bort 3 orchbanditer.

### Terräng

### Skatter

# C. Där kristallerna växer

## Start

### 1 Grellfilosof

Grellfilosof		Grad 11 Solopåverkare	
Medelstor vidunderlig magisk best (blind)		EP 2400	
Initiativ +15	Sinnen Uppfatta +17; blindsyn 12		
LP 280; Sargad 140			
PK 30; Stabilitet 24, Reflexer 27, Vilja 26			
Immun blickar; Motstå 20 blix			
Räddningsslag +5			
Fart 1, flyga 6 (hovra)			
Hjältepoäng 2			
⚠ Tentakelsvep (normal; obegränsad) ♦ Gift			
Räckvidd 2; +22 mot PK; 3t8 + 5 skada och målet är nersakat och drabbas av -2 på alla attackslag (räddningsslag avslutar båda).			
🦋 Åskvigg (normal; obegränsad) ♦ Blix			
Avstånd 10; +19 mot Reflexer; 3t6 + 6 blixtskada och målet är förblindat (räddningsslag avslutar).			
⚡ Psykisk storm (normal; omladdning 🌀🌀🌀) ♦ Psykisk, Zon			
Område utbrott 2 inom 10; +19 mot Vilja; 3t8 + 3 psykisk skada och målet är omtumlat (räddningsslag avslutar). Den psykiska stormen är en zon som varar under resten av situationen. Varje varelse som träder in i zonen blir omtumlad (räddningsslag avslutar).			
👁 Förgiftat sinne (snabb, 1/drag; obegränsad) ♦ Psykisk			
Intill utbrott 3; endast fiender; +20 mot Vilja; 2t8 + 5 psykisk skada och målet måste välja slumpmässigt bland möjliga mål om det utför en närstridsattack (räddningsslag avslutar).			
Livsåskådning Ond		Språk Djuptunga	
Färdigheter Förstulenhets +25, Mystik +18			
Sty 14	Hän 21	Vis 14	
Fys 16	Int 16	Uts 13	

## Taktik

Grellen försöker förhandla om han blir sargad.

## Terräng

## Skatter

# D. Tentakler i mörkret

## Start

### 1000 Blinda grottkrypare

Om man inte vidtar några försiktighetsåtgärder, kommer man att stöta på en grupp på tre grottkrypare.

Grottkrypare	Grad 6 Påverkare
Stor vidunderlig best (blind)	EP 300
Initiativ +11    Sinnen Uppfatta +10; blindsyn 10	
LP 52; Sargad 26	
PK 23; Stabilitet 22, Reflexer 21, Vilja 20	
Fart 6; klättra 6 (spindelben)	
⬇ Tentakel (normal; obegränsad)    ⬆ Gift	
Räckvidd 2; +14 mot Stabilitet; 1t4 + 5 skada och målet drabbas av fortgående 5 giftskada och är nersaktat (räddningsslag avslutar båda). <i>Första missade räddningsslaget:</i> Målet är orörligt istället för nersaktat (räddningsslag avslutar). <i>Andra missade räddningsslaget:</i> Målet är omtöcknat istället för orörligt (räddningsslag avslutar). Räddningsslagen mot grottkryparen förlamande gift drabbas av en nackdel av -5.	
⬇ Bett (normal; obegränsad)	
+11 mot PK; 1t10 + 5 skada.	
Livsåskådning Neutral	Språk —
Sty 20            Hän 16	Vis 14
Fys 16            Int 2	Uts 16

## Taktik

Om man börjar strida mot grottkryparna, dyker det upp en ny i slutet av varje runda som det fortfarande pågår strid. Om en grottkrypare blir dödad, räknas de övriga som hejdukar under resten av rundan (dvs. de flyr om de blir skadade).

## Terräng

## Skatter

# E. Midnatt i kunskapens hus

## Start

1 Blodsbetraktare

## Terräng

Skatter

Blodsbetraktare	Grad 13 Solopåverkare	
Stor vidunderlig magisk best (vandöd)	EP 3200	
Initiativ +15	Sinnen Uppfatta +21; 360-syn, mörkersyn	
LP 312; Sargad 156		
PK 33; Stabilitet 33, Reflexer 29, Vilja 30		
Immun sjukdom, gift; Motstå 10 nekrotisk; Sårbar 5 strålande		
Räddningsslag +5		
Fart flyga 6 (hovra)		
Hjältepoäng 2		
⬇️ Ögonbett (normal; obegränsad) ♦ Nekrotisk		
Räckvidd 2; +22 mot PK; 1t8 + 5 skada plus 10 nekrotisk skada.		
⬇️ Ögonkast (normal; obegränsad) ♦ Nekrotisk		
Betraktaren utför tre ögonbett.		
👉 Blodfrysning (snabb; omladdning 🧊🧊🧊) ♦ Nekrotisk		
Avstånd 5; endast sargade fiender; +20 mot Vilja; målet är omtöcknat (räddningsslag avslutar) <i>Eftereffekt</i> : Målet är nersaktat (räddningsslag avslutar).		
⬇️ Blodkyss (reaktion, när en varelse inom 2 meter blir sargad; obegränsad) ♦ Läkning		
Räckvidd 2; endast den utlösande varelsen; +20 mot Stabilitet; 4t6 + 6 skada och målet blir försvagat (räddningsslag avslutar). Dessutom återfår betraktaren 78 livspoäng.		
⬅️ Dödsskri (normal; omladdning 🗣️🗣️🗣️) ♦ Psykisk		
Utbredning 5; +20 mot Vilja; 4t6 + 6 psykisk skada och målet drabbas av fortgående 5 psykisk skada och är omtumlat (räddningsslag avslutar båda).		
⬅️ Sårat raseri (fri, vid första sargad; situation) ♦ Nekrotisk		
Betraktarens dödsskri laddas om och den använder det genast som en fri handling.		
Livsåskådning Neutral	Språk Allmän, Djuptunga	
Färdigheter Insikt +22		
Sty 22	Hän 16	Vis 18
Fys 24	Int 13	Uts 9

## Taktik

# F. Kungen i maskineriet

## Start

2 Destrakaner (D)

1 Hetsig grymlock (H)

1 Brutal grymlock (B)

Destrachan		Grad 9 Artilleri
Stor vidunderlig magisk best (blind)		EP 400
Initiativ +13	Sinnen Uppfatta +16; blindsyn 20	
LP 56; Sargad 28		
PK 26; Stabilitet 28, Reflexer 25, Vilja 24		
Immun blick; Motstå 10 dunder		
Fart 6, klättra 3		
⊕ Klo (normal; obegränsad)		
+19 mot PK; 1t8 + 4 skada.		
⚔ Ljudvåg (normal; obegränsad) ♦ Dunder		
Avstånd 20; +18 mot Reflexer; 2t6 + 3 dunderskada.		
↩ Ruskeryt (normal; omladdning [⚡][⚡][⚡][⚡]) ♦ Dunder		
Utbrott 5; +24 mot Stabilitet; 2t6 + 8 dunderskada och målet är omtumlat (räddningsslag avslutar).		
Livsåskådning Ond	Språk Djuptunga	
Färdigheter Bluffa +14, Förstulenhet +18		
Sty 18	Hän 18	Vis 14
Fys 20	Int 7	Uts 10

Hetsig grymlock		Grad 10 Hejduk
Medelstor naturlig humanoid (blind)		EP 100
Initiativ +7	Sinnen Uppfatta +8, blindsyn 10	
LP 1; räddningsslag mot misskada och automatisk skada		
PK 24; Stabilitet 24, Reflexer 23, Vilja 23		
Immun blick		
Fart 6		
⊕ Bredya (normal; obegränsad) ♦ Vapen		
+18 mot PK; 7 skada (9 skada mot en sargad fiende).		
Livsåskådning Ond	Språk Allmän, Djuptunga	
Sty 16	Hän 11	Vis 14
Fys 13	Int 6	Uts 8

Brutal grymlock		Grad 11 Bjässe
Medelstor naturlig humanoid (blind)		EP 600
Initiativ +12	Sinnen Uppfatta +12, blindsyn 10	
LP 106; Sargad 53		
PK 27; Stabilitet 29, Reflexer 26, Vilja 26		
Immun blick		
Fart 6		
⊕ Morgonstjärna (normal; obegränsad) ♦ Vapen		
+19 mot PK; 2t10 + 7 skada och målet slås omkull liggande.		
↩ Stjärnmäll (normal; omladdning [⚡][⚡][⚡][⚡]) ♦ Vapen		
Kräver morgonstjärna; utbrott 1; endast fiender; +19 mot PK; 1t10 + 7 skada och målet knuffas 1 meter och slås omkull liggande.		
Blodsvrede		
Grymlockens vapen gör +1t10 skada mot sargade fiender.		
Livsåskådning Ond	Språk Allmän, Djuptunga	
Färdigheter Idrott +20, Uthållighet +18		
Sty 22	Hän 17	Vis 17
Fys 18	Int 6	Uts 8

## Taktik

Destrakanerna stannar på sin plattform och skickar ljudvågor mot alla fiender som närmar sig. Grymlockarna försöker ta sig upp och in i närstrid.

## Modifiering

**6 spelare:** Lägg till ytterligare 3 hetsiga grymlockar.

**4 spelare:** Ta bort 1 destrakan.

## Terräng

En nerfallande sten har just blockerat avloppet och den svarta sörjan börjar stiga 3 meter per runda (den agerar sist i varje runda). Varje varelse som startar sitt drag eller träder in i sörjan drabbas av 10 poäng syraskada. En stege som vidrörs av svart sörja, förstörs på en runda.

## Skatter

## Fortsättning

1 Cyklop (C)

6 Hetsiga grymlockar (H)

1 Grymlocksoldat (S)

1 Grymlockbärsärk (B)

1 Gnom (G)

Hetsig grymlock		Grad 10 Hejduk
Medelstor naturlig humanoid (blind)		EP 100
Initiativ +7	Sinnen Uppfatta +8, blindsyn 10	
LP 1; räddningsslag mot misskada och automatisk skada		
PK 24; <b>Stabilitet</b> 24, <b>Reflexer</b> 23, <b>Vilja</b> 23		
Immun blick		
Fart 6		
⬇ <b>Bredya</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b>		
+18 mot PK; 7 skada (9 skada mot en sargad fiende).		
Livsaskådning Ond	Språk Allmän, Djuptunga	
Sty 16	Hän 11	Vis 14
Fys 13	Int 6	Uts 8
Utrustning läderpansar, bredya		

Grymlockbärsärk		Grad 9 Bjässe
Medelstor naturlig humanoid (blind)		EP 400
Initiativ +8	Sinnen Uppfatta +9, blindsyn 10	
LP 87; <b>Sargad</b> 43		
PK 25; <b>Stabilitet</b> 27, <b>Reflexer</b> 22, <b>Vilja</b> 23		
Immun blick		
Fart 6		
⬇ <b>Bredya</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b>		
+17 mot PK; 1t12 + 6 skada (2t12 + 18 vid fatalitet).		
⬇ <b>Kraftslag</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b>		
Kräver bredya; +15 mot PK; 1t12 + 12 skada (2t12 + 24 vid fatalitet).		
⬇ <b>Galen attack</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b>		
Grymlocken gör två grundattacker mot en sargad fiende.		
<b>Raseri</b>		
När grymlocken sargar en fiende, erhåller den 10 tillfälliga livspoäng.		
Livsaskådning Ond	Språk Allmän, Djuptunga	
<b>Färdigheter</b> Idrott +18, Uthållighet +15		
Sty 21	Hän 12	Vis 14
Fys 15	Int 6	Uts 8
Utrustning läderpansar, bredya		

Grymlocksoldat		Grad 10 Soldat
Medelstor naturlig humanoid (blind)		EP 500
Initiativ +15	Sinnen Uppfatta +12; blindsyn 10	
LP 78; <b>Sargad</b> 39		
PK 30; <b>Stabilitet</b> 27, <b>Reflexer</b> 26, <b>Vilja</b> 25		
Immun blick		
Fart 6		
⬇ <b>Slagsvärd</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Vapen</b>		
+22 mot PK; 2t10 + 4 skada.		
⬇ <b>Hugg och stick</b> (normal; obegränsad)		
Grymlocken utför en grundattack och glider sedan 1 meter. se även <i>livvaktens glidning</i>		
⬅ <b>Sinnespiska</b> (avbrott, när en fiende inom 5 meter som är markerad av grymlocken utför en attack som inte omfattar grymlocken; obegränsad) ♦ <b>Psykisk</b>		
Utbrott 5; endast den utlösande fienden; träffar automatiskt; 10 poäng psykisk skada.		
<b>Livvaktens glidning</b>		
När grymlocken glider, kan den glida in i en ruta som upptas av en fiende den har markerat. Grymlocken omplacerar då denna fiende 1 meter som en fri handling.		
<b>Vaktens markering</b>		
En fiende som slutar sitt drag intill grymlocken blir automatiskt markerad av denna fram till slutet av sitt nästa drag. En markerad fiende kan inte omringa grymlocken.		
Livsaskådning Ond	Språk Allmän, Djuptunga	
<b>Färdigheter</b> Idrott +18, Uthållighet +15		
Sty 19	Hän 16	Vis 15
Fys 15	Int 8	Uts 8
Utrustning ringbrynja, slagsvärd		

### Taktik

Tselios försöker hålla sig undan – uppe på balkongen eller liknande – så länge det går. Soldaten blockerar vägen upp till honom (eller två hetsiga grymlockar om soldaten inte är med).

### Modifiering

**6 spelare:** Lägg till ytterligare 1 grymlocksbärsärk och 2 hetsiga grymlockar.

**4 spelare:** Ta bort grymlocksoldaten och 2 hetsiga grymlockar.

Tselios, cyklop		Grad 12 Elitpåverkare (ledare)
Stor feboren humanoid		EP 1400
Initiativ +11	Sinnen Uppfatta +17; sannsyn	
LP 114; <b>Sargad</b> 57		
PK 28; <b>Stabilitet</b> 27, <b>Reflexer</b> 25, <b>Vilja</b> 26		
<b>Motstå</b> 5 blix		
<b>Räddningsslag</b> +2		
Fart 8		
<b>Hjältepoäng</b> 1		
⬇ <b>Påk</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Dunder, Vapen</b>		
Räckvidd 2; +22 mot PK; 2t4 + 2 skada plus 1t8 dunderskada.		
⬇ <b>Stormkula</b> (normal; obegränsad) ♦ <b>Blixt, Dunder</b>		
Räckvidd 20; +20 mot Reflexer; 2t8 + 4 blix- och dunderskada.		
➤ <b>Onda ögat</b> (snabb; obegränsad)		
Räckvidd 20; +20 mot Stabilitet; målet drabbas av Sårbarhet 5 blix och Sårbarhet 5 dunder (räddningsslag avslutar båda).		
⚡ <b>Stormväder</b> (normal; situation) ♦ <b>Blixt, Dunder, Zon</b>		
Område utbrott 2 inom 10; skapar en zon som varar under resten av situationen. Fiender som startar sitt drag eller träder in i zonen drabbas av 2t8 blixtskada. Oskyddade lågor släcks och fortgående eldskada upphör genast inom zonen.		
<b>Vindens väg</b> (snabb; situation)		
Tselios erhåller flyga 8 (hovra) fram till slutet av sitt nästa drag. Om han inte har landat då, kraschar han.		
Livsaskådning Ond	Språk Allmän, Alviska, Gnomiska	
<b>Färdigheter</b> Förstulenhet +17, Tjuveri +17		
Sty 16	Hän 14	Vis 17
Fys 18	Int 12	Uts 13
Utrustning läderpansar, påk		

### Terräng

Rummet är fullt med farliga saker som kan ge skada. Den roterande mojängen ger 5 skada och slår omkull till liggande (+16 mot Stabilitet). Gnomen kan plocka upp varelser med gripklon (+15 mot Reflexer) om man övertalar honom att ingripa. Diket innehåller samma frätande sörja som utanför. Ventilen släpper ut nekrotiska gaser som försvagar fram till slutet av nästa drag.

### Skatter