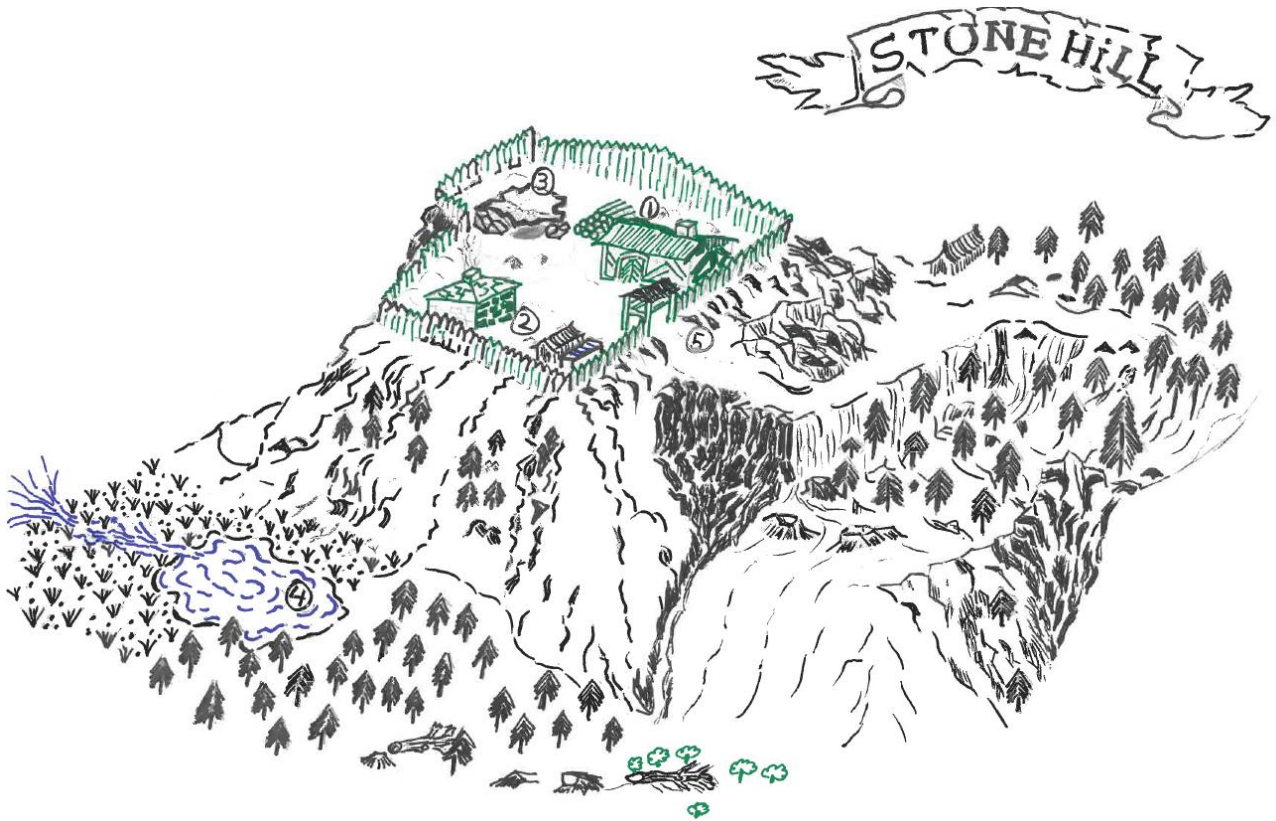


- Blodtågens forbandelse – sådan kører du scenariet -



Antal spillere: 3-4

Varighed: 4 timer

Genre: Mytisk, gritty & dark fantasy, overlevelse

Temaer: Udforskning af vildmark, overlevelse, beskidt sprog

System: Forgotten Lands (d6 pool dice system). Forgotten Lands er et frisk svensk pust fra Fria Ligan til fantasygenren, som sammenkæder old-school genren med indieelementer.

Forudsætninger: Aldersgrænse 15+, terninger

Historie: Fokus er på give spillerne en følelse af desperation for deres karakterer, samtidig med at de selv er med til at forme historien. Karaktererne er grumme, af hver sin race og mistroiske overfor hinanden. En vandretur mellem to byer i 2019 er ikke svær, og fantasygenren har en tendens til at ignorere, hvor hård, svært og farligt det egentlig er at bevæge sig rundt. Her er en del af fokus på at give spillerne et bredere perspektiv på netop rejseelementerne og de moralske overvejelser i forhold til racismens mistro.

Som straffefanger skal karaktererne forsøge at overleve i vildmarken samtidig med, at der gennemføres en håbløs mission og undgår at blive opslugt af Blodtågen. Karakterernes fortid er dystre og har mærket deres sjæle og handlinger indtil denne dag. Kan de blive bedre eller er de fortabte for spillernes handlinger?

- Blodtågens forbandelse – sådan kører du scenariet -

Indhold

Introduktion.....	3
Sådan kører du scenariet.....	3
Opstart.....	3
Struktur.....	3
Historien	4
Spillelederstil	4
At klippe scenen	5
Stemningskort	5
Biroller	5
Blodtågen.....	5
Afslutning.....	5
Regler.....	5
Stolthed	5
Kapacitet.....	6
Ressourcer	6
Evner.....	6
Viljestyrkepoint.....	6
Presse et terningeslag	6
Social konflikt.....	6
Kampregler	6
Magi.....	9
Rejseregler.....	9

- Blodtågens forbandelse – sådan kører du scenariet -

Introduktion

Scenariet tager udgangspunkt i fantasygenren Dark & Gritty med inspiration fra Joe Abercromies bøger og evne til at fortælle en hård historie tilsat en god mængde mørk og sarkastisk humor. Ligeledes er der brugt elementer fra Ken Folletts filmatisering af Uendelige Verden med middelalderens intrigespil mellem samfundsklasser og grådigheden sammen med Bernard Cornwells fortælling om vikingernes hærgen i England og saksernes kamp for at få et samlet rige brugt som et kaoselement ved den brutale oplevelse af kamp.

Sådan kører du scenariet

Opstart

Før at spillet starter skal du introducere spillerne til systemets Struktur (se nedenfor) og vigtigheden af at spille sin rolle ud fra karakterens beskrivelse.

Fortæl herefter spillerne hvilke fire karakterer der er i spil, og lad dem herefter selv vælge deres første rolle.

Fortæl åbent spillerne, at de kan miste deres karakterer undervejs i spillet, og at hvis dette sker er der en række biroller, som kan bringes i spil.

Struktur

Forbidden Lands er som system udforskning af en sandbox ramme, som er afgrænset af høje bjerge mod nord, vest og syd og havet mod øst. I det scenarie du sidder med, er rammen dog valgt til at være mere fast og struktureret for at sikre at spillerne får en mere sammenhængende oplevelse. Derfor er der et overordnet mål, som dels skal bringe gruppen sammen, samt sikre at de ved hvad spilblokken skal bruges på at opnå.

Sandboxrammen er således ændret til at være et netværk af hændelser, som er bundet sammen af tre indledende retninger, som spillerne kan vælge. Undervejs kan der dog opstå mulighed for at ændre retning frem mod målet.

Scenariet består af fem kapitler med indlagte hændelser i vildmarken (*se tabellen nedenfor*).

Vildmarksreglerne skal gerne bruges til at give spillerne en oplevelse af, at det kan være svært, hårdt og besværligt at bevæge sig frem gennem et flot nordisk landskab.

Hændelser i vildmarken er en del af rejsen gennem vildmarken og er opsat som en tilfældig tabel. Spilleleder kan dog frit vælge fra hændelserne, hvis han ønsker at guide spillerne igennem udvalgte hændelser.

Eventyrpladserne er en række større lokationer, som rejseselskabet kan besøge og hvor der er etableret en bebyggelse i en eller anden form.

Kapitel 1 – Klippedalen	Kapitel 2 – De lave bjerge	Kapitel 3	Kapitel 4 – Stenballe	Kapitel 5 – Blodtågen
Intro	Indsamle ressourcer	Social kontakt	Indfri målet	Afslutning
30 min	60 min	30 min	45 min	30

- Blodtågens forbandelse – sådan kører du scenariet -

Kapitel 1 starter i en klippedal og er tænkt som en rolig introduktion. Klippedalen giver spilleder en mulighed for at sætte en ramme og retning for scenariet, ifald at der er spillere, som er usikre på hvordan de skal agere med fiktionen. Spilleder skal her sørge for at sætte en dyster, hård tone for scenariet.

Kapitel 2 handler om at tilegne sig ressourcer i form af mad, våben, våbenfæller eller magi, som kan bruges til at indfri målet om, at forhindre en præst i at åbne en Dæmonportal. Tempoet må her gerne være lidt højt, så spillerne føler sig presset samtidig med, at de har succes med at tilegne sig ressourcer. I dette kapitel kan der være flere drabelige scener, så pas på med ikke at presse spillerne alt for hårdt.

Kapitel 3 begynder i skovene omkring Stenballe og giver spillerne en tiltrængt pause til at restituere og få kontakt med lokalbefolkningen. Klip gerne scenerne til og opsummer det aftalte, så der ikke går for meget planlægning i det.

Kapitel 4 Spilleder starter scenen inde i Rustbrødrenes Fort midt i en stor granskov. Tempo må her gerne være højt så spillerne mærker en intens stemning frem mod gennemførelse af deres mål. Spilleder skal være parat til at tilpasse sin stil afhængig af om der vælges et angreb, en forhandling eller en listig tilgang.

Kapitel 5 handler om, at få spillerne til at reflektere over hvordan deres karakterer har haft det med rejsen, missionen og det fremmede landskab på et metaplan. I fællesskab bindes der en afslutning sammen og spilleder afgør, hvilke karakterer der overlever. Se afsnit om "Afslutning".

Historien

Forgotten Lands er en apokalyptisk low-fantasy setting, hvor at en dræbende blodtåge har isoleret områdets landsbyer fra hinanden i flere generationer. Nu er tågen tilsyneladende lettet, hvilket betyder at egnen kan udforskes og der er ved at opstå en social kontakt mellem de isolerede landsbyer igen.

Karaktererne er fire straffefanger fra Ravnlandet, som er blevet tilbudt deres frihed til gengæld for at deres løfte om at forhindre en Rustbroderpræst i at åbne en Dæmonportal og frigive Blodtågen igen. Fangerne kender hinanden og har en aftalt rollefordeling.

Fokus er på at skabe et samarbejde mellem karaktererne for at overleve vildmarken, samtidig med at missionen gennemføres.

Spillederstil

For at give scenariet den rette stemning, er det vigtigt, at spilleder er opmærksom på sin egen måde, at formidle på. Idet at det gerne skal repræsentere fantasygenren Grittydark, er fokus på de barke, kyniske beskrivelser af omverdenen og den smerte der påføres spillernes karakterer. Et sår er ikke bare *1 i Styrkeskade* – nej, *det er en økse, der bider ind i din lårnogle, og du mærker hvordan at du mister kontrollen over din balance og vælter om med et skrig af smerte!*

Ligeledes er rejsen ikke bare noget, som skal overstås, men et element der skal bruges af spilleder til at formidle, hvor besværligt og hårdt det, er at begive sig igennem en ødemark med kun få ressourcer og ingen viden om landskabet. Der er tale om naturens orden, hvor at overlevelse er for den stærke og kløgtige, mens at de svage (og uheldige) går til og bliver ædt af ormene.

Vis spillerne hvor håbløst situationen er for indbyggerne og dem selv, samt hvor hårdt livet er og hvor primitiv at teknologi og adgang til ressourcerne er. Bygninger, tøj, folket er slidt ned, tillid er ikke eksisterende og fremmede er noget at frygte. Alting har en pris og hvis man ikke kan betale, må man undvære ens ønsker. Vis spillerne at deres sejre har en konsekvens for både dem selv og den omverden der kender til deres sejre.

- Blodtågens forbandelse – sådan kører du scenariet -

Det er ikke meningen, at scenariet skal være hverdagssjovt og morsomt. Her er der tale om sarkastisk, mørk humor med tørre pessimistiske jokes.

At klippe scenen

Min erfaring med VIKING-Con er, at forfatteren oftest har lavet mere materiale, end hvad det er muligt, at spille sig igennem på en spilblok. Som spilleder er det din vigtige opgave at være en "bestemt/fast/hård" filmeditor, som klipper scenerne til, så tiden overholdes. Det er ikke vigtigt med lange, langsomme sekvenser, hvor man kommer dybt ned i rollespillet. Skær scenerne til, så det overordnet fokus op overlevelse og desperation over sparsomme ressourcer fremstår tydeligt. Spillerne skal nok tilpasse sig stilen, når du inviterer dem. Scenariets fokus kan gøre det svært for spillerne at gennemføre missionen – men det er ikke vigtigt! Missionen er til for at give spillet en retning, og i vildmarken hænder det at folk dør, forsvinder eller finder på en anden udvej eller afslutning.

Som forfatter har jeg tillid til dig som spilleder, om at du med din erfaring og improvisation, kan tilpasse scenariet, så både fokus og tidsramme overholdes.

Stemningskort

Stemningskort er et frivilligt værktøj til at skabe spænding mellem deltagerne og skal gerne stimulere en intens rollespilsoplevelse samtidig med at karakterens personlighed udvikles. Hvis en spiller får et stemningskort, får han samtidig et viljestyrkepoint, som kan bruges hvis han vælger at spille kortet.

De generelle stemningskort er uafhængige af kapitlerne, og kan udleveres når det passer, mens at specifikke stemningskort først må udleveres fra det gældende kapitel.

Biroller

Hvis man mister sin karakter, er det ikke ensbetydende med, at man er ude af spillet. Spilleder udleverer i stedet en birolle, når det passer ind i den fælles fortælling så man får mulighed for at have indflydelse på historien igen.

Blodtågen

Blodtågen kan dukke op når som helst, at spillederen vurderer det hensigtsmæssigt, og er i scenariet et aktivt redskab til at fremme en stemning af bekymring og frygt for at miste sin karakter.

Afslutning

I Grittydark genren kan karakterernes handling ikke redde verden. De kan udskyde en begivenhed, beskytte en lille del af civilisationen, men de kan ikke hindre de mørke kræfter i at fordærve verden. Sørg for at beskrive det positive ved deres sejre, men lad dem forstå, at truslen ikke er afblæst.

Lad spillernes spilstil have direkte betydning for, hvorvidt at den enkelte karakter overlever Blodtågen. Har karakteren følt sig godt tilpas i historien? Har der været en grundtone af negativitet eller håb?

Regler

Fria Ligan har på deres hjemmeside en gratis, forkortet version af reglerne til download, som spilleder kan støtte sig op af om nødvendigt. Nedenfor er reglerne dog opskrevet i forenklet version, til brug for dette her scenarie.

Stolthed

Karakterernes stolthed kan aktiveres en gang pr. session og giver 1d12 ekstra til terningslaget. Spilleren skal dog kunne fortælle hvorfor det giver mening at kunne bruge ens stolthed i den givne situation.

- Blodtågens forbandelse – sådan kører du scenariet -

Kapacitet

Enhver karakter kan bære det dobbelte antal genstande end ens styrke. Hvis genstand er tunge tæller de for to, mens en let genstand tæller for en halv.

Ressourcer

Når der spises mad, drikkes vand, skydes en pil eller tændes fakkel, rulles ressource terningen. Terningen kan være d6, d8, d10 eller d12. På 1-2 reduceres terningen (d12->d10). Hvis der rulles 1-2 på en D6 løber man ud for ressourcer og har ikke mere.

Evner

For at have succes med sin evne, skal der rulles 6'ere, mens at 1'erne koster kræfter, skade, udmattelse eller brækket udstyr. Det er vigtigt om der rulles 1'er på en basisterning for attributten (styrke, smidighed, indsigt eller empati) eller om det er udstyrsterningen (våben, reb, rustning m.m.) idet det her afgøres hvor at effekten tildeles. Hvis ens udstyr bliver ramt af en skade (på en 1'er) reduceres bonusterningen med 1, og ifald at dette giver 0 i bonus, er våbnet/rustningen/udstyret gået i stykker indtil, det repareres.

Viljestyrkepoint

Viljestyrkepoint optjenes ved at presse et terningslag eller ved at anvende et stemningskort. Alle spillere starter med et enkelte viljestyrke point, således at de kan forstå, hvordan at systemet fungerer.

Pointene anvendes enten til at aktivere et Talent eller til at kaste en trylleformular.

Presse et terningslag

Ved at anstrenge sig er det muligt for karaktererne at lykkes med en handling. Hvis et terningslag ikke er tilfredsstillende, kan man rulles om en enkelt gang, dog fjernes terninger med 1'ere og 6'ere fra det første terningslag. Dette giver et Viljestyrkepoint, men dog med en risiko for at der indtræffer en skade.

Eksempel: Olenna har Forstand 5 og Healing 1, hvilket giver hende 6 terninger. Hun fejler slaget og ruller en 1'er på basisterningen. Derefter presser hun terningslaget, ruller om og får to 6'ere. Det betyder, at hun får 1 i skade på Forstand (Hvorfor virkede lægeurterne ikke? => uforståenhed, bekymring) men healer to point hos den sårede rejsefælle.

Social konflikt

Nogle gange kan man undgå kamp, ved at snyde, overbevise eller true sig til en løsning ved at bruge Manipulation. Hvis man er succesfuld, skal modparten enten gøre det, som spilleren ønsker eller angribe med fysisk vold. Selv hvis modparten indvilliger, kan han forlange noget i bytte for at acceptere løsningen.

Kampregler

Initiativ

Brug et sæt spillekort nr. 1-10 for initiativ, og lad både karakterer og biroller få et kort. Nummer 1 starter, og undervejs kan man skifte initiativ med en anden karakter i starten af runden, hvis denne er inden for taleafstand. Hvis du laver et Overraskelsesangreb, må du trække to kort og vælge.

Alternativt kan man rulle 1d10 for alle aktører.

Langsom og hurtig handling

- Blodtågens forbandelse – sådan kører du scenariet -

Man kan lave én langsom og én hurtig handling eller to hurtige. Rul herefter en terning for handlingen og se om du er succesfuld. Tunge våben har -2 terningestraf og det er ikke muligt at svinge våben rundt.

For hver succes giver et våben én ekstra i skade.

❖ Langsomme handlinger:

- Slå med et våben (giver +2 Undvige), der er skarpt eller stumt.
- Stikke med et spidst våben. (giver -2 Parer med våben, men +2 med skjold)
- Ubevæbnet kamp: Parering foretages med +2 bonus og hvis angrebet rammer giver det 1 i skade til Styrke.

❖ Hurtige handlinger:

- Undvige er en Afventende handling med +2 mod skærende våben. Hver succes forsvareren ruller reducerer skaden med en. Dog ender man på jorden.
- Parere er en Afventende handling og kræver et våben eller skjold. Rul for både Nærkamp og Rustningsbonus, og hver succes reducerer skaden med 1.
- Svinge et våben. Ved at lægge ekstra kraft i slaget kan et Tungt våben give +1 i skade.
- Trække våben, rejse sig fra jorden eller lave en finte (bytte kort med modstander) kræver ikke et terningetjek.
- Vælte fjender: Skjolde og udvalgte våben med "Hook" evnen kan bruges til at skubbe folk omkuld. Hvis forsvareren er stærkest, kræves to succeser, men ellers er en succes nok. At angribe fjender som ligger ned giver +2 bonus.
- Tilbagetrækning: Hvis en fjende er tæt på, og man vil trække sig til sikker afstand skal der laves et evnetjek for Bevægelse for at se om de lykkes. Hvis det fejler, får angriberen et gratis angreb, mens forsvareren passerer forbi.

Snigangreb

Ved snigangrebet start rulles der for evnen Listig for begge parter, for at se om angriberen bliver opdaget. Jo tættere på man er, jo større er sandsynligheden for at blive opdaget. Hvis angriberen bliver opdager, når han ikke tæt nok på, men ved succes får man en gratis handling (langsom eller hurtig). Forsvareren kan ikke Undvige eller Parere angrebet.

Nær- og afstandskamp

Der rulles for den rette evne og bonusterninger for Udstyr/våben tilføjes.

Afvente

Når du angriber en forberedt forsvarer, kan han vælge at Parere eller Undvige angrebet. Dog tæller de to handlinger med som en af de to handlinger man kan lave i runden. For hver Afventende handling man laver, får man én mindre handling i næste tur af samme hastighed.

Beskyttelse

- Blodtågens forbandelse – sådan kører du scenariet -

Rustninger, skjolde og hjelme beskytter kroppen mod Styrkeskade. Rustningsklassen angiver antal terning, der kan rulles med for at begrænse skaden. Hver succes fjerner skaden med en og kan ikke Presses. Hver 1'er på en terning reducerer Rustningsklassen med -1 terning.

Hvis man bærer en hjelm og der rulles en Dødbringende effekt mod kraniet, ændres slaget til en hovedrystelse, og hjelmen er ødelagt.

Knækket

Når en attribut rammer nul, er karakteren knækket og bliver herefter handlingslammet. Hvis ens Styrke eller Forstand bliver knækket, kan det koste karakteren livet og der rulles på vedlagte tabeller for Critical Injuries.

- ❖ Ved Styrke bliver man slået bevidstløs, og ruller på tabellen for Kritisk Skade for våbentypen. Hvis man ikke dør, kan man kun kravle og mumle gennem den intense smerte. Ingen anden handling er mulig.
- ❖ Når ens Smidighed er opbrugt, falder man om af udmattelse. Herefter kan man kun kravle rundt og puste efter vejret.
- ❖ Når ens Forstand forsvinder, er der ikke kontakt med den bevidste del af hjernen og urinstinkter som frygt, forvirring eller misforståelse paralyserer en. Rul på tabellen for Kritiske Skader for Angst – medmindre årsagen var at du Pressede et terningslag. Hvis man forbliver bevidst, kan man løbe til et sikkert skjulested tæt ved, men kan ikke lave andre handlinger.
- ❖ Hvis man ikke har mere Empati, bliver man følelseskold og bryder sammen i afmagt, selvmedlidenhed, kynisme, mistillid eller afstumpethed. Ens følelser bliver kaotiske og enten trækker man sig ind i sig selv og vil ikke kommunikere med omverdenen, eller også bryder man ud i kraftig aggressivitet og slår og sparker omkring sig. I alle tilfælde er man ikke istand til at kommunikere før, at man har fået Empati tilbage.

Helbredelse

Hvis nogen forsøger at Heale en, får man attributpoint tilbage, svarende til antal succeser. Dog kan der kun laves et Healingtjek pr. karakter. Antal dage som man er skadet, bliver ligeledes halveret.

Hvis man ikke modtager Healing, får man et point tilbage i den relevante attribut efter D6 timer.

Hvis en Kritisk skade er angivet som dødelig (Lethal), dør man efter den angivne tid, hvis der ikke er modtaget Healing. Enkelte Kritiske skader er ovenikøbet dødbringende og dræber øjeblikkeligt en karakter.

Coup de Grace - At dræbe med koldt blod

At dræbe er ikke nemt og kommer med en pris. Hvis en rejsefælle ønsker at dræbe et andet intelligent væsen, skal der *fejles* et Empatitjek. Uanset om tjekket fejler koster det et Viljestyrkepoint og man tager 1 i skade på Empati. Hvis tjekkes ikke fejler og man ruller 5 eller 6, kan man ikke få sig selv til at dræbe modstanderen og skåner denne.

Beskrivelsen af drabet overlades til en anden spiller, som samtidig har til opgave at fortælle hvordan dennes karakter har det med drabet og om det ændrer synet på rejsefællen.

- Blodtågens forbandelse – sådan kører du scenariet -

Magi

Magien er en upålidelig, vild kraft, der kan komme til udtryk ved at troldfolk eller druider anvender deres viljestyrke til at kontrollere og forme kraften. Hvis man anvender trylleformularer, som er mere mægtige end ens evner overanstrenges man, og der indtræffer et Magisk Uheld (Mishap).

Antallet af Viljestyrkepoint der anvendes, angiver basisniveauet for den kraft der udløses. Derudover må der rulles et antal d6'ere svarende til basisniveauet, og disse terninger kan så udløse ekstra succeser. Hvis der rulles en 1'er indtræffer der dog et Magisk Uheld, og der rulles på tabellen.

F.eks. bruger Olenna tre Viljestyrkepoint, og ruller derfor 3d6 ekstra. Terningerne giver 1, 3, 6 hvilket er én ekstra succes. I alt er Krafniveauet $3+1=4$.

Rejseregler

For at lette spilleders overblik er de officielle tabeller for uheld på rejsen fjernet, og spilleren må improvisere denne del og selv vurdere den negative konsekvens eller skade, der indtræffer.

Rejsen er delt op i fire kvartaler af 6 timer (24 timer) og hver type handling tager et kvartal at gennemføre.

Stifinder: Når man bevæger sig fremad, orienterer Stifinderen sig og finder vej med et SURVIVAL tjek per dag, og hvis tjekket fejler improviserer spilleren et uheld. *Hvis gruppen har opsamlet et oversigtskort eller haft udsigt fra bjergpasset, gives der +1 bonus.*

Spejder: Spejderen holder øje med trusler og farer både under rejsen og når man har lavet lejr. Med et SCOUTING tjek kan man opdage truslen fra en sikker afstand, og nå at beslutte en hurtig fremgangsmåde.

Samle: Hvis man løber tør for forsyninger, kan man indstille rejsen og lede efter spiselige planter og vand med et succesfuldt SURVIVAL tjek. Antal succeser svarer til antal rationer. Bemærk, at en ration kun kan holde sig en enkelt dag, før den er spist op eller blevet dårlig. Har man en kok og rette udstyr i selskabet kan han forarbejde maden, så den kan holde sig. Finder man vand, svarer det til at fylde sin vandsæk op til D12.

Jagt: Med et SURVIVAL tjek er det muligt at finde jagtbytte og har man et afstandsvåben (MARKSMANSHIP) eller en fælde (SURVIVAL) er det muligt, at jage og antallet af succeser giver antallet af rationer. Rationerne fordærvs hurtigt og skal spises samme dag. Har man en kok i selskabet kan han forarbejde maden, så den kan holde sig. Hvis tjekket fejler improviserer spilleren et uheld under jagten.

Fiske: For at fiske kræves der fiskegrej. Hver succes på et SURVIVAL tjek giver en ration mad.

Slå lejr og pakke tasken: Når dagens rejse er forbi, skal der slås lejr, findes en god soveplads og tændes bål. Næste morgen skal der varmes vand, forrettes nødtørft, pakkes sammen og planlægges dagens rejse. Hvis tjekket fejler er lejrpladsen dårlig og der improviseres et uheld.

Afslapning: Når der slappes af ved bålet og soves igennem, får man samlet energi til næste dag. Efter et kvartal med afslapning får man alle tabte ATTRIBUT point igen. Hvis søvnen afbrydes om natten, vil man være SLEEPY næste dag og ikke få tabte ATTRIBUT point igen.



CRITICAL INJURIES – SLASH WOUNDS

D66	INJURY	LETHAL	TIME LIMIT	EFFECTS DURING HEALING	HEALING TIME
11–12	Bleeding forehead	No	–	None.	–
13–14	Severed nose	No	–	–1 to MANIPULATE.	D6
15–16	Severed finger	No	–	Two-handed weapons cannot be used.	D6
21–22	Severed toe	No	–	To RUN becomes a slow action.	2D6
23–24	Bleeding thigh	No	–	To RUN becomes a slow action.	D6
25–26	Slashed mouth	No	–	–2 to MANIPULATE.	D6
31–32	Severed tendon	No	–	To RUN becomes a slow action.	2D6
33–34	Wounded shoulder	No	–	Two-handed weapons cannot be used.	2D6
35–36	Severed ear	No	–	–1 to SCOUTING.	D6
41–42	Slashed eye	No	–	–2 to MARKSMANSHIP and SCOUTING.	2D6
43–44	Punctured lung	Yes	D6 days	–2 to ENDURANCE and MOVE	D6
45–46	Severed foot	Yes	D6 days	To RUN becomes a slow action.	Permanent
51–52	Bleeding gut	Yes	D6 hours	1 point of damage at each roll for MIGHT, MOVE and MELEE.	D6
53–54	Ruptured intestines	Yes	D6 hours	Disease with Virulence 6.	2D6
55–56	Severed arm	Yes, –1	D6 hours	Two-handed weapons cannot be used.	Permanent
61–62	Severed leg	Yes, –1	D6 hours	To RUN becomes a slow action.	Permanent
63–64	Slit throat	Yes, –1	D6 turns	–2 to ENDURANCE.	D6
65	Cleft skull	Yes	–	You die immediately.	–
66	Decapitation	Yes	–	Your head leaves your body.	–



CRITICAL INJURIES – BLUNT FORCE

D66	INJURY	LETHAL	TIME LIMIT	EFFECTS DURING HEALING	HEALING TIME
11–12	Stunned	No	–	None	–
13–14	Breathless	No	–	None	–
15–16	Concussion	No	–	–2 to SCOUTING.	D6
21–22	Broken nose	No	–	–1 to MANIPULATE.	D6
23–24	Broken fingers	No	–	Two-handed weapons can't be used.	D6
25–26	Broken toes	No	–	To RUN becomes a slow action.	D6
31–33	Knocked out teeth	No	–	–1 to MANIPULATE.	D6
34–36	Groin hit	No	–	1 point of damage suffered at every MOVE or MELEE roll.	D6
41–43	Broken ribs	No	–	–2 to MOVE and MELEE.	2D6
44–45	Broken arm	No	–	Two-handed weapons can't be used.	2D6
46–51	Broken leg	No	–	To RUN becomes a slow action.	2D6
52–53	Gouged eye	No	–	–2 to MARKSMANSHIP and SCOUTING.	2D6
54–55	Crushed foot	Yes	D6 days	To RUN becomes a slow action.	3D6
56–61	Crushed elbow	Yes	D6 days	Two-handed weapons can't be used.	Permanent
62–63	Crushed knee	Yes	D6 days	To RUN becomes a slow action.	Permanent
64	Broken neck	No	–	Paralyzed from the neck down. If not HEALED in time, the effect is permanent.	3D6
65–66	Crushed skull	Yes	–	Your adventure and your life end here.	–



CRITICAL INJURIES – STAB WOUNDS

D66	INJURY	LETHAL	TIME LIMIT	EFFECTS DURING HEALING	HEALING TIME
11–13	Pierced ear	No	–	None	–
14–16	Skewered foot			To RUN becomes a slow action.	D6
21–23	Hand run through	No	–	Two-handed weapons cannot be used.	D6
24–26	Pierced cheek	No	–	–1 to MANIPULATE.	D6
31–33	Impaled thigh	No	–	To RUN becomes a slow action.	2D6
34	Severed tendon	No	–	To RUN becomes a slow action.	3D6
35–41	Impaled shoulder	No	–	Two-handed weapons cannot be used.	2D6
42–43	Pierced eye	No	–	–2 to MARKSMANSHIP, and SCOUTING	2D6
44–45	Skewered groin	No	–	1 point of damage suffered at every MOVE or MELEE roll.	2D6
46–51	Punctured lung	Yes	D6 days	–2 to ENDURANCE and MOVE.	D6
52–54	Bleeding gut	Yes	D6 hours	1 point of damage at each roll for MIGHT, MOVE and MELEE.	D6
55–56	Ruptured intestines	Yes	D6 hours	Disease with Virulence 6.	2D6
61	Severed arm artery	Yes, –1	D6 minutes	Two-handed weapons cannot be used.	D6
62	Severed leg artery	Yes, –1	D6 minutes	To RUN becomes a slow action.	D6
63	Impaled neck	Yes, –1	D6 turns	–2 to ENDURANCE	2D6
64	Skewered skull	Yes	–	You die at once.	–
65–66	Pierced heart	Yes	–	Your heart beats for the last time.	–



CRITICAL INJURIES – OTHERS

D66	INJURY	LETHAL	TIME LIMIT	EFFECTS DURING HEALING	HEALING TIME
–	Non-typical Damage	Yes	D6 days	You remain unconscious until you die or are HEALED.	–
–	Pushed Damage	No	–	None.	–

CRITICAL INJURIES – HORROR

D66	TRAUMA	EFFECT DURING HEALING	HEALING TIME
11–16	Trembling	Penalty –1 to all rolls for Agility.	D6
21	White hair	None.	Permanent
22–24	Anxious	Penalty –1 to all rolls for Wits.	D6
25–31	Sullen	Penalty –1 to all rolls for Empathy.	D6
32–35	Nightmares	Make an INSIGHT roll every Quarter Day spent SLEEPING. Failure means that the SLEEP doesn't count.	D6
36–41	Nocturnal	You can only SLEEP during the light part of the day.	2D6
42–43	Phobic	You are terrified by something related to what Broke you. The GM decides what it is. You suffer 1 point of damage to Wits each round within NEAR range of the object of your phobia.	2D6
44–45	Drunkard	You must drink wine or mead every day, or suffer 1 point of damage to Agility.	3D6
46–51	Claustrophobic	Every turn (15 minutes) in a confined environment, you suffer 1 point of damage to Wits.	2D6
52	Mythomania	You cannot stop yourself from lying. About everything. The effect should be roleplayed.	2D6
53–54	Paranoia	You are certain that someone is out to get you. The effect should be roleplayed.	2D6



CRITICAL INJURIES – HORROR

D66	TRAUMA	EFFECT DURING HEALING	HEALING TIME
55	Delusion	You are totally convinced of something that is totally untrue, for example that a certain kin doesn't exist.	3D6
56	Hallucinations	Make an INSIGHT roll every Quarter Day. If you fail, you suffer a powerful hallucination. The GM determines the details.	3D6
61–62	Altered personality	Your personality is altered in a fundamental way. Determine how together with the GM. The effect should be roleplayed.	Permanent
63	Amnesia	You lose all memory, and cannot recollect who you or the other adventurers are. The effect should be roleplayed.	D6
64–65	Catatonic	You stare blankly into oblivion, and do not respond to any stimuli.	D6
66	Heart attack	Your heart stops, and you die of pure fright.	–





MAGIC MISHAPS

RESULT EFFECT

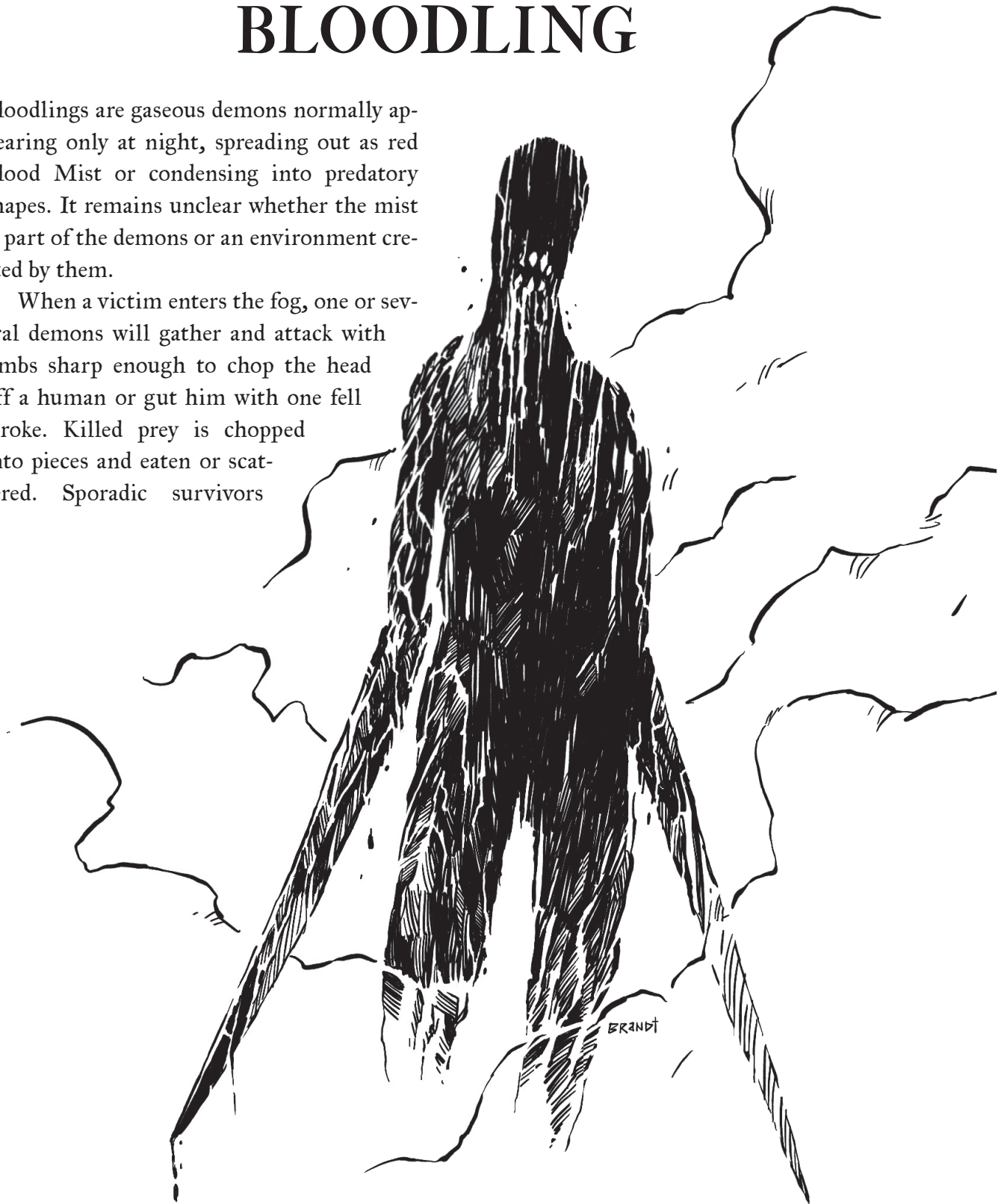
11–13	Someone witnesses your magic and tells others. Your Reputation increases one step.
14–15	Your magic makes you very HUNGRY.
16–21	The spell suddenly makes you very THIRSTY.
22–23	The magic disturbs your sleep. You won't be able to sleep for D6 days, which makes you SLEEPY.
24–25	Your spell drains your energy, inflicting 1 point of damage to Agility.
26–31	Your magic hurts your body and you suffer 1 point of damage to Strength.
32–33	You are overwhelmed by the power of your own magic and feel that people around you are mere ants compared to you. You suffer 1 point of damage to Empathy.
34–35	The spell unleashes demonic visions which inflict 1 point of damage to Wits.
36–41	The spell triggers a magical disease with a Virulence of 2D6. You and everyone within ARM'S LENGTH of you for the next Quarter Day are exposed to the contagion.
42–45	The spell also affects a friend or other unintended victim. A healing or helping spell affects an enemy alongside the intended target.
46	Your magic permanently alters your appearance. The GM decides how.
51	The spell blinds you. You act as in total darkness for the next full day.
52–55	The spell ravages your mind. Immediately roll for a critical injury (mental trauma).
56	The force of the magic breaks bones in your body. Immediately roll for a critical injury (blunt force).
61	Your magic attracts a demon from another dimension. The GM can create a demon randomly (see page 78 in the <i>Gamemaster's Guide</i>) or create it herself. The demon appears within the next Quarter Day and will create all kinds of trouble.
62–65	The spell backfires. An offensive spell affects you instead of your intended target. A protective or healing spell wounds instead of healing. A shape-shift goes horribly wrong and you become a dumb animal. A summoned undead, demon, or illusion turns against you. The GM specifies the details.
66	Your magic rips open a rift to another dimension, and a demon pulls you over to the other side. Time to make a new character. Your old character will come back as an NPC after D66 days but will be ... changed.



BLOODLING

Bloodlings are gaseous demons normally appearing only at night, spreading out as red Blood Mist or condensing into predatory shapes. It remains unclear whether the mist is part of the demons or an environment created by them.

When a victim enters the fog, one or several demons will gather and attack with limbs sharp enough to chop the head off a human or gut him with one fell stroke. Killed prey is chopped into pieces and eaten or scattered. Sporadic survivors





claim to have seen vague humanoid shapes turn into beasts, signaling shape-shifting abilities.

As the Demon Flood ended the Alder Wars, Blood Mist covered Ravenland for generations and few dared venture from their home villages. Some claim the Blood Mist to be the vaporized blood of Skuld, the murdered goddess of revenge, while others call it the “Breath of Heme.”

The mist as such seems to be immune to attacks, but it is said to disperse in bright light. Manifest demons supposedly are vulnerable to copper blades.

ATTRIBUTES:
STRENGTH 8, AGILITY 4

MOVEMENT: 1

ARMOR RATING: 6

INCORPOREAL FORM: In the form of the mist, the Bloodlings are immune to all types of physical violence. As soon as they materialize physically, they can be hurt by copper weapons normally. All other forms of weapons do half damage (rounding up).

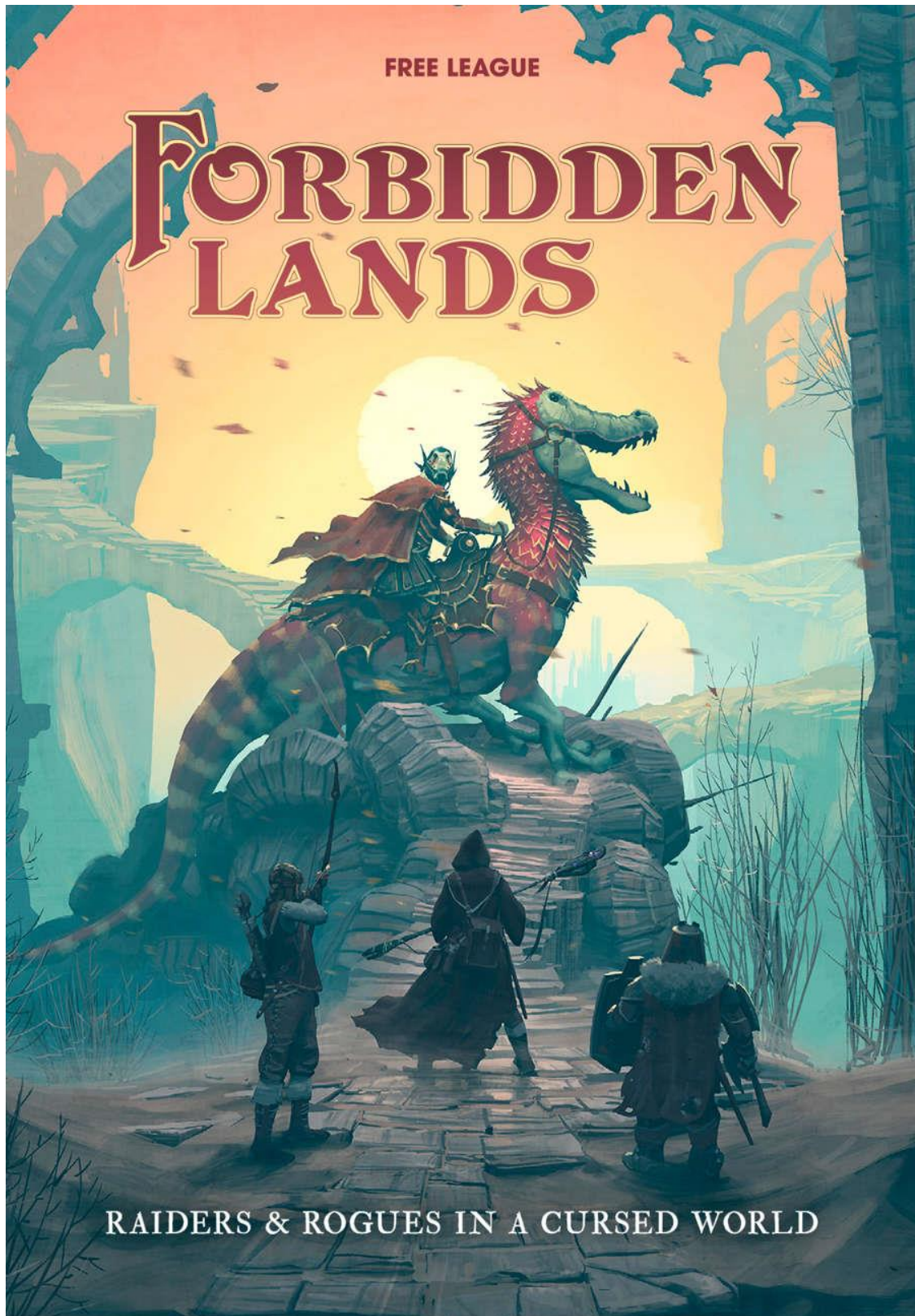
SENSITIVE TO LIGHT: Bloodlings loathe strong light. A torch or a lantern within ARM’S LENGTH will inflict D3 points of damage to Strength on a Bloodling every round.

MONSTER ATTACKS

D6 ATTACK

- 1 SLASHING THRUST!** The Bloodling uses its arm to slash an adventurer. Roll an attack with twelve Base Dice and Weapon Damage 2 (slash wound).
- 2 WHIRLWIND ATTACK!** The demon lets its arms sweep around it and hit every adventurer within ARM’S LENGTH. Roll for the attack with eight Base Dice and Weapon Damage 2 (slash wound) against each target.
- 3 DOUBLE STAB!** The Bloodling suddenly appears between two adventurers and tries to impale them on its arms. Roll an attack against each adventurer with ten Base Dice and Weapon Damage 2 (stab wound).
- 4 HORRIBLE MIST!** Each adventurer within NEAR range is engulfed by the Blood Mist, which fills their minds with fear. Roll fear attacks with eight Base Dice against all victims.
- 5 GOING FOR THE JUGULAR!** The Bloodling throws itself upon the adventurer with the lowest Strength within NEAR range and tries to bite its throat. Roll an attack with ten Base Dice and Weapon Damage 2 (slash wound). The attack damages both Strength and Wits. The victim, if hit, is also affected by a demonic infection with a Virulence rating of 9.
- 6 LIFE EXTRACTION!** The demon embraces an adventurer within NEAR range in a deadly embrace and tries to suck her life out through the mouth and eyes. Roll a fear attack with twelve Base Dice.

Scenariet Blodtågens Forbandelse



Skrevet af: Tore Bro (2019), Feedback fra: Morten Greis Pedersen og Thomas Munkholt

Indhold

Rammen	3
Historien	3
Kapitel 1 – Klippedalen	4
Fast scene - Hovedvejen	4
Valgfri scene - Udsigtspunktet	4
Valgfri scene - Lille sti	5
Afsluttende scene – Blodtågen	5
Kapitel 2 – De lave bjerge	6
Fast scene – Lejrpladsen	6
Valgfri scene – Baghold	6
Valgfri scene – Udhungrede banditter	7
Kapitel 3 – Social kontakt	7
Valgfri scene - Ødegården	8
Fast scene - Den brændte landsby	8
Valgfri scene - Kræmmeren	8
Kapitel 4 – Stenballe	9
Baggrund	9
Lokationer	9
5. Gravhøjen	10
Kapitel 5 – Blodtågens forbandelse	12
Karaktererne	13
Mennesket Skyggedød -Slyngel	13
Elveren Bregnefod - Druide	15
Dværgeren Kularm	17
Orken Spidstand - Slagsbror	19
Biroller	21
Stemningskort	Fejl! Bogmærke er ikke defineret.
Legender og sagn	26

Rammen

Fokus er på mødet med andre væsner og udviklingen af karakterernes personlighed ud fra de handlinger de foretager.

Det er ikke meningen, at der skal være en fast struktur, hvor at spillerne skal opleve specifikke lokaliteter eller hændelser. I højere grad skal spillerne opleve friheden til selv at vælge, og heraf at ens valg har en konsekvens.

Visse hændelser er derfor opbygget således, at der er en risiko for, at en karakter dør. Spilleleder skal ikke skåne spillerne og må gerne lade en karakter dø – gerne tidligt i forløbet, da det skærper stemningen og gør det klart for spillerne hvad der er på spil. Samtidig presses spillerne til at forholde sig til nye karakterer og livets forgængelighed fremfor at hænge fast i ens karakter i flere timer.

I tilfælde af et dødsfald udleveres en ny karakter, og idet at der ved alle næsten alle eventyrpladser er en karakter, vil man som spiller ikke være udenfor spillet i særlig lang tid.

Oftest er fokus i fantasy ikke på rejsen, men på at nå frem til et mål og løse det. I dette scenarie er det dog vigtigt, at lade rejsen udfolde sig, og lade spillerne opleve strabadserne. Føde og vand er sparsomt og uvejr kan dræne rejseselskabet for overskud, hvilket potentielt gør rejsen til en farlig situation for gruppen, da de kan miste medlemmer.

Historien

For ti år siden var alkymisten Broki en pudsighed i skjaldenes fortællinger. En udstødt novice fra troldmændenes rækker, som ikke ville indordne sig under deres regler og traditioner. Folk talte om, at han lå i lag med sin egen moder og at det var årsagen til at de delte samme tag. Havde de blot vidst at moderen rent faktisk var kilden til sønnens ærgærrighed, havde fortællingen været en anden. For havde de rent faktisk vidst at moderen var dæmonherren Krasylla i

forklædning, havde Broki aldrig kommet så langt i sin tilværelse.

Dæmonen Krasylla har i lang tid siddet i den hjemløste dværgeby Vond og misundt den legendariske dæmon Merigall for hans status og hadet ham for at forvise de nyttige smådæmoner Blodlingerne, som menneskene frygter som Blodtågen. Krasylla ønsker at få Broki til at åbne en portal, hvorfra Blodlingerne atter kan strømme ind i Det Forbudte Land og videre til Ravnelandet. Derfor har han indplantet et ønske i Broki om at bygge en befæstning tæt ved den klippedal, som fører hen til Jernlåsen, og har oplært Broki i at høste dødsmagi, som kan opsamles i krystaller og bruges til at åbne en portal til de dødes verden.

Efter at moderen havde opfordret Broki i længere tid, begyndte han at rejse rundt for at kritisere Rustbrødrene offentligt for deres mangel på vilje til at samle det menneskelige folkeslag i et samlet angreb på den bevogtede mur mod syd kaldet Jernlåsen. Kun ved at bryde igennem denne og tiltvinge sig adgang til Ravnelandet kunne disse misdædere få, at føle hvordan deres menneskelige frænder havde haft det. Kort sagt et hævntogt mod Merigalls diplomati.

Rustprinsen og Merigall fulgte fra hver deres side situationen med alvor, og kunne se hvordan at Brokis følgere voksede i antal og indflydelse. Rustprinsen besluttede sig for at imødegå problemet ved, at acceptere Broki, som en ny forkæmper for deres sag, da Rustbrødrenes samlede indflydelse var for nedadgående efter Blodtågens forsvindende, og give ham ressourcerne til at bygge det pokkers fort, han blev ved med at insistere efter. Hvis Rustprinsen havde tænkt dybere over fortets placering, ville han formentlig opdaget, at den er tæt ved den Nexusportal, som dæmonerne flød igennem for århundrede siden.

Dæmonen Merigall havde på den anden side en mere listig tilgang til problemet, og fik informeret Ravnelandets spioner om situationens alvor. Disse ledte med lys og lygte efter en løsning

indtil, at de kom frem til at samle en flok straffefanger, som tidligere var indvandret fra Det Forbudte Land og sende dem tilbage dertil med en benådning til at komme tilbage som fulde borgere i Ravnelandet, hvis de sørger for at forhindre Broki i at hidkalde Blodtågen igen.

Merigall lovede for sin del at hjælpe Ravnelandets straffefanger frem til fortet, så Broki kunne blive fjernet.

Krasylla har fortalt Broki, at hans gerning vil være en velsignelse værd for guden Rust, som atter vil kunne lade sine udvalgte Rustbrødre forene folket under en ny sand prins. Broki kan for sin del ikke se noget forkert ved at lade gudens ånde velsigne landet igen og er overbevist om, at det må være ham, som er Rustbrødrenes nye prins.

Kapitel 1 – Klippedalen

Forløb (30 min): Spil en række scener, hvor at rejseselskabet orienterer sig, udforsker rejsereglerne og mærker den første sult, tørst og desperation (Tilstande). Suppler dem med oversigtskortet over Det Forbudte Land, og spørg dem hvordan vejen gennem klippedalen former sig. Når de har oplevet Blodtågen klippes scenen i lige efter et dramatisk øjeblik og næste kapitel startes. Samlet rejsetid: 1-2 dage

For kort tid siden raslede lænkerne om jeres hænder og fødder, mens I blev ledt frem til det berømte forsvarsværk Jernmuren, som adskiller Ravnelandet fra Det Forbudte Land i et smalt bjergpas.

Forude strækker bjergpasset sig ud som et klippelandskab mod nord, og i det fjerne kan I se en flod, som løber fra de høje bjerge i vest og videre mod sletterne i øst. Hist og pist ligger en række udgravede søer, som spejler sig op mod solen i forunderlige røde, violette og gule nuancer.

Jernlåsens mure er bevogtet af ridderordenen De Tavse Brødre, som forhindrer ethvert forsøg på indtrængning mod syd.

Landskabet omkring forsvarsværket minder om en gammel grusgrav, med en klippefyldt undergrund og kæmpe dynger af sten. De mange dynger udgør et netværk af små stier med ferskvandssøer med farverige overflader fra de partikler, der er udvasket til søerne fra svovl, fosfor m.m.

Fast scene - Hovedvejen

Forløb (15 min): Denne her scene giver spillerne information i form af en Legende og byder ikke på problemer foruden, hvad der sker under Rejsereglerne.

I vejkannten sidder et smukt menneskelignende væsen med både mandlige og kvindelige træk med en varm gryderet over et bål og et par træskåle og en opøseske. Det ser ud som om, at der er svøbt et tyndt, silkeagtigt, klædningsstykke om kroppen, som får et par små indbydende bryster til at presse sig mod stoffet. Da I nærmer jer, kigger væsnet op og sender jer et ægte smil. Med en lys mandlig stemme henvender den sig blidt til jer " Vær hilset fremmede. Jeg er Skjalden Bald. I ser ud til at have mere brug for dette måltid end jeg. Må jeg byde jer på en bid brød, mens jeg fremfører mit seneste kvad?"

Væsnet er den legendariske dæmon Merigall, som er kendt for sit udspekulerede væsen og for sin interesse i at blande sig i de levendes skæbner. Merigall har ventet på rejseselskabet for at tage dem i åsyn og finde ud af hvilken form for assistance de har behov for. Det fremførte kvad fortæller om landskabet de begiver sig ind i og Stenballes forbandede gravhøj. Tilspurgt om informationer kan Merigall fortælle historien om Det Forbudte Land om krigen mellem dæmoner og de levende.

Spilleleder udleverer Legenden om Stenballes Forbandelse til rejseselskabet.

Valgfri scene - Udsigtspunktet

Forløb (10 min): Lad spillerne mærke de fysiske strabadser ved at bestige et bjergpas (evnetjeks) og fortæl om de åndeløse udsigter og kulden som

bider i ansigtet. Den store fordel i denne her scene, er at spillerne er forberedt på Blodtågen, som siver rundt lige udenfor klippedalen.

Forude er der en lille sti, som fører op blandt de stejle bjerge og snart både klatrer I og løfter hinanden op mod gudernes tag.

Efter at kravlet op af klipperne kommer I sveddryppende og med rifter på arme og ben til plateauet, hvorfra der er en storslået udsigt ud over det Forbudte Land. Floden som I kunne se fra sivkurven, er der stadig men herfra kan I se henover floden og frem til en række bjerge mod nord og bagved dem langt mod øst kan I skimte en kæmpe skov i horisonten, som godt kunne passe med placeringen af Rustbrødrenes Fort.

Nede ved floden ser I dog også en blodrød tåge, som bølger gennem landskabet og vil besværliggøre enhver passage af floden.

På selve plateauet er der en mindre farverig sø, som spejler jeres ansigter i violette farver.

Forurennet vand: Vandet fra de farverige søer er giftigt og har en VIRULENCE på 3. Hvis man drikker det forurenede vand, opnås en kraftig omgang mavekrampe, hvor man får 1 i skade på STYRKE og SMIDIGHED i et enkelt døgn.

Kulde: Ubeskyttet for vind og regnvejr er det koldt, at farligt at bevæge sig op i bjergene, da kroppen hurtig nedkøles. Lav et Udholdenhedstjek (Styrke) og husk bonus fra Varm Påklædning. Fejles tjekket rammes man af nedkøling og bliver døsig, forkølet, forfrossen eller lignende.

Skatte: Spydspids fra et knækket spyd

Valgfri scene - Lille sti

Forløb (10 min): I denne her scene kan rejsefællerne tilegne sig en smule udstyr og et oversigtskort, som kan hjælpe dem videre frem. Samtidig er det første lette møde med kampreglerne.

”Lidt forude ser I, blandt klippestykkerne en ulv, som er i gang med at fortære resterne af en uheldig rejsende. Ribben, kranie og arme er revet fra hinanden og afpillet for de muskler, sener og øjne der engang var og kun underkroppen ser ud til at være intakt. I bemærker, at der forsat sidder en bæltetaske og kniv i bæltet”

Ulven er ved nærmere eftersyn ret afmagret, og derfor rimelig desperate af sult. Den vil dog ikke dø for et måltid mad og vil stikke af før, at den bliver dræbt. Hvis man er uheldig at blive bidt af ulven risikerer man at blive smittet med stivkrampe (VIRULENCE 3). Dagen efter en infektion får man smerter og stivhed i kæbe og ansigt. På tredjedagen vågner man badet i sved med høj feber og ender med høj puls og krampeanfald. Hver dag foretages et tjek for at se om sygdommen løjer af. Hvis den ikke gør, får man 1 skade til STYRKE og SMIDIGHED hver dag indtil, et succesfuldt HEALING-tjek er foretaget. Ifald man bliver BROKEN dør man dagen efter.

Skatte: Kort bue, D8 pile og Bæltetaske med: Kniv, kort over landskabet (bagerst), d6 sølvstykker, trækop, træske, garnnøgle og to korte strikkepinde

Afsluttende scene – Blodtågen

Forløb (15 min): Når spillerne har prøvet rejsereglerne af, klippes scenen og der spoles frem i tiden til lige før at spillerne krydser en bred, brusende flod i et landskab bestående af bakker og blomsterrige overdrev på stejle skråninger og et rigt dyreliv.

Til at starte med lægger I ikke mærke til, at fuglene er holdt op med at skræppe og at dyrene i landskabet er forsvundet. Men så bliver I bevidste om tavsheden og hårene i nakken rejser sig, som om en stort rovdyr stod bag ved jer. Pludselig ser I en tæt, mørkerød tåge komme bølgende henover jorderoverfladen, som blev den tiltrukket af jer og I mærker frygten i halsen. Blodtågen er kommet!

Hvis rejseselskabets spejder spotter tågen i tide, er der tid til at forsøge et BEVÆGELSE tjek for at

finde et sikkert skjulested (i et træ, hus, på en klippetop eller lignende). Hvis nogen fra selskabet fejler deres tjek, bliver de fanget af Blodtågen indtil de klarer et BEVÆGELSE tjek. Hver runde man er fanget, skal der laves et tjek for INSIGT for ikke at få 1 i skade på EMPATI og få voldsom hjemve. Hvis man bliver KNÆKKET (BROKEN), mister man lusten til at leve, og sætter sig apatisk ned. Efter lidt tid materialiserer en Bloodling sig i tågen og angriber ofret.

Konsekvens: Hvis mennesket Ussing er med, aktiveres hans frygt for blodtågen og det rette stemningskort udleveres.

Kapitel 2 – De lave bjerge

Samlet forløb (60 min): Efter at kommet ud af Klippedalen, krydset floden og begivet sig ind mellem de lave bjerge forude, får rejseselskabet her mulighed for at indsamle ressourcer, som de kan bruge senere hen.

Formålet med kapitlet er for spilleder at introducere ressourcemechanik samt kampreglerne. Når begge dele er prøvet af klippes kapitlet brat, og det spoles frem til næste kapitel.

Spilleder afslutter klippet med en dramatisk konsekvens i en kampsituation for den sidste aktive spiller (Kritisk skade).

Alternativt kan spilleder vælge at gennemføre en valgfri ekstra scene, hvis der er overskydende tid.

Samlet rejsetid: 2-3 dage

Fast scene – Lejrpladsen

Midt i vildmarken er en lejrplads for en gruppe fredløse. Et bål med en velduftende svineryg hænger tykt i luften og får tænderne til at løbe i vand. Omkring bålet sidder flokken på fem mænd med rigelige mængder øl og fejrer deres sejr over vildsvinet.

Rejseselskabet kan se en del buer og spyd ligge rundt omkring, samt forsyninger og udstyr.

Forløb (15 min): Spørg spillerne, hvordan de vil nærme sig de fredløse, og hvad de vil have ud af mødet. Vil de kæmpe, snige eller forhandle sig til ressourcer?

Forhandling: Hvis rejsefællerne ønsker at forhandle med de fredløse, er dette muligt med et succesfuldt tjek for MANIPULATION. I så fald vil jægerne forlange sig betalt i sølv, og hvis rejsefællerne ikke har penge, vil jægerne angribe og skræmme dem væk.

Listige: Hvis rejsefællerne er listige, kan hvert succesfuldt tjek skaffe dem et styks udstyr, forsyning eller våben i hver hånd, som kan hjælpe dem videre.

Skatte: To små tønder øl, en rygsæk, bæltepose (14 sølvstykker), 2 kortbuer, 1 langbue, 2 kastespyd, 1 håndøkse, kort vildsvinespyd, daggert, kniv, Pilekogger med D12 pile, 5 m. reb, stor sæk, vandskind, fem uldtæpper, vildsvinekød (4 rationer), sæk æbler (2 rationer), brød og ost (3 rationer), fløjte.

Valgfri scene – Baghold

Tæt ved kan I høre larmen fra hæse stemmer og metal, der hamrer ind i metal. Som I kigger henover bakkekammen, ser I ned i en lille dal, hvor en drabelig kamp er ved at udspille sig. Slagmarken er delt op i to dele af en hastigst strømmende å med en lille gruppe menneskelige krigere som forsvarere vandløbet og en større flok orker, som kæmper for at komme over vandløbet.

Den lille gruppe bestående af en lokal herremand, hans troldmand og fire soldater som er faldet i baghold for en flok orker (10 stk.), som er ved at presse gruppen ud over en klippekant.

Forløb (20 min): Lad spillerne opleve dilemmaet mellem af hjælpe enten orkerne eller menneskene. Hvem er det vigtigst at hjælpe?

Beskytte herremanden: Hvis det lykkes rejseselskabet at skræmme orkerne væk, overlever herremanden og to soldater og i

taknemmelighed vil de tilbyde at slutte sig til rejseselskabet.

Resterende udstyr: To lædervamse, en jernbeslået læderhat, et lille træskjold, en stridskølle, et kortsværd, et kastespyd, en vandsæk (d10), reb og tørret brød og kød (6 rationer)

Passivitet: Ifald at rejsefællerne ikke hjælper, vil herremanden og soldaterne blive dræbt, mens at troldmanden får skåret begge brystvorter af samt begge tommelfingre og bliver bundet til en gammel træstamme som hænger ud over kanten.

Resterende udstyr: Ingen da orkerne tager udstyret med sig og kaster ligene ud over klippekanten. Troldmanden kan hvis hjulpet, fortælle en Legende efter frit valg og vil være taknemmelig, hvis rejsefællerne kan hjælpe ham frem til nærmeste bebyggelse, hvilket må være Stenballe.

Angribe herremanden: Hvis rejsefællerne angriber herremanden, overvinder orkerne ham nemt og får dræbt ham. Orkerne vil dog se de fremmede som en ny potentiel fjende, men ved at overbevise dem (Manipulation) eller skræmme dem (Truende), kan rejsefællerne undgå at blive de nye ofre, og få andel i udstyret. For hver succes fås to genstande.

Resterende udstyr: En jernbeslået læderbrynje, en åben hjelm, stort træskjold, et bredt sværd, en krigshammer, let armbrøst, D8 pile, en vandsæk (d6)

Valgfri scene – Udhungrede banditter

Forløb (30 min): Scenen fungerer som en mulighed for at hyre lejesvende, som kan hjælpe med et angreb på Stenballe, men kan også forbigås hurtigt om nødvendigt.

I fornemmer, at nogen holder øje med jer fra de mørke skygger nærved. Med et bliver landskabet omkring jer levende med en flok uvaskede og lasede mennesker, som træder frem med simple våben i hænderne. Deres leder ser ud til at være

en bredskuldret dværg med et tjavset sort skæg, som træder frem med en krigshammer hvilende afslappet på skuldrene. Indflettet i skægget er en enkelt tyk guldring, som sammen med de solide læderstøvler vidner om en kriger, som engang har set bedre tider. "Så er det vist på tide at hoste op fremmede, hvis vi ikke skal blive uvenner", siger dværgen med en anspændt, ildevarslen stemme.

Forhandling: Dværgen Hral ved godt, at situationen er uholdbar og er desperat efter at skaffe nyt bytte og føde til sine folk. Hvis man kan overtale ham med et MANIPULATION tjek, vil han være villig til at hjælpe rejseselskabet. Dog vil han insistere på en anseelig andel af byttet.

Tvekamp: Hvis selskabets leder besejrer Hral i tvekamp vil røverne følge deres nye leder, og spørge denne hvor de nu skal hen for at plyndre sig til mere mad. Røverne vil dog kun anerkende en leder, som kan give dem velstand, og vil en mørk nat forsøge, at myrde den nye leder, hvis han ikke imødekommer deres krav.

Passage uden kamp: Med en smule overtalelse (MANIPULATION) kan selskabet passere for et mindre symbolsk beløb, men hvis tjekket fejler får de en omgang klø, for 1 i skade til STYRKE før de slippes fri.

Ny karakter: Hvis en spiller har mistet sin karakter, er en af røverne en goblin, som finder røverne kedelige, og søger nyt selskab. Se ekstra karakter.

Kapitel 3 – Social kontakt

Forløb (30 min): Dette her kapitel foregår som et mellemspil, hvis formål primært er at give kontakt med forskellige folkeslag, og fornemme hvordan stemningen er mellem racerne.

Rejseselskabet bevæger sig henover en stor slette i østlig retning og kan forude se en stor lund af granskov og spredte klynger af egetræer.

En tæt granskov breder sig ud og som I begiver jer ind i skoven opsluges I af de dæmpede lyde og det

tusmørkeagtige landskab fra de enkelte solstrejf, som bryder gennem trækrønerne. Jeres fødder træder på et blødt underlag af brune nåle, og I ser henover en skovbund med lysegrønne bregner, store myretuer og rådnede stammer beklædt med mos.

Valgfri scene - Ødegården

Forløb (10 min): Lad dværgen få mulighed for at bruge sin evne Håndværk til noget nyttigt, samtidig med, at rejsefællerne kan hjælpe familien, mod at få indsamlet lidt viden om Det Forbudte Land.

Efter en tid kommer rejseselskabet til rydning i skoven, hvor der er en afsondret ødegård med en lille ulykkelig familie.

Smedjen: Selve gården er ikke videre interessant, men på bagsiden af huset er der udbygget en overdækket længe, hvori der står en lille smedje med blæsebælge og hamre. Hvis rejsefællerne har lyst til at hjælpe med, at bygge en palisade, må de gerne låne smedjen og smede (Håndværk) en dyng skrotmetal om til brugbart udstyr.

Den bortførte datter: Familiens unge giftmodne datter (Gunilla) blev for nyligt taget med til Stenballe af Rustbrødrene for at deltage i en hellig ceremoni. Som kompensation fik familien 8 sølvstykker og besked om, at de ville få hende tilbage, når ceremonien var overstået.

Fast scene - Den brændte landsby

Forløb (15 min): Landsbyen blev angrebet af en brutal hær, som var på et blodigt hævn tog. Alle menneskelige indbyggere blev brændt. Hvorvidt at det er orker eller dværge er op til spilleder.

Lad et par overlevende og tilskadekomne børn og gamle voksne kunne fortælle om massakren. Karaktererne ankommer til de rygende ruiner af en landsby på et halvt hundrede huse, som alle er jævnet med jorden. Byens træpalisade er en slumrende krans af gløder, og byens eneste stenbygning – et tårn – som må have tilhørt byens herre står sortsveden. På byens torv ligger

et kæmpe smuldrende bål, hvorfra knogler og kranier på både børn og voksne stikker ud. En terroriserede forsamling af monstre må have angrebet byen.

Forude sniger en række grå røgsøjler sig ildevarslende mod himmelen. Forude ser I en afbrændt palisade og forsigtigt bevæger I jer henover stengærene, der adskiller de enkelte marker fra hinanden og hen mod landsbyen forude. Da I kommer hen til den slumrende krans af gløder, som engang var palisaden ser I de sortsvedne huse, pile som har boret sig ind i hovedporten og et virvar af kaos i de smalle gader. En kraftig røget og kvalm sødlig stank fylder jeres næsebor men forunderligt bemærker I, at der ingen lig ligger i gaderne.

Hævet over de afbrændte bindingsværkshuse skyder et sort afbrændt stentårn, blottet i skam over det manglende forsvar af landsbyen.

Valgfri scene - Kræmmeren

Forløb (10 min): På vejen kommer en kræmmer trækkende med en lille kærre, med en række billige handelsvarer, et par sække korn og lidt personlige ejendele.

Lad spillerne få en forståelse af at Præsten Broki tilhører en undertrykkende religiøs orden, og at området beboere ikke er glade for Rustbrødrenes hårde metoder.

Kræmmeren: Stinna lever som omrejsende kræmmer samt daglejer og er kendt for at være en troværdig vejviser for fremmede. Stina kender til den Rustbrødre nye bebyggelse Stenballe, hvor at Broki lever, og kan føre rejseselskabet dertil.

Hendes unge alder til trods er hun senet og snarrådig, og hendes årvågne blik og smalle kæbe har skræmt mere end en bejler væk.

Stina er en tilbeder af guden Ravn, og tilhører Ravneshøstene. Ravnens mærke har hun fået tatoveret i nakken bag hendes lange hår. Som Ravneshøster er anses hun for at være en heks

blandt Rustbrødrene, så derfor gemmer hun sig blandt den jævne befolkning og hjælper dem med at få indflydelse og taler åbent ”folkets sag mod Rustbrødrene”. Hendes skarpe tunge og stærke følelsesladede argumenter er hendes stærkeste våben, og hun vil heller tale folk til rette end, at bruge våben.

Kapitel 4 – Stenballe

Forløb (45 min): I dette her kapitel må der gerne opleves en intens stemning, hvor at spillerne er nødt til at satse på deres strategi og håbe, på at de kan lykkes med missionen.

Samlet rejsetid for at nå frem til fortet er omtrent 5 dage og spilleder kan frit placere det i enten Skovlunden mod øst eller Arinaskoven mod nordøst.

De enkelte lokationer i fortet er ikke vigtige for historien, men blot en mulighed for en række små scener, hvis der er tid i overskud.

Spørg spillerne hvordan, at de er kommet ind i fortet, og hvordan de når frem til gravhøjen – idet dette er den vigtige scene.

Rustbrødrenes forpost, Stenballe, er som navnet angivet anlagt på en stenet forhøjning og består af et par træhytter med en palisade omkring. Indenfor palisaden står en stor stenovn opført, som udsender en varm og behagelig duft fra nybagt brød. I hører afdæmpet snak fra en række lokale, som passerer forbi på vej til fortet.

Baggrund

Midt ude i ødemarken har Rustbrødrene opført et nyt fort hvorfra de kan udbrede deres religiøse budskaber til den lokale befolkning.

Fortet er dog et dække for præsten Broki, som eksperimenterer med at trække dødemagi ud fra en forbandet gravhøj og bruge det til at åbne en portal til Dæmonernes Verden.

De lokale er mistroiske overfor Rustbrødrenes nye forpost, men da der her er den eneste handelspost i miles omkreds, kommer de alligevel til for at handle, da ressourcerne er knappe.

Type af Bebyggelse	Byens Alder
Fort [25 Rustbrødre]	Etableret efter Blodtågen for 3 år siden
Byens vartegn	Byens hersker
Gravhøj	Grådig Rustbroderpræst
Vigtigste bygninger	Byens særpræg
Handelspost	Bygget på en stenet bakke midt i en stor granskov.

Lokationer

1. Vagtårn og port

En solid træport af grantræer står åben, og tillader et blik ind til en travl gårdsplads. Vagten ved porten holder et dovent øje med de besøgende, og virker mest interesseret i at snakke med en lokal tøs, som står overfor ham. I vagttårnet ovenfor står en enkelt årvågen bueskytte og holder udkig med adgangsvejen mod øst.

- ❖ **Væsner:** Bueskytten har kun blik for vejen, idet det er den eneste adgang, som fører op til fortet, og han vil blæse i sit horn ved tegn på problemer. Vagten på den anden side er nem at distrahere hvis der er en køn tøs i nærheden.

Selve palisaden som omgiver fortet, er to mand høje og består af fine rafter af gran, som er tætnet med mos så vinden ikke trækker for meget ind. Med et succesfuldt MIGHT kan man klatre over palisaden og med et LISTIG forbliver handlingen uset. Om natten er der +1 bonus til sådan en handling.

2. Barakker

Til højre for indgangsporten er en aflang træbygning med et mørkt indre. Et par soldater

træder ud og misser med øjnene, inden at de begiver sig videre.

Inde i barakkerne er der altid 2d6 soldater, som enten sover eller slapper af med terningspil og historiefortælling.

Inde i barakkerne har hver enkelt soldat sin udrustning og en lille taske/kiste med personlige ejendele.

Soldaterne vil straks være mistænksomme, hvis mere end en enkelt fremmede bevæger sig ind og vil smide folk ud, som ikke klarer et succesfuldt MANIPULATION. Hvis man klarer tjekket, vil en af soldaterne forhøre sig om man har mødt en Ravnesøster og love en stor belønning, hvis man har oplysninger, som kan føre til pågribelse af en sådan.

3. Præstens bolig

Bygningen er lavet af tilhuggede sten i forskellige størrelser og former, og er stablet op til en lille bolig med en enkelt trædør og to smalle vinduer højt oppe, som tillader en smule sollys at trænge ind.

Boligen består af et enkelt rum, og er en sirlig inddelt i sovekammer, samt kontor og et studiehjørne med skriftruller om Dæmonernes verden, og hvordan man kan anvende Blodsmagi til et ritual, der åbner en portal og binde indtrængende dæmoners vilje.

Ritualet: For at gennemføre ritualet med at åbne en portal til Dæmonernes Verden, skal der tilføres den udødelige energi indeholdt i et rødt krystalhjerter fra en elver. Tilførslen af energi skal ske ved at udgyde jomfrublod over stenen og portalen og derved forbinde de to elementer.

Ritualet kan afbrydes ved at splintre krystallen med et stumpt våben eller forstyrres ved at tilføre livgivende energi fra druidemagi.

4. Handelsstationen

Udenfor handelsstationen står to årvågne vagter, som en gang i mellem slendrer indenfor, for at sikre sig, at alt foregår korrekt.

Inde i handelsstationen står købmanden Mats, som er en godmodig halving, der arbejder for Rustbrødrene. Han er dog ikke særlig glad for deres behandling, og kan fint overtale til at fortælle om fortets indretning og folks gøren og laden.

5. Gravhøjen

Forløb: Denne scene er klimakset på scenariet og skal opbygges således at twisten sætter spillerne i et dilemma, de hurtigt skal forholde sig til. Skal de dræbe præsten Broki eller hjælpe ham i hans foretagende?

Start eventuelt scenen med en kort kamp ved indgangen til gravhøjen mod et par vagter for, at få tempoet op og øge spændingen, men hold kampen kort.

En kæmpe dyng jord er for nyligt gravet væk og placeret i en stak op mod palisaden. Herunder er tre store hjørnesten blottet, som støtter en kæmpe klippeflade, der fungerer som tag for en gravhøj. I den ene side fører en smal passage forbi et par aflange stenplader og ned i et dyb, der lugter indelukket og klamt.

Det ydre gravkammer

Inde i højen er der et stort, ydre gravkammer med stensider og -gulv. I det ydre gravkammer befinder der sig langs klippesiderne fire grave tilhørende den oprindelige helt og hans tre edsvorne følgesvende.

I den modsatte side er en gravsten fra en af heltene sat i spænd ind mod det inderste gravkammer. I et hjørne er der smidt ødelagte lerurner og krukker fra gravene blandet med mørnet klæde og resterne af de fire skeletter.

Ved at undersøge gravene og hjørnet kan man konstatere, at de fire tilsammen var af hver sin

race, og at der i rodebunken forsat befinder sig et par brugbare genstande:

- ❖ **Skatte:** D6 lerurner indeholder smykker af guld og sølv for D6 sølvmonterets værdi. Flot jernhjelme med indgraveret vildsvin og en spade.

Trange kår: Gravhøjen er lav, smal og svær at kæmpe inde i og man har -2 bonus på at svinge et våben.

De fire grave

I tre af de fire grave findes en række genstande, som kan hjælpe rejsefællerne:

- ❖ Menneskegraven er tom, idet at fortidens gravrøvere har tømt den.
- ❖ Dværgegraven indeholder en fint udsmykket Juvelhammer med et rundt buet hoved på den ene side og en spids på den anden. Juvelhammeren kan bruges til at ødelægge Krystalhjertet.
- ❖ Elvergraven er tom, idet at Broki har taget Krystalhjertet fra den henlagte elver herfra.
- ❖ Orkgraven indeholder et smårustent tohåndssværd, hvis klinge er lavet af kobber og omviklet med slyngplanter med små hvide blomster. Trolde mænd kan fornemme en aura af druidemagi. Anvendt mod alle dæmoner giver sværdet Styrkeskade 2.

At fjerne gravstenen:

For at fjerne gravstenen kræves en pulje af succeser. Spilleleder må gerne øge puljen til mere end 5, hvis det er mere passende. Efterhånden som puljen øges indtræffes forskellige begivenheder. Det er muligt for to personer at arbejde sammen om at fjerne stenen, men for begge er der tale om et *Svært tjek* (-2 terninger).

- ❖ **1 succes:** Brokis trylleremse begynder og Olenna kan mærke, at han samle magien i en energiladning. En lille sprække kommer til syne og man kan se Broki, og bunden af et træalter

- ❖ **2 succeser:** Stenens rykker sig med en skurren, og man kan stikke en hånd ind i rummet. Et skrig lyder fra en bagbunden lyshåret pige, som ligger i hjørnet, og Krystalhjertet flammer op med et rødt lys.
- ❖ **3 succeser:** Broki afslutter sin trylleremse og portalen åbner sig, mens at han griner ekstatisk.
- ❖ **4 succeser:** Broki skriger op i frygt og råber på hjælp. To dæmonhænder stikker ud ad portalen og forsøger at trække Broki ind.
- ❖ **5 succeser:** Med et højt bump skubbes gravstenen til side, så man kan komme ind i det inderste kammer. Broki er såret og forsøger at holde dæmonerne væk med sin magi.

At hjælpe med magi: Ved at bruge sin livgivende druidemagi kan Olenna forstyrre Brokis Blodsmagi. For hvert Viljepoint hun spenderer opnås der en automatisk succes, som tæller med i puljen om at fjerne gravstenen.

Inderste gravkammer

Inde i det inderste gravkammer befinder den gamle Nexusportal sig forsat. Kammeret er oplyst af fire store lysestager og i midten står et lille træalter hvorpå et Krystalhjørte ligger. I det ene hjørne ligger desuden en bagbundet og tilskadekommet pige ved navn Gunilla, som bløder fra et dybt snitsår i armen.

Broki vil med sine trylleremser forsøge at bruge magiens kraft til at åbne en udgang fra Dæmonernes Verden, og har forberedt ritualer grundigt.

For at sikre, at han ikke forstyrres, har han spærret det inderste gravkammer af ved at lade den gamle gravsten falde på plads mellem de to gravkammer i gravhøjen.

Alter: En groft tilhugget træklods med en grov udhugning af guden Rust udgør et alter. På

toppen ligger et pulserende rødt rubinhjerte på en grøn velourpose.

Krystalhertet: Elvere er udødelige og holdes i live af deres krystalhjerter. Kun ved at splintre deres krystalhjerter vil elverens sjæl blive revet fri og forlade de levendes verden. Indtil dette sker vil elverens ånd husere, som et spøgelse, der forsøger at guide Olenna til de rette handlinger.

Portalen

Når Broki åbner portalen med sin kraftfulde trylleformular vil en horde ventende Blodlinger forsøge at nå frem og kravle gennem det lille hul i sløret mellem verdenerne, som han har skabt. I starten vil Broki være lykkelig over hans sejr, og grine ekstatisk, men så snart han opdager den uendelige horde af dæmoner, som venter på at komme igennem, vil hans ekstase forvandles til frygt og Blodlingerne vil blive tiltrukket af hans utryghed og begynde at angribe ham.

Den lille åbning i portalen betyder, at kun to dæmoner kan forsøge at komme ud ad gangen. Foretag et angreb mod Broki eller rejsefællerne pr. runde med to Blodninger indtil at portalen er lukket.

Lad spillerne fornemme Blodningernes tiltrækningskraft af de negative følelser og spørg ind til karakterernes sindsstemning under berøringen.

Twist: Når spillerne næsten har fået skabt en åbning, ved at fjerne gravstenen, hører de Broki's monotome trylleremse blive afbrudt af et forfærdet skrig fra manden selv. Det hjælpeløse skrig forsætter og Broki er hurtig til at bønfalde rejsefællerne om øjeblikkelig hjælp.

Han kæmper med liv og sjæl for at lukke portalen igen, men vil fejle, hvis reseedfællerne ikke kommer derind og hjælper med at lukke portalen.

Hvis rejsefællerne ikke ønsker at beskytte ham, kan de også vælge blot at ødelægge krystalhertet, og udløse den opsamlede livsenergi, som holder portalen åben.

Kapitel 5 – Blodtågens forbandelse

Efter at have været i kontakt med dæmonerne og muligvis hjulpet Broki med at lukke portalen møder de skjalden Bald igen, som står i vejkanthen og venter på dem med et smil på læben.

Scenen kan forløbe forskelligt, alt efter hvordan spillerne gennemførte missionen. Spørg ind til, hvordan de enkelte karakterer har oplevet det Forbudte Land, Blodtågen, rejsen og om karaktererne føler sig fortrøstningsfulde, nervøse, frygtsomme eller veltilpasse ved at rejse rundt.

Når alle har fortalt deres oplevelse, fortæller Barden Bald at Blodlingerne reelt set er ådselsdæmoner, der rydder op i samfundet ved at fjerne de syge eller de som er uheldige. De læser folks følelser og har i Det Forbudte Land tolket menneskers frygt og nervøsitet over at være fanget i en ny verden, som et dødsønske. Mennesker er dog oftest lykkelige i deres hjem og bliver derfor ladet være i fred. Årsagen til at Rustbrødre kan vandre i Blodtågen uberørt er, at de er overbeviste om, at tågen er guden Heme's ånde og derfor deres skæbne at få i gudens ånde.

Spilleleder er fri til at afslutte scenariet som ønsket, men opfordres til at afveje den måde, som spillerne har udlevet deres karakterers roller på. Muligvis opsøger Blodtågen de som har haft negative følelser og fortærer denne, mens at de glade, overskudsagtige karakterer overlever.

Herefter er scenariet slut

Karaktererne

Mennesket Skyggedød -Slyngel

Opvokset syd for det mægtige bolværk Jernlås er du en sand Alderlænding, som har nydt godt af den høje velstand, som din fader har sørget for.

Nu er du dog en udstødt straffefange, som ikke har mere at gøre i dit hjemland og som er blevet forvist til Det Forbudte Land. De Tavse Brødre har hejst dig ned til dæmonernes land og du er skrækslagen ved tanken om, at skulle bevæge dig ind i deres baghave.

Af sind er du dyster, tvær og provokerende. Ikke fordi du ikke kan holde af andre mennesker, men fordi livet er hårdt, brutalt og nådesløst. Kun ved at dræbe dem, som er farligere end dig selv har du formået at holde dig selv i live – og sådan har du tænkt dig at fortsætte.

Din væremåde er hudløst ærlig og hensynsløs hvilket skræmmer de fleste og får dem til at pisse i bukserne af skræk, når du trækker våben. Frygt er godt, og specielt når det er dine fjenders.

- ❖ Fødenavn: Ussing
- ❖ Race: Menneske, ung
- ❖ Profession: Slyngel og Lejemorder
- ❖ Stikord: Enspænder, nådesløs, glad for kvindfolk

Motivation

Nye muligheder - Min familie fra Ravnlandet vil ikke kendes ved mig længere, så hvorfor ikke bare tage imod tilbuddet og så se hvad der sker. Hvem ved? Måske får jeg nogle nye venner, som jeg kan lave ballade med.

Stolthed

Stille som en kat - Ingen er mere lydløs end dig, og når du bevæger dig uset frem, føler du dig som en konge af skyggernes rige.

Hemmelighed

Snigmorder – Sandfærdigt sagt er du en lejemorder udsendt af Ravnlandet, som er med for at sikre at præsten har trukket sit sidste åndedrag.

Frygt – Du frygter den dødsensfarlige blodtåge over alt andet og vil gøre alt for at undgå den og finde et trygt tilflugtssted.

Relationer

Olena Bregnefod: Et irriterende skvalderhoved, som tror han er verdens centrum. Måske lidt smiger kan holde elveren tilfreds.

Gudmar Kularm: Han virker tillidsvækkende med hans interesse i at vide mere om landskabet og bebyggelserne, men der er noget ved hans årvågne øjne og lille notesbog, som virker fordækt.



Huran Spidstand: Orken er et skræmmende eksemplar fra en hensynsløs race, som alle bør behandle med respekt. Men du er ikke kommet så langt, for at blive holdt tilbage af hans truende fremtoning. Hvis det kommer til kamp, kan du blive tvunget til at placere en kniv i hans nakke.

Human, Rouge
Styrke 4, Smidighed 4, Forstand 3, Empati 4
Evner: Nærkamp 2, Listig 2, Fingerfærdighed 1, Bevægelse 1, Manipulation 1
Talenter: Omstillingsparat, Snigmorder, Hurtig på fødderne
Startudstyr: Låse-dirke, tynd line og et par kroge

Talenter

- ❖ Adaptive - omstillingsparat: Mennesker er gode til at tilpasse sig nye omgivelser. Ved at bruge et Viljepoint kan du ændre et evnetjek (SKILL) til en anden evne, hvis du kan fortælle hvorfor det giver mening.
- ❖ Path of the Killer (Slyngel)- snigmorder: Kampe udkæmpes ikke altid på slagmarken, og en anden type kamp kæmpes fra skyggerne med skjulte våben. Når du rammer med et Snigangreb, kan du øge skaden for hvert Viljestyrkepoint ekstra du bruger.
- ❖ Fast footwork – hurtige fødder: Du er hurtig på fødderne og svær at ramme i kamp. Hver runde kan du Undvige et angreb fra en fjende gratis.

Våben	Bonus	Skade	Afstand

Tilstande			
Søvnig	Tørstig	Sulten	Fryser
			
Forstand	Styrke og smidighed	Styrke	Forstand

Elveren Bregnefod - Druide

Olena er en slank kvindelig elver, med flotte former og et strengt øje. Din fremtoning er arrogant, aristokratisk og nedladende overfor andre racer, som ikke forstår gudernes ønsker.

Du tilhører en gruppe af elvere kaldet Rødløberne, som er blevet tilbage i Det Forbudte Land for at forsvare levende væsner mod dæmonernes indflydelse og andre onde gerninger. Din gruppe blev for nyligt nedslagtet af en flok røvere, og nu spekulerer du på hvordan du skal forklare dine frænders død.

Du er vred og bitter over, at mennesker har overtaget det meste af landet og skammer dig over tabet.

- ❖ Fødenavn: Olena
- ❖ Race: Elver, gammel
- ❖ Profession: Druide
- ❖ Stikord: Bedrevidende, kommanderende og naturbeskytter

Motivation

Fanatisk – Tænk sig, at Rustbrødrene stadig forpuster de levendes verden med okkult Blodsmagi og Dødemagi! Sådan en livsforagt skal stoppes. Hvis du samtidig kan være med til at fordrive menneskene fra deres nye bebyggelse Stenballe, vil du have det lidt bedre med dig selv.

Stolthed (+D12, 1 gang pr. spil)

Arrogant - Alle ved at elvere er elsket af guderne fordi I er mere noble/ophøjede end andre racer

Hemmelighed

Kujon - Den eneste grund til, at du overlevede din gruppes nedslagtning, var fordi du smurte dig ind i dine frænders blod, og spillede død.

Relationer

Ussing Skyggedød: Hvordan kan sådan et forfærdeligt menneske komme så langt i

tilværelsen? Men han er effektiv og veltalende, så måske kan du bruge ham som din oppasser.

Gudmar Kularm: Du accepterer hans tilstedeværelse grundet hans forfædres deltagelse i Krigen om det Tabte Land, men opfatter Gudmar som en klodset og fordrukken hæmsko.

Huran Spidstand: Puh hvor han stinker, og har forfærdelige manerer. Fra de ældre har du lært, at orker blev skabt for at tjene og adlyde elverne, og at Det Forbudte Land gik tabt på grund af orkernes svigt. Du har kun svag forståelse for, at Huran har en selvstændighed og anser ham for et tjenende væsen.

Elf druid

Styrke 2, Smidighed 4, Forstand 5, Empati 3

Evner: Håndtering af dyr 2, Udholdenhed 1, Healing 1, Viden 1, Indsigt 1, Skydefærdighed 2, Overlevelse 2

Talenter: Indre Fred, Spådomsmester, Stifinder, Skarpskytte

Startudstyr: Vandsæk, et pilehoved, varm pelskappe (+1 bonus mod kulde)

Talenter

- ❖ Inner peace (Race) – Indre fred: Elvernes udødelighed og selvindsigt gør dem modstandsdygtige. Ved at bruge et Viljepoint og en kvart dag i meditation healer du al skade og kritiske sår.
- ❖ Spådomsmester (druide) – Med sit syn kan du både se fortid, fremtid og det som er langt væk.
- ❖ Pathfinder – Stifinder: Du er uovertruffen til at finde den rigtige vej gennem vildmarken. Dit Overlevelsestjek får en +1 bonus, når du påtager dig rollen Stifinder.
- ❖ Sharpshooter – skarpskytte: Med en bue kan du næsten altid ramme dit mål. Din Skydefærdighed får en +1 bonus med bue og armbrøst.

Magi

Magien er en upålidelig, vild kraft, der kan komme til udtryk, ved at troldfolk eller druider anvender deres viljestyrke til at kontrollere og forme kraften. Hvis man anvender trylleformularer, som er mere mægtige end ens evner overanstreges man, og der indtræffer et Magisk Uheld (Mishap).

Kraftniveau = Viljestyrkepoint(X) + (X)d6

Basale trylleformular

Magisk forsegling

Med denne her formular beskytter du en person eller genstand mod magisk påvirkning med det Kraftniveau, som anvendes i en kvart dag.

Sanse magi

Når denne her trylleremse startes, kan man mærke om nogen tæt på bruger magi, eller om en genstand man berører, er magisk.

Opløse magi (Overanstrengelse)

Ved at ændre på den magiske energi, kan du forstyrre en formular eller ophæve den. Du reducerer modstanderens Kraftniveau med dit eget Kraftniveau, og hvis dette er 0, opløses magien.

Bevidsthedsformularer

Druider som praktiserer Bevidsthedsmagi kan se det, som andre ikke kan, høre hvad andre ikke kan og se ind i både fremtid og fortid.

Lysbringer

Tilkalder en lyskilde, som fortrænger alle skygger, som er tæt på 15 min pr. Kraftniveau

Sandhedssyn

Du kan fortrylle dit syn til at blive unaturligt skarp, og kan se detaljer på en Fjern afstand, som stod du tæt på. Dog skal du kunne se stedet, som du vil observere. Sandhedssyn giver dig også nattesyn, så du kan se i mørke, tåge og røg og

igennem forklædninger og magiske Forvandlinger. Formularen varer i 5 minutter.

Vindens ord

Du kan fortrylle din hørelse, og høre specifikke lyde på en Fjern afstand, som stod du tæt ved. Dog skal du kunne se stedet, som du vil aflytte. Varighed: En tur (15 min) pr. Kraftniveau

Den Rigtige Sti (Overanstrengelse)





Med denne her trylleformular kan du med intuitionen fornemme, hvilken retning/beslutning eller valg, det er mest Fornuftigt at følge, i en svær situation. Spilleleder fortæller dig hvilken beslutning, der er den klogeste.

Historiens vingesus: (Overanstrengelse)

Med denne her formular kan du se tilbage i fortiden, på den lokalitet du befinder dig. Synet er ofte kryptisk og fragmenteret.

Kraftniveau 1 er en dag tilbage, Kraftniveau 2 er et år tilbage og Kraftniveau 3 er århundreder tilbage.

Våben	Bonus	Skade	Afstand

Tilstande			
Søvnig	Tørstig	Sulten	Fryser
			
Forstand	Styrke og smidighed	Styrke	Forstand

Dværgen Kularm

Gudmar er en ældre, beklagende dværg, med en manipulerende tankegang, og et underspillet ydre. Skæget er gråsprængt, men du er stadig stærk.

Gudmar tilhører mineklanen Meromannian, som har været tvunget til at bekæmpe de invaderede racer fra syd. Jeres klan er plaget af bitterhed over, at I tabte jeres fæstning og blev hjemløse. De andre klaner beskylder jer for at være krigeriske og hævntrøstige, men forstår ikke hvilken smerte I gennemlever.

Som medlem af en af de mere ambitiøse dværgeslægter, har du svoret troskab til den iltre krigsherre Tormund Halvhånd. Tormund arbejder på at samle en hær, som kan generobre det tabte land, som orker og mennesker har underlagt sig ved bjergenes fod. I er bitre over de mange nederlag og er ofte åbenlyst racistiske overfor de to andre racer. Om aftenen dulmer du smerten med store mængder alkohol for at holde foragten over at være udstødt på afstand.

På din seneste mission blev du uberettiget dømt som morder i en menneskelig bebyggelse. På markedspladsen, så du at en ork førte sig frem med et armbånd med en grøn ametyst.

Armbåndet var af god dværgkvalitet, og da du insisterede kraftigt på at din slægt havde krav på armbåndet, kom I op at slås. Orken kendte ikke sin plads, og forsøgte at forhandle med dig om armbåndets pris. Hvilken ydmygelse at skulle købslå om din slægts rettigheder! Så du slog den ihjel, og gjorde krav på slægtens ret. Forunderligt nok kunne de tåbelige mennesker ikke forstå, at en slægts værdi ikke kan måles i guldmønter eller ubetydelige slaveliv.

- ❖ Fødenavn: Gudmar
- ❖ Race: Dværg
- ❖ Profession: Kræmmer og omrejsende smed
- ❖ Stikord: Råt og bandende sprog, alkoholiker og dygtig håndværker

Motivation

Afhængig - Gudmar har behov for gruppens beskyttelse og dække for at kunne komme tæt på de menneskelige bebyggelser og overleve orkernes brutalitet. Samtidig er det en chance for at komme ud fra fængslet og få gjort has på endnu en menneskelig bebyggelse!

Stolthed (+D12, 1 gang pr. spil)

Ærefuld - Du har svoret troskab til Tormund, og samtidig har du lovet mennesker i Ravnlandet at hjælpe dem af med Rustbrødrenes nye forpost, Stenballe. Megen mistro skal dværgene stå mål til, men når en dværg har givet sit ord, holder han det. Koste hvad det vil.

Hemmelighed

Bedrager - Din hemmelige mission er at fungere som spion og indsamle efterretninger om Rustbrødrenes styrke, hvilke orkklaner der er mest sårbare og antal krigere på begge sider. Alle disse informationer skriver du ned i en notesbog, som du altid bærer på dig.

Relationer

Olena Brenefod: Elverkvinden er doven og ineffektiv. Dog anerkender du, at hun har sin berettigelse som medskaber af verdenen.

Ussing Skyggedød: Ussing på den anden hånd er anderledes. Han knepper alt med en puls, og har en kaotisk hurtig tilgang til tilværelsen. Mon man kan stole på sådan en bedragerisk svinehund?

Huran Spidstand: Tja han er jo blot et simpelt barn, som endnu ikke har fundet sin plads i verdenen. Måske du kan hjælpe ham på vej med lidt voksen opdragelse.

Dwarf peddler, old





Styrke 4, Smidighed 2, Forstand 3, Empati 4

Evner: Crafting 3, Indsigt 2, Viden 2,

Manipulation 3, Nærkamp 1, Scouting 1

Talenter: True grit, Path of Lies, Hammer fighter, Smith, Chef

Startudstyr: Armbånd med grøn ametyst (3d6 sølvmønter), notesbog og skrivegrej, D12 Sølvmønter

Tilstande			
Søvnig	Tørstig	Sulten	Fryser
			
Forstand	Styrke og smidighed	Styrke	Forstand

Talenter

- ❖ True Grit (Race) – Hårdfør: De stædige dværge kan kæmpe videre, når andre giver op. For hvert Viljepoint, du bruger, må du "Presse" et fejlet terningslag.
- ❖ Path of Lies – Lystløgner: Du er en ferm løgner og kan også gennemskue andres løgne. Brug et Viljestyrkepoint til, at få at vide om en birolle (NPC) lyver.
- ❖ Hammer fighter – Kamp med hammer: At smadre hoveder med en hammer er en god dag i Det Forbudte Land for dig. Med alle STUMME våben har du +1 bonus.
- ❖ Smith – Smed: Du kan hamre ubrugeligt metal til skarpe våben og rustninger. Med et Håndværkstjek kan du lave et nærkampsvåben, skjold eller rustning.
- ❖ Chef – Kok: Du kan lave D6 rationer af råvarerne grønsager, kød og fisk om til langtidsholdbar mad med en kvart dags arbejde og et bål.

Våben	Bonus	Skade	Afstand

Orken Spidstand - Slagsbror

For nyligt blev du overtalt af din bror til at besøge Ravnelandet, så I kunne sælge jeres indsamlede halvædelstene. Eneste grund til at du tog med var for at beskytte ham mod de misdædere.

Desværre blev din mistro mod mennesker hurtigt bekræftet, da du blev udsat for grov diskrimination. På en skænkestue blev du overhældt med øl, slæbt udenfor for at få en omgang tæv, og da du slog tilbage, tilkalde menneskene byvagten, som smed dig i fængsel. Hvad der er sket med din bror, aner du ikke men du er bekymret for ham.

Engang var du en ung, spændstig slagsbror, og havde ligesom dine brødre og andre unge klanmedlemmer behov for at tilkæmpe dig en plads i hierarkiet. Ofte dystede I internt i klanen mod hinanden i nådesløse kampe, hvor alt handlede om at vinde. Taberen mistede status og anseelse, men beholdte klanens respekt. Det værste som kunne ske, var hvis man viste frygt i kamp eller overgav sig i en duel. De få som gjorde dette blev frataget alle privilegier, reduceret til slavestatus og havde herefter ingen stemmerettighed, ingen ret til at avle med kvinder og var sejrherrens ejendom.

Som en høj, og muskuløs ork var du ofte i arenaen og når du kigger ned over dine mange ar, husker du stadig beruselsens magt efter at have fældet dine modstandere. Skæbnen ville dog, at du blev udfordret af klanhøvdingens modbydelige søn, og selvom kampen var drabelig og spektakulær, tænker du med vemod tilbage på det øjeblik, hvor du med frygt i ansigtet indså dit nederlag.

- ❖ Fødenavn: Huran
- ❖ Race: Ork
- ❖ Profession: Kriger og slagsbror
- ❖ Stikord: Ledertype, skræmmende udseende, beskyttende

Motivation

Lederskab - Huran vil vise sine rejsefæller at han kan være gruppens leder og ønsker at anføre krigere i kamp. Derudover nærer han en drøm om at kunne herske over landet omkring fortet Stenballe med sin genvundne ære i behold.

Stolthed (+D12, 1 gang pr. spil)

Ustoppelig - Du kæmper til den bitre ende og vil hellere dø end overgive dig

Hemmelighed

Skam - Engang var du en stolt klankriger, men du blev besejret af en slægtning og frataget dine hædersbevisninger. Nu er du blot en undsluppen orkslave fra Isirklanens høvding Kongra, og er flov over din indsats." Ved social kontakt har du -2 Manipulation terninger med andre orker. I kamp har du dog +1 Nærkamp mod orker.

Relationer





Ussing Skyggedød: Endnu et skrøbeligt eksemplar af menneskeracen. Det ville ikke undre dig, hvis han benytter sig af mørk magi, men du respekterer hans kampvilje og krigerånd.

Olena Bregnefod: Du foragter hendes svaghed og provokeres af hendes opførsel og tone. Men efter sigende er Bregnefod dygtig til at finde vej gennem vildmarken og har evner til at se ind i fremtiden.

Gudmar Kularm: Sikke en stakkels gammel mand. Du kan egentlig godt lide hans rå sprog, men har mere behov for krigere end betænksomme stedfædre.

Orc fighter, adult

Styrke 5, Smidighed 3, Forstand 4, Empati 2
 Evner: Håndværk 1, Udholdenhed 2, Nærkamp 3, Råstyrke 2, Bevægelse 1, Overlevelse 1
 Talenter: Modstandsdygtig, Sværdmester, Lejrmester, Truende,
 Startudstyr: Flint og stål (+1 til at lave lejr), sovepels (+2 mod kulde)

Tilstande			
Søvrig	Tørstig	Sulten	Fryser
			
Forstand	Styrke og smidighed	Styrke	Forstand

Talenter

- ❖ Unbreakable – Modstandsdygtig: Orker er stærke og vant til smerte. Hvis du "Knækker"(Broken) i kamp kan du med et Viljepoint få 1 point tilbage i den samme attribut.
- ❖ Path of the Blade – sværdmester: Du øver dig med dit sværd hver dag. Når du rammer i nærkamp, kan du bruge et Viljestyrkepoint på at finde en svaghed i din modstanders rustning, og ignorere den.
- ❖ Quartermaster – lejrmester: At finde en god lejrplads og tænde et bål for at varme dine venner er dit speciale. Hvis du Slår Lejr har du +1 til Overlevelsestjek for at lave lejren.
- ❖ Threatening - truende: Du har et skræmmende ydre og kan true dig til din vilje. Du kan bruge Styrke til at true med fremfor Manipulation. Hvis du har succes kan din modstander ikke kræve noget til gengæld, man kan stadig vælge at angribe dig.

Våben	Bonus	Skade	Afstand

Goblinen Spydhov - Rytter

Groms er en lille gammel goblin med et mindreværds kompleks. Det forsøger han at kompensere for ved at være en svært bandende pralhals, som gerne vil understrege, at andre folk er ubetydelige for ham. Dog har han en stor grad af empati for sine medskabninger, og vil ubevidst forsøge at hjælpe folk, når han kan. Dog kan han ikke fordrage halvinges uhøjtidelige humør og har særlig svært ved at finde sympati for deres lalleglade livssyn. Derudover hader han Ulvefolk, som der ubønhørligt angriber halvinge, om end goblinstammerne forsøger at beskytte dem.

- ❖ Fødenavn: Groms
- ❖ Race: Goblin
- ❖ Profession: Rytter
- ❖ Transportdyr: Ulv

Groms kan befinde sig flere forskellige steder. Han kan både være på besøg i en bebyggelse, hvor han har sin ulv tøjret i byens stald eller arbejde for dværgen Hral.

Alternativt kan han sidde i et hjørne af en scene og gemme sig, mens han har overværet "noget" som hændte før rejseselskabet, kom forbi.

Stolthed

Lyststyret - Du har en sær, fordrejet lystfølelse og forstår ikke at andre racer er så snerpede med deres livssyn.

Hemmelighed

Pyroman – du bliver ophidset og frydefuld, når flammerne slikker forventningsfulde op af et bål, hus og vil helst selv starte ilden.

Goblin rider, old

Styrke 3, Smidighed 4, Forstand 3, Empati 3

Evner: Dyretække 3, Udholdenhed 1, Nærkamp 4, Skydefærdighed 3, Overlevelse 1

Talenter: Lusket, Ridder, Spydkæmper, Kastearm, Skarp tunge





Startudstyr: Flint og stål, olieflaske, stor rideulv, slynge, spyd og kasteøkse, 4

Sølvstykker, Sten D8, Mad d8, Vand d8, snarer

Talenter

- ❖ Lusket (race) – Gobliner anses for at være listige, og upålidelige af de andre racer. Når du tester for evnen Listig, kan du bagefter tilføje Viljestyrkepoint. Hvert point er en automatisk succes.
- ❖ Ridder – Du kæmper mesterligt, når du ridder rundt på ulv eller hest. Du kan bruge Viljestyrkepoint på at trække et ekstra Initiativkort og vælge bedste kort.
- ❖ Spydkæmper – Et mægtigt spyd kan gennembryde alle fjender. I kamp får du +1 bonus på angreb.
- ❖ Kastearm – Du kan ramme alt med kastevåben og får +1 bonus på angreb
- ❖ Skarp tunge – Du er en mester i at fornærme folk du ikke bryder dig om. Når du bruger Manipulation og ruller flere succeser end nødvendigt, giver ekstra succeser skade til din modstanders Empati.

Våben	Bonus	Skade	Afstand

Tilstande			
Søvnig	Tørstig	Sulten	Fryser
			
Forstand	Styrke og smidighed	Styrke	Forstand

Biroller

Birollerne er en række af de personer, som spillerne møder i scenariet.

Rustbrødrenes præst Broki

Rustbrødrenes lokale overhoved er en fanatisk præst, som har den ultimative magt over en række landsbyer. Broki er et mistroisk, ærgerrigt og intelligent menneske, som bruger trusler og bedrag til at tilrane sig magt.

Hans moder har altid opfordret ham til at lære magiens kunst og til at stræbe efter fordums storhedstid. Den kærlige moder oplærte ham grundigt i trolddomskunstner og i hvordan man kunne bruge Blodets kraft, til at få indflydelse

For år tilbage var han i stand til at udvikle en magisk gift, som kunne omdanne folk til udøde skabninger. Rustbrødrene erkendte hurtigt at hans effektivitet med at omdanne byens forbrydere og fanger til udøde tjenere, var et magtfuldt redskab og besluttede at ophøje ham til byens hersker mod at få andel i giften. Præsten er overbevist om, at guden Rust taler direkte gennem ham og at alle hans gerninger er gudernes vilje. I selve byen har dette givet sig udslag i, at selv de mindste fortalelser eller handlinger kan straffes som en forbrydelse. Skøger, som bedriver hor bliver pisket, mænd som snyder i skat, får offentligt giften, således at byens borger kan svælge i den smerte, som overgår forbrydere, og alle racer der ikke er mennesker fordømmes som dæmontilbedere og verdens skarn.

Human sorcerer, adult

Styrke 3, Smidighed 3, Forstand 5, Empati 2

Evner: Nærkamp 1, Bevægelse 1, Viden 2, Overlevelse 1, Indsigt 2, Manipulation 4

Talenter: Blodsmagi 2, Symbolmagi 3

Startudstyr: Kniv, Rustbroder signetring for præster

Symbolmagi: Skræmme, Paralyserer (1), Kontrollere folk (3), Portal (3)

Blodsmagi: Binde dæmon (2), Blodsbinding, Selvantændende (2)

- ❖ Skræmme: En dyb frygt giver skade på Forstanden svarende til Kraftniveauet.
- ❖ Paralyserer: Modstanderen mister enten en Langsom eller Hurtig Handling i næste runde.
- ❖ Kontrollere folk: Der opnås fuld kontrol over ofrets handlinger i en runde. Ofret må lave et Indsigtstjek minus Brokis Kraftniveau for at modstå effekten.
- ❖ Portal: Med et ritual der tager en kvart dag kan Broki åbne en portal.
- ❖ Binde dæmon: Med formularen bindes dæmonens handlinger til Brokis viljestyrke. Dæmonen kan lave et Indsigtstjek minus Kraftniveauet for at modstå.
- ❖ Blodsbinding: Der suges blod ud af ofret og livskraften fra den valgte attribut flyder over i Broki. Ofret må lave et Indsigtstjek minus Brokis Kraftniveau for at modstå effekten.

Selvantændelse: Ofrets blod varmes op indtil han bryder i brand og giver Styrkeskade lig med Kraftniveauet. Derefter tager han 1 i skade indtil ilden slukkes med en Langsom Handling.

Soldat

Det Forbudte Land er fyldt med soldater, som arbejder for lokale herremænd, Rustbrødrene, en egenrådig hærfører eller eventyrere, som har hyret lejesoldater.

Kriger

Styrke 4, Smidighed 3, Forstand 2, Empati 2

Evner: Udholdenhed 1, Nærkamp 2, Skydefærdighed 2, Overlevelse 1

Udstyr: Krigsøkse/bredsværd, spyd/langbue, stort skjold, læderbrynje, åben hjelm, 2D6 Kobber

Kræmmeren Stina

Stina er kendt vidt og bredt for sin retfærdighedsfølelse og skarpe tunge. Hendes unge alder til trods er hun senet og snarrådig, og hendes årvågne blik og smalle kæbe har skræmt mere end en bejler væk.

For Stina er hendes frihedsfølelse det vigtigste i livet, og hun kan ikke tåle, at den bliver begrænset. Hun hader ulækre mænd - Stina er datter af en fortrukken landsbybølle, som yndede at forulempe hende. Da hun blev stor nok til at forsvare sig selv, stjal hun sin fars dolk, og stak ham ned en nat, hvor han forsøgte at voldtage hende.

Stina, young rouge
Styrke 3, Smidighed 3, Forstand 4, Empati 5
Evner: Spejder 1, Overlevelse 2, Indsigt 2, Viden 1, Manipulation 2
Udstyr: Daggert, d6 sølvstykker, fiskeline og krog, tæppe, trækvogn med kål og roer, lærredssække, jerngryde

Dværgeren Hral og hans røvere

Dværgeren er krigeren Hral, som slog den forrige høvding ihjel og overtog lederskabet. Røverne har været uheldige i en længere og er nu både sultne og desperate efter succes. Flokken er dobbelt så stor som rejseselskabet og heraf er den ene Hral.

Røvere	Dværgeren Hral
Styrke 3, Smidighed 3, Forstand 2, Empati 2	Styrke 4, Smidighed 3, Forstand 2, Empati 2
Evner: Nærkamp 2, Listig 2, Scouting 1, Overlevelse 2	Evner: Nærkamp 4, Listig 1, Bevægelse 2,
Udstyr: Håndøkse, langt spyd, trækølle eller slynge	Udstyr: Krigshammer, stort skjold, 13 sølvstykker, 2 bandager (+1 healing), brændevin D6

Herremanden Eirikson

Herremanden Eirikson er en høvisk mand med en muskuløs fremtoning og et strengt ansigt. Han er ude for at gøre kål på en flok orker, som har hærget en par bebyggelser nær ved.

Stolthed: Min ære er mit liv –Eirikson er opdraget med at løfter og tillid har en betydning, og at de binder folkeslagene sammen.

Hemmelighed: Nyder at afstraffe folk, som sætter sig imod hierakiet, da det bestyrker ham i troen på, at folk har en plads af fastlagt rolle i samfundet.

Herremanden Eirikson	Soldater
Styrke 4, Smidighed 3, Forstand 3, Empati 4	Styrke 4, Smidighed 3, Forstand 3, Empati 2
Evner: Nærkamp 4, Viden 2, Udholdenhed 2, Healing 2	Evner: Udholdenhed 1, Nærkamp 2, Skydefærdighed 2, Overlevelse 1
Talenter:	
Gear: Langsværd, Daggert, Stort Skjold, Ringbrynje, Lukket hjeml, 2D6 Sølv,	Gear: Krigsøkse, Tung armbrøst, stort skjold, læderbrynje, åben hjeml, 2D6 Kobber

Isir ork

Omstrejfende Isir orker er altid en trussel for de rejsende. Orkerne plyndrer, dræber og skræmmer de andre folkeslag, og er oplært med en overbevisning om, at den stærkeste overlever, og at de svage må forgå.

Kriger

Styrke 4, Smidighed 3, Forstand 3, Empati 2
Evner: Styrke 2, Nærkamp 3, Skydefærdighed 2, Overlevelse 2

Gear: Sabel/trækølle og kastespyd, jernbeslået læderbrynje, åben hjelm, evt. en ridehest.

Stemningskort

<p>Kapitel 3 – Mennesket Ussing - Rød elverrubin Selvom det ikke måtte ske, taber du en rød elverrubin, som er ”hjertet” fra en dræbt elver. Hvis der er en elver i gruppen, føler denne sin slægt groft krænket og forlanger at få rubinen tilbage.</p>	<p>Kapitel 1 - Frygt for Blodtågen Du har hørt rygter om de blodsugende dæmoner, som befinder sig i tågen og fortærer alt levende. Spil en desperat scene, hvor at du forsøger at undslippe og finde et skjulested, hvor du føler dig tryk eller sikker.</p>
<p>Kapitel 4 - Dværgen Kularm - Armbåndet Et stykke klæde glider til side og viser armbåndet for både orken og tyven. Tyven ved, at sådan et armbånd er meget værd og kan bruge det til at komme tilbage over muren, mens at orken optændes af had, da hans broder havde sådan et armbånd.</p>	<p>Kapitel 1 - Dværgen Kularm – Dværgenes triste historie Om aftenen finder du en flaske brændevin, som nogen må have tabt. Du sætter dig i et hjørne, drikker dig godt beruset og nægter at lytte til dine rejsedeltagere. Næste dag vågner du med tømmermænd og er kort for lunten.</p>
<p>Kapitel 4 - Fornemmelse for magi Med din bevidsthed følger du magiens tråde tilbage til det iturevne slør, indtil Dæmonernes Verden, og kan se at det kan repareres, hvis du overanstrenger dig og udløser en bølge af energi tæt på svarende til Kraftniveau to for at lukke portalen.</p> <p><i>Brug to viljestyrkepoint og rul for et Magisk Uheld.</i></p>	<p>Kapitel 2 - Orken Spidstand – Gruppens leder Du har behov for at få testet hierakiet af ift. hvem der bestemmer. Udfordre karakteren med den tydeligste lederrolle til duel. Hvis du taber, vil du ærefuldt anerkende den anden styrke og vil fremadrettet adlyde ordre herfra og beskytte lederen. Hvis du vinder, har du tilkæmpet dig lederrollen i gruppen, og vil ikke tolerere at nogen anden udfordrer dine ordre (medmindre de vinder i tvekamp).</p>
<p>Kapitel 2 - Orken Spidstand – Genrejt ære Skæbnen indhenter os alle! Du vil nyde at udfordre Isgerklanens mægtigste krigere og bevise dit værd. Engang blev du besejret i tvekamp, og det sidste årti har det naget dit had og din vrede. <i>Udfordr den mægtigste modstander og ta’ kampen op mod ham, eller underkast dig og bid i støvet som den kujon du blev anset for at være.</i></p>	<p>Kapitel 1 - Mennesket Skyggedød – En tjeneste Ædelstene overbeviser selv den svageste sjæl, og du vil forfærdelig gerne hjem gennem Den Tavse Port mod syd. I forbifarten fik du en aftale i stand med en vagt om, at hvis du overbragte ham en ædelsten, ville han lukke dig ind i Ravenland. En elverrubin vil helt sikkert skaffe dig adgang til civilisationens tryghed.</p>
<p>Kapitel 1 - Orken Spidstand – Pausen på rejsen Start en scene, hvor at du beskriver en pause i vildmarken, som de svage racer insisterer på. Hån elvere, dværge eller mennesker for sin svagelighed og mangel på vilje til at forsætte, når livet er hårdt.</p>	<p>Kapitel 1 - Elveren Bregnefod Med en overlegen og nedladende tone udstikker du en ordre til orken om, at ”gøre noget for dig”. Vælg noget som er vigtigt for elveren at holde fast ved, men irriterende for orken.</p>

<p>Knækket styrke</p> <p>Slag mod din krop, knækkede knogler, blødende sår eller intens smerte har opbrugt dine kræfter. Du bliver slået bevidstløs, og ruller på tabellen for Kritisk Skade for våbentypen. Hvis du ikke dør, kan du kun kravle og mumle gennem den intense smerte. Ingen anden handling er mulig, før du får et attributpoint tilbage.</p>	<p>Knækket Smidighed</p> <p>Sveden står frem på dig af den hårde kraftanstrengelse og du indser, at dine kræfter er opbrugt for nu. Spil en scene, hvor du falder om af udmattelse. I følgende runder kan du kun kravle rundt og puste efter vejret indtil, at du får attributpoint tilbage.</p>
<p>Knækket Empati</p> <p>Din sidste handling efterlader dig tom for følelser og mæt af social kontakt.</p> <p>Indtil at du får Empati tilbage, ønsker du ikke at kommunikere med andre. Dine følelser er i kaos, og du kan selv vælge, at være:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Følelseskold ❖ Bryde sammen i afmagt ❖ Dvæle i selvmedlidenhed ❖ Være kynisk kold ❖ Have indgroet mistillid til omverden ❖ Være afstumpethed ❖ Bryde ud i gentagne kraftige aggressive udfald, hvor du slår og sparker omkring dig 	<p>Knækket Forstand</p> <p>Du har lige været ude for en oplevelse, som har ramt din bevidste del af hjernen hårdt.</p> <p>Din Forstand forsvinder og urinstinkter som frygt, forvirring eller misforståelse paralyserer dig.</p> <p>Rul på tabellen for Kritiske Skader for Angst – medmindre årsagen var at du Pressede et terningesslag. Hvis du forbliver bevidst, kan skynde dig, at løbe til et sikkert skjulested tæt ved, men kan ikke lave andre handlinger.</p>

Legender og sagn

<p>Barden Bald</p> <p>Forunderligt nok, er ingen helt sikker på, hvem barden Bald egentlig er. Manden – og nogle gange kvinden - optræder i historier og mytiske kvad langt tilbage i tiden, og har været en kilde til gåder. Beskrivelserne fortæller om et smukt væsen, der fanger deres opmærksomhed med sin sang, og er i stand til at tale med både planter, dyr og døde. Beretningerne afslører dog også, at barden Bald kan være en skælmsk snydepels, som har fået folk ud i problemer, og så reddet dem igen – oftest!</p>	<p>Rustbrødrenes præst</p> <p>Rygterne fortæller den magtliderlige troldmand Broki behersker unaturlig kraftig Blodsmagi for en så ung mand. I krogene hvisker man om, at han må have en hemmelig beskytter, som begunstiger ham. Eller også er han udset som Rustbrødrenes nye ypperstepræst.</p> <p>Det er i hver fald lykkes Broki, at få Rustprinsen til at give ham kommandoen over et fort samt bemandingen. Nok for at få ham ud i ødemarken et sted, hvor han kan praktisere sine mørke kunstner udenfor landsbyernes søgelys.</p>
<p>Stenballes Forbandelse</p> <p>De gamle fortæller, at forhøjningen af sten midt i granskovene er kendt for at rumme en langdysse hvori en af Galdanklanens helte ligger. Efter sigende var det en kriger, som kæmpede mod dæmoner ved Skyggeportens Pas, og som blev såret af en forbandet klinge. Helten var en af Zertormes udvalgte følgere, som hjalp sønnen med at bekæmpe sin far Zygofer.</p> <p>Lokalbefolkningen kom indtil for få år siden ved nymåne for at få kontakt med deres afdøde forfædre. Nu er der opført en befæstning af Rustbrødrene, og ingen ved længere hvor indgangen til det oprindelige gravkammer er henne.</p> <p>Ordet -balle betyder ifølge gammel talemåde en forhøjning, så Stenballe betyder egentlig forhøjningen af sten.</p>	<p>Dæmonportalen</p> <p>Magiens kræfter er uforklarlige, og det kan være svært ved forklare, hvordan man former magien og bøjer kræfterne til sin vilje. Blandt berygtede troldmænd er der en fascination af de kræfter, der findes i Dæmonernes rige, og de få troldmænd, som formår at åbne en port kan tappe den forbandede energi og hidkalde dæmoner.</p> <p>For at gennemføre ritualet med at åbne en portal til Dæmonernes Verden, skal der tilføres den udødelige energi indeholdt i et rødt krystalherte fra en elver. Tilførslen af energi skal ske ved at udgyde jomfrublod over stenen og portalen og derved forbinde de to elementer. Ritualet kan afbrydes ved at splintre krystallen med et stumpt våben eller forstyrres ved at tilføre livgivende energi fra druidemagi.</p>

