

Goblinen der ville være konge

Et Forbidden Lands Co-op spillederløst eventyr af Thomas Elfing



Introduktion.....	3
Forbidden Lands reglerne.....	4
Spillere og spilleder	4
Husregler	4
Storyguide.....	4
Skade	4
Willpower	5
Pride.....	5
Orakel.....	5
Consulting the oracle.....	5
Likely and unlikely events	5
What if I roll doubles?.....	6
Udforskning	6
Setting.....	6
Legenden om Grikvrik, 'Goblinen der ville være konge'	7
Landsbyen Aeloria	7
Encounters og Journeys.....	8
Dungeon – Gammel Dværgfæstning.....	11
Dungeon – Grikvriks højborg	13
Modstandere	15

Engelsk og dansk optræder i skøn forvirring i dette scenarie, da der er tale om én del copy-omskriv samt copy-paste, blot til orientering - beklager på forhånd, hvis det virker forvirrende for nogen.

Introduktion

Jeg er en stor fan af Co-op brætspil, der kan spilles uden én keeper (*af mangel på et bedre ord*), som fx *Mansions of Madness*, *Descent 2nd ed.* med *Road to Legend* app'en eller *Warhammer Quest: Blackstone Fortress*. Især hvis der heri også blandes karakterprogression ved hjælp af fx EXP. Altså en masse rollespilselementer og historiefortælling uden at der er tale om et egentligt bordrollespil.

Jeg kan også rigtig godt lide at spille bordrollespil, men nogle gange er det svært at afsætte spilleder-rollen, da denne kræver en del tid til forberedelse. Tid er der desværre ikke meget af jo ældre jeg bliver, hvor der også skal være plads til arbejde, børn, familie og hus.

Solo-bordrollespil er noget, som andre har kastet sig ud i (*der findes én række gode Youtube-kanaler*), men det er ikke lige mig, dog er der en række elementer herfra som jeg syntes fungerer rigtig godt.

Det fik mig til at tænke, hvordan ville og kunne man gribe Co-op og spillederløst bordrollespil an?

Rollespillet **Ironsworn** har et godt bud på dette. Kernen i systemet er en række tabeller, der hjælper med at skabe rammerne for den delte fortælling. Ved hjælp af et Orakel - endnu en tabel, der ud fra et terningslag angiver hvordan en konflikt, spørgsmål m.m. afgøres. Tanken med Oraklet er, at skabe en situation som skubber fortællingen fremad. Jeg har prøvet *Ironsworn*, og syntes det var sjovt, men det var i min terminologi ikke bordrollespil, men derimod en delt historiefortælling. Jeg savnede at rollespille min karakter op ad en NPC, og ja, lave stemmer og alt det andet jeg forbinder med rollespil. For det er noget af det, jeg syntes er det sjoveste ved bordrollespil - altså det at spille sin/én rolle.

Én af spillederens opgaver er, at styre og skabe rammen for fortællingen. Lige præcis dette aspekt er noget, der i bordrollespillet **Forbidden Lands** styres af håndteres af 'Hex Crawling', der med tilhørende tabeller skaber en rammen for fortællingen. 'Hex-crawling' består i, at spilpersonerne flytter rundt på kort bestående af hexagonaler, med hver deres terræn-element, som spillerne efterfølgende udforsker ved hjælp af terningrul på dertilhørende tabeller. *Forbidden Lands* handler om og håndterer regelteknisk udforskning rigtig godt. Men dette tilbyder ikke mere end hvad *Ironsworn* gør, faktisk mindre, da konflikthåndtering/-mediering ikke er en del heraf.

Og her sad jeg så fast et stykke tid, indtil jeg indså at spilleder-'kasketten' kunne gå på omgang fra scene til scene, de steder hvor én spilleder var nødvendig - altså de steder hvor spilpersonerne skulle interagere med NPC'er. Rollespillet **Ars Magica** anvender noget lignende, og benævner det som Storyguides. I *Ars Magica* har alle en spilperson, men hver session er ledet af en Storyguide, der skaber historien og de rollespiller de NPC'er som spilpersonerne møder. Jeg er ikke interesseret i, at én spilperson skal bære spilleder-'kasketten' en hel session, men derimod kun den ene scene der kræver det.

Forbidden Lands kommer heldigvis den udpegede Storyguide til undsætning her, da det indeholde en række pre-genererede Encounters (sammenstød/møder på ens vej, mens man hexcrawler rundt) samt tabeller, der kan understøtte 'on the fly' oprettelse af NPC m.m.

I dette scenarie, bliver det således *Forbidden Lands* regelsætter, der danner rammerne omkring fortælling understøttet af en række husregler, samt en fast fortælling – omhandlende én lokal Goblin krigsherre, der ser sig selv som Goblinernes konge.

Forbidden Lands reglerne

Dette scenarie gør som skrevet brug af reglerne i Forbidden Lands, et kendskab til regelsættet vil derfor være tjenligt. Det er muligt at hente én gratis Quickstart PDF fra Free Leagues (firmaet bag rollespillet) hjemmeside: https://freeleaguepublishing.com/en/store/?product_id=2221726826544.

De fire mest essentielle regelsæt er inkluderet som tillæg til dette scenarie, det drejer sig om nedenstående (alle udprint fra *Forbidden Lands Quickstart PDF'en*):

- Skills, s. 24 – 32 (9 sider)
- Combat, s. 40 – 54 (15 sider)
- Journeys, s. 70 – 84 (15 sider)
- Encounters, s. 85 – 90 (6 sider)

På dagen, hvor scenariet skal spilles på Viking Con, vil reglerne til Forbidden Lands samt hvordan spillerløst fungerer bliver gennemgået i plenum blandt alle de tilmeldte spillere, så alle får én introduktion til hvad der vil møde dem ved bordene.

Spillere og spilleder

I og med, at der i dette scenarie er tale om én spillederløs Co-op rollespilsoplevelse, vil der ikke være en decideret spilleder, som har læst hele eventyret før alle andre og hvis opgave det er at guide spillerne igennem historien. For at sikre, at alle kan deltage på lige fod, vil der være udprintet én række uddelingskopier af scenariet samt en række tillæg. Herudover vil scenariet blive fremsendt til alle de spillere, som har dette som én prioritet i deres rollespilsblok.

Husregler

Nedenfor gennemgås en række husregler, som er medtaget for både at understøtte én Co-op spillerløs rollespilsoplevelse, tilrette reglerne lidt samt underbygge den faste fortælling om 'Goblinen der ville være konge'.

Storyguide

Spilleder-'kasketten' går på omgang fra scene til scene, der kræver en spilleder - altså de steder hvor spilpersonerne skal interagere med et Encounter, en NPC'er eller et monster. De mest erfarne spillere starter med at tage kasketten på sig og styre det pågældende møde. Imens man agerer spilleder vil ens spilperson opføre sig nogenlunde passivt, hertil ikke sagt, at de ikke stadig kan komme med forslag eller andet og ikke kan indgå i kamp. Når spillerne udforsker de to dungeons som optræder i scenariet, skifter spilleder-'kasketten' for hvert rum der udforskes, og det er spilleren med 'kasketten' der beskriver hvad rummet indeholder til de øvrige spillere.

Skade

Et aspekt ved Forbidden Lands, der har voldt mig en del irritation og frustration er den måde, hvorved skade bliver håndteret. Jo mere skade man pådrager sig, jo dårligere bliver man til at interagere med den situation, man befinder sig i – ens spilperson er kun én god sværdkæmper indtil dennes første skræmme. Det er bestemt ikke kun mig og min spilgruppe, der har oplevet dette (*bl.a. podcasten 'Lænestols rollespil'*) og her var rådet, at man bibeholdt sin Attribut score, men havde én pulje ved siden af som skaden blev fratrasket, hvilket vil blive anvendt. Kamp er stadig lige dødelig, men ens spilperson forbliver at være

duelige trods dødeligt sår. Det fjerner lidt realisme og tilføjer ét gran af heltespil, men det kan Forbiden Lands godt bære.

Willpower

Når ovenstående regel vedr. skade implementeres bliver incitamentet for at 'pushe' et terningslag mindre, da ens spilperson i længere tid beholder den fulde brug af sine færdigheder, og herved lider indtjeningen af Willpower skade. Hver spilpersoner starter derfor hver dag med sin Wit, halveret og rundet ned i Willpower, så længe de altså er udhvilet. På den måde har troldkarle (Druids og Sorceres) altid lidt energi til deres Magi.

Pride

Pride er noget der optræder på karakterarket, men det vil ikke være én regelmekanik der anvendes i dette scenarie. Karakterens Pride er medtaget så det kan anvendes i rollespillet.

Orakel

Der vil uundgåeligt opstå situationer, hvor det vil være nødvendigt med én klassisk spilleder beslutning, men i og med at dette jo er en Co-op oplevelse, vil et orakel i stedet for blive anvendt. *Et orakel er en spilmekanik, der bruger tilfældighed til at besvare et spørgsmål eller guide fortællingen når en usikker situation opstår.*

Det orakel der anvendes i dette scenarie er lånt fra Rollespilsbloggen: 'Grave Utterence' og præsenteres her:

Consulting the oracle

You'll need 2d6 in one color, and 2d6 in another. I'll use black and white.

To resolve a yes-or-no question, roll one black die and one white die. If white is highest, the answer is *Yes*. If black is highest, the answer is *No*.

To find out if the answer is more nuanced than just a plain *Yes* or *No*, also look at the value on each die. If both are low (3 or less), add *But*. If both are high (4 or more), add *And*.

Example

You ask, "Does the vampire catch fire?" You roll one white die and one black die and get 5 4. That's a Yes, because the white die is higher, and an And, because both rolls are 4 or higher. If the black die had come up as 3, it would have been a plain Yes instead.

Likely and unlikely events

Yes and *No* are equally likely if you use one die of each color. If circumstances are different, include an additional die in favor of the more likely outcome when you roll, but only keep the higher die of that color when you compare.

Example

You ask, "Does Lydia make it over the fence?" Unlike the werewolf that's after her, she's just a puny human, so it's pretty unlikely she'll succeed. You roll one white die and two black dice. You get 3 3 5. You ignore the black 3, so the answer is a plain No; she doesn't make it over. If you do the math, you might notice that you're about three times more likely to get And than But on an uneven roll, since you're throwing out low dice. This means more extreme outcomes for extra drama.

What if I roll doubles?

If the dice are equal, some presupposition behind the question is wrong! This means that you're taking something for granted that makes it impossible to answer with "Yes" or "No." If it's obvious how you're the question could be assuming something, change it and ask something else. You can also use your favorite plot twist generator if you need to, but keep in mind that *the question itself was wrong*; you'll need to revise your assumptions about the situation and the world, not just add something new.

If you've never thought about questions this way, it can be tricky to recognize what one presupposes. One approach is to imagine what would have to be the same about the scenario if the answer were either *Yes* or *No*. For example, if I ask, "Does the villain's sidekick escape before the train explodes?" there are a lot of things that would have to be the same under either answer, the most obvious one being that the train explodes! (This is a presupposition introduced by the use of *before*.) There are other presuppositions in there too, like that the villain has a sidekick, and even that there's a train.

Example

You ask, "Does Sam grab the gun from the mobster?" and roll 4 4. This means it's not possible to answer "Yes" or "No," but why? You think, "Well, maybe the thing that the mobster is holding only looks like a gun," but decide that can't work because it was fired just a minute ago. Instead, you realize the mobster isn't a mobster at all, but an undercover cop! You follow up with a crucial question: "Does Sam know he's interrupting a sting operation?" Fingers crossed...

Udforskning

Sidst i dette scenarie er ét kort over det område som spillerne skal 'hex-crawle' sig igennem. Spillerne starte i en af de to landsbyer på kortet, de bestemmer selv hvilken. Uanset hvilken by de vælger vil denne by altid være Aeloria. Herfra kan spillerne drage på eventyr mod en af de to dungeon lokationer på kortet. De encounters de kan møde på deres vej findes i et oversigt i afsnittet om 'Encounters og Journeys', der ligeledes inkluderer en tilrettet tabel over fouragering i Forbidden Lands.

Spillerne er i området på grund legenden om Grikvrik, og er ude for at stoppe ham for at vinde hæder og ære og en betragtelig udlovet dusør. Lige meget hvilken dungeon de vælger at udforske først, vil det være Dværgefæstningen, og det er først når de her møder og besejrer Grikvriks kommandant, at de kan finde frem til Grikvriks højborg. Efter dungeon lokationerne er de modstandere som spillerne kan møde i encounters eller i dungeons præsenteret.

Scenariet slutter når Grikvrik er besejret!

Setting

Forbidden Lands danner regel-rammen om dette scenarie, og dele af settingen anvendes i karakterbeskrivelserne, men det er kun disse udvalgte dele der bidrager til settingen. Da der er tale om en Co-op oplevelse, er det spillerne der samme skaber den setting inden for hvilken scenariet kommer til at udspille sig. I dette scenarie vil der således ikke være referencer til hverken Rust Brothers eller Blood Mist. Nedenstående byggesten er en del af scenariet, og er noget I, spillerne, kan bygge videre på:

- Klassisk (generisk) fantasy verden befolket af mennesker (tre folkeslag), dværge og elvere
- Regionen, som scenariet foregår i, omtales som Ravenlands

- Gobliner er en plage
- Der findes ikke kæmpe sprudlende storbyer, men derimod større og mindre landsbyer
- Det ikke en High Fantasy verden, så magiske genstande og stor trolddom er ikke noget der hører til
- Uddøde er én del af verdenen, og der eksisterer én gammel necromantisk forbandelse over området, der udmønter sig i én 'Grave mist' (se mere på side 7).
- Fangwoods er en stor mørk skov. Men hvorfra kommer navnet?
- Belifar er et område, måske marskland? Men hvorfra kommer navnet?

Legenden om Grikvrik, 'Goblinen der ville være konge'

For 15 år siden blev en goblin ved navn Grikvrik født. Han var ikke som de andre goblinbørn, der sloges, legede og ondskabsfuldt drillede hinanden. Nej, Grikvrik havde et mål, en drøm, der brændte i hans hjerte - han ville blive goblinernes konge. Fra en tidlig alder svor han en stille ed til sig selv, en ed om at bringe ære og magt til sin goblinstamme som ingen anden før ham.

Da Grikvrik fyldte 12 år, en alder hvor gobliner anses for voksne, begav han sig alene ind i den tætte og dunkle skov, hvor ingen goblin nogensinde havde våget at gå. Han fandt en dyb hule, som rygtedes at være hjemstøgt af onde ånder og skabninger, og han trådte ind i mørket uden tøven. Måneder gik, og der var ingen tegn på Grikvrik. Mange troede, at han var gået tabt i skovens dyb, at hans drøm om at blive konge var blevet slukket.

Men så, en dag, dukkede Grikvrik op igen, forvandlet og frygtindgydende. Han bar mærker af mørke kræfter, der havde formet ham til noget andet, noget mere end en almindelig goblin. Hans øjne brændte som gløder, hans stemme var fyldt med uforklarlig autoritet, og hans intelligens havde udviklet sig langt ud over, hvad man normalt forventede af en goblin.

Grikvrik begyndte langsomt at samle en hær af trofaste følgere omkring sig, andre gobliner, der delte hans drøm om magt og dominans. De begyndte at plyndre og erobre andre goblinstammer, og rygtet om Grikvrik usædvanlige styrke og uhyggelige evner spredte sig som en skovild. Han hævdede, at han var udvalgt af de mørke kræfter i skoven til at blive goblinernes konge, og hans hær voksede i takt med hans ambitioner.

Spillerne står over for en skæbnesvanger opgave. Kan de nå at stoppe Grikvrik, før han samler en hær, der er for stor til at besejre? Eller vil hans mørke kræfter og tørst efter magt bringe ødelæggelse til landsbyer og skove, der engang var fredelige? Legenden om "Goblinen der ville være konge" kan ende med at blive et dystert kapitel i historie, og spillerne er måske de eneste, der kan forhindre det.

Landsbyen Aeloria

Aeloria er en gammel bosættelse, der har eksisteret i flere generationer, omtrent 250 år. Den er hjemsted for 335 indbyggere, der lever i tæt samhørighed, men som også bærer på dybe splittelser. Landsbyen er ledet af et råd bestående af landsbyens ældste, men indenfor dette råd raser en bitter magtkamp, som kan true med at skille fællesskabet ad.

Landsbyen er kendt for at brygge en øl, der siges at være en gave fra guderne selv. Denne skummende drik er hjertet af landsbyens økonomi og en kilde til stolthed for dens indbyggere. Øllen brygges af lokale

brygmestre, hvis familietraditioner går tilbage i generationer. De hemmelige opskrifter og unikke smagsvarianter har gjort øllet berømt i hele regionen.

Landsbyen er bygget på ruinerne af et tidligere og meget ældre samfund, og selvom historien om denne gamle kultur er blevet glemt, er dens mystik stadig til stede i de sten og strukturer, der udgør landsbyens fundament.

I hjertet af Aeloria finder du en mølle, der maler korn til brødfremstilling, og en dygtig smed, der skaber værdifulde redskaber og våben for landsbyens folk.

"Den Gyldne Pil" er Aelorias mest berømte kro. Væggene prydes af dyreskins-trofæer, og dens specialitet er en lækker svampestuvning, som er en favorit blandt de lokale. Kroen er også kendt for sin ringe skald og livlig atmosfære.

Til slut er der et lille tempel tilegnet modergudinden, hvor landsbyens folk beder for beskyttelse og velstand. Dette tempel tjener som et centralt mødested for fællesskabet og symboliserer troen og sammenholdet, der holder Aeloria sammen på trods af interne konflikter.

Encounters og Journeys

Til at bestemme et **RANDOM ENCOUNTER** anvendes nedenstående tabel, der er tilrettet til de områder som optræder på det kort som danner rammen om scenariet (kortet er at finde bagerst): Bemærk af én række encounters enten er tilrettet versioner af dem der præsenteres i Quickstart PDF'en, eller er helt nye encounters som ikke optræder i den omtalte PDF.

RANDOM ENCOUNTERS TABEL					
2D6	Plains	Forest	Dark Forest	Hills	Mountains
2-6	0	0	0	0	0
7	1	1	1	1	0
8	2	2	4	2	11
9	3	5	8	6	5
10	5	6	9	7	7
11	7	8	10	8	8
12	10	10	10	10	10

Random Encounters oversigt:

- 1 The Ruins of Old (*Forbidden Lands Quickstart side 87*)
- 2 The Hungry Robbers (*Forbidden Lands Quickstart side 87-88*)
- 3 Duel in the Woods (*præsenteres nedenfor*)
- 4 Hungry Goblins (*præsenteres nedenfor*)
- 5 The Cursed Ogre (*Forbidden Lands Quickstart side 89, tilrettet – se nedenfor*)
- 6 The Puppy (*Forbidden Lands Quickstart side 89, tilrettet – se nedenfor*)
- 7 Death From Above (*Forbidden Lands Quickstart side 89-90, tilrettet – se nedenfor*)
- 8 The Forgotten Prince (*Forbidden Lands Quickstart side 90, tilrettet – se nedenfor*)

- 9 Candle Makers (*præsenteres nedenfor*)
- 10 Grave Mist (*præsenteres nedenfor*)
- 11 Road Block (*præsenteres nedenfor*)

3 - DUEL IN THE WOODS

You hear the sounds of battle and a violent bellowing mixed with battle songs and cries. Further along the road, an dwarf is dueling with a tattooed elf. They lunge at each other and parry without hitting each other. Occasionally they stop in order to hurl insults at one another.

The elf Heldemin, a wandering sap carver, has long tried to approach the dwarf clan of the Earthshapers to study their customs and try to understand them. She then became acquainted with the dwarf blacksmith Karum. When she discovered his great singing voice, she got the idea of putting on a dramatic theatrical scene with him, performing both among the dwarves and among the elves. As their friendship is rather controversial, they practice far away in the forest.

4 - HUNGRY GOBLINS

From the shadows of a decaying forest, five emaciated goblins emerge, their sunken eyes ablaze with a feral hunger. With makeshift weapons clutched tightly, they lunge at your group. Desperation fuels their assault, as the boundary between survival and savagery blurs in this tense clash between the starving goblins and the adventurers.

Five starving goblins attack the adventurers to feast on their corpses. During the attack, one of them spots that the adventurer's carries food with them and starts to scream excitedly about "food, so hungry, yes so hungry." This presents an opportunity for the adventurers to use the goblins hunger against them.

5 – THE CURSED OGRE

I stedet for én tilfangetagen Rust Brother, så har ogre'en ældre fårehyrde i sin sæk. Fårehyrden havde kaldt ogre'en ukvemsord og havde forbandet ham for at forstyrre hans fåreflok.

6 – THE PUPPY

I stedet for en voksen trold møder spillerne i stedet én ung trold, hvis mor er blevet ført bort af Goblin Kongen og tvunget ind i denne hær.

7 – DEATH FROM ABOVE

Goblin Kongen har trænede kæmpe ravne i sin sold, og det er dem som spillerne bliver angrebet af.

8 – THE FORGOTTEN PRINCE

Det er ikke et Death Knight de eventyrerne forstyrrer fra deres søvn, men derimod et animeret harnisk klædt skelet.

9 – CANDLE MAKERS

Outside a cabin, two women, one old and one younger, stand next to a cauldron with burning logs underneath. Next to it, blue candles hang from a stand. The women look worried, staring into the forest.

The adventurers meet the woman Engsle and her daughter. They make a particular type of candle used in religious ceremonies. The son of the family disappeared an hour ago into the forest to pick Blueshine, a type of flower used to make the candles. The mother offers the adventurers ten candles if they can find her son and bring him back. The candles that they are making won't work until they have been dipped in a tub of pulverized Blueshine. When they are done, they can be lit and create the same effect as the CLEANSE SPIRIT spell (see Druid character spell list). The Engsle son has been caught by the ogre Gonlab, who has taken him as his slave. Gonlab is a typical ogre.

10 – COLD MIST

It all happens almost imperceptibly. At first, all sound dies down and the only thing that can be heard is your own small talk. Then you get the feeling that the hair on the backs of your necks rises up, as if the air is filled with some strange energy. Finally, you see it, the cold grey mist, slowly flowing above the ground towards you, enveloping you in its bone-chilling embrace.

The adventurers have walked into a pocket of Grave Mist, an old necromantic curse upon the land. It comes from everywhere and forms a ring around the party. If the lookout spots it in time, the adventurers can each make a MOVE roll to get away by climbing a tree or something similar. If the lookout fails the roll, the adventurer is caught in the Grave Mist. If the adventurer can make the MOVE roll but fails, the adventurer is also stuck in the Grave Mist. Either way, the adventurer can make another MOVE roll each round to escape. An adventurer engulfed by the Grave Mist must make an INSIGHT roll each round. Failure means that the adventurer suffers 1 point of damage to Empathy. If the victim is Broken, she loses her will to live and simply sits down to die. The other adventurers must drag her to safety.

After some time in the Grave Mist, a Skeletons materializing as from thin air and attacks the adventurers.

11 – ROAD BLOCK

The narrow path winds forward along the side of the mountain. When you pass a turn, you see a pass with steep cliffs high above both sides of the path. Someone has piled rocks, branches and other debris so high that it is blocking the path ahead. There is no visible movement and no sound. There is no way around the roadblock.

A group of Goblins has been tasked by their king to block the way and start "taxing" caravans and other travelers. The goblins have erected several roadblocks in the mountains. This roadblock is guarded by three goblins dwarfs. If attacked, they will sound a horn and in D6 turns three more goblins show up. If the adventurers want to pass without a fight, they have to pay 3 silver each.

REJSEAKTIVITETER: I Quickstart PDF'en er der beskrevet én række rejseaktiviteter, tre af disse handler om at kunne skaffe mad på bordet, hvis ens proviant løber tør. I stedet for at have tre forskellige aktiviteter til dette (Fish, Forage og Hunt), så samles disse under Forage (altså at fouragere). Skulle der opstå én mishap mens spillerne fouragerer anvendes denne modificerede tabel:

D10	MISHAP	EFFECT
1	Poisonous	You find one unit of VEGETABLES, but it is poisonous, something you only discover during your next meal. The poison in the VEGETABLES has a Potency of 3.
2	Leeches	Blood sucking leeches bite into your flesh and you suffer 1 point of damage to Strength. The leeches can be removed by making a successful HEALING roll. If you fail the roll you suffer another point of damage, but manage to get them off anyway.
3	Sprained Ankle	You fall or twist your ankle and suffer a critical injury, equivalent to result 25–26 in the table for blunt trauma on page 197.
4	Torn Clothes	Your clothes are damaged. Your boots break or your robe snags on thorny plants or sharp rocks. You must roll for the effects of cold. Your clothes can be mended by making a successful CRAFTING roll.
5	Savage Animal	A wolf, bear or other wild animal feels threatened, and attacks you.
6	Persistent Animal	A squirrel, bird or other small animal follows you around and doesn't leave you alone. The animal causes trouble, described by the GM – it might make a noise at some inappropriate time, eat your food or steal something.
7	Snagged Hook/Net	Your hook or net snags on the bottom. You must make a MIGHT roll to be able to retrieve your fishing gear. If you fail, it is lost.
8	Mosquito Swarm	A large swarm of mosquitoes or gnats attacks you, driving you crazy with their bites and buzzing. They attack with four Base Dice, causing damage to Empathy.
9	Trap	You step into another hunter's trap. It could be a snare, a net, or a covered pit. You suffer one point of damage to Strength and must make a MOVE roll to get out of the trap.
10	-	Roll again on the table or choose yourself.

Dungeon – Gammel Dværgfæstning

Dybt inde i den underjordiske fæstning, bygget af dværgene i en svunden tidsalder, møder spillerne en verden af forladthed og forglemmelse. Denne fæstning har overlevet århundreder og bærer stadig spor af en episk kamp, der en gang fandt sted, hvor dværgene blev drevet bort. Det første, spillerne bemærker, er en gammel nedgang, der fører ned til fæstningen. Denne nedgang er halvt blokeret af et rustent gitter, der knirker skæbnsvangert, når det bevæger sig.

Når de træder ind i fæstningen, står de over for en brostensbelagt korridor med vægge prydet af ødelagte mosaikker, der engang afbildede dværgeliste og slag. Mosaikkerne er nu kun fragmenter, og deres betydning er gået tabt i tidens tåger. Mærkeligt forvrængede ekkoer danser omkring dem, når de bevæger sig gennem korridoren, hvilket tilføjer en uhyggelig undertone til atmosfæren.

Fæstningen er en labyrint af sten og mørke.

De første to rum i fæstningen vil altid være Trappenedgangen (rum 1) og korridoren med de to døre (rum 2). Men herefter anvendes der én **D8** terning til at bestemme hvilket rum der gemmer sig bag den næste dør. Efter at have været igennem de første tre vilkårlige rum, vil der være 20% chance for at det næste rum er hallen med de hvælvede lofter (rum 11) og dungeonens klimaks. De 20% er kumulativ, så den femte dør spillerne åbner vil der være 40% chance for at finde rum 11.

- **Rum 1 - Trappenedgang:**

De trapper, der fører dybere ned i fæstningen, er overgroet med mos, og deres gamle sten er kolde og fugtige at røre ved. Spillerne kan mærke den trykkende atmosfære, der omgiver dem, som om stedet holder på hemmeligheder fra en tid, der er glemt.

- **Rum 2 - Korridor med 2 døre:**

Korridoren åbner sig til et kryds med to tunge trædøre, der står på klem. På væggene ses brudstykker af en en gang prægtig mosaik, som nu er beskidt og ødelagt. Dværgenes helte og slag er kun svagt synlige i de fragmenterede mønstre.

- **Rum 3 - Rum med én fælde, faldlem: (1)**

En skummel fælde bevogter dette rum, en faldlem, hvis formål er skjult bag lag af skidt og spindelvæv. En tung jernport dækker en dør i den modsatte væg.

Et succesfuldt SCOUNTING tjek indikerer at spillerne har fundet fælden, og kan undgå den. Det er den første spiller i rummet, der kan slå tjekket, og som ellers vil gå i fælden.

Faldlem – et fald på 5 meter. Styrke 3

- **Rum 4 - Rum med en modstander: (2)**

Dette rum er fyldt med spænding og fare. En flok Goblin krigere står klar til kamp. To tunge døre står åbne og frister med deres muligheder.

- **Rum 5 - Rum med gamle tønder: (3)**

I dette rum støder spillerne på gamle træetønder, tilsyneladende efterladt her i årevis. Der er ingen synlige udgange, kun en følelse af at være fanget i denne forladte lager.

- **Rum 6 - Rum med rester af ét skelet på gulvet og tørret blod: (4)**

Skæbnesvangre tegn på en fortidig tragedie ligger foran dem. Et enkelt skelet ligger på gulvet, dets knogler er brækkede, og det tørrede blod omkring det vidner om en voldsom død. To døre giver mulighed for videre udforskning.

- **Rum 7 - Rum med halvt kollapsede vægge: (5)**

Dette rum har vægge, der er ved at give efter, og det ser ud til at være i fare for at kollapse. Der er ingen åbenbar udgang herfra.

- **Rum 8 - Rum med et menneske i lænker: (6)**

I hjørnet af dette rum ser de en skræmt og tydeligt mishandlet person, hårdt medtaget og lænket til væggen. En dør står åben og fører videre ind i mørket, men før de kan fortsætte, må de konfrontere den Ogre, der bevogter den fangen.

- **Rum 9 - Rum med én spydfælde: (7)**

En lumsk fælde truer i dette rum, en skjult spydfælde, der kræver snilde og forsigtighed for at passere.

Et succesfuldt SCOUNTING tjek indikerer at spillerne har fundet fælden, og kan undgå den. Det er den første spiller i rummet, der kan slå tjeppet, og som ellers vil gå i fælden.

Spydfælde – Styrke 4

- **Rum 10 - Rum med statuer af dværge: (8)**

Her er statuer af dværge, nogle halvt smuldrede, og de resterende er blevet vanæret med ødelagte ansigter. To døre fører videre ind i fæstningen.

- **Rum 11 - En hal med høje hvælvede lofter:**

Endelig når spillerne en majestætisk hal med høje hvælvede lofter, hvor et svagt lys filtreres gennem revnerne. Her møder de Goblin kongens kommandant og hans følge på 3 vargersom er klar til at beskytte deres leder. Slaget om fæstningen kulminerer her i denne imponerende hal.

Dungeon – Grikvriks højborg

Dybt inde i en hule, som nu fungerer som Grikvriks dystre højborg, møder spillerne en gruppevækkende atmosfære af fordærv og mørke. Hulen var en gang tilflugtssted for en kult af præster, der dyrkede en mørk gud. Disse præster døde i et ritual, der udløste den mørke trolddom, der forvandlede Grikvrik til den skikkelse, han er i dag. Nedgangen til hulen er formet som en gruppevækkende, gabende mund, og den naturlige stenhule er blevet ombygget og tilvirket af kulten. Når spillerne træder ind i denne mækkende labyrint, fylder en lugt af død og råddenskab luften. Væggene er slimede og fugtige, og utydelige og udviskede symboler til kultens mørke guddom er hugget ind i væggene flere steder.

De første to rum i hulen vil altid være vagtstuen (rum 1) og T-krydset med de to døre (rum 2). Men herefter anvendes der én **D8** terning til at bestemme hvilket rum der gemmer sig bag den næste dør. Efter at have været igennem de første tre vilkårlige rum, vil der være 20% chance for at det næste rum er Grikvrik Tronrum (rum 11) og dungeonens klimaks. De 20% er kumulativ, så den femte dør spillerne åbner vil der være 40% chance for at finde rum 11.

- **Rum 1 - Forkammer og vagtstue:**

Rummet er lille og fugtigt med vægge dækket af slim og alger. Den skæve stenvæg har en åbning i midten, der fører videre ind i hulen. Fem goblin krigere står vagt ved indgangen. De knurrer truende, da de opdager spillerne, der træder ind i rummet, og de er klar til kamp.

- **Rum 2 - Groft tilvirket gang med T-kryds:**

Gangen er smal og rå med ru stenvægge, der er skåret ud af klippen. På enden af gangen er der et T-kryds, hvor tunge egetræsdøre fører til ukendte steder. Et skummelt mørke breder sig herfra.

- **Rum 3 - Lavt til loftet opbevaringsrum: (1)**

Der er lavt til loftet rummet og det er fyldt med mørke skygger. Gulvet er dækket af tyk mos, der har forfaldet over tid. Hylder langs væggene bærer stadig rester af gammelt udstyr og forsyninger, men

alt ser ud til at være forladt og ubrugeligt. Rummet giver en fornemmelse af glemt historie og forsvundne formål. Der er ingen åbenbar udgang herfra.

- **Rum 4 - Trollden: (2)**

En naturlig hule, delvist tilvirket, med et bålsted i midten af gulvet. Den hede, rødlige glød fra flammerne afslører en trolld, der sidder ved bålet. Trollden rister et menneskeben over ilden og vender det langsomt med en lang spyd. Den skrattende latter fra trollden skærer gennem luften, og den svedige stank af stegende kød er næsten overvældende.

- **Rum 5 - Varm og svovllugtende hule: (3)**

Der lavt til loftet i de fleste områder af hulen og små geotermiske springvand sprøjter varmt vand op fra revner i jorden. Den svovllignende lugt er tydelig, og den tykke damp i rummet skaber en uklar atmosfære. Midt i rummet er der en farlig ildfælde.

Et succesfuldt SCOUNTING tjek indikerer at spillerne har fundet fælden, og kan undgå den. Det er en tilfældig spiller som ellers vil gå i fælden.

Ildfælde – Styrke 4. Tøjet bryder i brænd, hvis et succesfuldt MOVE tjek ikke klares, og spilleren tager herefter Styrke 3 angreb indtil ilden er slukket.

- **Rum 6 - Goblinernes sovesal: (4)**

Denne tilvirkede naturlige hule er mørk og lugter stærkt af sved. Skæve senge lavet af dyrehud og tørrede kviste ligger spredt rundt i rummet. Tre gobliner, med ryggen vendt mod indgangen, hviler på disse primitive senge. Deres våben og rustning er spredt ud omkring dem, klar til brug i en fart.

- **Rum 7 - Køkkenet: (5)**

Den naturlige hule er domineret af to store jerngryder, der hænger over separate ildsteder. Den ildelugtende røg fra brændende træ og kød hænger tungt i luften. En stor ogre kok bevæger sig rundt om gryderne, roder i indholdet med en stor træske og mumler for sig selv.

- **Rum 8 - Fælde: (6)**

Denne naturlige hule har en farlig overraskelse. Væggene er dækket af udhuggede alcover, der ser ud til at være i brug som hylder. Midt i gulvet er en skjult trykplade, der, hvis aktiveret, vil udløse en fælde af tilspidsede pæle, der stiger op fra jorden. Dette rum er fyldt med spænding og fare.

Et succesfuldt SCOUNTING tjek indikerer at spillerne har fundet fælden, og kan undgå den. Det er en tilfældig spiller som ellers vil gå i fælden.

Tilspidsede træpæle – Styrke 4.

- **Rum 9 - Vargopdræt: (7)**

Rummet lugter stærkt af våd hund, og det er indrettet som en slags opdrætningskammer for vargerne. Der er store kasser og kæder langs væggene, og flere varger ligger og hviler sig. Deres øjne følger spillerne, men de forbliver tilsyneladende rolige.

- **Rum 10 - Søen: (8)**

Denne større naturlige hule er optaget af en mørk, stillestående sø. Vandet er koldt, og overfladen er spejlblank. Lyset fra spillernes fakler danser på vandets overflade og afslører intet om, hvad der

kan gemme sig under dens overflade.

- **Rum 11 - Granvriks Tronrum:**

Den store hule har høje hvælvede lofter, og midt i rummet står Grikpiks trone, opbygget oven på kultens gamle alter. Tronen er udsmykket med groteske symboler og prydet med uhyggelige relikvier. Grikpik selv sidder stolt på tronen, omgivet af sin følge af trofaste følgere 5 goblin krigere. Hans øjne lyser med en ondskab, der truer med at ændre skæbnen for dem alle.

Modstandere

Nedenfor præsenteres de modstandere og monster som spillerne kan risikere at støde ind i gennem deres rejser i deres jagt på Goblinskongen. Hvis ikke andet er oplyst i scenariet er antallet af modstandere angivet.

Grikvrik, Goblinskongen

Strength 5 | Agility 4 | Wits 3 | Empathy 2

Skills: Melee 4 | Move 2 | Scouting 2 | Stealth 3 | Might 2

Gear: Kort sværd (+2 bonus | Skade: 1), Kort bue (+2 bonus | Skade: 1 | Rækkevidde: Kort), Skjold (+1 bonus), Ringbrynje (Rustning værdi: 6)

Special: Mørke kræfter (*alle fjender i nærkamp tager én i Agility skade på grund af det mørke der emanerer fra Grikvrik*).

Movement: 1

Grikvriks Kommandant, Kæmpe varg

Strength 6 | Agility 4

Skills: Melee 4 | Move 3 | Scout 5

Gear: Bid (Skade: 2), Tyk pels (Rustning værdi: 2)

Movement: 2

Goblin krigere (5 modstandere)

Strength 3 | Agility 4 | Wits 2 | Empathy 2

Skills: Marksmanship 2 | Melee 2 | Move 2 | Scouting 2 | Stealth 3

Gear: Kort sværd (+2 bonus | Skade: 1), Kort bue (+2 bonus | Skade: 1 | Rækkevidde: Kort), Skjold (+1 bonus)

Movement: 1

Kæmpe ravne (7 modstandere)

Strength 2 | Agility 3

Skills: Move 3 | Scouting 4

Gear: Næb (Skade: 1)

Movement: 2

Ogre (1 modstander)

Kun lejesvende, Goblirkongen betaler for deres tjenester/loyalitet.

Strength 6 | Agility 2 | Wits 1 | Empathy 2

Skills: Endurance 2 | Melee 2 | Might 4

Gear: Stor trækølle (+1 bonus | Skade 2)

Movement: 1

Skelet (5 modstandere)

Strength 3 | Agility 2

Skills: Melee 2 | Scout 2

Gear: rustne våben (Skade: 1)

Movement: 1

Skelet, harnisk klædt (1 modstander)

Strength 4 | Agility 2

Skills: Melee 3 | Scout 2

Gear: Slagsværd (+2 bonus | Skade: 2), Skjold (+2 bonus) og Ringbrynje (Rustning værdi: 6)

Movement: 1

Trold, voksen (1 modstander)

Strength 10 | Agility 2 | Wits 1 | Empathy 1

Skills: Scouting 2

Gear: Stor trækølle (+1 bonus | Skade 2), Læderhud (Rustning værdi: 4)

Special: Regenerere (hver runde regenererer trolden 1 point Strength skade), Sollys (trolde tager 1 point i skade fra hver runde den befinder sig i direkte sollys – dette kan ikke regenereres)

Movement: 1

Trold, ung

Strength 6 | Agility 2 | Wits 1 | Empathy 1

Skills: Scouting 2

Gear: Stor trækølle (+1 bonus | Skade 2), Læderhud (Rustning værdi: 2)

Special: Regenerere (hver runde regenererer trolden 1 point Strength skade), Sollys (trolde tager 1 point i skade fra hver runde den befinder sig i direkte sollys – dette kan ikke regenereres)

Movement: 1

Varg (3 modstandere)

Strength 4 | Agility 4

Skills: Melee 3 | Move 3 | Scout 5

Gear: Bid (Skade: 1)

Movement: 2

Human (*Aslene*) Minstrel

When the road is long, when the wind is fierce or the night is black, everyone needs a light in the darkness. A reminder of past deeds or treasures waiting to be found. Whether through song, poetry or prose, it's your job to spread a little hope and joy by the campfire. You have the ability to chase away despair and inject courage and hope into the hearts of your friends. And if you should all one day meet your final fate, your chronicles will let the world know of your adventures. You are a Minstrel.

Humans came to Ravenland, as it once was known, as intruders. You know it and you can see it in the eyes of the other kin, whether they hate you openly, fear you or just tolerate you because you are useful to them. To them, you are intruders and will remain so even after generations have passed. Your ancestors fought against the elves, dwarves, and orcs in the armies from Alderland who invaded Ravenland against the will of the Raven God. Or they sought sanctuary from the war, as refugees and settlers. Your ancestors came walking from Alderland across the mountains in the south or riding from Aslene in the west, were put through the meat grinder of war, and stayed after the din of battle faded, the roads were closed, and demons feasted on whatever remained.

Childhood, DREAMER: You have always dreamed of gods, legends, and myths. Ever since you were a tiny tot, you sat by the campfire listening to the clan's minstrel telling stories of the volcano god Horn, proud ancestors, and demonic invasions. It is in the dreams of your people, of heroes and legends, that you live to the fullest. Maybe one day you'll be able to create a legend of your own?

Formative event, WORKED AS A MINSTREL: You used your artistic talents to make a living as a minstrel. Maybe you were of the traveling kind, maybe you worked at a more permanent location, like a tavern or a castle.

TALENTS:

ADAPTIVE: If you spend a Willpower Point when you are about to roll for a skill, you can roll for any skill of your choice to achieve the same result. You must be able to motivate how you use the chosen skill. The GM has final say, but should give you some leeway.

PATH OF THE HYMN: You can help a Broken comrade within SHORT range to get up on her feet. For every WP you spend, your comrade recovers one point of the attribute that has been reduced to zero. Using the talent in combat counts as a slow action.

SHARP TONGUE: You are a master at formulating scathing abuses. When you MANIPULATE someone, and roll more successes than you need to win the opposed roll, you can inflict 1 point of damage to Empathy on your opponent per extra success.



Human (*Alderlander*) Hunter

The wild lands are your home. In the forests and the mountains, on the open plains and by the winding rivers – that's where you find inner peace. People say that the wilds are dangerous, that they are evil. Granted, you have seen the monsters that roam the lands. But you know how to move unseen and unheard, and to kill effectively if you need to. And when you bring home your prey to the camp and it's time to eat, no one is complaining. You are a Hunter.

Humans came to Ravenland, as it once was known, as intruders. You know it and you can see it in the eyes of the other kin, whether they hate you openly, fear you or just tolerate you because you are useful to them. To them, you are intruders and will remain so even after generations have passed. Your ancestors fought against the elves, dwarves, and orcs in the armies from Alderland who invaded Ravenland against the will of the Raven God. Or they sought sanctuary from the war, as refugees and settlers. Your ancestors came walking from Alderland across the mountains in the south or riding from Aslene in the west, were put through the meat grinder of war, and stayed after the din of battle faded, the roads were closed, and demons feasted on whatever remained.

Childhood, VAGABOND: You and your family traveled from village to village, making a living doing simple jobs. You never had a real home, every day was a new adventure. You learned to live off the land, and the importance of staying together.

Formative event, WON AN ARCHERY COMPETITION: You realized early on that you had a natural talent for archery, and set out to become even better. When you visited a large village or castle, you participated in a competition and won.

TALENTS:

ADAPTIVE: If you spend a Willpower Point when you are about to roll for a skill, you can roll for any skill of your choice to achieve the same result. You must be able to motivate how you use the chosen skill. The GM has final say, but should give you some leeway.

PATH OF THE ARROW: When you hit with a ranged weapon attack, you can spend a Willpower Point to find a weakness in your opponent's armor or natural armor. The armor offers no protection against your attack.

SHARPSHOOTER: You are a master archer. Your attack rolls are modified by +1 when you SHOOT a bow or a crossbow.



Human (*Alderlander*) Rogue

No one will ever give you what you wish for. To get what you want, you will have to take it for yourself. This is a lesson that you learned at a young age, and already as a child you became very skilled at liberating others from belongings that you needed more. Before, people used to spit at you and kick you. Now, as an adventurer with the Forbidden Lands at your feet, your expertise in the arts of moving silently in the shadows has become highly sought after. You are a Rogue.

Humans came to Ravenland, as it once was known, as intruders. You know it and you can see it in the eyes of the other kin, whether they hate you openly, fear you or just tolerate you because you are useful to them. To them, you are intruders and will remain so even after generations have passed. Your ancestors fought against the elves, dwarves, and orcs in the armies from Alderland who invaded Ravenland against the will of the Raven God. Or they sought sanctuary from the war, as refugees and settlers. Your ancestors came walking from Alderland across the mountains in the south or riding from Aslene in the west, were put through the meat grinder of war, and stayed after the din of battle faded, the roads were closed, and demons feasted on whatever remained.

Childhood, ORPHANED: You have never met your mother or father, never had a family. Since you were little you've had to care for yourself. It has hardened you and made you strong, but a feeling of rootlessness gnaws within you.

Formative Event, BAND OF ROBBERS: You disappeared into the woods and joined a band of robbers that lived off peddlers and caravans who stumbled into their path. Life in the forest was carefree and good for as long as it lasted, but in the end, the robbers were ousted from the woods.



TALENTS:

ADAPTIVE: If you spend a Willpower Point when you are about to roll for a skill, you can roll for any skill of your choice to achieve the same result. You must be able to motivate how you use the chosen skill. The GM has final say, but should give you some leeway.

PATH OF THE KILLER: When you succeed with a SNEAK ATTACK, you can spend Willpower Points to increase damage. Every WP you spend increases damage by 1.

SHARPSHOOTER: You are a master archer. Your attack rolls are modified by +1 when you SHOOT a bow or a crossbow.

SNEAK ATTACK: First, roll an opposed roll for SNEAK. You get a modification depending on how close you are (see the table). If you want to attack in close combat, you usually have to get within ARM'S LENGTH. If you fail, your opponent spots you at your starting distance – draw initiative. If you succeed, you get a free action (slow or fast, but not both) before you draw the initiative. Your target cannot DODGE or PARRY a sneak attack. Sneak attacks are always done individually, by one attacker against one target.

SNEAK ATTACKS & AMBUSHES	
RANGE	MODIFICATION
Arm's Length	-2
Near	-1
Short	0
Long	+1

Dwarf Fighter

You have followed the way of the axe as long as you can remember. Wiped the blood of countless enemies from your blade. Felt many wounds heal into ugly scars on your body. You fear battle, yet you yearn for it. The battle is your life. Your task is to protect your weaker friends from all enemies and you take that task very seriously – but the truth is, you live for the thrill of battle itself. When the fight is over, you clean your axe and get ready for the next fray. You are a Fighter.

In the beginning, the god Huga gave your ancestors a small pebble and the task of building a world around it. They stoked their forges and sang their stone songs so their words took hold and the sphere grew. Over many generations, the dwarves expanded the sphere. Soon, the curve of the world was barely visible. You will continue until the sphere reaches the god's fiery hearth in the sky. The lazy and useless elves were given the task of growing grass and trees across the surface of the sphere, to keep it moist and prepare it for new layers. Thus, the elves have a task to fulfill and you tolerate them. The humans are different. They interrupted your holy task of building the world. Your ancestors were tricked into taking the orcs as servants in exchange for a piece of the land you have forged, but the useless beasts betrayed you as soon as the inevitable war broke out. Humans are false and many, while you are the chosen workers of the god Huga. Only the younger of your kin are lured into the harsh light of the world, and run around like wheezing humans without goal or purpose.



Childhood, GUARDIAN-IN-TRAINING: You were chosen to be a guardian-in-training, serving as something similar to a squire to a proud and powerful dwarven warrior. It was arduous work, but also educational. Your master taught you to handle weapons, to temper your courage, and to stand proud – no matter the dangers you face.

Formative event, COMMANDER: You commanded a squad of soldiers. Your comrades looked up to you and would die for you. But something happened, maybe you were betrayed, maybe defeated in an ambush. Your comrades fell or fled, but you survived.

TALENTS:

TRUE GRIT: You can push a dice roll multiple times by spending Willpower Points. Every point spent allows you to push the roll one more time.

PATH OF THE BLADE: When you hit with a close combat attack, you can spend a Willpower Point to find a weakness in your opponent's armor or natural armor. The armor has no effect against your attack.

COLD BLOODED: You are completely callous and can kill defenseless enemies without so much as a second's hesitation. You can perform a COUP DE GRACE without needing to roll dice.

Elf Druid

Ever since the god Clay shaped the world, you and the brothers and sisters of your order have been tasked with safeguarding nature. You maintain the balance of the world. Your hand can be gentle or cruel, depending on what the situation requires, but you always act with respect and exercise judgment. You hold the forces of nature in your hands – the earth, the weather, the plants and the animals all listen to your voice. You are a Druid.

At the dawn of time, you fell like a rain of glimmering rubies, scattered across the land by the Red Wanderer of the Heavens. Your task was to cover the barren land in life, for the Wanderer wished to lay his eyes on beauty. You clothed yourself in flesh and brought plants from the ground, and soon you could walk singing through the lush forests of Ravenland, to the joy of the Wanderer. The god Clay drew animals from the mud, fish and toads from the mires, and birds from the clouds, and the Great Craftsman gave you the task of shepherding them. The dwarves aided you by preparing the ground for your art. Then the humans arrived. Their Raven God bought half the land for them and gave you the orcs in exchange, but humans were false and soon attacked you, with demons in tow. Since you were few in number, you sent the orcs into battle, but those craven creatures failed you. Your elders claim that everything will return to the way things were if you only wait, that humankind will die off and wither away just like time eats away at all the stoneless. But the younger among you do not wait. Ravenland is your heritage. The despicable ones have stolen it and befouled it. You will cleanse it.



Childhood, DRUID'S APPRENTICE: You were apprenticed to a druid, and learned everything you could of the holy mysteries, of rituals and sorcery. Your master is long dead or dissapeared, but you still remember his/her words.

Formative Events, PROTECTED THE FOREST: You took it upon yourself to protect a forest against the evil and violence of strangers. You lived in the cover of proud trees, one with the beings of the forest.

TALENTS:

INNER PEACE: By spending a Willpower Point, you can enter a state of deep meditation. This lasts for a Quarter of a day (see page 144) during which you must remain undisturbed. When you emerge from the meditation, you have healed all damage to all attributes as well as any critical injuries.

PATH OF HEALING: You can cast rank 1 spells from the Healing discipline.

PATHFINDER: You are a master at finding the right path through woods and over mountains in the wilderness. RANK 1: Your SURVIVAL roll is modified by +1 when you LEAD THE WAY.

CASTING A SPELL

Casting a spell is a slow action in combat. Casting a spell requires a great deal of mental exertion and requires that you spend one or more Willpower Points. The more WP you spend, the more powerful the effect of the spell is.

POWER LEVEL: The number of Willpower Points you spend when you cast a spell is called its base Power Level. Dice rolls and other factors can further modify the Power Level. If you use the right ingredients, the Power Level of the spell increases by one.

ROLLING DICE: You roll a number of Base Dice equal to the number of Willpower Points you spend. If you roll one or several successes, the spell is overcharged.

OVERCHARGING: When you cast a spell, every x you roll increases its Power Level by 1. For example, if you spend 2 WP to cast a spell and roll two successes, its Power Level is increased to 4.

RANGE: Every spell has a range, which denotes the maximum distance at which it can be cast. The range PERSONAL means the spell only affects yourself.

DURATION: Every spell has a duration. Immediate means that the effect is instantaneous and does not last.

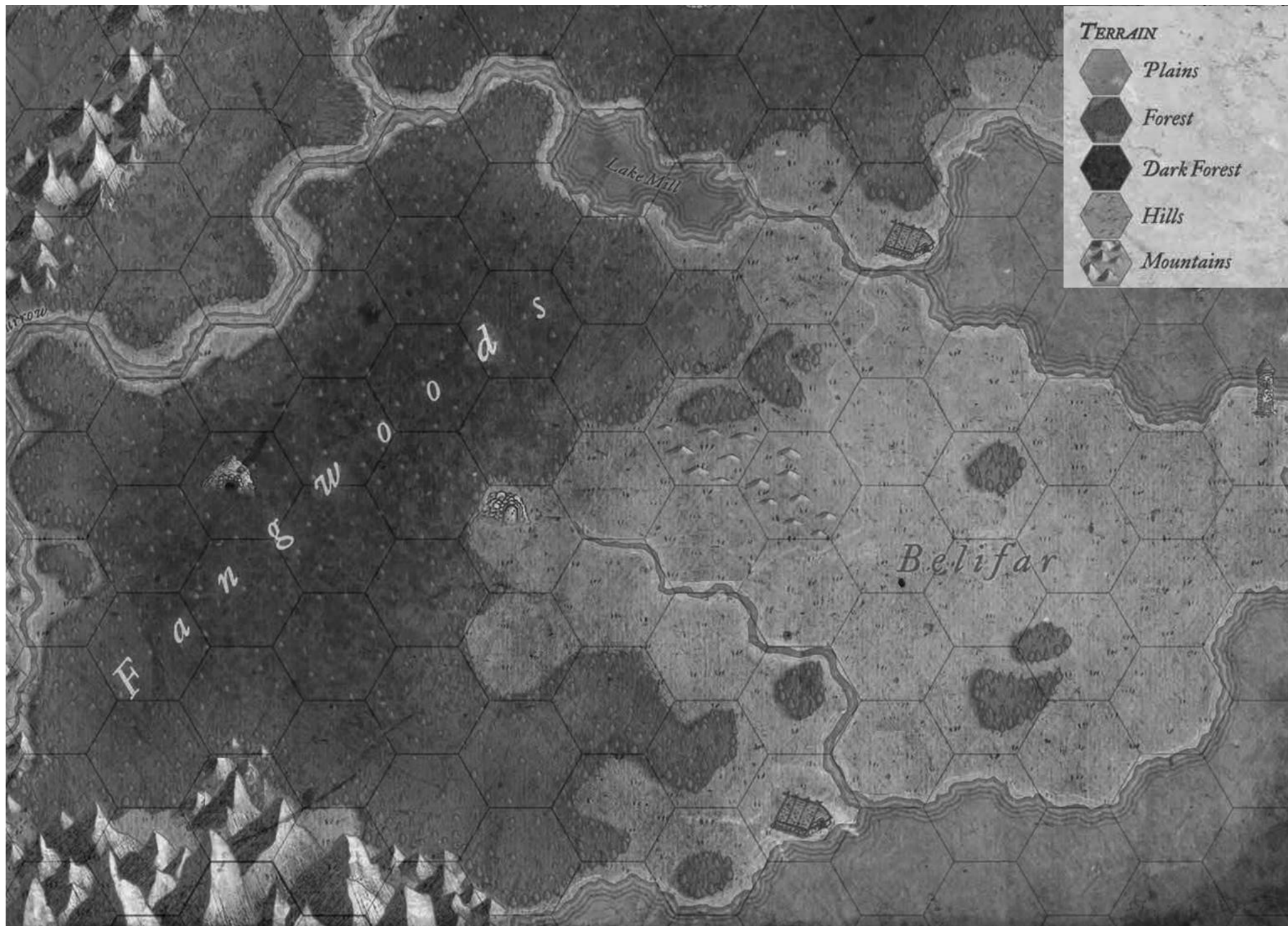
WILLPOWER POINTS: Casting a spell requires at least one Willpower Point. This applies even if it does not explicitly say so in the description of the spell.

HEALING SPELLS:

CLEANSE SPIRIT: ✧ RANGE: Arm's Length, ✧ DURATION: Immediate, ✧ INGREDIENT: Burning candle
You can focus the forces of nature to enlighten dark souls. You immediately heal a number of Wits or Empathy points equal to the Power Level of your spell. You cannot heal yourself.

HEALING HANDS: ✧ RANGE: Arm's Length, ✧ DURATION: Immediate, ✧ INGREDIENT: Clay
You can heal damage to Strength or Agility by laying your hands on the wounded. You immediately heal a number of points equal to the Power Level. This spell does not affect critical injuries. You cannot heal yourself.

PURGE UNDEAD: ✧ RANGE: Near, ✧ DURATION: Immediate, ✧ INGREDIENT: Holy symbol
Dead rising from their graves is a violation of the order of nature and they must be stopped. This spell inflicts damage to Strength equal to the Power Level on one undead target.



FORBIDDEN LANDS

ATTRIBUTES

Strength	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Agility	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wits	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empathy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CONDITIONS

Hungry	<input type="checkbox"/>	Sleepy	<input type="checkbox"/>
Thirsty	<input type="checkbox"/>	Cold	<input type="checkbox"/>

Critical Injuries:

SKILLS

	Level
Might (STRENGTH)	
Endurance (STRENGTH)	
Melee (STRENGTH)	
Crafting (STRENGTH)	
Stealth (AGILITY)	
Sleight of Hand (AGILITY)	
Move (AGILITY)	
Marksmanship (AGILITY)	
Scouting (WITS)	
Lore (WITS)	
Survival (WITS)	
Insight (WITS)	
Animal Handling (EMPATHY)	
Healing (EMPATHY)	
Manipulation (EMPATHY)	
Performance (EMPATHY)	

RELATIONS

PC 1:

PC 2:

PC 3:

PC 4:

Name:

Kin:

Profession:

Pride:

Dark Secret

Appearance

Face:

Body:

Clothes:

Age

Reputation

TALENTS

Rank

WEAPONS

	Bonus	Damage	Range	Comment

SHIELD

	Bonus

ARMOR

	Rating

CONSUMABLES

	Die
Food	1
Water	2
Arrows	3
Torches	4
	5
	6
	7
	8
	9
	10

EXPERIENCE

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

WILLPOWER POINTS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

GEAR

	Bonus

Encumbrance

COINS

Number

Gold

Silver

Copper

FORBIDDEN LANDS

ATTRIBUTES

Strength	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Agility	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wits	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empathy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CONDITIONS

Hungry	<input type="checkbox"/>	Sleepy	<input type="checkbox"/>
Thirsty	<input type="checkbox"/>	Cold	<input type="checkbox"/>

Critical Injuries:

Name:

Kin:

Profession:

Pride:

Dark Secret

Appearance

Face:

Body:

Clothes:

Age

Reputation

TALENTS

Rank

SKILLS

Level

Might (STRENGTH)

Endurance (STRENGTH)

Melee (STRENGTH)

Crafting (STRENGTH)

Stealth (AGILITY)

Sleight of Hand (AGILITY)

Move (AGILITY)

Marksmanship (AGILITY)

Scouting (WITS)

Lore (WITS)

Survival (WITS)

Insight (WITS)

Animal Handling (EMPATHY)

Healing (EMPATHY)

Manipulation (EMPATHY)

Performance (EMPATHY)

WEAPONS

Bonus

Damage

Range

Comment

SHIELD

Bonus

ARMOR

Rating

CONSUMABLES

Die

Food

Water

Arrows

Torches

EXPERIENCE

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

WILLPOWER POINTS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

RELATIONS

PC 1:

PC 2:

PC 3:

PC 4:

Encumbrance

COINS

Gold

Silver

Copper

Number

FORBIDDEN LANDS

ATTRIBUTES

Strength	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Agility	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wits	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empathy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CONDITIONS

Hungry	<input type="checkbox"/>	Sleepy	<input type="checkbox"/>
Thirsty	<input type="checkbox"/>	Cold	<input type="checkbox"/>

Critical Injuries:

Name:

Kin:

Profession:

Pride:

Dark Secret

Appearance

Face:

Body:

Clothes:

Age

Reputation

TALENTS

Rank

SKILLS

Level

Might (STRENGTH)

Endurance (STRENGTH)

Melee (STRENGTH)

Crafting (STRENGTH)

Stealth (AGILITY)

Sleight of Hand (AGILITY)

Move (AGILITY)

Marksmanship (AGILITY)

Scouting (WITS)

Lore (WITS)

Survival (WITS)

Insight (WITS)

Animal Handling (EMPATHY)

Healing (EMPATHY)

Manipulation (EMPATHY)

Performance (EMPATHY)

WEAPONS

Bonus

Damage

Range

Comment

SHIELD

Bonus

ARMOR

Rating

CONSUMABLES

Die

Food

Water

Arrows

Torches

EXPERIENCE

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

WILLPOWER POINTS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

RELATIONS

PC 1:

PC 2:

PC 3:

PC 4:

Encumbrance

COINS

Gold

Silver

Copper

Number

FORBIDDEN LANDS

ATTRIBUTES

Strength	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Agility	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wits	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empathy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CONDITIONS

Hungry	<input type="checkbox"/>	Sleepy	<input type="checkbox"/>
Thirsty	<input type="checkbox"/>	Cold	<input type="checkbox"/>

Critical Injuries:

Name:

Kin:

Profession:

Pride:

Dark Secret

Appearance

Face:

Body:

Clothes:

Age

Reputation

TALENTS

Rank

SKILLS

Level

Might (STRENGTH)

Endurance (STRENGTH)

Melee (STRENGTH)

Crafting (STRENGTH)

Stealth (AGILITY)

Sleight of Hand (AGILITY)

Move (AGILITY)

Marksmanship (AGILITY)

Scouting (WITS)

Lore (WITS)

Survival (WITS)

Insight (WITS)

Animal Handling (EMPATHY)

Healing (EMPATHY)

Manipulation (EMPATHY)

Performance (EMPATHY)

WEAPONS

Bonus

Damage

Range

Comment

SHIELD

Bonus

ARMOR

Rating

CONSUMABLES

Die

Food

Water

Arrows

Torches

EXPERIENCE

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

WILLPOWER POINTS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

RELATIONS

PC 1:

PC 2:

PC 3:

PC 4:

Encumbrance

COINS

Gold

Silver

Copper

Number

FORBIDDEN LANDS

ATTRIBUTES			Name:		Age	Reputation	
Strength	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kin:		TALENTS		
Agility	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Profession:		Rank		
Wits	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pride:				
Empathy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dark Secret				
CONDITIONS			Appearance				
Hungry	<input type="checkbox"/>	Sleepy	Face:				
Thirsty	<input type="checkbox"/>	Cold	Body:				
Critical Injuries:			Clothes:				
SKILLS		Level	WEAPONS		Bonus	Damage	Range
Might (STRENGTH)							
Endurance (STRENGTH)							
Melee (STRENGTH)							
Crafting (STRENGTH)							
Stealth (AGILITY)			SHIELD		Bonus	ARMOR	
Sleight of Hand (AGILITY)						Rating	
Move (AGILITY)							
Marksmanship (AGILITY)			CONSUMABLES		Die	GEAR	
Scouting (WITS)			Food			1	
Lore (WITS)			Water			2	
Survival (WITS)			Arrows			3	
Insight (WITS)			Torches			4	
Animal Handling (EMPATHY)			EXPERIENCE			5	
Healing (EMPATHY)			<input type="checkbox"/>			6	
Manipulation (EMPATHY)			WILLPOWER POINTS			7	
Performance (EMPATHY)			<input type="checkbox"/>			8	
						9	
						10	
RELATIONS					Encumbrance		
PC 1:					COINS		
PC 2:					Gold Silver Copper		
PC 3:					Number		
PC 4:							