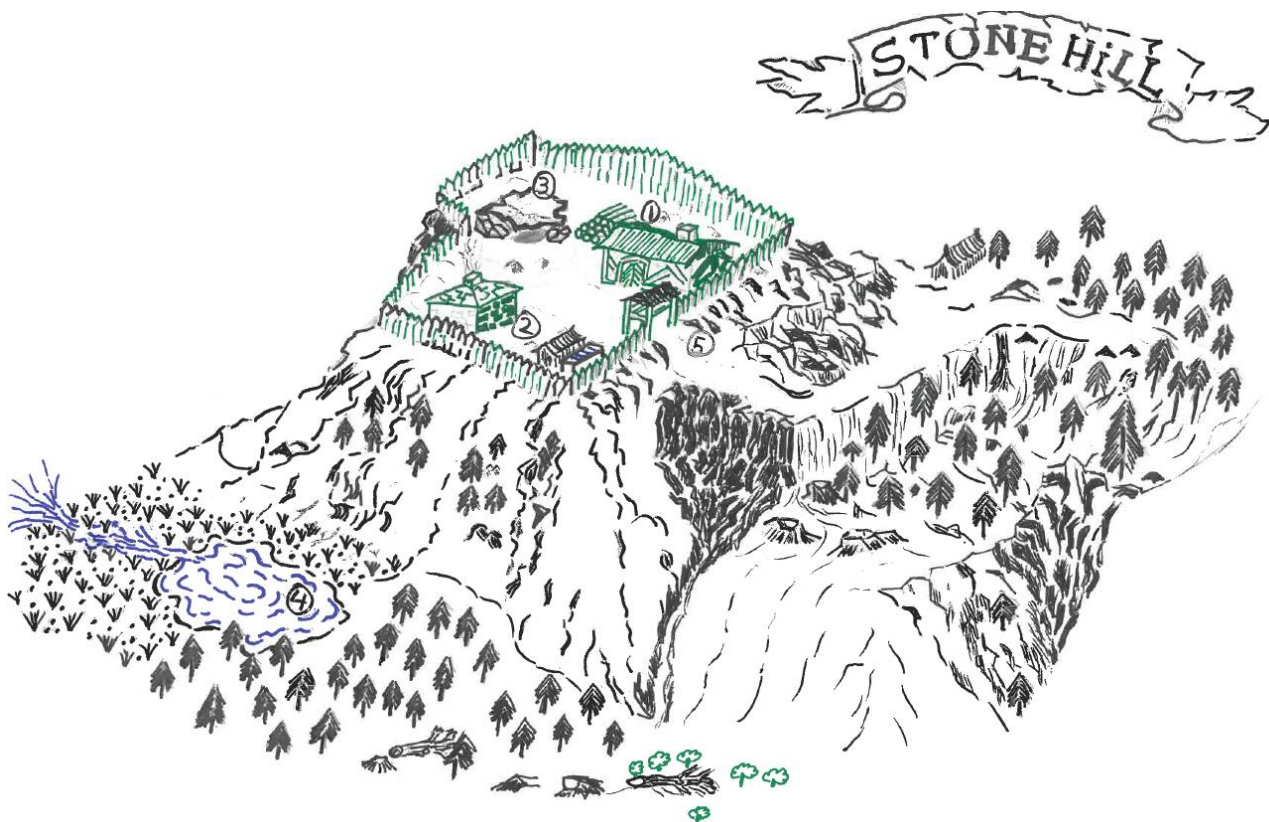


- Blodtågens forbandelse – sådan kører du scenariet -



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 tjecket 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 tjecket 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 tjecket 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

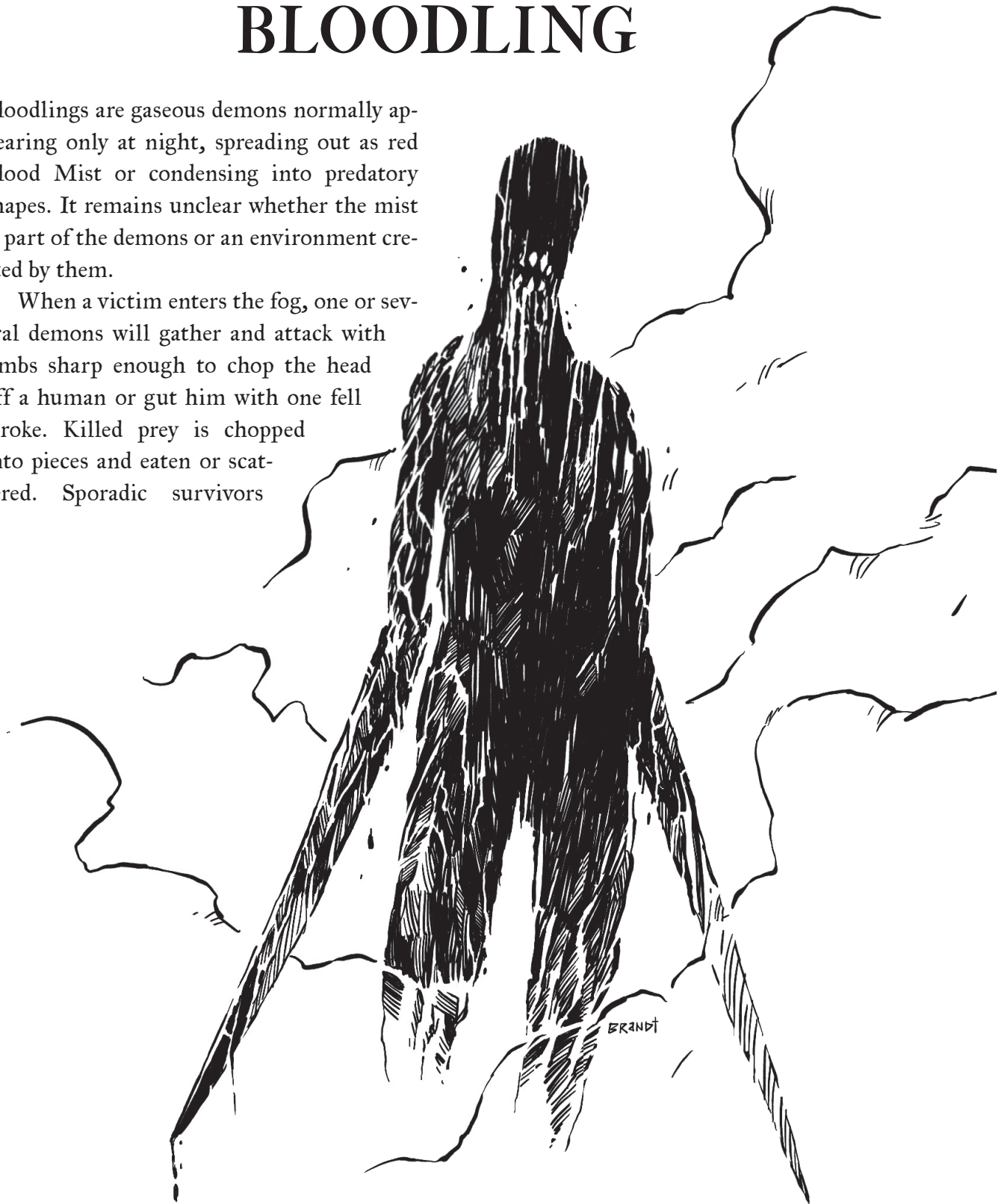
11–13	Someone witnesses your magic and tells others. Your Reputation increases one step.
14–15	Your magic makes you very HUNGRY.
16–21	The spell suddenly makes you very THIRSTY.
22–23	The magic disturbs your sleep. You won't be able to sleep for D6 days, which makes you SLEEPY.
24–25	Your spell drains 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.