

# DEN HVIDE DAME FRA TROLLBJERGET

---

SPILPERSONER

---




FASTAVAL 2024

Thomas Jakobsen

DUNGEONS & DRAGONS

# Spilpersonerne

## Oversigt over spilpersonerne

Spilleme kan bruge oversigten over spilpersonerne, når de skal vælge mellem dem. Listen fortæller kort om heltene og viser med  ikoner, hvor komplekse de er at spille i forhold til regler.

## En playbook til hver spilperson

Der er en "playbook" til hver spilperson. Der er ekstra sider med reglerne for trolddom til spilpersonerne Brodir/Brynhild (Bard) og Yakkola/Yoona (Druid).

## Tilpasning af spilpersonerne

Spilleme skal tilpasse spilpersonerne ved at:

- 1 Vælg mellem spilpersonens maskuline og feminine navn.
- 2 Vælg spilpersonernes evner ved at svare på forskellige spørgsmål fra deres baggrund.
- 3 Vælg spilpersonens relation til de andre spilpersoner – gerne ved sammen at skabe en historie om, hvorfor / hvordan relationen er opstået.



# Heltene fra Nordlandet



Hrolf/Hliðnur "Blodklinge" Raudæg

En berømt krigere, der er rig på sølv men fattig på frænder. Drømmer om ry og hæder.

Fighter | Menneske



Melning/Mysil "Jernærme" Jammir'1

Tyv, krigere og mjød-brygger alt efter omstændighederne. Vil gøre alt for at overleve.

Rogue/Fighter | Dværg



Ranulf/Ragnhild "Ravnøjne" Hrafnauga

Jægere, stifter og bueskytte. Er gift og har børn med en jætte. Har hjertet på rette sted.

Ranger/Rogue | Menneske



Brodir/Brynhild "Sølvtunge" Silfmal

Smuk, veltalende skjald. Har rejst meget. Drømmer om lykkelig kærlighed.

Bard | Vanir/Menneske



Yakkola/Yoona "Hjortetak" Uroshivi

Enspænder. Sær og ildelugtende shaman, der kan forvandle sig til dyr. Søger at gøre bod for sit svigt.

Druid | Vanir



# BAGGRUND

## Barndom

Din familie kommer fra Dallandet et af Nordlandets kongeriger. Vælg, om de er søfolk fra Visanger (◆ Athletics) eller slægtninge til Jarl Haakon af Gettland (◆ Insight).

## Voksenliv

Du har trænet hos våbenmesteren Björt på ringborgen Broholm. Her lærte du våbenbrug, at kæmpe sammen med andre stridskarle i en skjoldmur og ikke mindst at bide smerten i dig.

Vælg, om du får andres respekt ved at klare dig godt i fysiske dystere (◆ Athletics), eller fordi du skræmmer dem (◆ Intimidation).

Vælg, hvad du helst bruger din tid på, når du ikke er på togt: Går du på jagt (◆ Survival), eller lytter du til gamle heltesagn (◆ History).

## Hvad skjaldene fortæller om dig

Under et togt til Gardarriget kæmpede du for Fyristen af Kalyiv mod Svartyrtere fra De Store Sletter. Her dræbte du ulverytteren Argluk i tve-kamp, og vandt sværdet Frostbid, du siden har svunget i kamp.

Vælg, hvorfor du har fået øgenavnet Raudæg ("Blodklinge"): Er det, fordi du er blodtørstig i kamp (◆ Bloodtørstig), eller er utrolig svær at slå ned (◆ Sej som få).

## Din største skam

Du var med i hirden (livvagt) hos Kong Valeif "Den Ulykkelige", da kongsgården i Kildelfjord blev angrebet af mosetrold. Du blev grebet af frygt, mens kongens sønner og flere krigeren blev slagtet af troldene.

Vælg, hvordan du overlevede: Gemte du dig i tismørket (◆ Stealth) eller flygtede du over stok og sten (◆ Acrobatic).

## DEN HVIDE DAME FRA TROLLBJERGDET

# BLODKLINGE

Hrolf Raudæg ◆

Hildnur Raudæg ◆

## Menneske | Fighter

Alder: 21 år

Du er en af Nordlandets berømte krigere. Du har stået under fanen hos to af De Tre Konger, været på togt med drageskibe op langs Gardarrigets floder og besejret ulverytteren Argluk i tvekamp.

Du er, som dit sværd "Frostbid", hærdet af strid og kamp. Den største forskel er, at det kolde stål ikke har helt så mange ar, som du har.

Dit særlige talent for vold og drab har gjort dig rig på sølv og fattig på frender (venner). Dit mål er at blive en af de helte, som lever for evigt i sagn og sange, mens du bænker dig ved Odins bord i Valhalla.





## Inspiration

Personlige træk (kan aktiveres for at få *advantage* til test)

- ◇ Jeg hjælper folk i nød.
- ◇ Min styrke svigter mig aldrig.
- ◇ Jeg vil være den største helt af alle.
- ◇ Alt hvad jeg gør, gør jeg for at vinde hæder.
- ◇ Jeg er bange for at dø (Flaw).

Relationer til de andre (kan aktiveres for at få *advantage* til test)

- ◇ Jeg kan altid stole på, at \_\_\_\_\_ vil hjælpe mig.
- ◇ Jeg har svoret at beskytte \_\_\_\_\_ uanset hvad.
- ◇ Jeg har trænet sammen med \_\_\_\_\_.
- ◇ \_\_\_\_\_ kender min største skam.

## Udstyr

- ◆ **Frostbid**, et sværd med magiske runer.
- ◆ **Vandrestav** og fire **kastespyd**.
- ◆ En **fin dolk** med en rød ædelsten i skæftet.
- ◆ **Fin og velplejet ringbrynje**, hjelm og skjold.
- ◆ En lille **pose gumle-urt** (helbreder 2d6 *hit points*)
- ◆ Drikkedunk med **god og stærk mjød** (helbreder 2d4+2 *hit points*)
- ◆ **Seks arminge af sølv**, et dusin **sølvringe** flettet i håret og en **tung pung** med sølvstykker.
- ◆ **Rød kappe** af færeuld, varmt tøj og gode støvler.
- ◆ **Halssmykke** med en runebesat Thors-hammer.
- ◆ En **fin kam** udskåret af stødtanden fra en hvalros.
- ◆ **Rygsæk** med mad, drikke og et varmt sovetæppe.
- ◆ **Drikkehorn** udsmykket med runer og sølv (gave fra Kong Thorfeinn).

## Ability Scores

◆ Proficiency Bonus	+3
Strength (16)	+3
◆ Strength Save	+6
◇ Athletics	
Dexterity (14)	+2
◇ Dexterity Save	
◇ Acrobatics	
◇ Sleight of Hand	
◇ Stealth	
Constitution (14)	+2
◆ Constitution Save	+5
Intelligence (8)	-1
◇ Intelligence Save	
◇ Arcana	
◇ History	
◇ Investigation	
◇ Nature	
◇ Religion	
Wisdom (10)	+0
◇ Wisdom Save	
◇ Animal Handling	
◇ Insight	
◇ Medicine	
◆ Perception	+3
◇ Survival	
Charisma (14)	+2
◇ Charisma Save	
◇ Deception	
◇ Intimidation	+3
◇ Performance	
◇ Persuasion	

## Combat

Initiative	+2	Hit Points	44
Armor Class			
○ Ringbrynje + skjold	15	17	
Weapon	To Hit	Damage	Notes
✘ Frostbid (to hænder)	+7	1d8+4	Magisk
✘ Kastespyd	+5	1d6+3	
✘ Vandrestav	+6	1d8+3	To hænder
✘ Dolk	+6	1d4+3	

## Features & Traits

- ◆ **Sprog:** Nordland og gardar.
- ◆ **Ekstra angreb:** To angreb hver tur.
- ◆ **Krigslist:** Får en ekstra tur (ja, det kan godt være to angreb). Kræver et hvil på mindst 8 timer, før evnen kan bruges igen.
- ◆ **Blodig:** Våben *critical hit* på 19-20.
- ◆ **Skjoldmur:** Har du et skjold i hånden, kan du bruge det til at forsvare andre ved din side (fjender får *disadvantage* på deres angreb).
- ◆ **Kampgejst:** Får 1d10+4 *hit points* tilbage. Kræver et hvil på mindst 8 timer, før evnen kan bruges igen.
- ◇ **Blødtørstig:** Må altid rulle skade to gange og vælge det bedste slag.
- ◇ **Sej som få:** +10 *hit points*.

# BAGGRUND

## Barndom

Din far, er den berømte Gimthun Jættekløver, din mor Soldyl Tyrisdatter, og du er sønnesøn af Armhir Gyldenskæg. Vælg, om du har arvet din fars styrke (◆ Athletics), eller din mors kløgt (◆ Investigation).

Du bærer øgenavnet Jarnemir'1 ("Jærnerne"), fordi du har en jernskjorte under dit tøj, som du fik i navngivningsgave af din bedstefar.

## Voksenliv

Dine tre ældre brødre er din fars foretrukne arvinger, og dine to søstre fik begge en dyrebar medgift. Så, da der var ikke noget til dig, måtte du ud på livets landevej og søge lykken på egen hånd.

De første år var hårde og ensomme. Vælg, om du overlevede ved at være årvågen (◆ Perception) eller ved at fortælle gamle sagn (◆ History). Siden lærte du at klare dig med løgn og lusk.

## Hvad skjaldene fortæller om dig

Engang var du fange hos jættekongen Sulling. Da der en dag skulle være brudegilde på jættegården, kom du giftig svarturt i mjød-tønden og forgiftede både Sulling og de fleste gæster, så du kunne slippe væk.

Vælg, om du brugte trusler (◆ Intimidation) eller list (◆ Sleight of Hand) for at få fat på den giftige svarturt.

## Din største skam

Mens du var jættekongen Sullings fange, ydmygede han dig. Vælg, om du blev udsat for dværgekast (◆ Acrobatics) eller tvunget til at danse med nøgne fødder på gløder (◆ Performance).

Du lod dig engang forføre af guldets gyldne skær og stjal dolken

"Guldhand" fra Jarl Haakon af Gettland, dengang han var en ung mand.

Du kom sovemiddel i hans drikkehorn og lokkede ham med ud i stalden.

Da han sov tungt, tog du kniven og efterlod ham nøgen mellem griseene.

## DEN HVIDE DAME FRA TROLLBJERGDET

# JERNÆRME

Melning Jarnemir'1 ◆

Mysil Jarnemir'1 ◆



Dværg | Fighter/Rogue

Alder: 74 år

Du er en af de omvandrende dværg, der travler Nordlandet tyndt, uden at være bundet til et hjem. Dine forældre og farfar har et stort og flot ry, som du står i skyggen af.

Du lever af dine evner som kriger, mjød-brygger og andet (uærligt) arbejde. Du er ikke kræsen med opgaverne, eller hvem der betaler, bare ingen prøver at snyde dig. Det finder du dig ikke i.

Hvor andre havde mistet livet i et råbeligt forsøg på at lege helte, har dine evner for lusk og svig reddet dit liv utallige gange.

## Inspiration

Personlige træk (kan aktiveres for at få *advantage* til test)

- ◇ Jeg er min egen lykkes smed.
- ◇ Jeg vil gøre alt for at overleve.
- ◇ Ingen skal bestemme over mig.
- ◇ Ingen skal snyde mig.
- ◇ Jeg begærer guld og kan ikke modstå det (Flaw).

Relationer til de andre (kan aktiveres for at få *advantage* til test)

- ◇ Jeg stoler på de råd, som \_\_\_\_\_ giver mig.
- ◇ Jeg stoler ikke på, at \_\_\_\_\_ har styrken, når det gælder.
- ◇ \_\_\_\_\_ har flere gange bragt mig i fare.
- ◇ \_\_\_\_\_ kender min største skam.

## Udstyr

- ◆ **Hugtand**, et kortsværd udsmykket med slanger.
- ◆ **Guldtand**, fin dolk udsmykket med guld og sirlige magiske runer.
- ◆ **Vandrestav** og tre **kastespyd**.
- ◆ Dvergesmedet **jernskjorte med beskyttende runer**, hjelm og skjold.
- ◆ Læderdunk med **god og stærk mjød** (helbreder 2d4+2 *hit points*).
- ◆ **Halssmykke** med Lokes lykkerune.
- ◆ Pung med en **lille håndfuld** sølvstykker.
- ◆ Lille taske med **dirke, fil, lommespejl, lille saks, tynde knive og en lille tang** (værktøj til at håndtere låse og fælder)
- ◆ Forskellige gif-urter: Sovemiddel (DC 10 *Constitution Save* eller 1 times søvn) og slangegift (DC 10 *Constitution Save* eller 1d12 *damage*).
- ◆ Sæk med **skiftetøj, billige tin-smykker og pulver til hårfarvning** til at lave forklædninger.
- ◆ **Grå kappe** af fåreuld, varmt tøj og gode støvler.
- ◆ **Rygsæk** med mad, drikke og et varmt soveteppe.

## Ability Scores

◆ Proficiency Bonus	+3
Strength (14)	+2
Strength Save	
◇ Athletics	
Dexterity (14)	+2
◆ Dexterity Save	+5
◇ Acrobatics	
◇ Sleight of Hand	
◆ Stealth	+8
Constitution (12)	+1
◆ Constitution Save	+4
Intelligence (12)	+1
◆ Intelligence Save	+4
◇ Arcana	
◇ History	
◇ Investigation	
◇ Nature	
◇ Religion	
Wisdom (10)	+0
◇ Wisdom Save	
◇ Animal Handling	
◇ Insight	
◇ Medicine	
◇ Perception	
◇ Survival	
Charisma (14)	+2
◇ Charisma Save	
◆ Deception	+8
◇ Intimidation	
◇ Performance	
◇ Persuasion	

## Combat

Initiative	+2	Hit Points	36
Armor Class			
○ Jernskjorte + skjold	16	18	

Weapon	To Hit	Damage	Notes
⚔ Hugtand	+5	1d6+2	
⚔ Guldtand	+6	1d4+3	Magisk
⚔ Kastespyd	+5	1d6+2	
⚔ Vandrestav	+5	1d8+2	To hænder

## Features & Traits

- ◆ **Sprog:** Nordland, dverg (dværg) og jotun (jætte).
- ◆ **Natsyn:** Ser normalt i halvmørke.
- ◆ **Dvergblood:** Har *advantage* på *save* mod gift.
- ◆ **Snigangreb:** +2d6 *damage* hvis du har *advantage* på angreb.
- ◆ **Snigmord:** *Advantage* på angreb mod fjender, der ikke har haft deres første tur i kamp. Automatisk *critical hit* mod fjender, der er *surprised*.
- ◆ **Låsesmed:** Har *proficiency bonus* til test for at dirke låse op og afmontere fælder.
- ◆ **Gift og forklædning:** Har *proficiency bonus* til test for at forklæde sig eller bruge gift.
- ◆ **Sten-kløgt:** Har dobbelt *proficiency bonus* til *History*, når det handler om at blive klog på stenarbejde.
- ◆ **Brygmester:** Kan brygge mjød.

# BAGGRUND

## Barndom

Du er vokset op på en ødegård nær en af de store elve, der krydser gennem Bierglandet. Det er en egn, hvor lov og orden ikke kommer fra kongemagten, men fra stærke og seje folk, der kan klare sig selv.

Vælg, om du brugte vintrene på at lytte til de gamle sagn (◆ History) eller være i stalden med dyrene (◆ Animal Handling).

## Voksenliv

Du levede i mange år som pelsjæger, stifinder og sendebud.

Vælg, om de år har givet dig fysisk styrke (◆ Athletics) eller stor viden om naturen (◆ Nature).

I skovens dyb fandt du kærligheden med jætten Gynlød, som du er gift med, og sammen har I fået to børn (Óða og Áki). Gynlød bor på en ødegård sammen med sin far, der har givet dig jagtskyddet "Eldispyr". Du bor med familien om vinteren, mens du om sommeren tager på rejser.

## Hvad skjaldene fortæller om dig

Den rige jætte Hrymm fik stjålet sin avls-okse, den mægtige tyr Geiroxa, hvis horn måler to meter fra spids til spids. Du gik på jagt efter tyvene, der viste sig at være skrællinger (gobliner og orker).

Vælg, om det var kløgt (◆ Investigation) eller lusk (◆ Stealth), der hjalp dig med at bringe oksen tilbage.

## Din største skam

Inden du mødte jætten Gynlød, var du del af en bande landevejsrøvere. Vælg, om du lærte at lyve (◆ Deception) eller true folk (◆ Intimidate) for at klare dig.

Engang bortførte banden dog to børn, og da løsesummen kom, ville jeres leder, Jorund, dræbe børnene, så de ikke kunne sladre. Du fik reddet børnene i sikkerhed og vendte skamfuldt ryggen til det lovløse liv.

# DEN HVIDE DAME FRA TROLLBJERGDET

# RAVNEØJNE

Ranulf Hrafnauga ◆

Ragnhild Hrafnauga ◆



Menneske | Ranger/Rogue

Alder: 24 år

Du er jæger, sportfinder og budbringer i Nordlandets uvejsomme skove, der dækker landet uden for de store bygger langs kysterne.

De fleste folk kigger skævt til dig, da de har hørt rygter om, at du er gift med en jætte. Men du har lært, at jætter hverken er mere onde eller gode end mennesker er og at kærlighed kan knytte stærke bånd.

Dit skarpe blik, din dødbringende bue "Hjortedræber" og jættespyddet "Eldispyr" gør, at selv konger søger din hjælp, når færden går til de vilde og mørke egne.



## Inspiration

Personlige trækk (Kan aktiveres for at få *advantage* til test)

- ◇ Rigdom og ære kan ikke redde dig fra uheld.
- ◇ Jeg er altid for mine venner.
- ◇ Gode gerninger betaler sig.
- ◇ Familiens bånd er hellige og skal beskyttes.
- ◇ Jeg har svært ved at stole på andre (Flaw).

Relationer til de andre (kan aktiveres for at få *advantage* til test)

- ◇ Jeg frygter, at \_\_\_\_\_ bliver opslugt af sit indre mørke.
- ◇ Jeg mødte \_\_\_\_\_, da jeg var ung og uerfaren.
- ◇ Jeg ved, at \_\_\_\_\_ misunder mig min familie.
- ◇ \_\_\_\_\_ kender min største skam.

## Udstyr

- ◆ **Hjortedræber**, en kraftig buge af hvidbøg (20 pile med ravnfejer).
- ◆ En **stor dolk** med skæfte af hjortetak.
- ◆ **Eldispyr**, et jagtspyd mærket med ildjætternes troldoms-runer.
- ◆ Slidt **ringbrynje**.
- ◆ **Halssmykke** med rune for jagrens gudinde Skade samt talrige ulve og bjørnetænder.
- ◆ **Jættestøvler af bjørneskind**, gave fra jætten Hrymm (får kun halv skade fra kulde, træder sikkert på is og sne, kan klare kulde ned til -15° (-45° med vintertøj)).
- ◆ Pose med **rødt bjørnefedt** (smøres i hovedet; *Strength* 18 (+4) i en time; kan bruges én gang).
- ◆ Pung med **fyrstøj, nål og tråd, fiskekroge og line**.
- ◆ Sæk med **reb, jernsøm** og andet klatreudstyr.
- ◆ **Grøn kappe** af fåreuld pyntet med ulveskind, varmt tøj og gode støvler.
- ◆ **Vadsæk** med mad, drikke og et varmt sovetæppe.

## Ability Scores

◆ Proficiency Bonus	+3
Strength (14)	+2
◆ Strength Save	+5
◇ Athletics	
Dexterity (16)	+3
◆ Dexterity Save	+6
◇ Acrobatics	
◇ Sleight of Hand	
◇ Stealth	
Constitution (13)	+1
◇ Constitution Save	
Intelligence (10)	+0
◇ Intelligence Save	
◇ Arcana	
◇ History	
◇ Investigation	
◇ Nature	
◇ Religion	
Wisdom (15)	+2
◇ Wisdom Save	
◇ Animal Handling	
◇ Insight	
◇ Medicine	
◆ Perception	+5
◆ Survival	+8
Charisma (11)	+0
◇ Charisma Save	
◇ Deception	
◇ Intimidation	
◇ Performance	
◇ Persuasion	

## Combat

Initiative	+3	Hit Points	38
Armor Class			
○ Ringbrynje	15		
Weapon	To Hit	Damage	Notes
✂ Hjortedræber	+8	1d8+3	
(sigte)	+3	1d8+13	
✂ Eldispyr (2H)	+5	1d8+2	Magisk
✂ Dolk	+6	1d4+3	

## Features & Traits

- ◆ **Sprog:** Nordland og jotun (jætte)
- ◆ **Snigangreb:** +1d6 *damage* hvis du har *advantage* på angreb.
- ◆ **Storvildtjæger:** Du har automatisk *advantage* på angreb mod alle dyr, der er større end mennesker.
- ◆ **Jæger:** *Advantage* på at følge spor (*Survival*) eller vide noget om ødemar-kens dyr (*Nature*).

## Tylleremser

- Du kan lave tylleremser samtidig med andre handlinger, og skal bruge
- ◆ mana for hver rense. Du får din mana tilbage efter 8 timers hvile.
- Mana:** ◇◇◇◇◇◇
- ◆ **Kraftspring:** [1 minut] x3 længde.
  - ◆ **Ild-spyd:** [Et angreb] "Eldispyr" har +2d6 *damage*.
  - ◆ **Dødsmærke:** [1 time] +1d6 *damage* mod en fjende som du vælger.



# BAGGRUND

## Barndom

Din mor sagde altid, at der flød vanir-blod i dine årer, da hendes familie var velsignet af guderne. Måske er det sandt? I hvert fald har du ellefolkets spinkle bygning, skærpede sanser og behagelige stemme.

Du er født på Den Grønne Ø, langt mod vest, hvor der er stolte traditioner for at mindes fordoms tiders helte og de gamle historier.

Vælg, om din familie har slået sig ned blandt de gaeliske folk på øen som købmænd (◆ **Insight**) eller krigere (◆ **Intimidation**).

## Voksenliv

Du lærte at læse runer og fremmane deres kraft hos Vølven fra Birkholm.

Vælg, om hun der også lærte dig om guderne (◆ **Religion**) eller brugen af helbredende urter (◆ **Medicine**).

Vælg, og du på dine rejser har tjent til dagen og vejen som den snu og luske-de Løke (◆ **Deception**); ◆ **Sleight of Hand**) eller som den muntre og sel-skabelige Brage (◆ **Acrobatics**); ◆ **Performance**).

## Hvad skjaldene fortæller om dig

Sidste vinter besøgte De Troniske Øer og nød sydens varme. Med list, jusk og en smule elskov, franarrede du Oraklet fra Mynos en af de største skatte fra dengang hvor guderne vandrede på jorddeb, det ufatteligt værdifulde smykke kendt som "Pallas Dracos' Tårer".

Vælg, om dit øgenavn Silfmal ("Sølvtunge") skyldes dine tallegaver som leder (◆ **Lederskab**) eller løgner (◆ **Slangetunge**).

## Din største skam

I en skummel spillebule i kejserbyen Miklagård mistede du Pallas Dracos' Tårer i et spil terninger til den usle bedrager Ditlev Miklos. Han sjal også æren for din heltedåd, da han gav Kejserinde Daria smykker i bytte for et enkelt kys.

## DEN HVIDE DAME FRA TROLLBJERGDET

# SØLVTUNGE

◆ Brodir Silfmal

◆ Brynhild Silfmal



## Menneske | Bard

**Alder:** 20 år

Fra dit fødested på Den Grønne Ø mod vest har dine eventyrlige rejser bragt dig videnom, både til Miklagård (det gamle folks kejserby), Østerland og rundt på Sydhavets smukke øer.

Nordlandets skikke forbyder dig at hylde dine egne gerninger, så dine kvad om andre helte er mere kendte end dine egne gerninger.

Dit kønne ydre og store tallegaver har skaffet dig både kærlige kys og mere gæstfrihed, end selv den største sølvskat ville kunne betale. Men det er meget overfladisk, og du drømmer om at opleve ægte kærlighed.

## Inspiration

Personlige træk (kan aktiveres for at få *advantage* til test)

- ◇ Sandheden skal ikke ødelægge en god historie.
- ◇ Jeg kan altid finde en udvej.
- ◇ At rejse er at leve.
- ◇ Jeg søger kærlighed, ikke rigdom.

Relationer til de andre (kan aktiveres for at få *advantage* til test)

- ◇ Jeg kan altid stole på, at \_\_\_\_\_ vil hjælpe mig.
- ◇ Jeg har svoret at beskytte \_\_\_\_\_ uanset hvad.
- ◇ Jeg stoler på, at \_\_\_\_\_ vil gøre det rigtige, når det gælder.
- ◇ \_\_\_\_\_ kender min største skam.

## Udstyr

- ◆ **Krummsabel** med skæfte af slangeskind.
- ◆ Guldring udsmykket med sirlige mønstre af troniske giftslanger (◆ *Intelligence Save*).
- ◆ **Lyre** (instrument med seks strenge) udsmykket med rune (+1 *Performance*).
- ◆ **Vandrestav, 4 kasteknive, kortbue og 20 pile.**
- ◆ **Slidt ringbrynje, hjelm og skjold.**
- ◆ Flere forskellige former for **terninger**.
- ◆ **Halssmykke** med små sten indskrevet med runer.
- ◆ **Snittedolk** og forskellige træstykker.
- ◆ En stor pung med nogle få **sølvsmykker** i bunden.
- ◆ Lille **sølvspejl** og et **gult tørklæde** af fin silke.
- ◆ **Brunn kappe** af fåreuld, varmt tøj og slidte støvler.
- ◆ **Rygsæk** med mad, drikke og et varmt soveteppe.

## Ability Scores

◆ Proficiency Bonus	+3
<b>Strength (10)</b>	+0
◇ Strength Save	
◇ Athletics	
<b>Dexterity (14)</b>	+2
◆ Dexterity Save	+5
◇ Acrobatics	
◇ Sleight of Hand	
◇ Stealth	
<b>Constitution (9)</b>	-1
◇ Constitution Save	
<b>Intelligence (12)</b>	+1
◆ Intelligence Save	+4
◆ Arcana	+4
◆ History	+7
◇ Investigation	
◇ Nature	
◇ Religion	
<b>Wisdom (14)</b>	+2
◇ Wisdom Save	
◇ Animal Handling	
◇ Insight	
◇ Medicine	
◆ Perception	+5
◇ Survival	
<b>Charisma (17)</b>	+3
◆ Charisma Save	+6
◇ Deception	
◇ Intimidation	
◇ Performance	
◆ Persuasion	+9

## Combat

Initiative	+2	Hit Points	24
<b>Armor Class</b>			
◇ Ringbrynje + skjold	15		
	17		
<b>Weapon</b>	<b>To Hit</b>	<b>Damage</b>	<b>Notes</b>
✘ Krummsabel	+5	1d6+2	
✘ Kastekniv	+5	1d4+2	Kan ✘
✘ Kortbue	+5	1d6+2	
✘ Vandrestav	+3	1d8	To hænder

## Features & Traits

- ◆ **Sprog:** Nordland, gaelic, dverg (dværger), vanir (ellefolk) og latinus.
- ◆ **Tusind-kunstner:** +1 på alle ◇ evner (men ikke *Save*).
- ◆ **Vanir-blod:** *Advantage* på *save* mod charm og sleep.
- ◆ **Natsyn:** Ser normalt i halvmørke.
- ◆ **Opmuntning:** Giver en anden person d8, der kan bruges som bonus til *ability*, *skill* eller *save* test, samt *to hit* eller *damage* indenfor 10 minutter. Kan bruges tre gange om dagen. ◇◇◇
- ◇ **Lederskab:** Holde kort tale og giv op til seks personer +5 *hit points*.
- ◇ **Slangetunge:** *Advantage* på *Deception* og *Performance*.

# BAGGRUND

## Barnndom

Din stamme bor i De Evige Skove i De Tusinde Søers Land, hvor du lærte at leve af naturens gaver. Heldigvis har alle Vanir skarpe sanser, for det er så langt mod nord, at solen ikke skinner om vinteren.

Vælg, om shamanen lærte dig solens kraft (◆ **Medicine** + ◆ **Religion**) eller månens hemmeligheder (◆ **History** + ◆ **Arcana**).

## Voksenliv

Du har rejst en del i vildmarken, og kender de fleste planter og dyr. Når du kom nær andre folk, formaskifede du til et dyr for at se dem an fra skjul, inden du drog videre.

Du har taget navnet Uroshirvi ("Hjortetak") efter en seance i en svedhytte, hvor en elg viste sig som dit fylkir (totemdyr).

Vælg, om dit Fylkir gør dig mere årvågen (◆ **Dyrisk instinkt**) eller behandler dig (◆ **Dexterity** **Save**).

## Hvad skjaldene fortæller om dig

Engang drev du igennem flere år gæk med bjergjætten Gyimir, der elsker at gå på jagt. Du forvandlede dig flere gange til en snehvid elg, og mens han jagtede dig, lokkede du ham ud i mosevand og gennem sværme af myg.

Engang fik du sågar lokket jætten ud på så tynd is, at han gik igennem og mistede sit magiske jagtspyd.

## Din største skam

Mens du var alene i vildmarken, kom en gruppe skrællinger forbi, som dræbte nogle af dine slægtninge og bortførte flere. Du skulle beskytte dem men fejlede, fordi du havde givet efter for din trang til ensomhed.

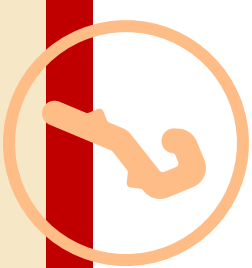
Nu rejser du rundt tyngt af skam, og søger efter dine bortførte slægtninge. Vælg, om du på dine rejser har lært mere om andre folk (◆ **Insight**) eller blot er blevet bedre til at gemme dig fra verden (◆ **Stealth**).

## DEN HVIDE DAME FRA TROLLBJERGGET

# HJORTETAK

Yakkola Uroshirvi ◆

Yoona Uroshirvi ◆



## Vanir | Druid

**Alder:** Omkring 150 år

Vanir-folket er efterkommere af de ældste guder og børn fra den tid, hvor guderne gik på jorden.

Dine særlige evner kommer fra det guddommelige blod, der fortsat flyder i dine årer. Det er mægtig trolddom, der gør, at du kan skifte til dyreform og ændre verdenen omkring dig.

Til gengæld har du vandret alene så længe, at du aldrig rigtigt har lært at omgås folk, og de fleste synes derfor, at du opfører dig mærkeligt og rynker på næsen, fordi du lugter for meget af vilde dyr.



## Inspiration

Personlige træk (kan aktiveres for at få *advantage* til test)

- ◇ Jeg forstår ikke reglerne for god opførsel.
- ◇ Alle har brug for et godt grin.
- ◇ Alle levende væsner rummer noget godt i sig.
- ◇ Jeg stræber efter at gøre bod for mine fejl.

Relationer til de andre (kan aktiveres for at få *advantage* til test)

- ◇ Jeg har svigtet \_\_\_\_\_.
- ◇ Jeg stoler på, at \_\_\_\_\_ vil gøre det rigtige, når det gælder.
- ◇ Jeg ser noget i \_\_\_\_\_ der skræmmer mig.
- ◇ \_\_\_\_\_ kender min største skam.

## Udstyr

- ◆ **Dolk** lavet af flintesten og **slynge** med 20 sten.
- ◆ **Rustning** af pels og læderstrimler.
- ◆ **Ørnefjer** i håret (*advantage* til *Perception* for at se noget).
- ◆ **Annulet**, et stykke elg-gevir med runer til ære for dit fylkir.
- ◆ **Pelskappe**, pelshue og andet varmt tøj.
- ◆ **Flere Halskæder** med små knogler og fjer.
- ◆ En halskæde med **kulørte sten**, du har fundet på dine rejser. Hver enkelt rummer et vigtigt minde.
- ◆ **Helbredende urte-drik** (2d4+2 *hit points*).
- ◆ **Bæltetaske med forskellige urter** (kan under et hvil (8 timer) lave en ny helbredende urtedrik, hvis du har brugt den, du har).
- ◆ **Bylt** med fyrsvamp, mad, drikke og soveteæppe.
- ◆ **Talrige lus og lopper**, som ikke generer dig.
- ◆ **Tatoveringer** af elg, bjergged, hugorm og grævling (formskifte dyr).

## Ability Scores

◆ Proficiency Bonus	+3
Strength (10)	+0
◇ Strength Save	
◆ Athletics	+3
Dexterity (15)	+2
◇ Dexterity Save	
◇ Acrobatics	
◇ Sleight of Hand	
◇ Stealth	

Constitution (12) +1

◇ Constitution Save

Intelligence (14) +2

◆ Intelligence Save +5

◇ Arcana

◇ History

◇ Investigation

◆ Nature +5

◇ Religion

Wisdom (16) +3

◆ Wisdom Save +6

◆ Animal Handling +6

◇ Insight

◇ Medicine

◆ Perception +6

◆ Survival +6

Charisma (8) -1

◇ Charisma Save

◇ Deception

◇ Intimidation

◇ Performance

◇ Persuasion

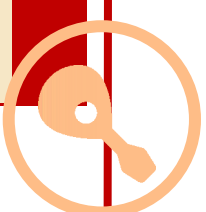
## Combat

Initiative	+2	Hit Points	33
Armor Class			
○ Læder og pels	14		

Weapon	To Hit	Damage	Notes
✂ Slynge	+5	1d4+2	
✂ Stav/kæp	+3	1d8	To hænder
✂ Dolk	+5	1d4+2	

## Features & Traits

- ◆ **Sprog:** Nordland, jotun (fætte) og vanir (ellefolk).
- ◆ **Natsyn:** Ser normalt i halvmørke.
- ◆ **Vanir-blod:** *Advantage* på save mod charm.
- ◆ **Trance:** Behøver ikke søvn, men går i trance i 4 timer.
- ◆ **Formskitfer:** Du kan bruge en runde til at skifte til dyreform.
  - Du har dyreformen i op til 2 timer.
  - Hver dyreform har egne *hit points*; hvis den kommer ned på 0 *hit points* skifter du tilbage til din egen form og mister selv 1d6 *hit points*.
- ◇ **Dyrisk Instinkt:** +5 til Initiative; fjender får ikke *advantage* for at angribe fra skul.



## Trolddom

Du skal bruge ♦ mana til din trolddom. Du får din mana tilbage efter 8 timers hvile.

Mana: ♦♦♦♦♦ ♦♦♦♦♦ ♦♦♦♦♦

### Tryllerenser

*Kan bruges i kombination med en anden handling.*

- ♦ **Glimt i Øjet:** Får *advantage* på et *Charisma* test.
- ♦ **Glimtende Iskrystaller:** Du vælger ét væsen, der har *disadvantage* på næste terningslag.
- ♦ **Sanse Følelser:** Du afslører ét væsens følelser; 10 meter.
- ♦ **Skarp Klinge:** Får *advantage* på næste angreb; tæller som et magisk angreb.
- ♦ **Sløv Klinge:** Indtil næste tur; et våben skader kun halvt.

### Trolddomskunstner

*Kan ikke bruges i kombination med andre handlinger.*

- ♦ **Fortryllet Venskab (Charm):** [1 time] *Wis Save* (DC 14); fortryllet venskab (bliver ikke mordersk/selvmodersk).
- ♦ **Heltemod:** [1 min/10 kamprunder] Bliver upåvirket af frygt; får + 30 midlertidige *hit points*; påvirker en person for hver 2 mana brugt.
- ♦ **Håndfuld Småsten:** (🔥/🔪) rækkevide 3 meter; vælg mellem to effekter; (1) alle væsner ramt skal klare *Wisdom Save* (DC 14) eller blive blændet indtil deres næste tur; (2) alle væsner ramt får 2d10 *damage*; *Dexterity Save* (DC 14) for halv skade.
- ♦ **Ændre Udseende:** [1 time] *Investigation* (DC 14) for at gennemskue den magiske illusion.
- ♦ **Tale med de Døde:** Kan stille fem spørgsmål til et lig (ikke udøde gengangere som spøgelse); liget behøver ikke svare hverken ærligt eller venligt; kan ikke bruges på samme lig, før der er gået 10 dage.

## Ekstrasider

Der er ekstra sider med regler for trolddom til spilpersonerne Brodir/Brynild og Yakkola/Yoona.

Vent med at give spillerne de sider, til de har læst deres playbook.

# HJORTETAK



## Trolddom

Du skal bruge ♦ mana til din trolddom. Du får din mana tilbage efter 8 timers hvile.

Mana: ♦♦♦♦ ♦♦♦♦ ♦♦♦♦ ♦♦♦♦ ♦♦♦♦

### Trylleremser

*Kan bruges i kombination med en anden handling.*

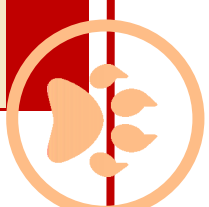
- ♦ **Påkalde Naturens Ånder:** Kan forudsæ vejret, tænde/slukke mindre ild, få planter til at spire/blomstre, skabe mindre sanseroplevelser (for eksempel vindpust, duft, faldende blade, glimtende iskrystaller).
- ♦ **Slagstok:** [3 kamprunder] Fortryller kæp/stav; +3 to hit og *damage*; tæller som magisk våben.
- ♦ **Barket Hud:** [1 time eller formskifte] Du får AC 16.

### Trolddomskunster

*Kan ikke bruges i kombination med andre handlinger.*

- ♦ **Dyreven (charm):** [24 timer] Gør et dyr venligtstindet; Dyret skal fejle et *Wisdom Save* (DC 14).
- ♦ **Tale med Dyr:** [10 minutter].
- ♦ **Nifhelms Tåge:** [1 time] Siver op fra underverdenen.
- ♦ **Blive ét med Dyret:** [1 time] Bruger et venligtstindet dyrs sanser; du deler dyrets smerte og får samme skade som dyret.
- ♦ **Skyggevandrer:** [1 minut] Du kan gå ind i en skygge og ud af en anden skygge inden for synsvidde.
- ♦ **Træde Lydløst og uden Spor:** [1 time] +10 *Stealth*; Kan påvirke alle venner indenfor 3 meter.
- ♦♦ **Livets Åndedrag:** Du får 3d8 *damage*; du helbreder en anden person med det dobbelte antal *hit points*.
- ♦♦♦ **Varsler:** [1 døgn] Rul 3d20 og skriv resultaterne ned; du kan når som helst vælge at erstatte et d20 terningrul med et af resultaterne (det kan enten være et af dine egne rul, eller rul for et væsen du kan se).

# HJORTETAK



## Formskifte

### Elg

Armor Class 11 Hit Points 13 (Large)

STR DEX CON INT WIS CHA

+3 +0 +1 +2 +3 -1

- ♦ **Gevir:** +9 to hit; 1d6+3 *damage*; *Strength Save* (DC 14) eller vælte omkuld.

- ♦ **Spark** (bonus angreb mod fjender der ligger ned): +9 to hit; 2d4+3 *damage*.

### Grævling

Armor Class 10 Hit Points 3 (Tiny)

STR DEX CON INT WIS CHA

-3 +0 +1 +2 +3 -1

- ♦ **Grave**
- ♦ **Nattesyn:** Ser normalt i halvmørke.

### Hugorm

Armor Class 13 Hit Points 2 (Tiny)

STR DEX CON INT WIS CHA

-4 +3 +0 +2 +3 -1

- ♦ **Bid:** +8 to hit; 1 *damage*; Gift (*Constitution Save* (DC 10); 2d4 *damage*).

### Bjergged

Armor Class 11 Hit Points 8 (Medium)

STR DEX CON INT WIS CHA

+1 +1 +2 +2 +3 -1

- ♦ **Horn:** +5 to hit; 1d6+1 *damage*.
- ♦ **Sikre Skridt:** *Advantage* på STR og DEX for ikke at falde.