

# DEN HVIDE DAME FRA TROLLBJERGET



DUNGEONS & DRAGONS

FASTAVAL 2024  
Thomas Jakobsen

# DEN HVIDE DAME FRA TROLLBJERGET



Dungeons  
& Dragons



1 GM  
5 Spillere



5-6 timer

## Opstart

8

Briefing om setting og regler.  
Spillerne vælger spillere.



## Dragejagt

12

Tempoet op med action.  
Mulighed for at øve reglerne.

## Jarlens Gilde

18

Fejre og fortælle om heltedåd.  
Få ny opgave og informationer.

## Oppe i fjeldet

24

Ankomst til Trollbjerget.

## Udforskning af Bölsgård

28

Ind i scenariets dungeon.  
Muligvis kamp mod skrællinger og en gammel jätteflamme.  
Finder spor, der fortæller om Den Hvide Dames historie.

## Den Hvide Dame

57

Opgøret med spøgelse. Kan de give hende fred uden en kamp?

## Afslutning

61

Hvad vil skjaldene synge?

## Indholdsfortegnelse

|   |    |
|---|----|
| Overblik.....                           | 4  |
| Startspil .....                         | 8  |
| Dragejagt .....                         | 12 |
| Jarlens Gilde .....                     | 18 |
| Oppe i fjeldet.....                     | 24 |
| Udforskning af Bölsgård (dungeon) ..... | 28 |
| Gårdspladsen .....                      | 32 |
| Forkamre .....                          | 36 |
| Kælder .....                            | 38 |
| Gravkamrene .....                       | 41 |
| Smedje .....                            | 46 |
| Stuekamre .....                         | 48 |
| Fruens vævestue .....                   | 51 |
| Bölsgårds gæstestuer .....              | 52 |
| Den Hvide Dame .....                    | 57 |
| Eftermølet .....                        | 61 |
| Bestiarier .....                        | 63 |
| Handouts .....                          | 69 |



## Tak, og velkommen til

**Først og fremmest mange tak.** Ikke så meget fordi du læser scenariet, men fordi, håber jeg, du læser med for at spille scenariet og give det liv.

**Den Hvide Dame fra Trollbjerget** er en kærligheds-erklæring til klassisk Dungeon & Dragons, og mit forsøg på at lave et scenarie, som jeg selv ville elske at spille. Der er lagt op til eventyr i en fed dungeon, hvor der venter både udfordringer og udforskning – men også muligheder for rollespil og interaktion med bipersoner.

Derudover er heltene (spilpersonerne) ikke lavet helt færdige. Både fordi, det er sjovt at kunne tilpasse sin egen spilperson lidt – og fordi, det er min erfaring, at det øger spillernes engagement at have medindflydelse på spilpersonen.


**Plottets har sit omdrejningspunkt** omkring mysteriet om, hvorfor vinteren ikke vil slippe sit greb over Trollbjerget?

Det viser sig, at Den Hvide Dame som ung var hovedperson i en ulykkelige kærlighedshistorie. Kærligheden blev forvitret til vanvid, så hendes hjerte er bristet, og det er nu er årsag til den magiske kulde, der spreder sig.




### Tak til ...

**For gode råd, sparring og andet:** Christian Dahl Sinding, Jesper Stein Sandal, Johannes Busted Vestergaard, Klaus Meier Olsen, Lars Konzack, Louise Floor, Max Møller, Mette Funderup, Nicolai Paulsen, Paul Frellsen, Thomas Munkholt, Thor Niels Fejerskov Jensen, Troels Ken Pedersen.

**Spiltest:** Anders Jönsson, Casper Henriksen, Claus Ekstrøm, Jacob Berg, Jesper Schnoor Jensen, Jørgen Sten, Martin Kjær-Silvertsen, Mike Ditlevsen, Morten Hebo Johansen.

**Illustrationer:** Pierre “Asahi” Raveneau (forside), Natalia Soleil  [nataliasoleil](#) (Den Hvide Dame).

Scenariet består af tre pdf-filer, der tilsammen skal give dig et overblik og mulighed for at sætte det hele sammen på en måde, hvor du og de andre spillere får en god oplevelse med spillet.

-  Scenariet (den fil du læser i nu) er hovedteksten, som indeholder de forskellige byggeklodser i eventyret. Det er spækket med DM-tips, så det kan spilles af en spilleleder, der ikke er meget erfaren med Dungeons & Dragons.
-  Spilpersonerne er samlet i en fil for sig selv, med en playbook til hver af spillerne + nogle ekstra sider med trolddom og navneskilte.
-  Dungeon Masterens håndbog kan hjælpe dig med at spille Dungeons & Dragons og indeholder casual-regler og en top 10 med god råd.

Du er meget velkommen til at kontakte mig, hvis du har spørgsmål eller kommentarer til scenariet.

God fornøjelse med spillet.

*Thomas*

# Scenariets opbygning

Kamp, kærlighed og knuste drømme fra en svunden tid venter Nordlandets helte i den underjordiske ruin.

**Spilpersonerne lever i en fantasy-vikingsverden** med magi, jætter og drager, og de vil løse mysteriet om, hvorfor Trollbjerget er fastfrosset i sne og is, der ikke vil tø trods Midsommerens sol.

**Heltene drager derfor op i fjeldet**, hvor der venter en dungeon, de kan udforske. Undervejs vil de kæmpe mod forskellige fjender og stykke spor sammen, der afdækker historien om en elver-mø, der blev drevet til vanvid og til sidst døde af ulykkelig kærlighed til en dverg. Det er kulden fra hendes bristede hjerte, der breder sig over Trollbjerget.

**Startspillet** består af, at spillerne får deres spilpersoner, som de kan tilpasse. Der skal også tales lidt om regler og den verden, som spillet foregår i.

- ➔ Læs mere om startspillet på side 8.
- ➔ Læs mere om verdenen på handout 1 (s. 69).
- ➔ Læs om Casual Dungeons & Dragons reglerne i filen "Dungeon Masterens Håndbog".
- ➔ Se filen "Spilpersonerne" for mere information om heltene.

**Anslaget** består af en kamp mellem heltene og et par stendrager, så tempoet kan komme op – og alle omkring bordet kan få øvet sig på reglerne.

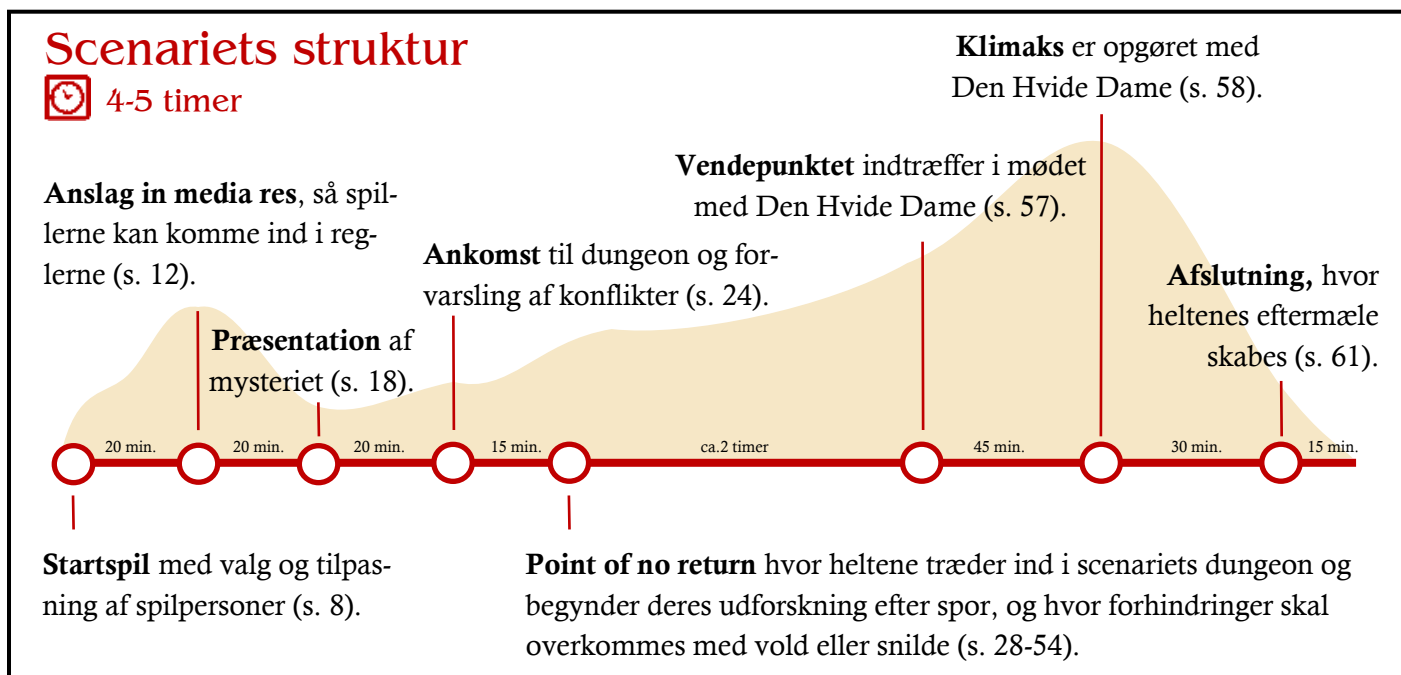
- ➔ Læs mere om anslaget på side 12.

**Præsentationen af mysteriet** sker, mens heltene besøger Jarlen af Getland, hvor de til et gilde bliver hyldet for deres sejr over dragerne. Der er mulighed for, at spillerne kommer mere ind i deres roller, når heltene taler med folk, opsamler rygter og fortæller om deres egne heltegerninger.

- ➔ Læs mere om præsentationen på side 18.

**Ankomsten til Bölgsård**, scenariets dungeon skal helst ske omtrent 1 time efter spilstart. Her ser heltene for første gang den dungeon udefra, som de senere skal udforske. Scenen forvarsler flere af de konflikter, der er i scenariet og giver spillerne mulighed for at vælge mellem forskellige tilgange til, hvordan de kommer ind i Bölgsård.

- ➔ Læs mere om ankomsten på side 24-54.





**Hovedfortællingen foregår** i ruinerne af Bølgsgaard, mens heltene udforsker de gamle ruiner i søgen efter skatte og spor. Denne del af scenariet er delt i tre dele, point of no return, vendepunktet og opgøret med Den Hvide Dame.

**Point of No Return** indtræffer, når heltene begiver sig ind i dungeonen og markerer et skift i handlingen. Fra dette punkt vil heltenes ressourcer ikke blive fornyet, men langsomt blive opbrugt frem mod afslutningen af spillet. Dungeonen er delt op i 8 scener, frem for en masse små rum. Det gør det muligt at nå igennem udforskningen på omtrent 2 timer.

➔ Læs mere om dungeon'en på side 28-54.

**Vendepunktet** er det tidspunkt, hvor heltene mere eller mindre har opklaret mysteriet om, hvad der sker. Det er nu tydeligt for heltene, at de på den ene eller anden måde skal have et opgør med Den Hvide Dame. Det vil passe fint, hvis vendepunktet sker, når der er omkring 2 timer tilbage at spille i.

➔ Læs mere om mysteriet på side 6.

**Klimaks er opgøret mod Den Hvide Dame**, hvilket nok består i en kamp mod den udøde elver-mø, eller heltenes forsøg på at hele hendes bristede hjerte.

Det er en del af scenariet, hvor du som Dungeon Master skal skrue helt op for drama i form af terningslag (hvor der er meget på spil) og samtidig være klar til at lade spillernes handlinger skabe et klimaks, som er så episk som muligt.

➔ Læs mere om klimaks på side 58.

**Afslutningen er scenariets udtoning.** Efter det høje og hektiske tempo i klimaks, er der plads til at få pulsen ned. Heltene forlader dungeon'en og begynder deres færd hjem – mens spillerne sætter ord på, hvad skjaldene vil synge om deres dåd, og hvad der bliver heltene eftermæle.

➔ Læs mere om afslutningen på side 61.

## “Hvad handler scenariet egentlig om?”

Scenariets historie handler om, hvordan forskelligheder tiltrækkes i forelskelse, men ender med at drive de elskende til vanvid.

Det tema kommer til udtryk i historien om, hvordan ulykkelige kærlighed mellem en dværg og en elver-mø har ført til vanvid, et bristet hjerte og evig vinter. En historie, som spillerne afdækker i takt med, at de udforsker scenariets dungeon.

I scenariet er ulykkelig kærlighed en frygtelig og ødelæggende kraft. Men det kan være svært at formidle baggrundshistorien til spillerne.

Så derfor er der nogle forskellige muligheder undervejs for at bringe temaet i spil.

Først og fremmest er der i ruinerne af bjerggården (scenariets dungeon) forskellige spor, der i brudstykker afdækker mysteriet og fortæller historien om elver-møen og dværgen til spillerne.

Mere direkte kan et godt greb, du kan bruge som dungeon master undervejs, være at spørge spillerne om, hvordan en scene eller et spor vækker følelser i dem, og hvordan det minder deres spilperson om sin egen kærlighed. Eller søgen efter samme.

Derudover kan du i løbet af spillet have den tanke i baghovedet, at kærligheden er en stærk og til tider altødelæggende kraft, og lade det skinne igennem, når og hvis chancen byder sig – for eksempel gennem beskrivelser af scener eller handlinger.

# Historien bag mysteriet

Modsætninger tiltrækkes og den vilde forelskelse forvitres til vanvid og bristede hjerter.

## Den Hvide Dames historie

Den Hvide Dame er skyld i den kulde, der har skabt en evig vinter over Trollbjerget. Hendes historie begynder for omkring 100 år siden, da hun var levende.

**Láidná Valkoinen**, som er hendes sande navn, var en vanir og en af ellefolkets smukkeste møer. Hun mødte **Bölg Vigrsson**, en dverg (dværg), og i tråd med skjaldenes viser, så blev de tiltrukket af hinanden trods deres store forskelligheder, og sød musik opstod. Deres forelskelse var både stor og stormfuld.

Men vanirenes traditioner og kultur levede ikke plads til et sådant forhold, og Láidná blev udstødt. Heller ikke blandt Bölgs folk kunne de finde sig hjemme. Sammen med et dusin af Bölgs frænder (hans 12 nærmeste slægtninge og venner) isolerede de sig på **Bölgsgård** oppe i fjeldene ved **Trollbjerget**.

De første år var gode, og kærligheden overkom deres indbyrdes modsætninger. Men som årene gik, begyndte forskellighederne at slide på dem, og de stærke følelser, de havde for hinanden, blev sammenblandet med den sorg, de begge havde over bruddet med deres eget folk. Følelser af sorg og afsavn skabte vrede og misundelse. De store følelser kæmpede i deres sjæl, og de begyndte begge at blive drevet til vanvid.

## Vanvidet begynder at vise sig

**Bölg** reagerede ved føle stadig større afsky mod kvinden, han elskede. For at finde fred begyndte han at bruge mere og mere tid i sit værksted, hvor han med magisk jætteild, stjålet fra jætten **Thrala Gráraska**, skabte de smukkeste smykker – der dog alle var forbandet med skygger af sorg, vrede og ensomhed.

**Láidná** blev stadig mere ensom og søgte tilflugt i sit kammer, hvor hun vævede, mens hun sang med en længsel, der bragte sorg og mismod til alle, der hørte hendes stemme. De to elskede skabte dermed en forfærdelig malstrøm af dystre følelser, der begyndte at drive dem begge mod galskab.

## Kærlighedens forfald

Et mørke begyndte at sprede sig i **Bölgs** indre, og de sidste rester af hans varme ømhed og kærlighed blev kolde. **Láidna** isolerede sig i sit fruekammer, hvor hun søgte tilflugt fra det mørke, hun følte havde opslugt Böl. Et mørke, hendes triste sange nærrede og gav liv.

En dag, under en samtale med en af Bölgsgårds visse ravne, gik det op for Láidna, at hun selv bar en del af skylden, for hendes elskedes sorg. Der bristede hendes hjerte, og hun døde af ulykkelig kærlighed.

## En vildfaren sjæl

Uden at kende til vanirenes traditioner og riter lagde Böl sin elskede til hvile i en glaskiste. Men uden at være blevet knyttet til et **gravtræ**, der med sine rødder kunne vise hende vej til dødsriget Niflheim, farede Láidnas sjæl vild i underverdenens tåger.

I Bölgsgård blev Böl og hans frænder ramt af en dyb sorg, der svækkede dem og gjorde dem sårbare for deres gamle fjender, skrællingerne.

## Skrællingerne angriber

De første angreb fra skrællingerne var sporadiske og blev slået tilbage. Men hvert angreb efterlod nye sprækker i Bölgsgårds forsvar, samtidig med at det oldgamle fjendskab mellem skrællinger og dvergere gav liv til en hævngherrig og blodtørstig galskab, der helt opslugte Böl og hans frænder.

En for en faldt dvergerne i deres kampe mod skrællingerne, indtil det blev tydeligt, at de ikke længere kunne forsvare Bölgsgård. I et sidste desperat forsøg på at drive fjenderne bort, ledte Böl et sidste udfald, der kostede ham og fire af hans frænder livet.

## Mørket sænker sig

De to sidste af Bölgs frænder, **Lurflur** og **Brokkur**, kæmpede sig fri af skrællingerne og trak Bölgs livløse krop i sikkerhed. De forskansede sig i bjerggårdens mørke indre og stedte Böl til hvile i et gravkammer.

De to overlevende frygtede at ende som deres frænder. Luflur forsøgte derfor af flygte ved at kravle ned af bjergsiden, men hans fodfæste svigtede og han styrtede i døden. Brokkur, der var blevet såret i kamp med skrællingerne, valgte at drikke mjød og forbløde.

Skrællingerne festede længe efter deres sejr over Bölg, men da krigstrommerne efter flere dages fest stilnes og de slagne fjender fortæret, var deres blodtørst mættet i en sådan grad, at de ikke ville trodse Bölgsgårds sidste forsvarsværker.

I de næste mange år var ravnene de eneste beboere i Bölgsgård, der blev opslugt af dødens skygge – mens Láidnas sjæl vandrede hvileløst i Niflheims tåger.

## Den Hvide Dame kommer til Bölgsgård

For to år siden brød et par håbefulde eventyrer, **Birger Jernfred og Svale Skarnsdatter**, ind i ruinerne på jagt efter skatte. Men i stedet for rigdom, fik de vækket Láidna fra hendes dødssøvn, hvilket endte med at koste dem begge livet.

Láidna er nu genopstået som en **Hvileløs Vandrer**, en forvirret og sindsløs udød, der ikke kan erkende, at Bölg og hans frænder er døde og borte – og hun er kendt viden om som **Den Hvide Dame**. Kulden fra hendes bristede hjerte spreder sig nu over Trollbjerget, mens hun fortvivlet venter på, at hendes elskede kommer hjem til hende.

# Dungeons & Dragons

## De tre grundpiller

Der er undervejs i scenariet plads til kamp, udforskning og sociale interaktioner (de tre “grundpiller” i Dungeons & Dragons), og der er ikke givet faste løsninger på udfordringerne. I stedet er der god plads til, at spillernes fantasi kommer i spil, og at alle om bordet deltager i at skabe en fælles historie.

## Regler (Casual)

Scenariet benytter en simplificeret (casual) version af Dungeons & Dragons 5e-reglerne. Dungeon Masteren bør derfor have et overfladisk kendskab til reglerne (det er rigeligt med reglerne beskrevet i [Dungeon Masterens håndbog](#)). For spillerne er regelkendskab en fordel, men på ingen måde en nødvendighed.

Men hvis du fortrækker det, kan du vælge at spille i ”Expert Mode” og bruge dine fortrukne D&D-regler. Spiller du D&D5e anbefaler jeg, at du til scenariet bruger variantreglen Gritty Realism (p. 267), for at spillerne oplever, at der ikke er tid til at tage hvil midt i det hele.

## Heltene (Spilpersonerne)

Spilpersonerne er opbygget således, at de gennem deres historie og evner er:

- Nemme at håndtere for spillere, der ikke har tidligere erfaringer med Dungeons & Dragons
- Passer til scenariet stemning og tematik.

## Virkemidler

Der er en række handouts, der fungerer som fysiske virkemidler i forhold til at hjælpe spillerne med at forstå de omgivelser, som spilpersonerne befinder sig i. For at gøre scenariet tilgængeligt, bliver der for eksempel hverken brugt figurer eller battle-maps.

Da der bruges terninger, er det praktisk at medbringer egne terninger (men jeg vil prøve at sørge for, at der er mulighed for, at låne nogle terninger til Fastaval).

# Startspil



## Vigtigt

Tag det stille og roligt, mens spillerne vælger og tilpasser deres spilpersoner. Der er meget at holde styr på, og alle skal lige "lande". Vær særligt opmærksom på, om nogle af spillerne har brug for ekstra tid eller hjælp til at læse teksterne.

## En god begyndelse

I kommer godt i gang med at tale lidt om spillet – herunder lidt om den verden, spillet foregår i. Fortæl kort, hvordan I griber reglerne an.

## Setting: Fantasy Vikinger

Nordlandet kan ret kort beskrives som "vikinger i en fantasyverden".

- 1 Det kan hjælpe på indlevelse at komme med lidt flere detaljer (se side 69) og vise spillerne kortet over Nordlandet (handout 2, s. 70).



## Oversigt over spilpersonerne

Herefter bruger du **oversigten over spilpersonerne** til at fortælle spillerne lidt om de forskellige roller, så de kan vælge deres spilpersoner.

- 2 På oversigten er der 🎲 ikoner, som viser hvor komplekse rollerne er i forhold til brug af regler.



## En playbook til hver spilperson

Der er en "playbook" til hver spilperson. Der er ekstra sider med regler for trolddom til spilpersonerne Brodir/Brynhild og Yakkola/Yoona, men vent med at give spillerne de sider, til de har læst deres playbook. Inden du giver spillerne deres **playbook**, så forklar, at de (1) først skal læse forsiden, (2) så bagsiden og (3) først til sidst læse inden i folderen.

Giv spillerne god tid til at læse deres spilpersoner. Spillerne skal tilpasse spilpersonerne lidt til deres egen smag:

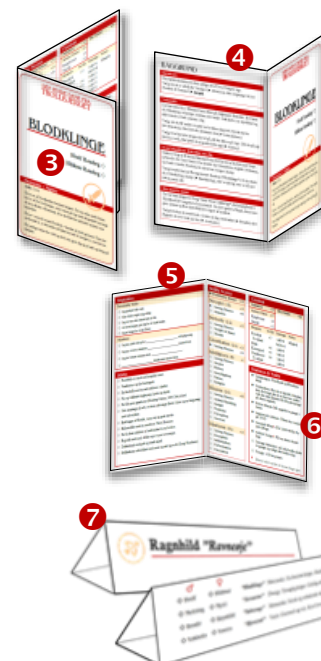
- 3 Vælg mellem spilpersonens maskuline og feminine navn.
- 4 Vælg spilpersonernes evner ved at svare på forskellige spørgsmål i deres baggrund.
- 5 Forklar, at boksen med "Inspiration" først skal bruges senere, men kan give ideer til, hvordan rolle kan spilles (se side 13).

Når spillerne er færdige med at læse og tilpasse spilpersonerne, kan I tale lidt om Dungeons & Dragons-reglerne.

- 6 Mind spillerne om, at de skal være opmærksomme på heltens særlige **evner og udstyr**.

## Gøre navneskilte klar

- 7 Navneskiltene foldes, så det navn, spilleren har valgt, er synligt. Spillerne kan læse lidt om de andre spilpersoner og krydse af, hvilke navne, de andre spillere har valgt til deres spilpersoner.





## Forklaring af udvalgte evner mm.

Hvis du eller spillerne har spørgsmål til, hvordan spilpersonernes evner virker, er her lidt supplerende informationer. Men opstår der tvivl, så brug "the rule of cool" og vælg det, som virker fedest i situationen.

### For alle/mange af heltene

---

**Skills** ♦ eller ◇ Når heltene skal lave et test, ruller de d20 + *ability score* og sammenligner med sværhedsgraden. Er det en *skill* eller et *save*, man er trænet i (♦), lægger man også *proficiency bonus* til oven i terningslaget.

**Armor Class** Mange af heltene har noteret to værdier for AC: En, som gælder, hvis de ikke bruger skjold (har mistet det i kamp?), og en, som gælder, når de bruger skjold.

**Natsyn** Kræver en smule lys for at kunne se. Helten kan altså ikke se i komplet mørke.

### Hrolf/Hildnur "Blodkonge"

---

**Blodtørstig** I stedet for at rulle skade to gange er det nemmere bare at rulle to terninger og så vælge den, som slår højest.

**Sej som få** De + 10 *hit points* er en permanent bonus, så Hrolf/Hildnur i stedet har 54 *hit points*.

### Melning/Mysil "Jernærme"

---

**Dirke** Når man bruger det rette værktøj til at dirke låse op/afmontere fælder, får man *proficiency bonus* til *dexterity* (det betyder, at Melning/Mysil har +5).

**Snigmord** Mod fjender, der er *surprised*, skal Melning/Mysil ikke slå for at ramme, men rammer automatisk og får bonus for et *critical hit*. Fjender, der er *surprised* vil næppe have haft mulighed for at angribe, og dermed udløses som regel også +2d6 *damage* fra snigangreb.

### Ranulf/Ragnhild "Ravnøje"

---

**Hjortedræber** Kan enten bruges normalt (nemt at ramme, lav skade) eller ved et angreb, hvor man sigter efter sårbart punkt (svære at ramme, mere i skade).

### Brodir/Brynhild "Sølvtunge"

---

**Slangering** Den, som har ringen på, får ♦ *Intelligence Save*. Giver Brodir/Brynhilds (mod forventning) ringen væk, vil han/hun også miste ♦ *Intelligence Save*.

**Tusind-kunstner** Giver +1 til alle *skills*, der er ◇. Det kan være en god idé, at spilleren selv noterer den bonus ved alle *skills* med ◇, efter spillerne har fundet de *skills*, som gennem baggrundshistorien får ♦.

**Heltemod** De midlertidige *hit points* er en ekstra "buffer". Når effekten udløber, forsvinder de *hit points*, som måtte være tilbage.

**Håndfuld småsten** Virker som et haglgevær, så den kan også bruges til at skyde døre i stykker og den slags.

**Ændre udseende** Kan kun ligne andre væsner, der har omtrent samme størrelse.

### Yakkola/Yoona "Hjortetak"

---

**Formskifter** Der er ganske rigtigt ingen begrænsninger på, hvor mange gange den kan bruges.

**Barket hud** Virker også i dyreform; forsvinder, når Yakkola/Yoona formskifter.

**Blive ét med Dyret** Man bliver "en gæst" i dyrets sind, der ikke kan kontrollere dyret, men dog kan bede det om at gøre ting. Kræver, at dyret er venligsindet, men det kan klares med brug af enten *animal handling* eller trolddomskunster (Dyreven).

# Heltene

Her er et overblik over de fem helte, hvor du blandt andet kan se deres Ability Scores, særlige udstyr, og hvad deres største heltedåd og største skam er.

## Hrolf / Hildnur Raudæg

### Mennekse (Fighter 5)

Armor Class 17 Hit Points 44

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +3  | +2  | +2  | -1  | +0  | +2  |

Berømt kriger, opsat på heltedåd, men bange for at dø.

**Særligt udstyr:** Magisk sværd (Frostbid), gumle-urt (healing) og masser af rigdomme.

**Største heltedåd:** Dræbte ulverytteren Argluk i tve-kamp under et togt i Østerland.

**Største skam:** Blev grebet af frygt den nat, hvor Kong Valeif Den Ulykkelige blev angrebet af trolde.

## Melning / Mysil Jarnemir'1

### Dverg (dværg) (Rogue 4/Fighter 1)

Armor Class 18 Hit Points 36

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +2  | +2  | +1  | +1  | +0  | +2  |

Omvandrende tyv og kriger, egoist, begærer guld.

**Særligt udstyr:** Guldtand (magisk dolk), magisk jernskjorte, gift, sovemiddel, tyve-værktøj.

**Største heltedåd (Hemmelig):** Har stjålet Guldtand (dolk) fra Jarlen af Gettland.

**Største heltedåd:** Forgiftede jættekongen Sulling og hans gæster under et brudegilde.

**Største skam:** Optrådte som hofnar for at overleve.

## Ranult / Ragnhild Hrafnauga

### Menneske (Ranger 4/Rogue 1)

Armor Class 15 Hit Points 38

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +2  | +3  | +1  | +0  | +2  | +0  |

Jæger, god bueskytte, et godt menneske. Gift med en jætte.

**Særligt udstyr:** Hjortedræber (bue), Eldispyr (magsik ild-spyd), bjørnefedt (magisk styrke) og Hrymms støvler (magiske; beskytter mod kulde).

**Største heltedåd:** Redde alvstyren Geiroxa fra grå-skrællinger og førte den hjem til jætten Hrymm.

**Største skam:** Var som ung medlem af en røverbande, der bortførte to børn.

## Brodir / Brynhild Silfmal

### Mennekske/Vanir (Bard 5)

Armor Class 17 Hit Points 24

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +0  | +2  | -1  | +1  | +2  | +3  |

Veltalende, smug og selvglad, og søger efter kærligheden.

**Særligt udstyr:** Krumsabel, magisk guldring (Intelligence Save), Lyre.

**Trolddom:** Fem trylleremser og 5 mere effektfulde kunstner: Fortrylle Venskab (charm), Heltemod (+30 hp), Håndfuld Småsten (blændet eller 2d10 damage), Ændre Udseende, Tale med de Døde (5 spørgsmål).

**Største heltedåd:** Franarrede Oraklet fra Mynos det berømte smykke; "Pallas Dracos' Tårer"

**Største skam:** Mistede smykket til en listig bedrager i kejserbyen Miklagård.

## Yakkola / Yoona Uroshivri

### Vanir (elver) (Druid 5)

Armor Class 14 Hit Points 36

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +0  | +2  | +1  | +2  | +3  | -1  |

Sær og ildeugtende shaman, der kan forvandle sig til dyr.

**Særligt udstyr:** Magisk ørnefjer (Perception), urte-drik (Healing) og talrige lus og lopper.

**Trolddom:** Tre trylleremser og 9 mere effektfulde kunstner: Dyreven (charm), Tale med Dyr (10 minutter), Nifleheims Tågebanke (1 time), Blive ét med Dyret (deler dyrets sanser og smerte), Skygge-vandrer, Træde Lydløst uden Spor, Livets Åndedrag (helbreder andre, skader sig selv), Varlser (ruller terninger på forhånd).

**Kan forvandle sig til:** Elg, grævling, hugorm og bjergged.

**Største heltedåd:** Drev gæk med jætten Gymir ved at forvandle sig til en hvid elg

**Største skam:** Svigtede sin stamme og søger efter slægtninge, der blev bortført af Skrællinge (orker).

# Dragejagt

Scenariets anslag, hvor spillerne og heltene kommer i gang med spillet, får øvet sig på reglerne og lært deres roller at kende.




# Dragejagt

Heltene ligger i baghold for en stendrage, der længe har hærget egnen. Kampen begynder nu ...


**Beskrivelse:** Heltene ligger på lur efter en stendrage, der har dræbt flere husdyr på egnen. De har sporet dragen til en klippeø, hvor den har sin rede. For at lokke dragen frem, har de bundet et lam til en pæl. Lad kort spillerne beskrive hvor og hvordan, heltene har gemt sig.


Der er gået et par timer, men nu opfører fåret sig skræmt. I den lyse sommernat viser en skikkelse sig mellem klipperne. Den har trods sin størrelse sneget sig uset frem. Stendragen er på størrelse med en pony, dens skæl er som lavet af sten, og de gule øjne skinner i månelysset.


**Skjult information:** Der er to stendrager, som vogter en rede med æg. Dragerne ville normalt ikke komme så langt ned fra bjergene, men sne og kulde har fordrevet dem fra deres jagtmark på Trollbjerget.


 **Scenariet begynder “in media res”** – det vil sige i en scene, hvor spillerne og heltene bliver smidt ind handlingen. Det hjælper til at fange spillernes opmærksomhed og sætte tempo i spillet.


I scenen skal du og spillerne bruge kampreglerne, så I får mulighed for at varme op og øve jer.


 **Det er en lys sommernat med kulsorte skygger.** Heltene jager menneskeædende rovdyr med skæl, der er hårde som sten.

 **Scenen slutter, når kampen slutter.** Det sker, når der sker noget fedt, der dræber eller driver den sidste stendrage på flugt.

 **Pas på, at reglerne ikke fylder spænder ben for sjov og tempo.** Hjælp spillerne til at få brugt nogle af deres særlige evner i kamp.

 **Stendragehaler er der deres vægt værd i sølv** (en velsmagende delikatesse).


 **Læs mere om, hvordan du hurtigt og sjovt afvikler kamp i “Dungeon Masterens Håndbog”.**


 **Begynd med at rulle terninger** for heltenes *Stealth* (lad spillerne fortælle om, hvordan de gemmer sig og beløn med *advantage* på deres test, hvis de gør noget ekstra sejt). Alle helte, der slår højere end 15, har *advantage* på deres første angreb i kampen og kan angribe stendragen, inden den når at handle.

*Læseguide: Brug beskrivelsen som hjælp til at sætte scenen. Det vil ofte virke bedst, hvis du genfortæller beskrivelsen med dine egne ord, frem for at læse teksten op.*


*Læseguide: Den skjulte information er ting som spillerne endnu ikke ved – men som de helst skal vide, når scenen er overstået.*


*Læseguide: Ikonerne gør det nemmere at finde relevant information.*


 Information om scenens formål og stemning.


 Inspiration til scenens stemning.


 Hvornår og hvordan slutter scenen?

 Hvad skal du være særlig opmærksom på?

 Skatte som heltene kan finde.

 Hvor kan du læse mere?

 Regler knyttet til scenen.

 Tips og tricks til, hvordan du som dungeon master afvikler scenen.

**Inviter spillerne til at bruge deres *skills* undervejs**, så de kan få relevant information. *Nature* kan fx sige noget om, at stendragerne må have forladt deres naturlige jagtmarker.

**Stendrager kan være farlige modstandere**, hvis heltene ikke opdager, at de har en sårbar blød bug. Beskriv derfor, hvordan angreb nærmest preller af på de hårde skæl – og hvordan dragens bløde bug gør, at den bevæger sig lydløst og smidigt.

**Hvis heltene vil angribe den bløde bug**, får de disadvantage på angrebet, medmindre spillerne har gode ideer til at gøre noget sejt.

**Skrab drama ved at beskrive stendragernes store styrke**, når de smadre træer og kaster sig mod heltene.

**Det giver drama og afveksling, når heltene taber deres våben**, hvis de bliver væltet omkuld af en stendrage. Det betyder, at spillerne ikke kan gå på “automatpilot” og bruger samme angreb runde efter runde. Men i stedet må skifte taktik eller bruge kostbar tid på at lede efter våben i mørket.

**Hjortetak kan bruge trolddom til at tale med dyr**, så det kan være, at det stakkels offerlam, får mulighed for at sige sin mening. Lammet navn er Heit-ull, og det vil mest spørge undrende om, hvorfor det står bundet? Om det er farligt? Og fortælle, at det er bange. Når dragen er opdaget, vil lammet skribe på hjælp.

**DM-tip:** Husk, at der efter tre kamp-runder skal ske noget nyt i kampen, så det ikke bliver for ensformigt.

**DM-tip:** Et godt råd er, at kampe skal slutte fedt, hvilket typiske sker når:

- ① Alle har gjort noget.
- ② Mindst en af heltene har følt fare.
- ③ Stendragerne har vist deres særlige evner (Forfærdeligt skrig og Smadr!)
- ④ Der er sket noget 'fedt' (gerne på baggrund af spillernes handlinger).

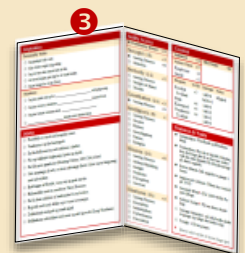
## Spilpersonernes relationer til hinanden

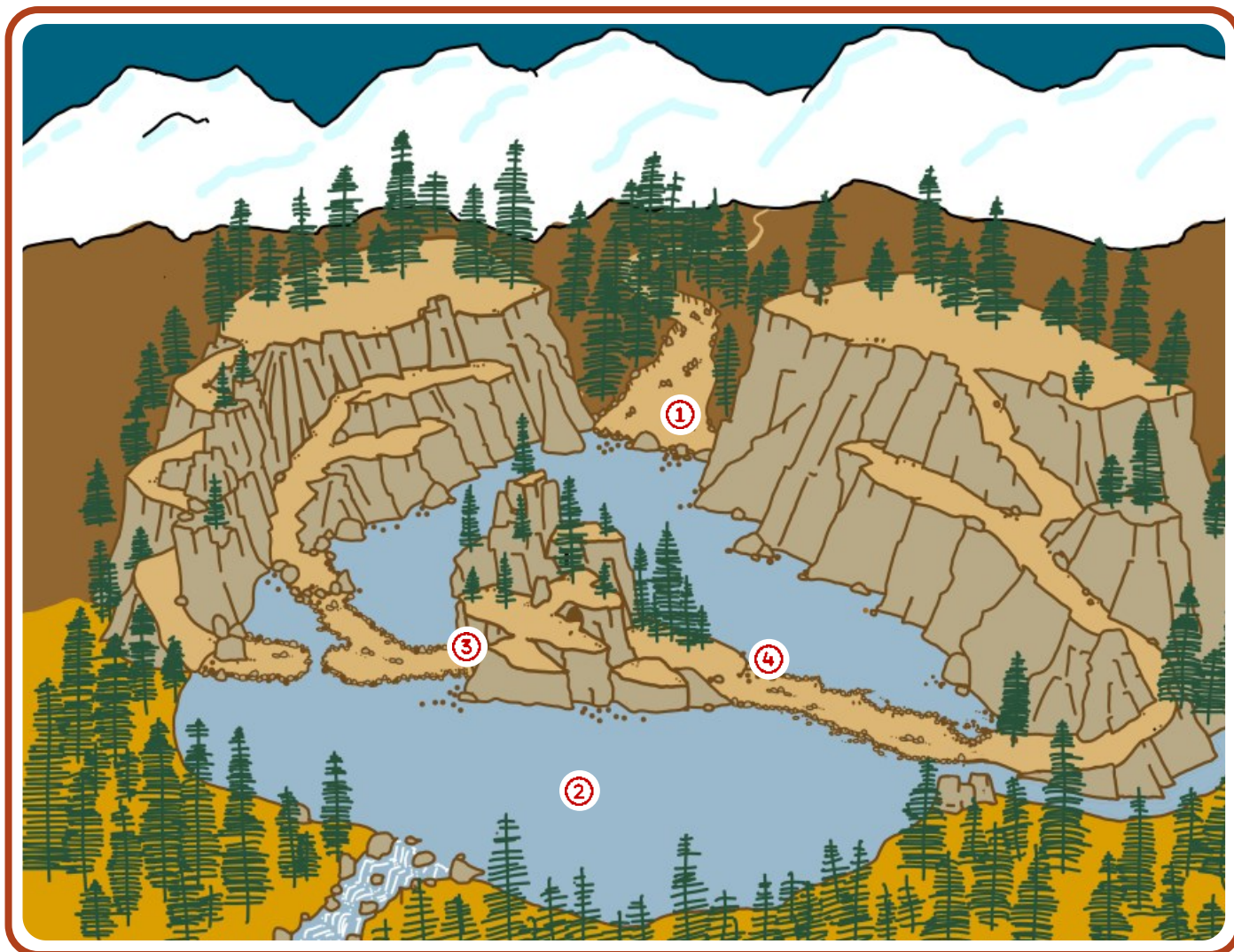
Efter to spilstest blev det tydeligt, at det fungerer bedst, hvis spillerne først skal se på spilpersonernes relationer til hinanden efter anslaget. Det giver tid til, at spillerne lærer hinanden og de forskellige helte at kende.

Hver spiller skal sætte navn på de tomme linjer (der er fire linjer, og hver af heltene skal have en relation til de andre helte). Spillerne skal tale om det, og være enige om relationen, inden de udfylder de tomme linjer med navne.

### Inspiration-reglerne

I Dungeons & Dragons kan spillerne bruge *Inspiration*, og dermed få *advantage*. I Casual-reglerne foregår det ved, at hver helt har 5 forskellige personlige træk + 4 relationer til de andre helte. Hver af dem kan bruges en gang i løbet af scenariet til at give *advantage* på et angreb eller *save* i en situation, hvor spillerne synes, det passer. Nogle af dem kan måske endda bruges til at give en anden helt *advantage*, hvis I synes, det giver mening. Når de er brugt, kan ◇ “krydses af”.





- ① **Udtørret elv** (fordi sneen ikke smelter på Trollbjerget)
- ② **Lavvandet sø** (fordi elven er udtørret).
- ③ **Klippøen** hvor stendragerne har deres rede i en grotte.
- ④ **Fælde med fåret** (Heidull) bundet til pæl.

➕ Handout 3 (s. 71) er en kopi af kortet, du kan vise til spillerne.

| Hold styr på initiativ rækkefølgen i kampen |                                |
|---|--------------------------------|
| Helt nr. 1 ( <i>Højest initiative</i> )     |                                |
| Helt nr. 2                                  |                                |
| Stendrage(erne)                             | <i>Angriber med klo + bid.</i> |
| Helt nr. 3                                  |                                |
| Helt nr. 4                                  |                                |
| Helt nr. 5                                  |                                |
| Stendragenes bonus angreb                   | <i>Angriber med hale.</i>      |

*Det er nemmere, hvis du ikke slår initiative for stendragerne, men bare går ud fra, at de to hurtigste helte handler først.*

## Stendrage

Stendrager lever i bjergene, hvor de går på jagt efter al slags bytte. Kroppen er på størrelse med en hest, og halen omtrent dobbelt så lang. Deres hud er af sten, og de er stort set usårliche, medmindre man angriber deres bløde bug. Halerne er en stor delikatesse og en formue værd.



Stendragen er baseret på beskrivelser i Jesper Ejsings bog "Drager – Guaspers Dragonarium", hvor man kan læse mere om den og andre typer af drager.

**DM-tip:** Du kan godt "snyde" lidt med dragernes hit points, så kampen ikke trækker ud for længe, eller hvis du oplever, at det går for hurtigt.

**DM-tip:** Husk, at bruge Stendragens særlige angreb og evner. Det er med til at gøre kampen særlig, så den adskiller sig fra de andre kampe i scenariet

|               |     |                            |     |     |     |
|---------------|-----|----------------------------|-----|-----|-----|
| ♥ Armor Class | 15  | (Stenhård Hud og Blød Bug) |     |     |     |
| ♥ Hit Points  | 50  | (Large)                    |     |     |     |
| STR           | DEX | CON                        | INT | WIS | CHA |
| +4            | +0  | +4                         | +1  | +0  | +2  |

### Særlige evner og andre regler

- ◆ **Skills:** Intimidation +5; Perception +4; Stealth +6
- ◆ **Sprog:** Skrig
- ◆ **Bange for Ild:** Får *disadvantage* indtil næste tur, hvis den skades med ild.
- ◆ **Blød Bug:** Angreb i bugen giver normal skade.
- ◆ **Stenhård Hud:** Får kun halv *damage* fra angreb der, er baseret på kulde eller ikke er magiske. Angreb mod dragen, der ruller 1, får ikke-magiske våben til at gå i stykker.
- ◆ **Natsyn:** Ser normalt i halvmørke.

### Kampevner

- ◆ **Klo + Bid** (begge angreb, når den handler)
- ◆ **Hale** (bonusangreb sidst i turen)
- ◆ **Vælte omkuld (hale/spring):** Hvis stendragen rammer med halen eller springer frem fra baghold, skal du klare et *Strength Save* (DC 14) eller vælte omkuld og tabe dit våben. Hvis stendragen angriber helte, der er væltet omkuld, har den *advantage* på sine angreb.
- ◆ **Stor Styrke:** Hvis stendragen ruller 20 på et angreb, vil dens styrke automatisk vælte folk omkuld og ødelægge skjold, brugt til forsvar.

✗ **Klo:** +6 to hit; 1d10+4 damage.

✗ **Bid:** +6 to hit; 2d10+4 damage.

**Kæber af stål:** Hvis et bid rammer, holder stendragen fast. Skal ikke slå for angreb næste tur men giver automatisk damage. *Strength Save* (DC 14) for at slippe fri.

✗ **Hale :** +5 to hit; 1d10+4 damage + særligt angreb (vælte omkuld).

### Når der skal ske noget nyt i kamp...

- ✗ **Forfærdeligt Skrig:** Stendragen skrider højt. Alle, der hører skriget skal klare *Wisdom Save* (DC 15) eller blive lammet af frygt næste kamprunde. Stendragen bruger sin næste handling på at flygte, så den kan gemme sig og lave et nyt baghold.
- ◆ **Der er to!:** Der dukker en ny stendrage op, der har brugt kampens forvirring til at snige sig ind på sit bytte. Angriber helst nogen, der ikke allerede er i nærkamp.
- ◆ **Smadr!:** Stendragens størrelse og styrke gør, at den kan smadre ting som for eksempel træer.





# Jarlens gilde

Spillerne bliver præsenteret for det mysterium, som heltene skal opklare, samtidig med, at de får mulighed for lidt rollespil med hinanden og nogle bipersoner.



# Jarlens Gilde

Heltene bliver hyldet af Jarlen ved et gilde. De hører om mysteriet oppe ved Trollbjerget.

**Beskrivelse:** Gildesalen er fuld. Jarl Haakon sidder i højsædet, og foran ham står heltene. Han har netop takket heltene for at have dræbt/fordrevet stendragerne. Jarlen hæver sit drikkehorn og udbringer en skål.

Fra køkkenet bliver fade med stegt stendragehale bragt ind (eller bare helstegte får, hvis dragerne slap helskindet væk). Det er en sjælden og dyr delikatess, som vækker begejstring blandt alle.

## Skjult information:

**Mysteriet om Den Hvide Dame:** Under gildet hører heltene om, hvordan der forsat ligger sne og is over Trollbjerget, selvom det er midsommer – og hvordan rygter om den Hvide Dame har nået folkene i Getlands dale.

**Guldtand:** En af heltene, Melning / Mysil "Jærnræme" har en magisk dolk, som er stjålet fra Jarlen for mange år siden.



Jarl Haakon af Getland

**i** **Scenens primære formål er at præsentere heltene for mysteriet** om den evige vinter, der har lagt sig over Trollbjerget.

**Spillerne får samtidig en mulighed for at rollespille** nogle sociale interaktioner med hinanden og nogle bipersoner (se en oversigt over bipersoner på side 20) og dermed få rygter og anden information om mysteriet, som venter dem.

**🖼️ Jarlens hal er oplyst af ildsteder og lamper.** Mjød, mad og sange fylder hallen.

**☑️ Scenen slutter, når heltene er blevet præsenteret for mysteriet.** Du kan godt afslutte scenen uden at heltene har besluttet sig for at tage op i fjeldet for at opklare mysteriet. Det er alligevel ikke meningen, at de skal takke nej til eventyret.

**⚠️ Scenen kan godt trække ud,** hvis spillerne har en fest med at spille deres roller.

**🏠 Bring heltenes baggrund i spil,** når de taler med folk til gildet. Se boksen på side 21 med eksempler på, hvordan du kan gøre det.

**🎲 Når heltene taler med folk til gildet,** kan spillerne bruge heltenes *Charisma* og eventuelt have bonus for brug af evner som *Deception*, *Performance* og *Persuasion*. Du kan give helte, der gjorde noget fedt i kampen mod stendragerne *advantage* på deres test.

🔴 *Brug tabellen med rygter til Jarlens gilde på side 21 til at finde ud af, hvad heltene finder ud af ved at tale med folk.*

🔴 *Handout 4 (s. 72) er en oversigt over bipersonerne, du kan vise spillerne.*

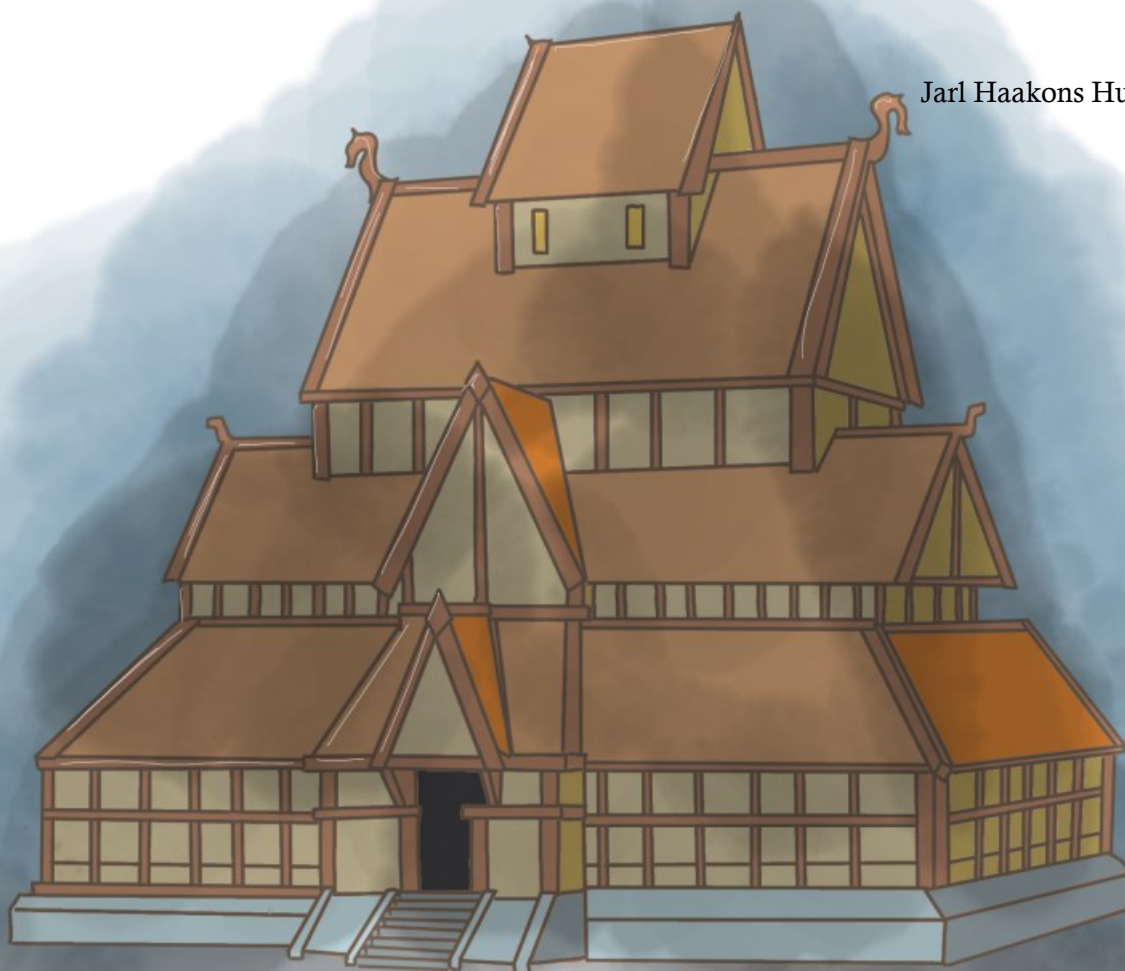
**DM-tip:** *Du kan godt sige det direkte til spillerne, når det er tid til at runde af, for at heltene kan komme videre på deres eventyr.*

## Getland

Getland er en del af kongeriget Dallandet (Sverige) og består mest af en store skove af fyretræer og talrige små landsbyer og landdbrug.

Fra de høje bjerge mod vest og nord bruser store elve gennem landskabet. Kystlandet er en skærgård af klippeøer og flere skove.

Jarl Haakon har sin magtbase i Kolsta, en mindre handelsby. I byen ligger jarlens hus, et stort tingsted og en række større og mindre huse. For berejste folk, minder byen nok mest om en forvokset landsby.



Jarl Haakons Hus

# Bipersoner til gildet

**Jarl Haakon, aldrende kriger.** Har været på mange togter til både Vendland og Gardarriget. Han er en hård, men retfærdig leder med et stålsat blik. Om halsen bærer han en stor kæde af forgyldte skæl fra en lindorm, han dræbte i sine unge dage. ① ⑥

**Hildigunn, Jarlens datter.** Enke med fire børn (Merin, en genert datter, og tre vilde sønner, Haki, Hakon og Hrut). En viljestærk kvinde, der er klar til at tage over, når hendes far må rejse mod dødsriget. Er meget optaget af Getlands folk og vil dem det bedste – og har ingen tålmodighed med ubegavede folk. Har langt, glat sort hår. Minder om Morticia Adams. ① ②

**Svæin Tunnubakur, leder af jarlens hird.** En stor mand med et stort sort skæg og brede skuldre. Drikker meget mjød, er festlig og elsker at høre om andres heltedåd. Har mistet sin venstre hånd i kamp mod skrællinger (orker). Minder om Baloo fra Junglebogen. ③

**Gudny Skarlafléttur, skjoldmø.** Grå øjne og rødt hår i lange fletninger. Har tjent Jarl Haakon i mange år og giver gerne gode råd til helterne. Også når ingen spørger efter dem. ④ ⑥

**Arngrim, ung krigersvend.** Smukke blå øjne, langt blondt hår, og et tyndt dunet skæg. Drømmer om heltedåd, men har stadig sit første rigtige togt til gode. Er ikke synderligt begavet, men venlig – og dybt betaget af helterne. I en amerikansk ungdomsfilm ville han være en high school quarterback. ④ ⑤

**Bragi Bardsson, skjald og visesanger.** En høj, slank og tynd mand. Er både dybt forelsket i **Brodír / Brynhild "Sølvtunge"** og misundelig over ikke længere selv at være centrum for Jarlens gilde. Minder om en ung Ru Paul. ① ⑥

**Steinar Bukke, lusket handelsmand.** Skaldet, påtaget venlig med dyre klæder med pelskant og glimtende ringe. Prøver at lokke Jarlen til at investere i et handelstogt til Den Grønne Ø og er derfor særligt interesseret i **Brodír / Brynhild "Sølvtunge"**. ② ③

**Alfdis, begavet troldekvinde.** Tilbeder Odin, gudernes konge, som hun har ofret sit ene øje til. Har kort lyst hår og er tatoveret med runer i ansigt og på kroppen. Opfører sig og taler sært. Har en ravn, **Vigi**, der sikkert kender til ravnene fra Bölgsgård. Minder om Luna Lovegood fra Harry Potter. ③ ⑥

**Katla Thralasdóttir, jätte-træl.** Højere end de fleste til gildet med sort hår i kunstfærdige fletninger. Spidse ører og en loden hale. Har frivilligt solgt sig selv til Jarlens tjeneste i 10 år for at hendes far, **Thrala Gráraska**, kunne købe 3 af jarlens fineste okser. ② ⑤

**DM-tip:** Jarl Haakon bør ikke genkende Jernærne eller dolken "Guldtand". Men derfor kan du godt gøre spilleren lidt nervøs for, at det kan ske.



➔ Handout 4 (side 72) er en oversigt over bipersonerne, du kan vise spillerne.

## Rygter ved Jarlens Gilde

Du kan vælge at brug tabellen til at afgøre, hvor megen og hvilken information, heltene får, ved at tale med folk til gildet. Brug eventuelt de numre, som står ved bipersoner, som guide til, hvad de har at fortælle. Du kan også vælge at rulle en terning, eller bare vælg de resultater du synes passer bedst.

*Den Hvide Dame (en vanir fra det kolde nord) har bragt en evig vinter over Trollbjerget fordi:*

- 1 Dvergerne på Bölgsgaard blev **forhekset af Den Hvide Dame**. De kom op at skændes om hvem, der kunne **tage hende til liv, og det endte med at de dræbte hinanden**. Frændemord straffes hårdt af guderne med slemme forbandelser, så nu lever **Den Hvide Dame alene omgivet af spøgelse**.
- 2 Mester Bölg, dvergernes leder, blev **forført af Den Hvide Dame** og lokket til at bruge **Odins forbudte trolddoms-runer** til at give hende mægtige kræfter. Bölg blev opslugt af galskab og dræbte alle sine frænder og er nu Den Hvide Dames træl, mens hun søger at fordrive de folk, der bor i bjergets skygge.
- 3 I Bölgsgårds skjulte gruber ligger en **forbandet drageskat**. Drageguldet lokkede Den Hvide Dame til Trollbjerget, hvor hun blev forblændet af skatten og dræbte dvergerne. Nu **tørster hun efter flere skatte**.
- 4 Bölg og hans frænder holdt Den Hvide Dame fanget for at **tappe hendes vanir-blod** til at give den mjød og de smykker, de lavede, trolddomskræfter. Den Hvide Dame vendte tilbage fra Hells Dødsrige og dræbte sine fangevogtere. Men **én slap væk**, og hun kan ikke få fred, før end **hun finder og dræber ham**.
- 5 Den Hvide Dame døde af en frygtelig sygdom, men Bölg **vækkede hende til live med den jätte-flamme**, han som ung stjal fra Thralla Gráraska, en rimturse (frost-jätte af Ymers slægt), der lever i Trollbjerget. **Jætten vil have sin flamme tilbage** og strides med Den Hvide Dame.
- 6 To eventyrere, **Birger Jernfred og Svale Skarnsdatter**, drog for to år siden op til Bölggård for at finde Bölgs skjulte skat. De fik forstyrret Den Hvide Dame, der nu hemsøger passet for at finde den skat, som **de dumdristige eventyrere stjal fra hende**.

## Bring heltene baggrund i spil

**Hrolf / Hildnur "Blodklinge"** er en berømt kriger, der har tjent under to af Nordlandets tre konger. Afhængigt af spillerens valg, er der mulighed for et slægtsskab til Jarl Haakon. Der udbringes mange skåle og klappes hårdt på skulderen af en sådan helt – og folk vil gerne se det magiske sværd Blodklinge og høre om tvekampen mod ulverytteren Argluk.

**Melning / Mysil "Jernærme"** er barn af Gimthun Jættekløver og Soldyl Tyrisdatter, der begge er berømte og ærede blandt mennesker. Folk er mere interesseret i de berømte forældre end i helten selv. Dolken "Guldtand" er tyvekoster fra et tidligere besøg, og Jarl Haakon, samt andre gamlinge, vil nok spørge, om de ikke har mødtes før?

**Brodur / Brynhild "Sølvunge"** er både køn, veltalende og berejst og bliver nemt festen midtpunkt. Mange har hørt halve historier og vil gerne høre hele historien om, hvordan "Pallas Dracos Tårer" blev franarret Oraklet fra Mynos. Og ikke mindst, hvor det værdifulde smykke er henne nu?

**Ranult / Ragnhild "Ravneøje"** vil blive mødt med mistro, da folk har hørt rygterne om, at jægeren er gift med en jätte. En af jarlens trælle er en jätte, som det vil være nemt at få en snak med.

**Yakkola / Yoona "Hjortetak"** vil muligvis få hovedpine og være overvældet af de mange mennesker i hallen. Folk vil også undgå den sære og ildelugtende shaman. Giv spilleren mulighed for at overheøre rygter gennem brug af *stealth* i stedet for *charisma* – for eksempel ved at sidde skjult i skyggerne eller ved at forvandle sig til et dyr (hugorm er nok det mest oplagte for at snige sig uset rundt).





# Oppe i fjeldet

Spillerne får mulighed for at se scenariets dungeon an udefra, samtidig med at scenen markerer skiftet mellem forberedelserne og selve eventyret.

# Oppe i fjeldet

Heltene er draget op i fjeldet til Trollbjerget, og kan i det fjerne se den forladte og livløse Bølgsgård.



## Vigtigt

Husk, at heltene har fået rigeligt med hvile siden anslaget, så alle deres evner er klar til brug igen, og de er tilbage på deres fulde *hit points*.

**Beskrivelse:** Heltene har vandret op i det snedækkede pas ved Trollbjerget. De skal samle kræfter, inden de næste morgen skal udforske Bølgsgård, og har slået telte op og tændt et bål, der ikke rigtigt kan varme dem op. De ved, at de ikke kan overleve i den forbandede kulde, og derfor kun har 1-2 dage inden de må drage retur.

**Bølgsgård ligger en times gang væk** og ser forladt ud. Om et par timer vil solen komme frem og temperaturen stige (-10°C).

**Heltene har taget nødvendigt udstyr** med til turen, herunder telte, vintertøj, reb, fakler, ski/snesko, eller hvad der nu kan blive brug for.

**Skjult information:** Kulden er magisk, og derfor kan bålet ikke varme heltene op. Frostjætten **Thrala Gráraska** er på vej frem mod Bølgsgård sammen med sine trælle og tre slæder trukket af stærke okser.

**Heltene gør sig klar** – Spillerne skal forstå, at selvom heltene er trænede til at klare sig i sne og kulde, er det en magisk kulde som hjem søger Trollbjerget, og de vil dø en trist død, hvis de bliver oppe i fjeldet mere end 1-2 dage.

**Lad spillerne hver især beskrive**, hvordan deres helt gør sig klar. Får de sovet, tjekket udstyr eller spist lidt mad?

**Kulden er hård** (-20°C); månelyst får sneen og isen til at glitre som sølv. Stilheden er unaturlig.

**Scenen skal holdes på ca. 15 minutter.**

**Scenen slutter, når heltene beslutter om de afventer situationen eller haster afsted** for at få frem før **Thrala Gráraska** og hans følge.

**Inviter spillerne til at bruge deres skills**, så de kan få relevant information. Se eksempler i tekstboksen på næste side.

*Kulden fungerer som en nedtælling, der skal give spillerne en klar fornemmelse af, at de har en deadline og ikke kan tage sig alt for god tid.*

*Scenen markerer skiftet mellem scenariets første del og den kommende del, hvor heltene skal på dungeon-udforskning.*

**+** Handout 5 (s. 73) er en kopi af tegningen, du kan vise til spillerne.







## Hvad kan heltene bruge skills til?

De fleste (og vigtigste) informationer får spillerne automatisk, hvis de forsøger et test med en *skill*. Klarer de deres test med 15+, får de ekstra information

### Arcana

- [Automatisk] Kulden er magisk, kommer fra Bølgsgaard, og derfor varmer bålet ikke som normalt.
- [15+] Magisk ild kan give varme trolds den magiske kulde; Ravneøjne kan med sit spyd Eldispyr tænde et bål, der kan give lidt varme.

### History

- [Automatisk] Dvergerne bygger deres gårde inde i selve bjerget, hvor de kan være i sikkerhed fra deres gamle fjender, skrællingerne.
- [15+] Talrige krige har svækket de skrællinger, der lever nær Trollbjerget. De sidste mange år, har de kun været farlige for ensomme rejsende eller ubevogtede udgårde nær fjeldet.

### Investigation

- [Automatisk] Bølgsgård ser øde og forladt ud. Der kommer ikke røg frem nogle steder, der er ikke lys, og der er ikke lyde fra de bondegårdsdyr, som normalt ville være i staldene.
- [15+] Porten står åben og ser ud til at være brudt ned. Flere bygninger ser beskadigede ud. Der er nogle tegn på, at der af og til kommer nogen forbi og bruger bygningerne.

### Nature

- [Automatisk] Solen vil stå op om en times tid; Ravne er kloge dyr.
- [15+] Når Solvognen kører over himlen i Midsommeren, vil dens kraftige varme smelte overfladen af sneen og formentlig gøre søens is usikker.

### Perception

- [Automatisk] Et kort øjeblik bringer vinden lyden af en sørgmodig kvindes sang. Ordene er uklare, men sproget er vanir. Dem, der hører sangen, bliver kortvarigt meget triste og modløse.
- [15+] Der er en flok ravne, der letter fra tårnet. Måske det er et ravnetårn, hvor de fortsat bor?

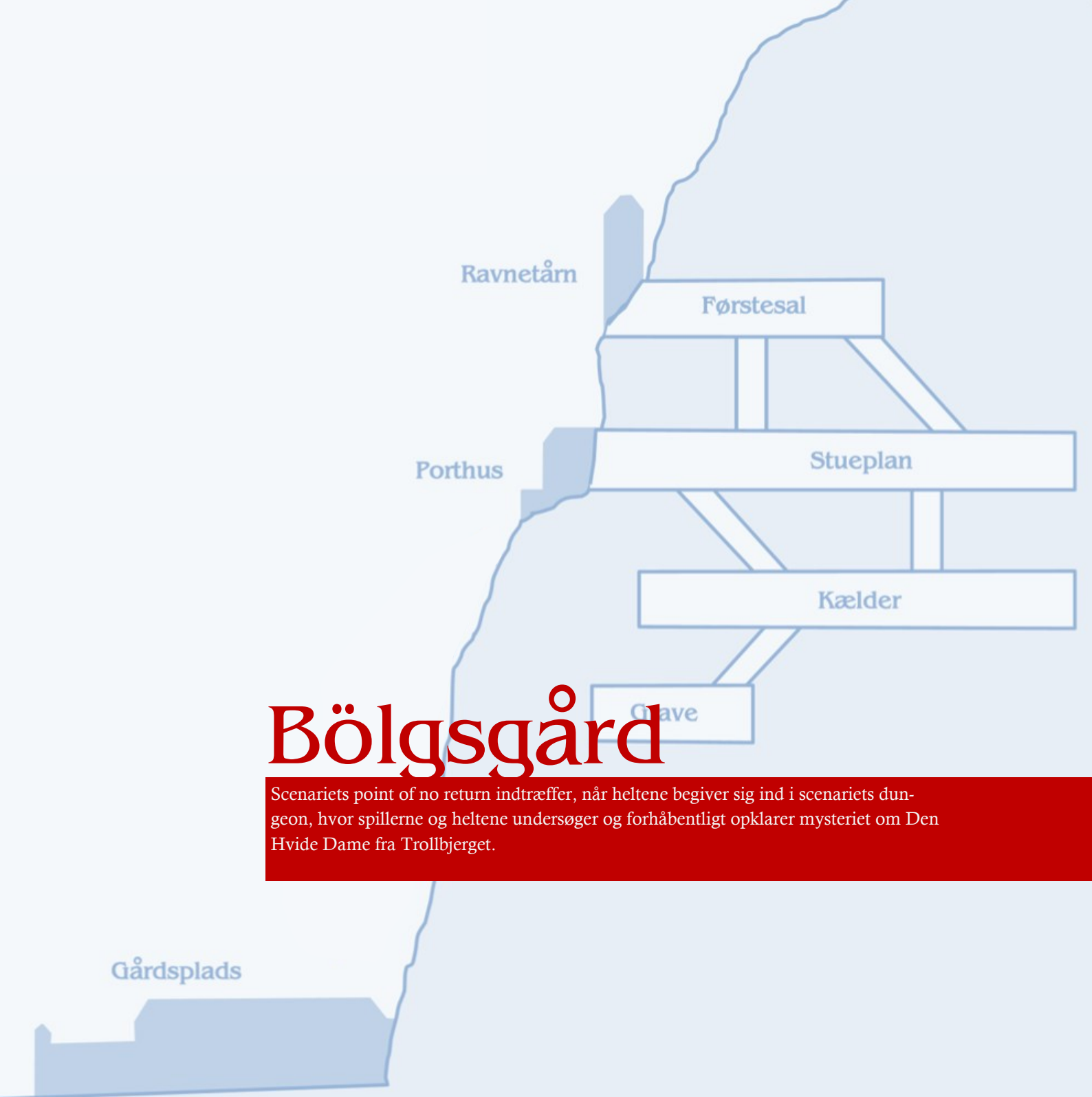
“Hvem er det som kommer?”

- [Automatisk] Det er en stor jætte med et følge og tre okser, der trækker slæder.
- [15] Den ene af de tre slæder er tom. Der er et ulvepak, som på afstand følger i jættens spor.

### Survival

- [Automatisk] Uden varme vil man dø af kulde i løbet af få dage. Kulden har fordrevet det meste dyreliv; Der er tegn på bjerggeder og ravne i området.
- [15] Man kan krydse over den frosne sø og nå hen til Bølgsgård på den halve tid.





# Bølgsgård

Scenariets point of no return indtræffer, når heltene begiver sig ind i scenariets dungeon, hvor spillerne og heltene undersøger og forhåbentligt opklarer mysteriet om Den Hvide Dame fra Trollbjerget.

# Udforskningen af Bölgsgård

Heltene er ankommet til Bölgsgård, og de kan begynde udforskningen af scenariets dungeon.

**Beskrivelse:** Igennem heltenes udforskning af scenariets dungeon, bjerggården Bölgsgård, skal spillerne **opleve en fortælling**, hvor de finder ud af, hvorfor Den Hvide Dame hjem søger Bölgsgård og har fanget Trollbjerget i evig vinter. Undervejs er der også et par muligheder for kamp samt fælder og andre forhindringer, som heltene skal overvinde.

Målet er, at spillerne får **de informationer, de skal bruge** for at kunne give Den Hvide Dame fred og dermed hæve forbandelsen.

Der er omkring 2 timers spilletid til at udforske scenariets dungeon, så du og spillerne skal ramme en balance mellem udforskning, terningslag og rollespil i forhold til den tid, som I har til rådighed.

For at gøre det nemmere, er dungeoen delt op i 8 områder, som heltene udforsker samlet, og spilles som hver deres scene (skal I dem alle igennem, er der kun 15 minutter til hver, så det er næppe realistisk, at I når den alle sammen, hvilket sådan set heller ikke er meningen):

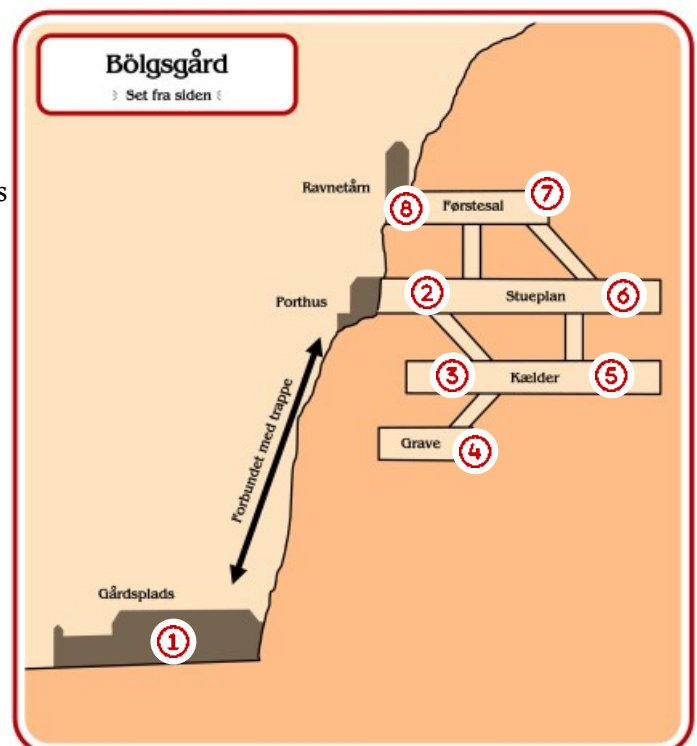
- ① **Gårdspladsen**, hvor heltene kan møde jætten **Thrala Gráraska** og hans trælle, der er kommet for at plyndre Bölgsgård.
- ② **Forkamrene**, hvor heltene træder ind i den underjordiske dungeon og kan vælge mellem **forskellige veje** videre frem.
- ③ **Kælderen**, hvor heltene kan komme i kamp med **skrællinger**, der er ved at plyndre forråd, ost og ikke mindst **helbredende mjød**.
- ④ **Gravkamrene** ☆, hvor heltene kan undersøge dvergernes **helligdom**, arne-stuen, samt både Bölgs og Láidnas **gravsteder**.
- ⑤ **Smedje**, hvor **Ignisar**, en farlig og sulten jætteflamme, venter.
- ⑥ **Stuekamrene**, hvor heltene kan finde liget af **Bölgs frænde** og spor i Fruens kammer.
- ⑦ **Fruestuen** ☆, hvor heltene vil kunne finde **Den Hvide Dame**.
- ⑧ **Gæstestuerne**, hvor Bölgsgårds **ravne** holder til.

Brug kortet (side 31) og det skematiske overblik (næste side) til at danne dig et overblik over dungeonen.

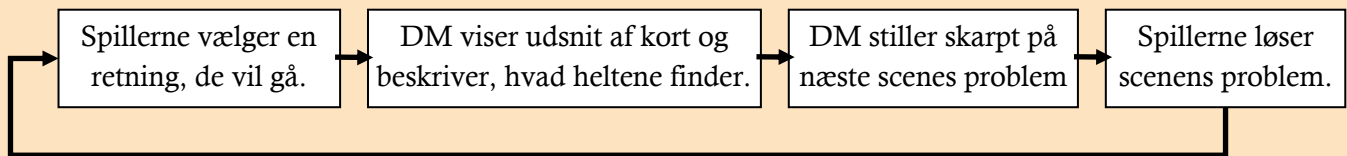
*Du kan læse historien om Bölgs og Láidnas ulykke kærlighedshistorie på side 6.*

*Der er mange forskellige spor, og mange af dem er gentagelser eller variationer af andre spor. Det er derfor heller ikke meningen, at spillerne skal finde dem alle. Men de skal finde nok til at kunne opklare mysteriet.*

*Det er ikke nødvendigt eller forventet, at spillerne når alle scenerne. De to vigtigste scener er Fruestuen og Gravkamrene.*



## Dungeon-udforskning



### Tilrettelæggelse af de forskellige "scener"

For at nå godt igennem denne del af scenariet, skal du som Dungeon Master klippe scenerne skarpt ved at springe alt det over, som kan medføre tomgang i spillet. I stedet for at beskrive hver en detalje og hver et rum, skal du ret ofte foretage et "klip" til næste scene.

Hver scene begynder med, at du udleverer et kort over en del af dungeonen til spillerne, og så fortæller du, hvordan heltene har undersøgt disse rum, og hvad de har fundet indtil nu.

På kortet er der med et forstørrelsesglas markeret steder/ting, som heltene kan undersøge (lidt ligesom ting, man kan klikke på i et computerspil). Lad spillerne undersøge de ting, som der er markeret, og stil skarpt på scenens "problem". Så snart spillerne har løst scenens problem og fundet eventuelle vigtige skjulte informationer, skal I finde ud af, hvad heltenes næste skridt er, hvorefter I gentager processen.

**DM-tip:** Brug kun reglerne, når det er nødvendigt. På den måde kan du holde scenariets tempo oppe.

**DM-tip:** Terningslag må ikke stå i vejen for, at spillerne får væsentlige informationer, men kan bruges til at hjælpe dem med yderligere informationer, veje til at løse udfordringer eller til at tolke spor.

### Dungoenens egen dramaturgi

Dungoenen er i sig selv en fortælling med en spændingskurve, der vokser fra heltenes ankomst frem til, de første gang møder Den Hvide Dame (vendepunktet) og når sit klimaks med konfrontationen med hende.

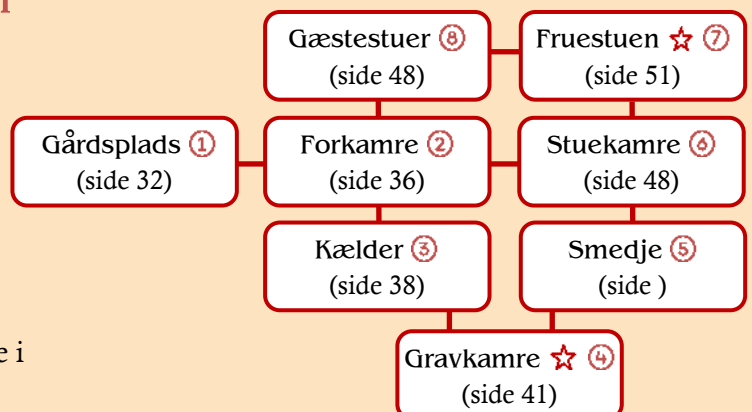
I det forløb skal dit fokus som Dungeon Master være, at formidle stemning og give spillerne indblik i historien bag scenariet. Spillerne behøver ikke have fået alle brikkerne til puslespillet, inden de møder Den Hvide Dame – men efter det møde skal tempoet skrues op, og heltene skal have muligheder for at handle og finde de spor, som de eventuelt mangler.

### Skematisk overblik over dungeonen

Du kan bruge skemaet over dungeonen til at få et overblik over, hvordan de forskellige scener hænger sammen.

Det er ikke nødvendigt eller forventeligt, at heltene udforsker hele dungeonen.


Det vigtigste er, at de finder de afgørende spor i **Gravkamrene** ☆ og møder den Den Hvide Dame i **Fruestuen** ☆.




# Regler for dungeoneering

Når heltene udforsker Bølgsgård, kan du som Dungeon Master bruge disse regler. Hvis du ikke husker dem alle sammen, så går det nok.


De vigtigste regler står først, og så er der til sidst nogle forslag, som du kan benytte dig af, hvis du og spillerne synes, at det vil gøre spillet bedre.

 **Heltene har det mest nødvendige udstyr med**, også selvom det ikke nødvendigvis står på deres liste med udstyr. De har selvfølgelig reb og fakler med samt varmt tøj og andet grej (telte, ekstra forsyninger og den slags er efterladt ved deres lejr uden for dungeonen).


 **Der er mørkt i de underjordiske gruber**, og ingen af heltene kan se i komplet mørke. Tre af dem har dog natsyn, som gør, at de kan se normalt i halvmørke.

Dårlig lys kan for eksempel give *advantage* på *Stealth* og *disadvantage* på *Perception* eller *to-hit* med skydevåben.


Fakler oplyser kun det nærmeste område – og kan både blive tabt og gå ud i dramatiske situationer. I kamp vil heltene skulle vælge mellem at holde en fakkel eller bruge deres skjold/våben, der kræver to hænder. Du kan derfor bruge fakler, mørket og skyggerne til at skabe drama og give spillerne incitament til for eksempel at prøve at få kampen flyttet hen til områder med vinduer, som for eksempel Solgangen, Fruens vævestue og Fruens Gravkammer.

 **De fleste låste døre, skabe og tøjklister** kan smadres med *Strength* test (DC 15; *advantage* hvis man har relevant værktøj som en økse eller et brækjern) eller dirkes op med *Dexterity* (DC 15; kræver værktøj: Jernærme er trænet og må lægge *proficiency bonus* til).

Nogle døre er særligt sikre, og de kræver DC 20 for at åbne dem, både med vold eller dirke.

 **Forslag: Is og glat føre** kan optræde flere steder i Bølgsgård både udendørs og i de underjordiske områder. Det gør kamp og andre actionscener mere intense og spændende.

Du kan give helte og fjender *disadvantage* på test, hvis du synes det kan gøre en situation mere dramatisk. Heltene vil ikke miste mere end 1d6 *hit points* for at falde ned af en trappe eller lignende.

 **Forslag: Den forbandende kulde**, der strømmer ud fra Bølgsgård, vil trænge igennem selv de sejeste heltes vintertøj. Du kan derfor, når du synes det er dramatisk passende, og spillerne skal mindes om, at de ikke har uendeligt med tid til at undersøge Bølgsgaard bede om et *Constitution Save* (DC 15) for at undgå 1d6 *damage* (Ravneøjne har magiske jættestøvler, der giver *advantage* på test).

*Erfarne Dungeons & Dragons-spillere vil måske blive overrasket over, at ingen af heltene har såkaldt "Darkvision", der gør det muligt at se i komplet mørke.*

**DM-tip:** Hvis spillerne forsøger at trække kampe hen til steder, hvor der er lys fra vinduer, skal du endelig lade deres planer lykkedes.

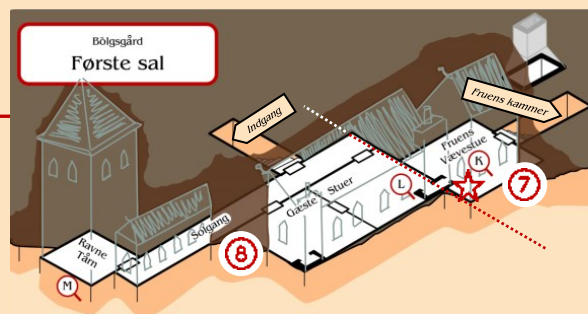
**DM-tip:** Rul kun terninger for at åbne døre mm., hvis det er i forbindelse med en dramatisk situation, hvor det skal gå hurtigt, eller der er en kamp i gang.

**DM-tip:** Du kan for eksempel lade spillerne blive påvirket af den forbandede kulde, hver gang de skifter scene (område) eller for hvert 45 minutters spiltid.

# Bølgsgård

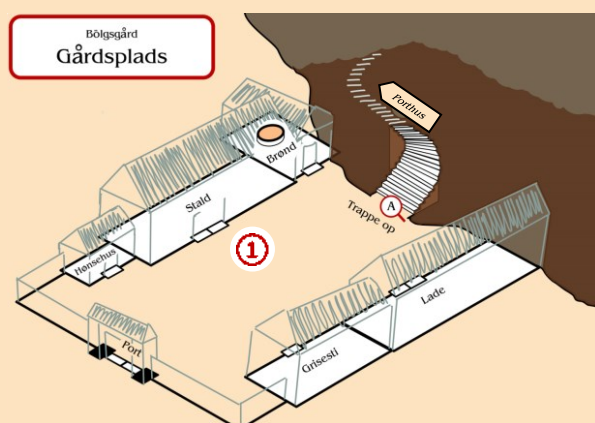
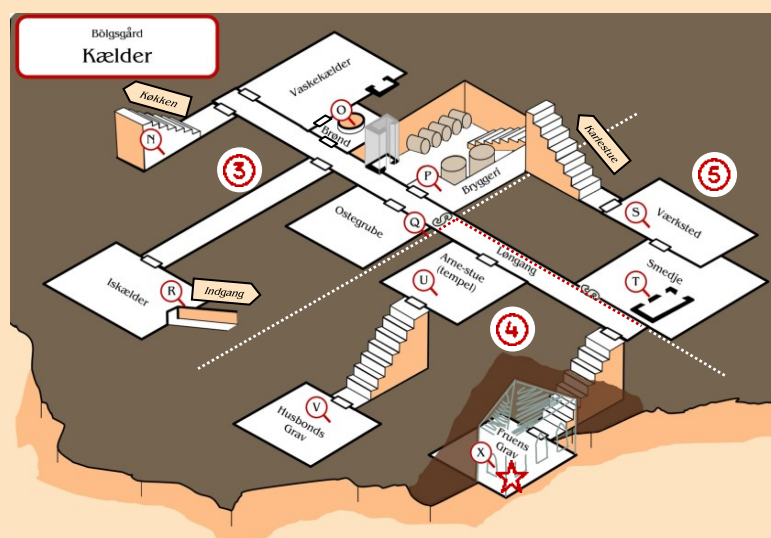
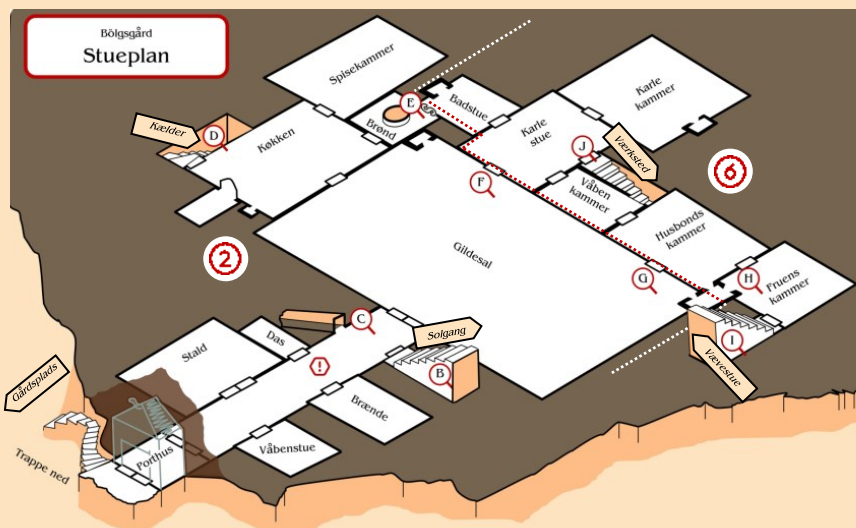
Som I alle gode dungeons, er der flere veje, som heltene kan gå. Og det er ikke sikkert, at de kommer igennem alle områderne, hvilket er helt ok.

De vigtigste scener er ☆Fruestuen, ☆Fruens kammer og ☆Gravkammerne.



Du finder beskrivelserne af de forskellige områder/scener her:

- ① **Gårdspadsen** (side 32).
  - Thralla Gráraska.
  - Trælle, ulve og okser.
- ② **Forkamrene** (side 36).
- ③ **Kælderen** (side 38).
  - Skrællinger og helbredende mjød.
  - Svale Skarnsdatter lig (Iskælder).
- ④ **Gravkammerne** ☆ (side 41).
  - Forfædrene (Arnestue)
  - Gobeliner og andre spor (Fruens Grav)
  - Bølgs lig (Husbonds Grav)
- ⑤ **Smedje** (side 46).
  - Værktøj.
  - Jætteflammen Ignisar.
- ⑥ **Stuekamrene** (side 48).
  - Brokkurs lig (Karlestuen).
- ⑦ **Fruestuen** ☆ (side 51).
  - Den Hvide Dame.
- ⑧ **Gæstestuerne** (side 52).
  - Nætflygt og de andre ravne.



# Gårdspladsen

Heltene skal undgå problemer med Thralla Gráraska og hans trælle og måske få de første spor til mysteriet.

**Beskrivelse:** Det er morgen over Trollbjerget, og heltene ankommer til Bölgsård. Hvis de er hastet afsted over isen, kan de nå frem før jætten Thralla Gráraska og hans trælle og dermed undgå problemer i første omgang. Men hvis jætten er nået frem, skal heltene på en eller anden måde slippe forbi ham og hans trælle.

## Skjult information:

**Bölgsgård:** Gårdens bygninger er hærget af de kampe, som var mellem gårdens beboere og skrællinger.

**Den Hvide Dame:** Er begyndt at besøge Bölgsård for to år siden, og hun er på en eller anden måde skyld i kulden og den evige vinter. Jætten Thralla kan huske, at der boede en vanir sammen med dvergerne.

**Thralla Gráraska:** Er en gammel rimtursler (frostjætte), der bor på Trollbjerget. Han overlever fint i kulden, men skaffer ekstra forsyninger ved at lade sine trælle plyndre ruinerne af Bölgsård. Han vil gerne have sin jætteflamme, Ignisar, tilbage – men han vover ikke selv at træde ind i Bölgsård af frygt for stedets forbandelse.

**i Scenens problem:** At komme ind i Bölgsård, enten før de andre når frem, eller ved at komme forbi Thralla og hans trælle.

**Spillerne har stor indflydelse på, hvordan scenen forløber.** Helte- ne forsøge at snige sig usete rundt. De kan tale med jætten og trællene, eller de kan starte en slåskamp (hvilket dog betyder, at de bruger ressourcer her, som de kommer til at mangle senere).

**🖼️ Gården er forladt, og luften tung af dårlige minder.**

**✅ Scenen slutter, når heltene forlader gårdspladsen.**

**⚠️ Undgå at starte en kamp.** Hvis det skal komme til kamp, bør det være spillerne, som starter den.

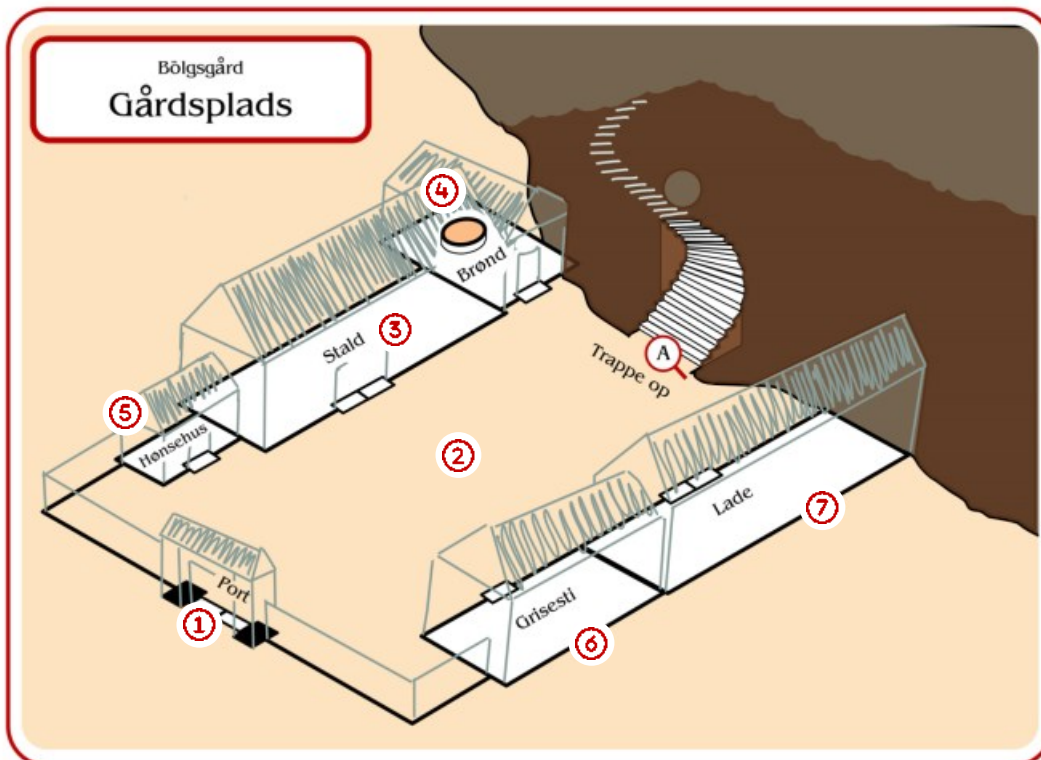
**📍 Du finder de mest nødvendige monsterstats på side 34-35.**

**🏰 Stentrappen er skabt til drama** og kan være en oplagt flugtvej for heltene, da hverken jætten eller ulvene vil følge efter dem. Den kan også være en del af en spændende kamp, hvis heltene har overhalet Thralla og hans følge, og skrællingerne bliver sendt op i bjerget.

**DM-tip:** Hvis spillerne foretrækker at tale med Thralla, kan du bruge hans ønske om at få sin jætte-flamme tilbage, som noget han vil have til gengæld for at lade heltene komme ind i Bölgsård.

**DM-tip:** Takket være Hjortetaks evne til at tale med dyr, kan heltene sågar tale med både ulve og okser.





➕ Handout 6 (s. 74) er en kopi af kortet, du kan vise til spillerne.

- ① **Port:** Smadret af skrællinger for mange år siden.
- ② **Gårdsplads:** Når jætten Thrala Gráraska ankommer, fyldes gårdspladsen af skrællingernes ulve.
- ③ **Stald:** Smadret af kamp, bruges som læ for Thrala, der slapper af, mens hans skrællinge-trælle plyndrer Bölgsgård.
- ④ **Brønd:** Smadret af kamp, frosset til og ubrugelig.
- ⑤ **Hønehus:** Smadret af kamp.
- ⑥ **Grisesti:** Smadret af kamp; bruges som læ for de tre tyre.
- ⑦ **Lade:** Smadret af kamp, bruges som læ for Thralas trælle.

## A Trappe op

Udhugget trappe dækket af sne og is. Sikker, hvis man tager sig god tid. Velegnet til en dramatisk kampscene, hvor fjender kan blive kastet ud over trappen.

- ⚔ I kamp på trappen vil *to* hit-slag på 1-5 betyde, at man skal klare et *Dexterity Save* (DC 15) for at undgå 1d4 *damage*.

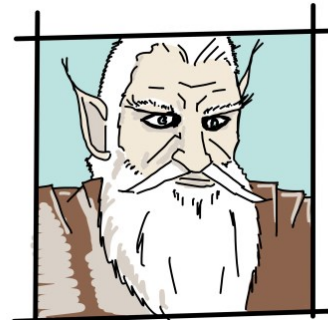
*Den glatte trappe påvirker ikke Ravneøjne, der har jätte-støvler, eller Hjortetak, hvis de har formskiftet til ged.*

# Folk, fæ og fjender på gårdspladsen

## Thrala Gráraska

En gammel rimturer (frostjætte), der bor på Trollbjerget.

- ◆ Frygter for Bøglsgårds forbandelse og vil ikke selv træde indenfor i selve gården.
- ◆ Elsker sine tre okser og er kun lidt ked af, at hans datter Katla skal være trælbundet til Jarl Haakon i 10 år som en del af prisen for de prægtige dyr.
- ◆ Lader sine trælle plyndre ruinerne af Bøglsgård (særligt den gode mjød).
- ◆ Vil gerne have sin jætteflamme **Ignisar** tilbage.



📍 Find de fulde regler for Thrala på side 64.

|     |     |     |     |     |     |    |             |    |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-------------|----|
| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA | 🛡️ | Armor Class | 13 |
| +4  | +0  | +3  | +1  | +0  | +1  | ❤️ | Hit Points  | 40 |

- ◆ **Skills:** Intimidation +6; Survival +6
- ◆ **Jættestyrke:** Hvis Thrala rammer med sin økse, skal du klare et *strength save* (DC 14) eller vælte omkuld og tabe dit våben.

✂️ **Stor økse:** +6 to hit; 2d8+4 damage.

✂️ **Kastespyd:** +6 to hit; 2d8+4 damage.

*DM-tip: De forskellige bipersoners mål og motiver står i prioriteret rækkefølge, og du kan bruge dem som rettesnor for, hvordan de handler.*

## Trællene

Vlasta og Drova: To trælle fra Gardar-riket, der drømmer om frihed.

Sindir: En knækket dverg; har mistet ære og mod og frygter for sin slægts ære.

- ◆ Vil hellere overleve end tage nogle chancer.
- ◆ Rædselsslagne ved tanken om Bøglsgårds forbandelse.
- ◆ Vil gerne være frie fra trældom, men særligt Vlasta og Drova ved, at de ikke vil komme langt som fremmede i Nordlandet, og Sindri frygter, at hans familie vil miste ære, hvis hans skæbne bliver kendt.

|     |     |     |     |     |     |    |             |    |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-------------|----|
| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA | 🛡️ | Armor Class | 10 |
| +0  | +0  | -1  | +1  | +0  | -1  | ❤️ | Hit Points  | 5  |

◆ **Skills:** Stealth +2; Survival +1

✂️ **Dolk:** +0 to hit; 1d4 damage.



# Folk, fæ og fjender på gårdspladsen

## Skrællinge-ulve

Et lille kobbel ulve, der overlever ved at følger i Thralas og skrællingernes spor.

- ♦ Flygter fra kamp, hvis det bliver for farligt – eller hvis lederen **Ulfúr** dør.
- ♦ Sultne. Vil øjeblikkeligt jage alle dyr, de ser. Vil mere tøvende angribe mennesker.
- ♦ Hvis muligheden byder sig, vil de forsøge at dræbe og æde de tre okser.

|     |     |     |     |     |     |               |    |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---------------|----|
| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA | ♥ Armor Class | 13 |
| +1  | +2  | +1  | -4  | +1  | -2  | ♥ Hit Points  | 8  |

- ♦ **Skills:** Perception +3; Stealth +4
- ♦ **Skarpe Sanser:** Advantage på alle *Perception*-test der involvere syn og hørelse.

✘ **Bid:** +4 to hit, 1d6+1 damage.



### Initiative rækkefølgen i kamp på gårdspladsen

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| Helt nr. 1 (Højest initiative) |  |
| Helt nr. 2                     |  |
| Skrællinge-ulve                |  |
| Helt nr. 3                     |  |
| Helt nr. 4                     |  |
| Thrala Graáraska               |  |
| Helt nr. 5                     |  |

## De tre okser

Gull, Fjall og Hvörf er stærke og mægtige okser, med høje tanker om sig selv.

- ♦ Er lidt bekymret over ulvene, men tænker, at de nok godt kan klare sig i en fair kamp. Men ulve slås jo aldrig fair.
- ♦ Synes, det er uværdigt, at de skal stå i en gammel svinestald. Det passer sig ikke.

|     |     |     |     |     |     |               |    |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---------------|----|
| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA | ♥ Armor Class | 13 |
| +3  | -1  | +2  | -3  | +0  | -1  | ♥ Hit Points  | 40 |

✘ **Horn:** +6 to hit, 1d6+3 damage; *Strength Save* (DC 14) eller vælte omkuld.



# Bölgsgårds forkamre

## 2

**Beskrivelse:** Heltene står i gildesalen, gammel sod dækker alting og faklerne blafrer i ilden. Heltene mærker, at de bliver ramt af en sær og magisk tristhed og savn. Hvordan skal de komme videre?

**Scenens problem:** At finde en vej videre frem.

**Mørket og kulden er dominerende.** Forestil dig at træde ind i stor fryser, hvor dit eneste lys, en fakkel, kan gå ud når som helst.

Scenen slutter, når heltene finder en vej videre frem.

**DM-tip:** Du kan skabe ekstra stemning, ved at lade spillerne beskrive, hvilket savn det er, som hver af heltene oplever.

## B Trappe op til gæstestuerne

**Døren er slået til pindebrænde.** Kold trækvind. Fine træpaneler er revet ned og smadret. Den rå klippevæg er synlig flere steder.

## C Sliske ned til iskælderen

**En gammel bjælke er lagt på tværs med et reb bundet omkring.** Rebet bruges af skrællingerne til at trække forsyninger op.

**Athletics** (DC 15) at klatre op/ ned uden reb; fald giver 1d4 damage.

Jernærme kan nemt gennemskue, at slisken oprindeligt har været brugt til at få is fra søen ned til en iskælder.

## D Trappe ned til kælderen

**Døren er slået ind.** Hvis skrællingerne er i kælderen, kan man høre dem rumstere. Trappen er isglat, og dækket af frossen mjød.

**Dexterity Save** (DC 15) for at undgå 1d6 damage.

## E Gammel brønd

**Brønddækslet er lagt til side.** Nede i brønden ses et andet rum. På klippevæggen er brændemærker af geometriske tegn og runer.

**Arcana** afslører, at brændemærkerne stammer fra et trolddomsritual; (DC 15) afslører, ritualet har åbnet en form for port eller lås.

**Perception** finder et stykke afbrændt pergament; (DC 15) afslører, en trædør udskåret så den ligner klippevæg. Døren er særlig sikker

Med reb kan man klatre ned til rummet nedenfor; Et fald (3 m) giver 2d6 damage, der halveres med et **Dexterity Save** (DC 15).

De to eventyrere, Birger Jernfred og Svale Skarndatter, brugte en **Open Lock-scroll** til at åbne den skjulte dør.

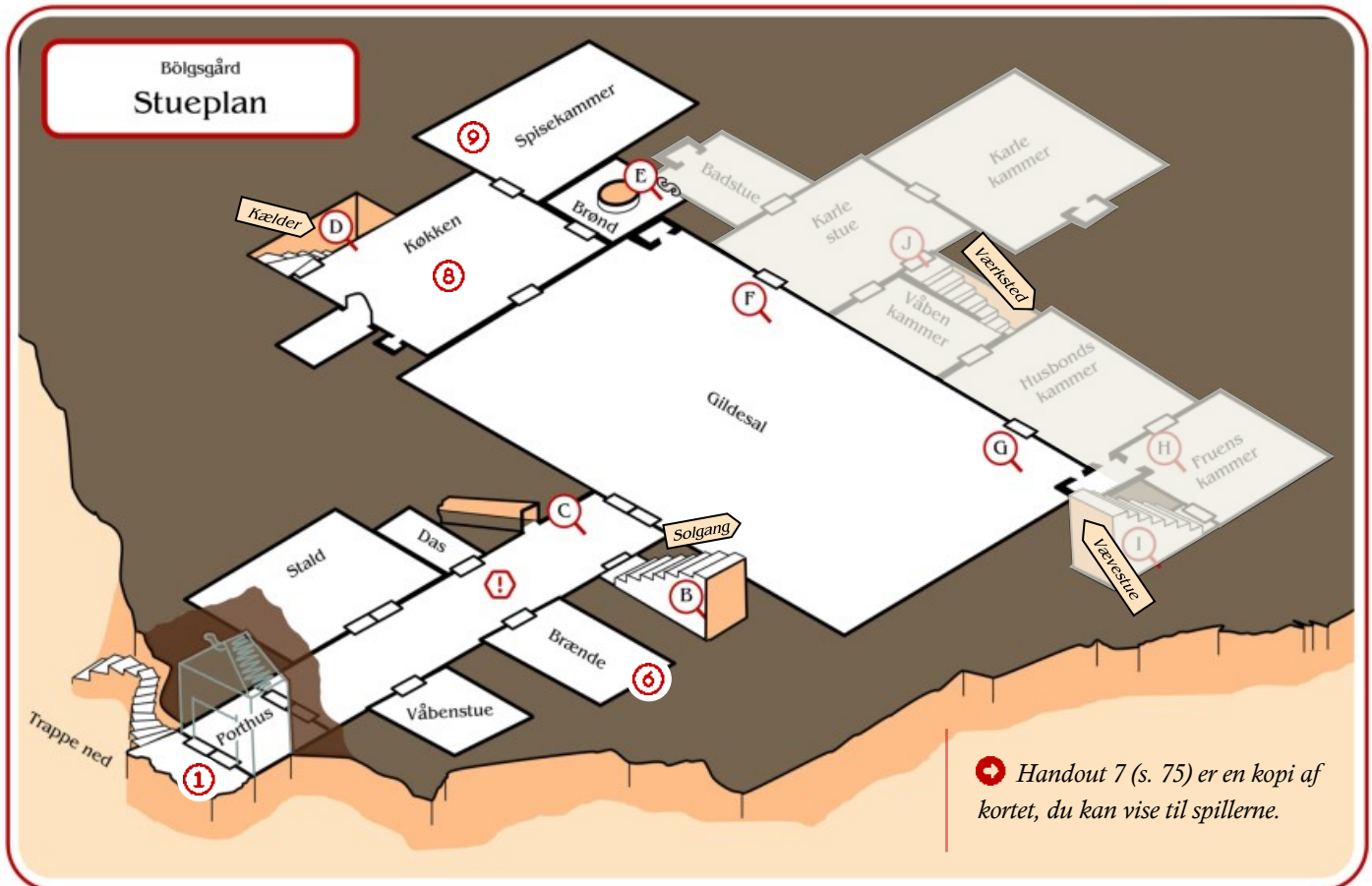
**DM-tip:** Jernærme har, takket være stenklogt, dobbelt **proficiency-bonus** til test for at opdage den skjulte dør, og **proficiency-bonus** til at dirke døren op.

## F Døre til de inderste stuekamre

**Døre forstærket med jern og runer.** Ødelagte økser på gulvet.

**Arcana** afslører, at dørene er beskyttet af gamle dverg-runer; **disadvantage** på test til at åbne dem, der ikke involverer trolddom.

**DM-tip:** Du finder reglerne for at åbne døre med vold og dirke på side 30.



- ① **Porthus:** Porten er smadret for mange år siden; spor i sneen efter de skrællinger, som af og til plyndrer stedet.
- ② **Indgang:** En lang mørk gang, hvor en trækvind farer igennem.
- ⚠ **Faldgrube (fælde):** Var engang en farlig fælde; faldgruben står åben og er nem at krydse, da en stalddør er lagt over som bro. Et fald (3 m) giver 2d6 damage, der halveres med et *Dexterity Save* (DC 15).
- ③ **Stald:** Brugt til husdyr om vinteren, eller når fjender har truet.
- ④ **Das:** Gammel lokum.
- ⑤ **Våbenstue:** Brugt til opbevaring af gæsters våben.
- ⑥ **Brænde:** Kun gammel bark og pindebrænde ligger tilbage.
- ⑦ **Gildesalen:** Aske og sod dækker alle overflader; bevægelse hvirvler aske op, og der lugter brændt. Rester af afbrændte møbler og træpaneler; rustne pilespidser, flækkede skjolde og knækkede spyd. De tykke fyretræs-søjler, der holder loftet oppe, er svækket af ild og kan i en voldsom kamp godt omstyrtes, så dele af loftet falder ned.
- ⑧ **Køkken:** Alt, der ikke er naglet fast, er blevet stjålet. I ovnen er der rester af et bål, hvor nogen har forsøgt at lave mad.
- ⑨ **Spisekammeret:** Alt der kan spises, er væk; gulvet er dækket af potteskår fra honning- og syltekrukker.

➡ Handout 7 (s. 75) er en kopi af kortet, du kan vise til spillerne.

*DM-tip: Faldgruben er et forvarsel om, at der kan være fælder længere inde. Det er også et oplagt sted for drama, hvis det kommer til kamp med skrællingerne (der eventuelt kan finde på at smide broen ned i faldgruben).*

*Den engang så prægtige gildesal blev ødelagt under brutale kampe mellem Bølgs frændre og skrællingerne.*

# Bølgsgårds kælder

3

**Beskrivelse:** Heltene søger efter spor i de samme kældres som skrællinger plyndrer for forsyninger.

**Skjult information (1): Svale Skarnsdatters lig** ligger i iskælderen.

**Skjult information (2): De skjulte dør** ved endevæggen/ostegruben.

**Scenens problem:** At finde vej videre ind til gravkamrene.

Heltene kan finde skatte og spor, særligt i form af Svale Skarnsdatters lig, og eventuelt have lidt udfordringerne med skrællingerne.

**Mørket og kulden er dominerende.**

**Scenen slutter, når heltene træder ind i gravkamrene.**

**DM-tip:** Skrællingerne er i udgangspunktet ikke specielt interesseret i at slå mod seje helte. Men hvis lidt action kan gøre godt, så kan de være opsatte på at forsvare deres "skat" af mjød og ost.

**DM-tip:** Husk, at der venter en fælde lige bag den skjulte dør.

Nogle skrællinger tabte mjød på trappen under sidste "togt" og det gør nu trappen farligt at benytte.

## N Trappe op til køkkenet

**Døren er slået ind.** Hvis skrællingerne er i kælderen, kan man høre dem rumstere. Trappen er isglat, og dækket af frossen mjød.

**Dexterity Save (DC 15)** for at undgå 1d6 damage.

## O Kælderbrønd

**Dørene er slået ind.** Brønddækket er frosset fast. Åbning i loftet.

**Man kan klatre op til rummet ovenfor; Et fald (3 m) giver 2d6 damage, der halveres med et Dexterity Save (DC 15).**

## Q Bryggeriet

**Lugter af gæret honning og mjød.** Skrællingerne bruger en gryde til at smelte den frosne mjød, som hakker løs fra gulv og fade.

**Undgå at starte en kamp.** Hvis det skal komme til kamp med skrællingerne, bør det være spillerne, som starter den.

**Perception** finder en **pose med svovl** (kan antændes og bruges som en form for røgbombe eller for at skabe hurtig ild).

**Frossen mjød;** helbreder 3d6 hit points (enten til en person eller flere kan deles og få for eksempel 1d6 hit points hver).

**Læs mere om, hvad der kan ske i mødet med skrællingerne på side 40.**

**DM-tip:** Jernærme er brygmester og kan sige god for at drikke det gamle mjød, og forklare, at svovl bliver brugt til at undgå dårligdomme (bakterier) under brygningen.

## Q Skjult dør for enden af gangen

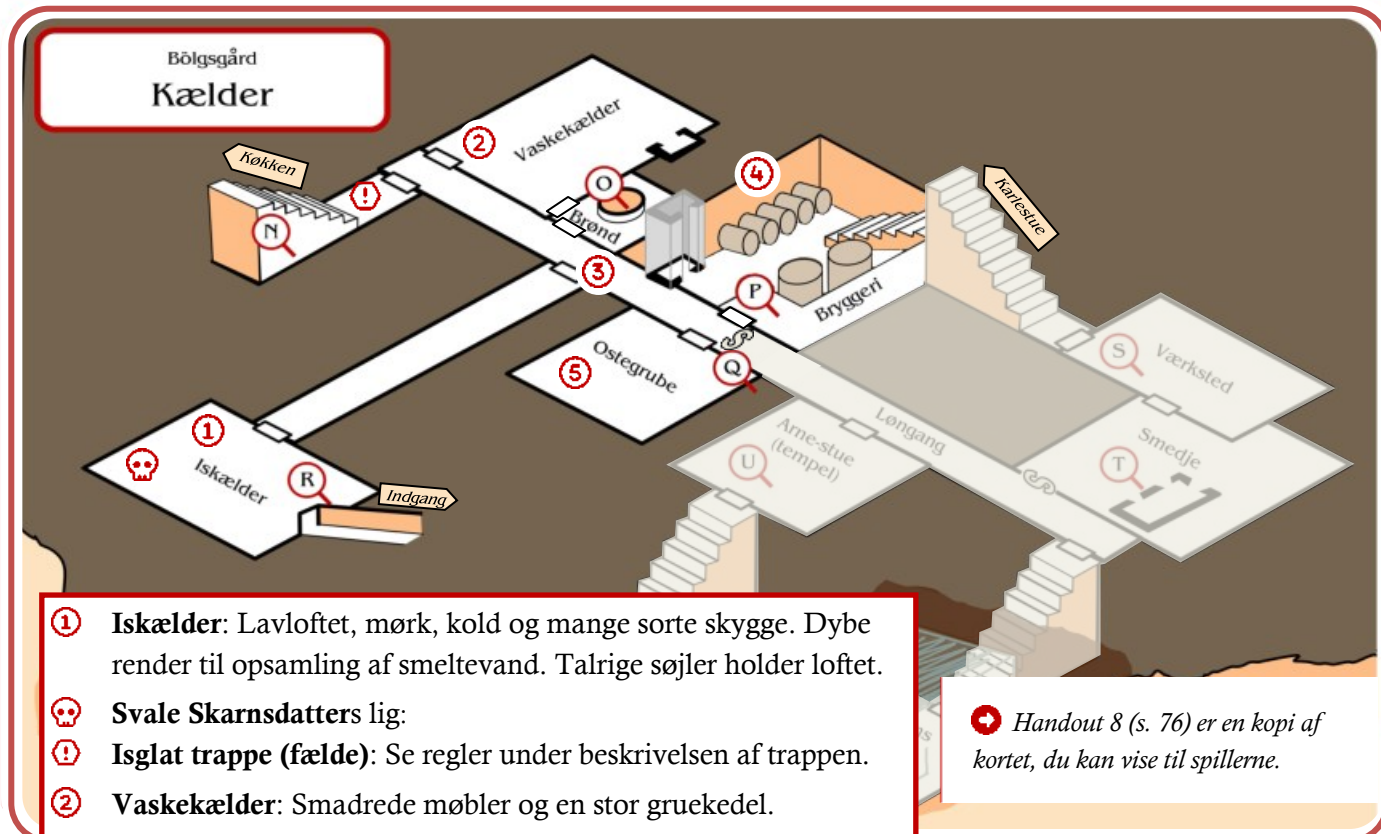
**Står på klem,** men er skjult bag døren til ostegruben, der åbner udad og op mod væggen.

**Perception** viser **slæbespor i snavset** foran endevæggen, der afslører at noget måske er gemt bag den åbnedør.

Døren er særligt sikker (hvis nogen skubber den i).

**DM-tip:** Det er meningen, at det skal være nemt at finde den skjulte dør.

**Svale Skarnsdatter løb gennem døren, da hun flygtede fra Den Hvide Dame. Hun overså fælden (på den anden side af døren) og blev så svækket, at hun aldrig kom længere end til iskælderen.**



- ① **Iskælder:** Lavloftet, mørk, kold og mange sorte skygge. Dybe render til opsamling af smeltevand. Talrige søjler holder loftet.
- ☠ **Svale Skarnsdatters lig:**
- ⚠ **Isglat trappe (fælde):** Se regler under beskrivelsen af trappen.
- ② **Vaskekælder:** Smadrede møbler og en stor gruekedel.
- ③ **Brønd:** Frosset brønddæksel. Åbning i loftet til rum ovenfor.
- ④ **Bryggeriet:** Fade med helbredende mjød.
- ⑤ **Ostegrube:** Døren står åben op mod gangens endevæg (skjuler dør til løngang). Ødelagte hylder. Bagerst store, frosne oste.

➕ Handout 8 (s. 76) er en kopi af kortet, du kan vise til spillerne.

*Skrællingerne (og jætten Thralla) sætter pris på den gode mjød og ost, så der bliver energisk arbejdet på at hakke både mjød og ost fri.*

## R Svale Skarnsdatters lig

Liget af en død eventyrer, som vækkede Den Hvide Dame.

- 🔍 *Perception* finder liget af en ung kvinde. I hænderne har hun et læderrør med to stykker pergament; (DC 15) finder hendes rygsæk.
- 🔍 *Investigation* afslører, at hun må have været ramt af en eksplosion (glasskår i huden og flænset kappe). Hun har sår efter pigge, der er gået igennem hendes støvlesåler; (DC 15) afslører, at sårene på fødderne er forgiftede (Jernærme har *proficiency-bonus* til at se, det må være galde fra en lindorm).
- 🔍 *Arcana* afslører, at **de to stykker pergament er trylleremser**, der kan læses op og bruges; (DC 15 afslører deres effekt).
- 📜 To scrolls (*Magic Circle* og *Remove Curse*).
- ➕ Du kan læse mere om slisken op til indgangen på side 36.


*Kvindens tøj og udstyr matcher alle klichéer om en D&D-tyv – mørkt klæde, læderrustning, hætte på kappen, ksteknive, dirke mm.*

**DM-tip:** Hvis Sølvunge bruger sine trolddomskunstner til at tale med døde, vil Svale være bange, men kunne fortælle lidt om, hvad der er sket. Hun taler med frygt om Den Hvide Dames kulde, isblå øjne og vanvittige skrig.

➕ Handout 14 (s. 80) beskriver reglerne for de to scrolls og det øvrige udstyr.

# Skrællingerne

## Resterne af den stamme, der førte krig mod Bölg.

 **Grå-skrællinger kujoner og slås kun nødtigt.** Vil forhandle for at undgå kamp.

 Grå-Skrællingerne kan fortælle følgende:

- **Vores stamme dræbte Bölg og alle hans frænder.** Festen bagefter var god, og de døde dvergere smagte godt. Øh, skulle vi ikke have sagt det?
- **Thrala er vores nye leder.** Han dræbte Knogleknuser og tog os stakkels små jætter som trælle. Livet er bedre nu, end da Knogleknuser var leder.
- **Bølgsgård er forbandet,** og det er farligt at blive for længe. Thrala tvinger os til det. Om natten bliver det koldere, og Den Hvide Dame kommer.
- **Vi har gennem årene plyndret Bølgsgård for alle værdier,** men de tunge døre i Gildesalen, kan vi ikke bryde op. De er vist beskyttet af runer.
- **Et sted er Thralas jætteflamme skjult.** Den vil han gerne have tilbage. Bölg, den løgnagtige dverg, stjal den vist fra Thrala. Det er sgu' ret sejt.


### Grå-jætterne

- **Snigmor** (led leder; skarpe knive)
  - **Skyggehånd** (tyvagtig; rusten dolk)
  - **Slyngelhjerter** (forræderisk; bue)
  - **Skræppejætte** (taler meget, siger lidt; lille spyd)
  - **Skalkeskjul** (gemmer sig bag andre; bue)
  - **Narreflæb** (fuld af løgn; skjold og kølle)
  - **Listeklo** (listig; bue)
  - **Lureblik** (altid på vagt; gammel økse).
- ♦ Vil hellere overleve end dø i kamp.
  - ♦ Skrællinger, der overlever mødet med heltene, vil stikke af og på vejen ud ødelægge den bro, som er lavet over faldgruben ved indgangen.
  - ♦ Vil prøve at stjæle og drikke mjød

### Initiative rækkefølgen i kamp på gårdspladsen


|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| Helt nr. 1<br>(Højest initiative)   |  |
| Helt nr. 2                          |  |
| Den første halvdel af skrællingerne |  |
| Helt nr. 3                          |  |
| Helt nr. 4                          |  |
| Den anden halvdel af skrællingerne  |  |
| Helt nr. 5                          |  |

### Grå-skrællinger

 Find de fulde regler skrællingerne på side 65.

|     |     |     |     |     |     |   |    |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---|----|
| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |  Armor Class | 14 |
| -1  | +1  | +0  | +0  | -1  | -1  |  Hit Points  | 6  |

- ♦ **Skills:** Stealth +6    ♦ **Natsyn:** Ser normalt i halvmørke.
- ♦ **Luskede:** Kan altid trække sig ud af kamp og forsøge at gemme sig. Hvis det lykkedes, kan de lave et overraskelsesangreb næste tur.

 **Rustent Våben:** +4 to hit, 1d6+2 damage.





# Gravkamrene

4

**Beskrivelse:** Heltene er nået frem til den del af dungeonen, hvor de kan finde afgørende spor, men også både skatte og fælder.

**Skjult information:** **Fruens Grav** var Láidnas hvilested, indtil hendes gravfred blev forstyrret af de to eventyrere Svale Skarnsdatter og Birger Jernfred. En ituslået glaskiste står midt i rummet, og på væggene hænger tre gobeliner, der fortæller historien om Láidna og Bölgs kærlighed og splittelse (se side 6). Eftersom Láidna ikke fik en vanir-begravelse, fandt hun aldrig fred i dødsriget Niflheim og blev til en hvileløs vandrer der spreder en forbandet kulde over Trollbjerget.

**Scenens problem:** At finde Láidnas grav og opklare, at Den Hvide Dame er en hvileløs vandre og mangler en passende begravelse. Heltene kan få yderligere spor ved at tænde den hellige ild i arnestuen og bruge maskerne til at kommunikere med Bölgs forfædre. Der er minder udfordringer i form af to fælder.

**Scenens skal give heltene afgørende spor** til at gennemskue mysteriet om Den Hvide Dame og eventuelt finde skatte.

**Der er unaturligt mørk og koldt i gravkamrene.** Metal bliver så koldt at røre ved, at fingrene risikerer at fryse fast, mens selv det varmeste vintertøj ikke kan holde kulden ude af marv og ben.

**Scenen slutter, når heltene har undersøgt de to gravkamre.**

***DM-tip:** Du kan eventuelt "springe" fælden i det øjeblik, at spillerne træder igennem den skjulte dør, og inden du giver dem kortet over Gravkamrene.*

*Har heltene fundet Svale Skarnsdatters lig, er de nok forberedte på fælder, og du kan lade dem opdage den automatisk.*

***DM-tip:** Handout 17 (s. 83) beskriver fem forfædre og beskriver dem og deres viden. Du kan vælge, at bruge handoutet til at lade spillerne lave lidt bi-personrollespil, hvor spilleren selv svarer på spørgsmål på vegne af forfædrene.*

## Tale med Bölgs forfædre

For at tale med forfædrene skal man tage en af maskerne på og se ind i den hellige ild. Dvergere skal klare *Charisma Save* (DC 15) for at det lykkedes, alle andre *Religion* (DC 20). Lykkedes det, bliver man besat af den valgte forfædre og kan tale med deres stemme. Det må være op til andre at stille de relevante spørgsmål. Man kan ikke gennemføre ritualet igen, før næste fuldmåne er passeret.

➔ *Handout 16 (s. 82) er tegninger af fem masker, og forfædrenes viden er beskrevet på handout 17 (s. 83).*

- 1 **Kilum Grumsól** (farfar): En aldrende dverg, der overlevede adskillige kampe og eventyr. Han var kendt for sin visdom og dygtighed som smed. Traditionel og dybt forfærdet over Bölgs og Láidnas forhold.
- 2 **Drorit Steinhjarta** (mormor): En hjertevarm dverg, der skabte smukke smykkesten. Hun havde sympati for forholdet mellem Bölg og Láidna, men er skuffet over at hun ikke fik oldebørn. Hun hjalp Bölg med at lave Hjertestenen.
- 3 **Hungwe Glimtökxa** (morfar): Rejste selv vidt omkring og synes, at Láidna bandt Bölg til sit hjem i en alt for ung alder. Kender til vanirenes begravelsestraditioner.
- 4 **Hedga Silfurskellur** (oldemor): Kendt for sine helbredende evner. Hun var ofte nøglen til dvergenes overlevelse efter svære kampe. Hun foragtede Láidna og den ulykke, hun bragte over Bölg.
- 5 **Dwoll Mjólkurskáld** (tipoldefar): En dygtig og værdsat mjødskáld, der formidlede historien gennem sang og poesi. Han mærker Láidnas sorg og vil gerne hjælpe hende videre til dødsriget Niflheim.

# Udforskning af gravkamre

## U Arnestue (Tempel for forfædrene)

**Arnes hellige flamme er slukket;** på vægen hænger masker med forfædrenes ansigtstræk.

- 🎲 *History* eller *Religion* giver forståelse af, hvad det er for et sted; den hellige flamme bør ikke være slukket; (DC 15) kan fortælle, at maskerne kan bruges til at kommunikere med forfædrene.
- 🎲 *Arcana* afgør, at den hellige ild kun kan tændes med enten magisk ild, eller noget som er varmere end faklerne; (DC 15) afslører, at hvis man tager en maske på og ser ind i den hellige ild, kan man opnå kontakt med den forfader som masken forestiller. Ritualet kan kun udgøres en gang per fuldmåne.

**DM-tip:** Hvis heltene har fundet olie og/eller svovl, kan de bruge det til at tænde ilden. Ellers kan Ravneøjne gøre det med Eldispyr.

## V Bølgs grav

**Stenkiste med Bølgs indtørrede legeme.** På brystet ligger en hans økse, og en guldring glimter på hans ene finger.

- 🎲 *Perception* afslører, at der ikke er nogle fælder.
- 🎲 *Arcana* kan fortælle, at ringen er dækket af runer for evig troskab, ubrydelige bånd og kærlighed. Øksen af krigs-runger; (DC 15) afslører, at ringen giver sin bærer ekstra livskraft og at øksen giver ekstra skade mod skrællinger; (DC 20) afslører at de begge er forbandet og knyttet med skæbnebånd til Láidna/Den Hvide Dame.
- 📖 **Troskabsringen;** giver +20 *hit points*; er forbandet, så man får del i al den skade, som rammer Den Hvide Dame.
- 📖 **Bølgs krigsøkse;** Dobbelt skade til skrællinger. Bruges den mod Den Hvide Dame, vil den eksplodere og forvolde stor skade.

**DM-tip:** Sølvttunge kan tale med Bølg, der mest af alt er usammenhængende i sin galskab, opslugt af sorg og vrede. Han råber, at det hele er hans skyld.

**DM-tip:** Du kan spørge spillerne om, hvilke tanker deres helte gør sig om en kærlighedsring, der er udsmykket med runer for evig troskab og ubrydelige bånd?

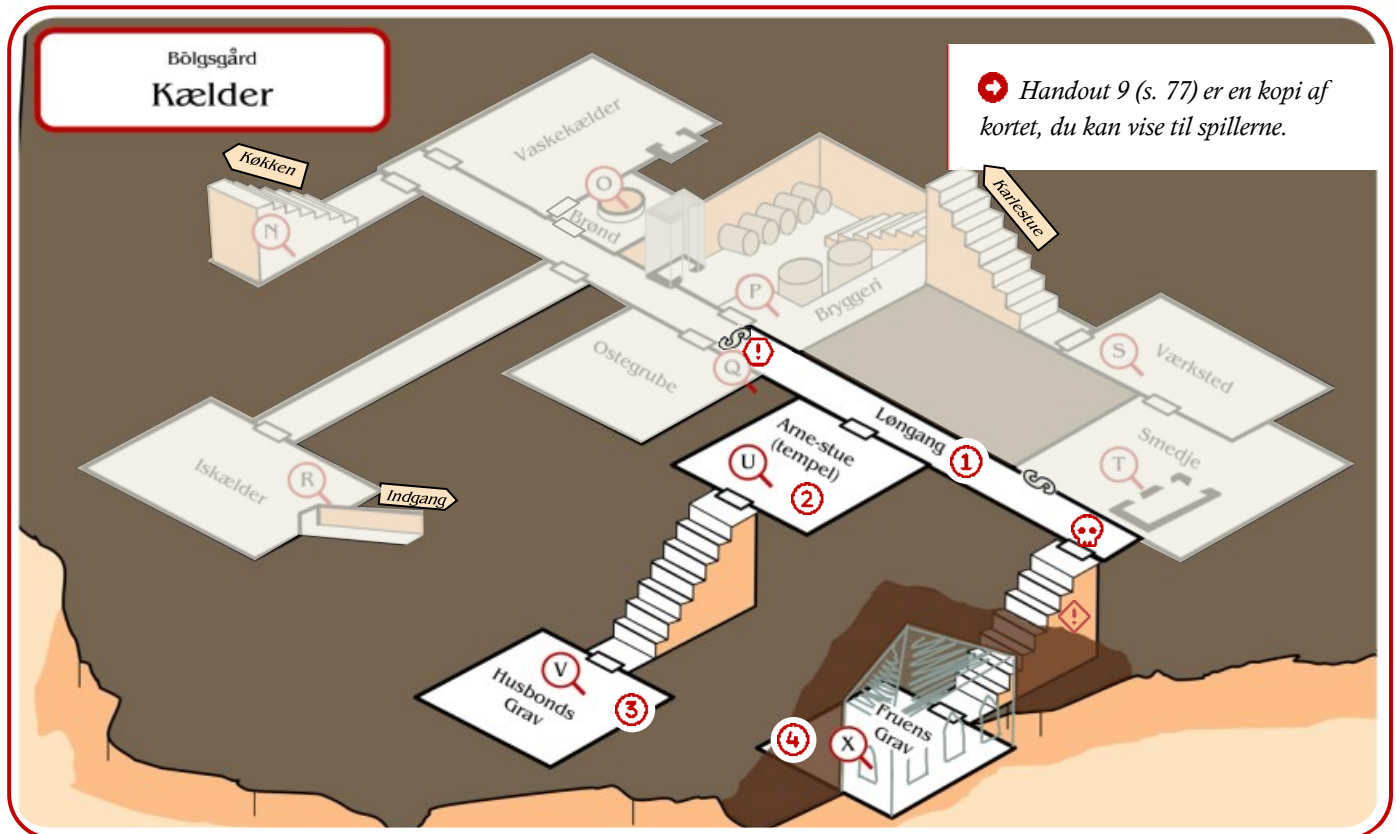
🔴 reglerne for Bølgs gravskatte i handout 18 på side 84.

## 👤 Birger Jernfreds lig

**Liget af en død eventyrer, som vækkede Den Hvide Dame.**

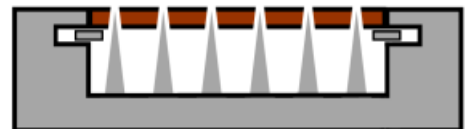
- 🎲 *Perception* finder et overraskende frisk æble i lommen.
- 🎲 *Investigation* afslører, at han må have været ramt af en eksplosion (glasskår i huden og flænset kappe) og sår efter lange negle eller klør, der har flænset hans arme og ansigt; (DC 15) afslører, at sårene virker påført i galskab og uden tanke om egen sikkerhed.
- 🎲 *Religion* afslører, at æblet er et helbredende Iduns Æble.
- 📖 **Iduns Æble** (helbreder 3d6 *hit points*).
- 🔴 **Birger Jernfreds udstyr** er beskrevet i handout 19 på side 85.

**DM-tip:** Hvis Sølvttunge bruger sine trolddomskunstner til at tale med døde, vil Birger Jernfred vise sig at være en god mand, der ofrede sig for, at Svale Skarnsdatter kunne slippe væk. Han har fået en plads ved Odins bord i Valhalla, hvor han fortæller historier om Den Hvide Dame, der rejste sig fra døden, lige så smuk som var hun levende og med fortryllende isblå øjne. Han husker med gru det vanvidsskrig, der kom, da hun vågnede. Det fik glas-kisten til at sprænge i luften og føltes, som om en issyl blev jaget i hans hjerte.



- ① **Løngang:** Mørk, lavloftet, iskold groft tilhugget klippe. Den skjulte dør til smedjen er fra denne side blot en almindelig dør.
- ⚠ **Giftpigge i gulvet (fælde):** *Perception* (DC 15) for at se fælden; *Dexterity Save* (DC 20) for at undgå 1d4 *damage*. Får man skade, vil giften hver runge give 1d8 *damage*, indtil man klarer *Constitution Save* (DC 15) med *disadvantage* eller får hjælp med *Medicine* (DC 15).
- ② **Arnestue:** Tempel hvor forfædrene æres; masker på væggene; et helligt arnested, hvor ilden er gået ud.
- ③ **Husbonds Gravkammer:** Bølgs graven; man kan mærke hans vanvid og sorg i luften.
- ☠ **Birger Jernfreds lig.**
- ⚠ **Faldgrube på trappen (fælde).**
- ④ **Fruens Gravkammer:** Láidnas grav; glaskisten er smadret; gobeliner på væggene.

⚠ Fælden er en trykplade, der synker ned, når man træder på den. Spidse pigge stikker en i fodsålen, og man får dødelig gift (lindormegalde) ind i blodet. Luflur ødelagde mekanismen, der gjorde det sikkert at gå henover fælden. Ellers ville man kunne skubbe nogle støtter ind til at holde pladen oppe, ved at dreje på to jernringe, der sidder på væggen på hver side af fælden.



# Udforskning af gravkamre

## X Láidnas hvilested

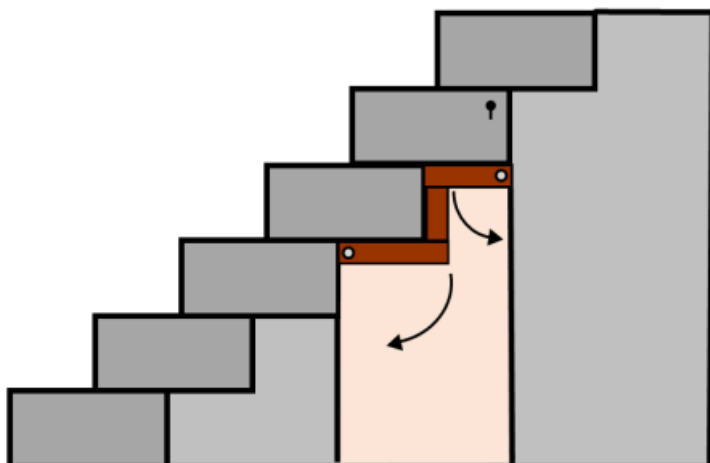
I en ødelagt glaskiste lå Láidnas legeme, men nu er gulvet dækket af rimfrost og glasskår, der glimter i det lys, som kommer ind af vinduerne. På væggen hænger tre store gobeliner.

- ❖ *Perception* afslører, en fælde indbygget i trappen, hvor to trin kan falde sammen ned til en faldgrube. Fælden er sømmet fast og sikret; (DC 15) gør det klart, at fælden ikke er helt sikker.
- ⚠ Rul 1d6 for at se, om fælden holder; på 1 aktiveres fælden; *Dexterity Save* (DC 20) for at undgå 2d6 *damage* ved at falde ned i den 5 meter dybe faldgrube. Fælden kan deaktiveres med et dirkesæt og *Dexterity* (DC 20).
- ❖ *Investigation* kan fortælle, at glaskisten er sprunget indefra og har spredt glasskår over hele gravkammeret. Bunden af glaskisten er en fin seng, hvor der er et tydeligt aftryk af, hvor Láidna har ligget; (DC 15) afslører, at der ikke er nogle tegn på fordærv i graven.
- ❖ *Religion* kan fortælle at Bölg må have lavet gravstedet til Láidna, uden at kende til vanirenes ritualer og riter med gravtræer; (DC 15) afslører, at Láidna derfor kan være faret vild i Niflheims tåger og aldrig nåede frem til dødsriget.
- 🗡 **Birger Jernfreds bulede olielampe** ligger væltet i et hjørne.

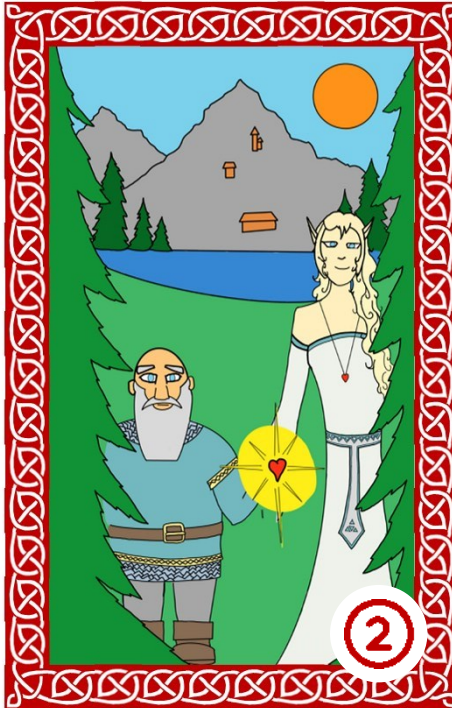
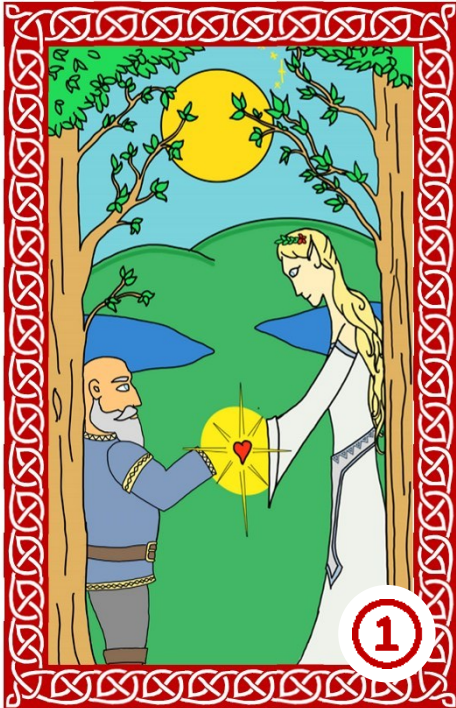
*Svale Skarnsdatter opdagede fælden og sømmede den fast, men da da kulden har forvitret træet og løsnet Svales søm, er den ikke længere helt så sikker.*

**DM-tip:** Jernærme er trænet i at dirke og afmontere fælder, så må de lægge *proficiency-bonus* til sit slag.

*Vanirerne bliver begravet under såkaldte gravtræer, der med deres rødder viser vej til dødsriget Niflheim.*



- ⚠ Fælden er en simpel faldgrube, og den aktiveres, når man træder på et af de to trappetrin, der kan svinge væk. Normalt vil man kunne aktivere / deaktivere fælden med en nøgle (der sidder et nøglehul i trinnet oven over). Svale Skarnsdatter har dog valgt en nemmere løsning og bare sømmede træpladerne i fældens trin sammen. De giver sig lidt, og kan (så længe man er heldig) holde til, at man går på dem.



**Láidna har vævet tre gobeliner**, der beskriver forløbet i hendes og Bölgs forhold. De kan hjælpe til en forståelse af, hvad der er hændt.

- ① Forestiller deres møde og forelskelse i De Tusinde Søers land (Hjortetak vil kunne genkende stjernebilledet på himlen som værende ”**Frejas Bælte**”, der er lykkebringende for vanierne).
- ② Viser deres nye hjem i Bölgsgård. Láidna bærer smykket ”**Bölgs Hjertesten**” om halsen
- ③ Viser, hvordan de er blevet splittet. Bølg arbejder i smedjen med jætteflammen **Ignisar**, mens Láidna taler med ravnene og længes hjem til De Tusind Søers Land.






➕ *Handout 15 (s. 81) er en kopi af tegningerne, du kan vise til spillerne.*

**DM-tip:** *Du kan spørge spillerne om, hvilke tanker deres helte gør sig om kærlighed og forelskelse, når de se de tre gobeliner?*

# Smedjen

5

**Beskrivelse:** Denne del af kælderens fremstår uforstyrret, og støv dækker alting som en grå dyne. Der er tydelige fodspor fra trappen og hen til den skjulte dør i smedjen, hvor både Birger Jernfred, Svale Skarnsdatter og Den Hvide Dame har gået.

-  **Scenens problem:** At slippe forbi jætteflammen.
-  **Alting er dækket af støv og rimfrost.** Der er en stemning af, at stedet er lagt i dvale.
-  **Scenen har ikke afgørende spor,** og hvis tiden er knap, skal du ikke bruge for meget tid på den.
-  **Du kan afkorte scenen** ved at gøre Ignisar svag og uskadelig.
-  **Bölgs værktøj** giver *advantage* på at bryde døre op med vold.
- Scenen slutter, så snart heltene finder en vej videre frem.**


*DM-tip: Du kan eventuelt bare fortælle spillerne, at heltene snupper noget værktøj på vejen, så de senere har nemmere ved at bryde døre ned.*

## S Trappe op til gæstestuerne

**Døren står åben** og kan eventuelt låses med brug af dirke eller Luflurs nøgler til Bölgsgårds stuer (hvis heltene har fået fat på dem i Ravnetårnet, side 53).


## T Smedjen

I **essen jamrer den sultne flammejætte Ignisar**, og der er tydelige fodspor gennem støvet hen mod bagvæggen.




-  *Perception* gør det klart, at fodsporene må lede hen til en skjult dør; (DC 15) den jamrende stemmer mumler noget om at være ensom og sulten på jætternes jotunsprog; døren er lavet af træ og kunstfærdigt udskåret, så den ligner klippevæggen.


*DM-tip: Det er meningen, at det skal være nemt at finde den skjulte dør.*


## Jætteflammen Ignisar

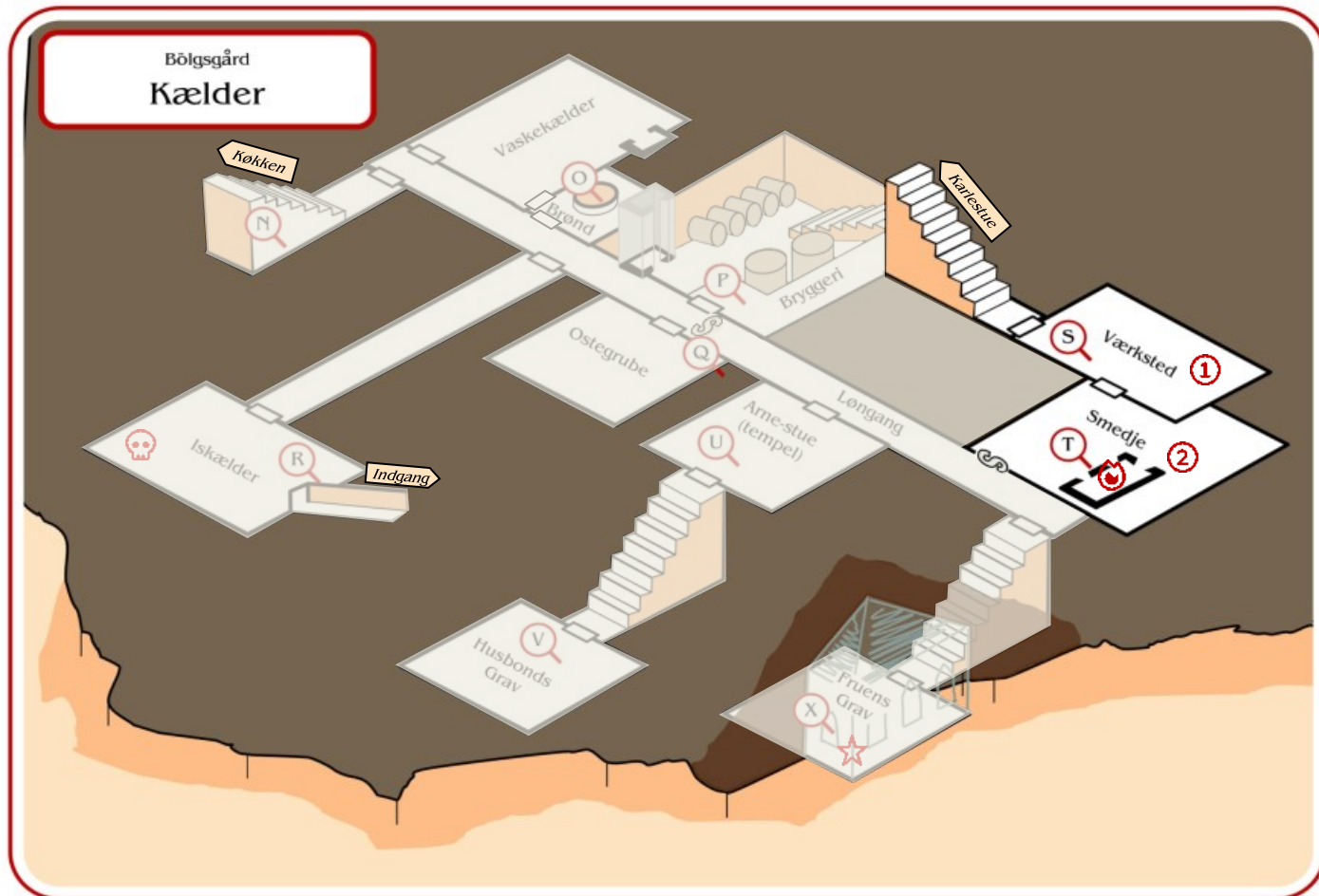
-  Find de fulde regler for jætteflammen på side 66.

|     |     |     |     |     |     |   |    |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---|----|
| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |  Armor Class | 12 |
| 0   | +4  | +3  | +2  | +0  | -3  |  Hit Points  | 30 |

-  **Bundet til essen:** Kan ikke forlade Bölgs esse i smedjen.
-  **Flammevæsen:** Kan ikke skades eller påvirkes af ild eller ikke-magiske våben.
-  **Levende ild:** Hvis flammejættens ruller 15+ på *to-hit*, vil dens angreb sætte ild til folks tøj og give +1d6 *damage*.

 **Flammetunge:** +6 *to hit*; 2d6 *damage*.

 **Hedeslag:** *Constitution Save* eller få 1d6 *damage*.



- ① **Værksted:** Høvle- og drejebænke til træarbejde; mængder af værktøj hængt op på væggene.
- ② **Smedje:** Domineret af den store esse (hvorfra en blå ild lyser svagt), flere ambolte til metal og glasarbejde; smeltedigel; store mængder værktøj hængt op på væggene.
- 🔥 **Jætteflammen Ignisar:** Jamre sagte af sult og ensomhed.







➕ Handout 10 (s. 77) er en kopi af kortet, du kan vise til spillerne.

# Bölgsgårds stuekamre

6



**Beskrivelse:** I denne del af dungeonen kan heltene finde spor, men primært handler det om at lede dem i retning af det første møde med Den Hvide Dame.


**Skjult information:** Heltene får indblik i, hvad der skete med de sidste beboere, og hvordan bjerggården fremstod i sin storhedstid.

-  **Scenens problem:** At finde vej frem til **Fruens vævestue**, der er blandt dungeonens vigtigste scener.
-  **Scenen har ikke afgørende spor**, og hvis tiden er knap, skal du ikke bruge for meget tid på den.
-  **Der er tung stemning af forfald og gammel storhed.**
-  **Skolde** (Armour Class +2) og kastespyd  *damage 1d6 + Strength* eller *Dexterity*.
-  **Scenen slutter, når heltene finder en vej videre frem** og for eksempel søger ned mod smedjen eller op til Fruens vævestue.

## H Fruens kammer

**Himmelsengen er skjult bag støvede gardiner;** tydelig spor i støvet på gulvet, der viser at nogen benytter sengen og rummet.

-  *Investigation* afslører, at sengen bliver brugt af en dame; (DC 15) afslører, at sengetøjet er dækket af rimfrost; hovedpuden er hård og dækket af is, kunne det være tårer?
-  *Perception* finder en fornem kam af hvalrostand og gør det klart, at en stor del af væggen fremstår meget tom, hvor der er knager til op-hængning af tre gobeliner; (DC 15) leder opmærksomheden hen på en tom og i årtier ubrugt natpote under sengen.



 **Fornem kam af hvalrostand.**

***DM-tip:** Hvis du har brug for at justere lidt på, hvornår heltene har deres første møde med Den Hvide Dame, kan du ændre på scenen, så hun ligger i sengen.*

***DM-tip:** Du kan spørge spillerne om, hvilke tanker, deres helte gør sig om kærlighed, når husbond og frue bor i adskilte kamre?*

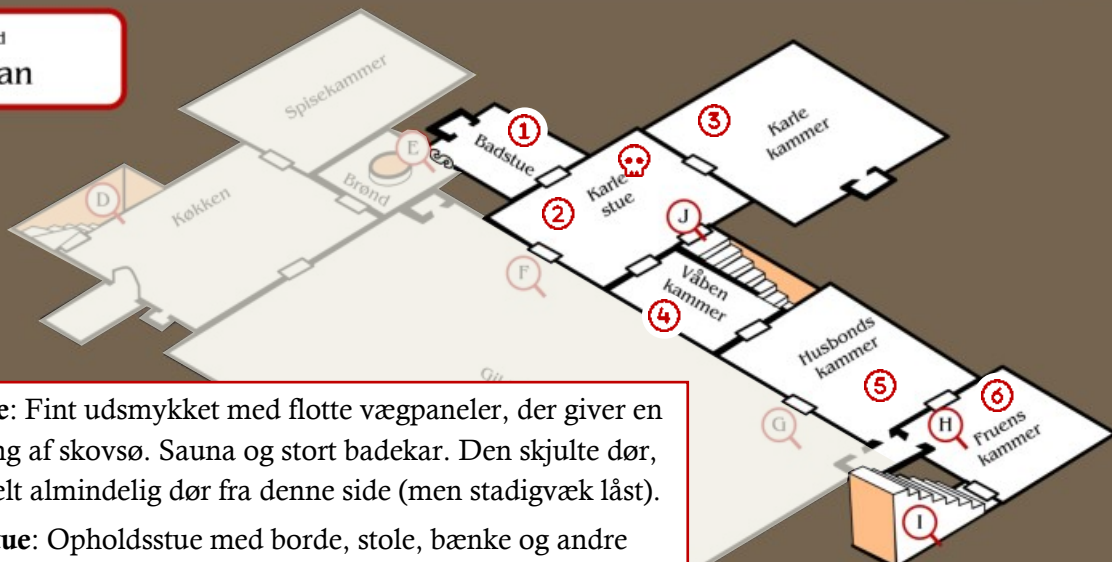
## I Trappe op til Fruens vævestue

**Der er tydelige spor i støvet på, at trappen bliver brugt ofte.**

-  *Perception* afslører, at der lyder en lav, sørgmodig vanirsang oppe fra toppen af trappen; (DC 15) gør det muligt at høre enkelte strofer fra Láidnas sang (se side 50).
-  Handout 20 (s. 86) er en kopi af sangen, du kan vise til spillerne.



## Bølgsgård Stueplan



- ① **Badstue:** Fint udsmykket med flotte vægpaneler, der giver en stemning af skovsø. Sauna og stort badekar. Den skjulte dør, er en helt almindelig dør fra denne side (men stadigvæk låst).
- ② **Karlestue:** Opholdsstue med borde, stole, bænke og andre møbler. På vægge hænder der bag støvet 11 piber.
- ☠ **Brokkurs lig:** Sidder sammensunket ved et bord med en kande mjød og en pibe.
- ③ **Karlekammer:** 12 senge, tøjklister og skaber til Bølgs frænder.
- ④ **Våbenkammer:** Tomme våbenknager; et par kastespyd og skjolde er alt, hvad der er tilbage.
- ⑤ **Husbonds kammer:** Bølgs værelse, seng og tøjklister; fint udsmykket med træpaneler, der viser Trollbjergets storslåede natur og smukke dale.
- ⑥ **Fruens kammer:** Láidnas værelse, seng og tøjklister; udsmykket med træpaneler, der viser De Tusind Søers Land.

➕ Handout 13 (s. 79) er en kopi af kortet, du kan vise til spillerne.

## J Karlestue og Brokkurs lig

Ved et bord sidder **Brokkurs sammensunkne lig**; på bordet ligger en fin pibe og en mjødkande; døren til kældertrappen står åben.

- 🔍 *Investigation* afslører, at han har lidt en fredfuld død; men har dybe hug i venstre skulder og arm; (DC 15) afslører at mjødkanden har indtørrede rester af smertestillende pilebark i bunden.
- 👁 *Perception* viser tydelige spor på trappen, selvom de ikke er friske; på væggene hænger en imponerende samling af 11 langhalede kalkstenspiber; (DC 15) der er to sæt fodspor, der leder ned af trappen. Der er et andet sæt spor, der viser, at nogen med en lang kjole er gået op ad trappen.
- 📄 12 langhalsede piber med smukt udskårne kalkstenshoveder, samt et **kortsværd** (☠ damage 1d6 + *Strength* eller *Dexterity*).

**DM-tip:** Hvis *Sølvtonge* bruger sine *trolldoms* kunstner til at tale med døde, vil *Brokkur* fremstå som en *knækket mand uden håb*. Han så *Bølg* blive dræbt og flere af sine frænder spist af *skrællinger*. Han er bitter over, at *Luflur* forlod ham. Han levede alene i *Bølgsgård* næsten en uge, inden hans (*forgiftede*) sår tog livet af ham.

Sporerne på stammer fra *Svale Skarnsdatter* og *Birger Jernfred*, der for to år siden gik ned af trappen, men aldrig kom op igen, samt fra den *Den Hvide Dame* kom op fra kælderen.

# Láidnas sang

*I nordets kolde vinter, et hjerte brast i to,  
En kvinde i længsel, tårer faldt som snefnug blødt.  
Hendes sjæl en vandringsrejse, mod dødens land,  
I mørket fortabtes en mand, fanget i sorgens land.*

*(refræn)*

*O, sønderknuste hjerte, svæver som raven sort,  
Glemte kærlighedsvers, i nordens frost blev bort.  
Hjemvejens længselsfulde kald, gennem dødens tågedis,  
To sjæle mistede hinanden, i kærlighedens forliste kys.*

*Hendes øjne spejlede stjerner, nordlysets blege skær,  
I mørkets favntag, en længsel, der aldrig går væk der.  
Han sank i skyggerne, mistede håbets gyldne skær,  
Et hjerte, der glemtes i lyset, kærlighedens sidste læ'r.*

*Fjernt fra hjemmets arne, et tabt vemodit kald,  
Melodien af smerte, i hjertet evigt kvalt.  
Mørket strammede sit tag, som jern i isnende kulde,  
En kærlighedsfortælling, i vinterens tavse dulde.*

*(refræn)*

*I nordens stille vinter, lyder et skrig  
Et hjerte, en længsel, et mørke, der aldrig slap fri  
Sjæle druknet i tårer, som snefnug til vand,  
Fortællingen om kærlighed, forsvandt i det sorgfulde land.*

Min oversættelse af den smukke og sørgmodige vanirsang, lader desværre meget tilbage at ønske.

🔴 Handout 20 (s. 86) er en kopi af sangen, du kan vise til spillerne.

# Fruens vævestue

7

**Beskrivelse:** Heltene er nået frem til det rum i dungeoen, hvor de kan møde Den Hvide Dame for første gang – eller hvor de kan finde hende til et endeligt opgør.

- Scenens problem:** At overleve det første møde med Den Hvide Dame og senere, når heltene vender tilbage, at give hende fred, så forbandelsen over Bølgsgård og Trollbjerget kan blive hævet.

**Scenens formål er at fungere som et vendepunkt i scenariet og introducere heltene for deres modstander.** De skal have mulighed for at blive klogere på, hvad det er, de er oppe imod.

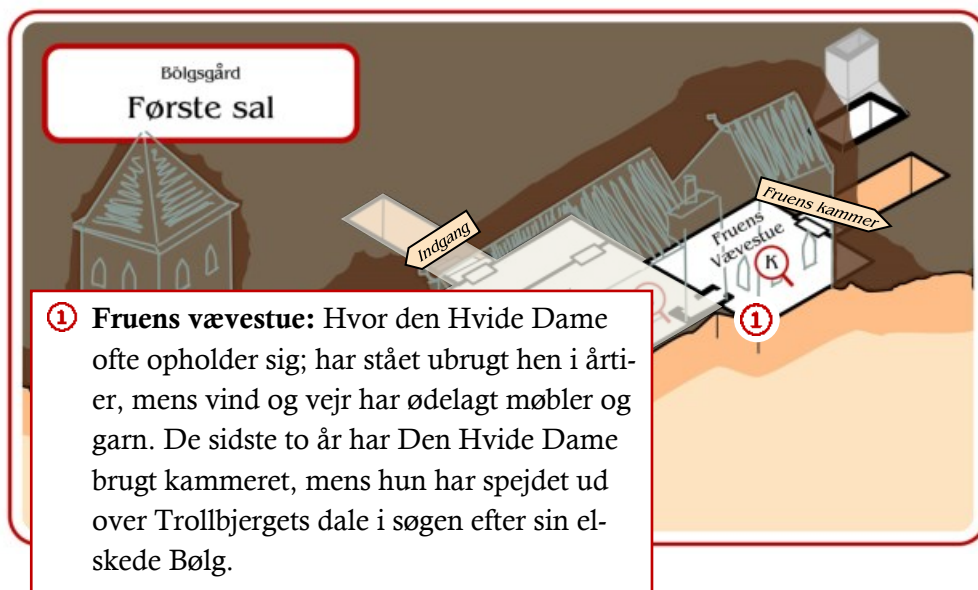
- Lys og iskold trækvind kommer ind af vinduerne.**
- Scenen slutter, når heltene er sluppet i sikkerhed fra Den Hvide Dame.** Herefter handler scenariet mest af alt om, at de skal lægge en plan for, hvordan de senere konfronterer hende.
- Læs mere om, det første møde med Den Hvide Dame på side 57.**
- Læs mere om, det sidste opgør med Den Hvide Dame på side 58.**

*DM-tip: Du må endelig minde spillerne om, at flugt kan være en bedre strategi end en håbløs kamp mod Den Hvide Dame, indtil de ved mere om, hvad der foregår.*

## K Kælderbrønd

Ved et vindue står en vanirkvinde og ser ud af vinduet. Hendes kjole er hvid som sne, hendes hud lige så bleg, og fra hendes kulderamte blå læber lyder en sørgmodig sang. Hendes blå øjne glimter som krystaller.

*Láidnas sind er så omtåget, at hun er ude af stand til at erkende, at hun selv er en udød, hvileløs vandrer, og at Bølg aldrig dukker op over en bakkekam, uanset hvor længe hun kigger efter ham.*



- Handout 12 (s. 78) er en kopi af kortet, du kan vise til spillerne.**

# Bölgsgårds gæstestuer

8

**Beskrivelse:** I denne del af dungeon kan heltene finde spor ved at tale med Bölgsgårds ravne. Det giver også spillerne mulighed for at spille lidt rollespil, så det ikke bliver udforskning og terningrul det hele.

**Skjult information:** En af Bölgs frænder (Luflur) forsøgte at flygte uset, men døde. Luflurs nøgler er hos ravnene, og vil gøre det nemmere for heltene at komme ind Bölgsgårds stuekamre.

**i** **Scenens problem:** At overtale ravnene til at hjælpe med spor, og eventuelt få fat på Luflurs nøgler. Eventuelt at finde en vej ind til Fruens vævestue.

**Scenen handler mest om at give heltene spor og viden**, så de kan blive klogere på mysteriet om Den Hvide Dame.

**🖼️ Kold vind og lys kommer ind af vinduerne.** Der er langt ned af den stejle bjergside. Lytter man til vinden, kan man høre Den Hvide Dames sang.

**☑️ Scenen slutter, når heltene er færdige med ravnene og beslutter sig for en vej videre frem.**

**🔴 Læs mere om, hvad heltene kan få ud af en samtale med ravnene på side 54.**

***DM-tip:** Heltene kan meget hurtigt få deres første møde med Den Hvide Dame, hvis de har udforsket Gæstestuerne som det første og forsætter mod Fruens vævestue. Det er helt ok.*

## L Gæsteværelset

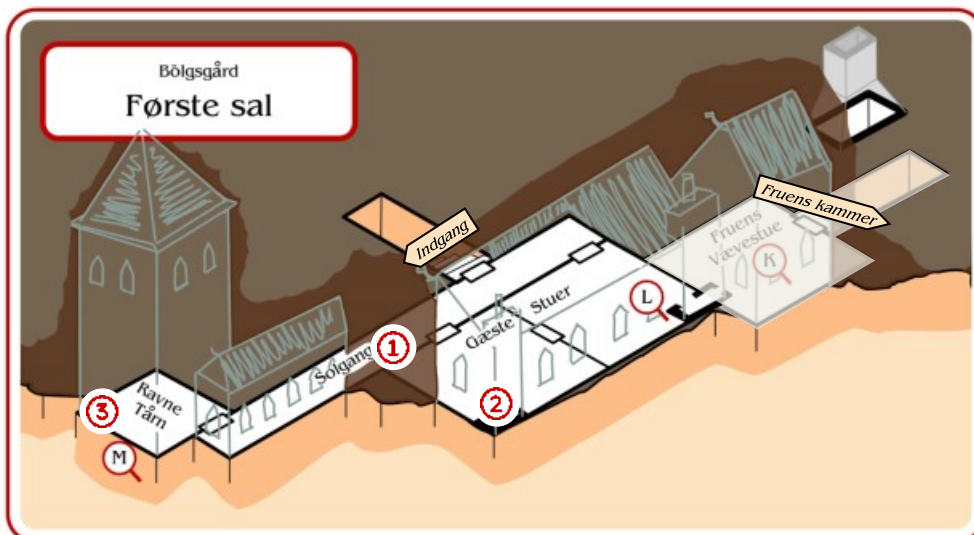
**Vinden blafrer i lasede gardiner og suser i pejsen.**

**🎲 Perception** finder i rodet en smykkenål af sølv; ser man ud af vinduet, er det tydeligt at en anden bygning støder op til gæsteværelset og har et åbent vinduet; i vinden høres en sang (se side 50); (DC 15) afslører, at pejsen deler skorsten med en pejs i rummet ved siden af.

**🎲 Athletics** (DC 20) kan man klatre fra vinduet og hen til Fruens vævestue; med et reb spændt ud, reduceres til DC 15.

**🎲 Smykkenål af sølv med en grøn agat**, der forestiller et blad fra verdenstræet Yggdrasil.

***DM-tip:** Hjortetak kan forvandle sig til enten en hugorm eller en grævling, og kravle igennem skorsten ind i Fruens Vævestue.*



- ① **Solgang:** Vinden sner i de åbne vinduer med en prægtig udsigt over Trollbjerget og dalen.
- ② **Gæstestuerne:** Engang flotte og udsmykkede gæsteværelser; møblerne er smadret og alting hæret af årtiers vind og vejr.
- ③ **Ravnetårne:** hjemsted for Bølgsgårds ravne; gulvet er dækket at gamle fjer og fuglelort. En vakkelvorn trappe leder op til tårnets top.

➕ *Handout 11 (s. 78) er en kopi af kortet, du kan vise til spillerne.*

## M Ravnetårnet

**Ravnenes skrappen kan høres, så snart man nærmer sig.**

- 📖 Heltene kan tale med ravnene og få spor til at opklare mysteriet.
- 🎲 For at få informationer og nøglerne fra ravnene kan heltene bruge *Deception* og *Persuasion* (DC 20). Ravnene er svære at skræmme, da de kan flyve væk, så der er *disadvantage* på *Intimidation* (DC 20).
- 🎲 Forsøger heltene at snige sig uset rundt i tårnet, er det nærmest umuligt *Stealth* (DC 25). Skræmmer heltene ravnene væk (hvilket er nemt), kan de finde nøglerne med *Perception* (DC 15).
- ➕ Skulle det mod forventning blive til kamp med ravnene, finder du regler på side 64.
- 🔑 **Lufurs nøgler** (kan åbne alle låste døre i Bølgsgård).

**DM-tip:** Hvis Hjordetak bruger sin evne til at Tale med Dyr, vil det give *advantage* på test overfor ravnene.

**DM-tip:** Hjordetak kan forvandle sig til en hugorm og uset bevæge sig rundt. Men et fejlet *Stealth* (DC 15) får de sultne ravne til at angribe.

# Samtale med ravnene

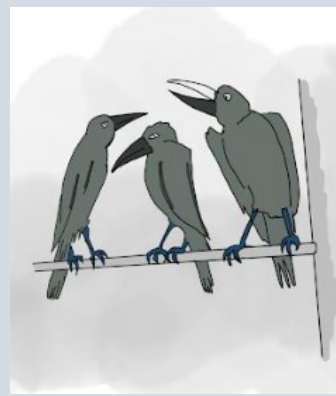
## Ravnene


**Fjædr**, en ung og stærk ravn. **Den første til at kontakte heltene.** Han er nysgerrig og vil gerne øve sit gebroknede dverg-sprog. Har flotte sorte og velholdte fjer.


**Mörkhamir**, en vis ravnemor og flokkens leder. Hun er god til at glatte ud, hvis der opstår konflikt. Passer godt på sin flok. Har et stort, skarpt næb og hvasse klør.

**Nætflygt**, den ældste ravn. Var en ung ravn, da Bølgsgård faldt (men har glemt de fleste detaljer). Taler ganske fint dverg og vanir, men glemmer ofte, hvad samtalen handler om, skifter emne eller taler til ravne, der ikke længere er levende. Har et mælkehvidt øje (som kan se sjælene fra afdøde ravne, som lever videre i flokken). Er pjusket og har mange grå fjer.

- ◆ Vil hellere flygte end kæmpe, men de er sultne, så mad kan lokke dem.
- ◆ Føler Den Hvide Dames sorg og ensomhed og vil gerne hjælpe med at give hende fred. De ved bare ikke hvordan.
- ◆ Ønsker, at den forfærdelige jætte (Thrala) og skrællingerne ikke ødelægger stedet.



 **Ravnene taler hurtigt og utålmodigt.** De sætter pris på, hvis de kan tale deres eget sprog (med Hjortetak) og gaver i form af mad.

 Ravnene kan fortælle følgende.

- **Láidna og Böl** var forelskede, men begyndte at glide fra hinanden. Láidnas hjemve fik hende til at synge sørgmodige sange, der lagde sig som en trist skygge over bjerggården. Det påvirker også os. Bare vi kunne gøre noget.
- **Nætflygt talte ofte med Láidna** og fik en dag sat ord på, at Láidnas hjemlængsel drev hendes elskede Böl til vanvid. Det fik hendes hjerte til at briste, og hun faldt livløs om. Men det var ikke vores skyld, at det skete, vel?
- **Skrællingerne angreb** da Böl og hans frænder var tynget af sorg. Kampene varede længe, men langsomt trængte skrællingerne længere ind i bjerggårdens indre. Skrællingerne er onde, og så smager de ikke engang særlig godt.
- **Bølg ledte et sidste angreb** på skrællingerne, men faldt i kamp sammen med mange af sine frænder. Kun **Lurflur** og **Brokkur** overlevede, og de trak Böl med ind i bjerget. Vi ved ikke, hvad der skete inde i bjerget.
- **Luflur prøvede at kravle uset ned af bjergsiden, mens skrællingerne festede på gårdspladsen.** Han overlod nøglerne til Bølgsgårds døre i ravnenes varetægt, så de kunne give dem til ham eller andre af Bølgs slægt, når tiden var inde. Luflur mistede sit fodfæste på bjergsiden og faldt i døden. Ravnene spiste ham, hvilket var lidt trist, men bedre, end hvis han var blevet spist af ulve eller skrællinger.
- **For nogle år siden kom to mennesker til Bølgsgård**, en ung kvinde og en mand i rustning. De fik vækket Den Hvide Dame, men kom aldrig selv ud fra bjergets mørke. Siden har vi måtte leve i kulde og frost.





# Den Hvide Dame

Scenariets vendepunkt indtræffer, men heltene første møde med Den Hvide Dame, og klimaks indtræffer, når heltene er klar til det sidste opgør med hende.



# Mødet med Den Hvide Dame

Vendepunktet indtræffer, når heltene for første gang står ansigt til ansigt med Den Hvide Dame

**Beskrivelse:** Heltene møder den Hvide Dame for første gang. Foran dem står en vanir-kvinde med en kølig og skræmmende smuk fremtoning. Hendes kjolestof er hvidt, men misfarvet gråt af støv. Hendes hud ser ud som om, at den er lavet af is, hård, glat og uden tegn på følelser. De krystalklare blå øjne glimter som ædelstene.

## Skjult information:

Der er flere detaljer, som det kan være vigtigt, at heltene bemærker:

- ❖ **Insight;** hun er forvirret, har svært ved at finde ord, og taler usammenhængende; (DC 15) hun har problemer med hukommelsen. I kamp skriger hun vildt og handler som var hun opslugt af vanvid.
- ❖ **Arcana;** hendes blå øjne har et fortryllende blik, der får folk til at føle sig opslugt af deres blå lys; (DC 15) hvis man ser hende for længe i øjnene, vil hun kunne fortrylle en til at adlyde hendes ordre.
- ❖ **Religion;** hun er tydeligvis ikke et spøgelse (hendes krop er fysisk); (DC 15) hun må være en hvileløs vandrer, der er faret vild i Niflheim's tåger på vej mod Dødsriget.
- ❖ **Perception;** hendes halssmykke består af en rød ædelsten, der lyser svag; (DC 15) den pulserer i, hvad der minder om, hjerteslag.
- 📖 **Scenens problem:** At både Den Hvide Dame og heltene overlever, for, at kunne tage det endelige opgør senere.
- ✅ **Scenen slutter, når kampen slutter.** Det sker, når Den Hvide Dame flygter, eller (mindre sandsynligt), at heltene flygter.
- ⚠️ **Pas på, at kampen ikke bliver alt for farlig.** Det er ikke meningen, at nogle af parterne, skal miste alt for mange *hit points*.
- 🏰 Den Hvide Dames flugt kan ske som et dramatisk fald ud af vævestuens vinduer, hvor hun forsvinder mere eller mindre uskadt i sneen for klippens fod (takket være hendes "Isheks" evner).

Hvis heltene vil forsøge at tale med Den Hvide Dame, vil det i første omgang sikkert gå fint. Hun er forvirret over, hvor Bölge er henne og hvem de mon er? Hun vil muligvis forveksle Jernærme med en af Bölges frænder, selvom hun lige har glemt, hvad det nu er han hedder. Hvis heltene er for åbne med sandheden, vil det få hende til at skrig af vrede og straks angribe.

**DM-tip:** Til det første møde, behøver du ikke bruge alle reglerne for kamp med Den Hvide Dame. Du kan nøjes med dem, så står nedenfor. På den måde, er der også gemt lidt "ekstra" til det endelige opgør.

🔴 Find de fulde regler på side 67.

|   |  |
|---|--|
| 🛡️ Armor Class                          | 13   |
| ♥️ Hit Points                           | 60   |
| Særlige evner og andre regler           |  |
| ♦️ <b>Isheks:</b>                       | Kan ikke skades eller påvirkes af kulde.                       |
| ♦️ <b>Bölges Hjertesten (ædelsten):</b> | Halv skade fra angreb, der ikke er fra trolddom/magiske våben. |
| <b>Kampeevner</b>                       |  |
| ♦️ <b>Negle (x2):</b>                   | +4 to hit; 3 (1d4+1) damage.                                   |

**DM-tip:** Hvis kampen bliver for farlig, kan du lade Den Hvide Dame bruge en tur på at skrig vildt og kaste med ting.

**DM-tip:** Hvis du føler behov for mere drama, kan Den Hvide Dame efter sin flugt angribe jætten Thralla og hans trælle på gårdspladsen, og dræbe dem alle.

# Opgøret med Den Hvide Dame

Scenariets klimaks indtræffer, når heltene tager det endelige opgør med Den Hvide Dame.

**Beskrivelse:** Heltene skal bringe Den Hvide Dame til fred, enten gennem opslidende kamp, eller ved at knuse hendes hjerte en gang for alle.

## Skjult information:

Der er forskellige detaljer, som heltene skal opdage i løbet af kampen, så de har mulighed for at reagere på dem.

- ◆ **Hvileløs vandrer:** Træk på alle klichéer og fordomme om vampyrer, uden at sige vampyr. Så hvis du tænker, "det her ville helt sikkert virke mod en is-vampyr", så virker det også mod Den Hvide Dame. Og hvis du tænker, "det her kunne en is-vampyr helt sikkert gøre", så kan Den Hvide Dame også gøre det.
- ◆ **Bölgs Hjertesten:** Beskriv hvordan smykket lyser op, hver gang Den Hvide Dame bliver ramt i kamp. Det vil være fint, hvis heltene prøver at ødelægge smykket; i så fald behøver du ikke gøre det urimeligt svært (det kan være rigeligt, at man får *disadvantage* på angreb rette mod smykket, og så snart det bliver ramt, går det i stykker).
- ❏ **Scenens problem:** At bringe Den Hvide Dame fred. Og, mere konkret, have en plan klar, så hun ikke igen stikker af.
- ⚠ Gør hvad du kan, for at der er **mindst 30 minutter spiltid** til det endelige opgør.
- ☑ **Scenen slutter, når det endelig opgør afsluttes.** Klip direkte til afrundingen.
- 🎲 **Nifleheims Tåge:** Hjortetak har denne trolddomskunst, der kan er særligt effektiv mod Den Hvide Dame, for eksempel ved at få hende til at fare vild i tågen (igen) og være hjælpeløs for en stund.
- 🎭 I klimakset skal du forsøge, at **spille heltene gode**. De har lagt nogle planer, og det gør ikke spor, hvis ser positivt på dem.

Hvis heltene vil forsøge at tale med Den Hvide Dame, vil det være et alternativ til kamp. Kan de få Láidna til at indse, at Bölg og hans frænder er døde og borte, og at hun bærer skylden for det, så vil det knuse hendes hjerte mindst lige så effektivt som anvendelse af uhæmmet vold.

- ➔ Så snart Den Hvide Dame er besejret, klipper du til afrundingen (se side 61).

*DM-tip: Det kan godt blive nødvendigt, at du meget tydeligt minder spillerne om, at nok bør have plan for, hvordan de kan forhindre Den Hvide Dames flugt overfor fra kampen.*

*DM-tip: Har spillerne fundet de to scolls på Skade Skarnsdatters lig, kan du lade dem bruge dem, lige så kreativt du vil. Den magiske cirkel kan svække og tilbageholde Den Hvide Dame, og selvom en ophævelsen af forbandelsens bånd, næppe kan fordrive hende, vil den måske kunne svække hende eller nemt ødelægge Hjertestenen.*

# Monster Stats

## Den Hvide Dame

*Láidná Valkoinen* farede vild i Niflheims tåger på vej til dødsriget. Nu er hun vågnet fra sin søvn, og er blevet en Hvileløs Vandrer. Hun er så forvirret og sindsløs, at hun ikke kan erkende, at Bölge og hans frænder er døde og borte. Kulden fra hendes bristede hjerte spreder over Trollbjerget, mens hun fortvivlet søger efter sin elskede.

|             |     |                            |     |     |     |
|-------------|-----|----------------------------|-----|-----|-----|
| STR         | DEX | CON                        | INT | WIS | CHA |
| +1          | +5  | +2                         | +2  | -3  | +6  |
| Armor Class | 13  |                            |     |     |     |
| Hit Points  | 60  | (Isheks; Bölgs Hjertesten) |     |     |     |

**DM-tip:** Brug Den Hvide Dames evner hendes evner som vejledende. Hvis spillerne gør noget sejt, eller du får en fed idé, så giv plads til det.

### Særlige evner og andre regler

- ◆ **Sprog:** Vanir, dverg, nordland
- ◆ **Hvileløs Vandrer:** Spil hende som en "is-vampyr" og gør, hvad der så giver mening, fx "pæl i hjertet", "svækkes af sollys", "bliver til tåge hvis hun når 0 hit points".
- ◆ **Isheks:** Kan ikke skades eller påvirkes af kulde.
- ◆ **Bölgs Hjertesten (ædelsten):** Halv skade fra angreb, der ikke er fra trolddom og magiske våben.
- ◆ **Bristet Hjerte:** Påvirkes aldrig af charm trolddom; Kan først få fred, når hendes hjerte er helet; eller det bliver endegyldigt sønderknust.
- ◆ **Natsyn:** Ser normalt i halvmørke.
- ◆ **Koldt Lys:** Kan omgive sig med et koldt blå lys.
- ◆ **Stedkendt:** Kan ubesværet bevæge sig rundt i Bölgsgårds mørke så længe heltene ikke flytter for meget rundt på ting eller sætter fælder op.

### Kampevner

- ◆ **Drevet af Galskab:** Rul 1d6 hver runde, for at se hvad hun gør (medmindre der står andet, er det tilfældigt hvem hun angriber).
- ◆ **Bonus angreb:** Sidst i runden (altid Negle (x2)).
- ① **Negle (x2):** +4 to hit; 3 (1d4+1) damage. Hun angriber den sidste person, der har skadet hende. Hvis det en person, der ikke står i nærkamp, rykker ud, og "trækker" dem ind i nærkamp.
- ② **Blændende Lys:** Constitution Save (DC 15) for ikke at være blind indtil næste tur.
- ③ **Iskold Ånde:** Alle i nærkamp; Constitution Save (DC 15) eller lammet af kulde og mister næste tur.
- ④ **Istapper (x3):** Flyver fra hendes hænder; Dexterity Save (DC 15) eller 1d8 damage.
- ⑤ **Fortryllet Stemme (Charm):** Charisma Save (DC 15) eller adlyd hendes ordre (for eksempel "kom", "flygt", "stop" eller "slip").
- ⑥ **Isblå Øjne (Charm):** Fortryllende blik giver trang til at beskytte hende; Charisma Save (DC 15), eller angrib den person, der sidst har skadet hende.

### Initiative rækkefølgen i kamp på gårdspladsen

|                                   |                               |
|-----------------------------------|-------------------------------|
| Helt nr. 1<br>(Højest initiative) |                               |
| Helt nr. 2                        |                               |
| Den Hvide Dame                    | Rul 1d6 for hvilket angreb    |
| Helt nr. 3                        |                               |
| Helt nr. 4                        |                               |
| Helt nr. 5                        |                               |
| Bonus-angreb                      | Angriber altid med negle (x2) |

### Når der skal ske noget sejt...

- ✂ **Vanvittigt Skrig:** Den Hvide Dame har et skrig så fyldt med galskab og sorg, at det kan knuse folks hjerter (Intimidation +6). Alle der hører skriget får 3d6 damage (Wis Save DC = Intimidation for halv skade).
- ✂ **Skræmmende Udtråling:** Wis Save (DC 15) eller flygt væk fra Den Hvide Dame. Frygten forsvinder automatisk når du er kommet i sikkerhed.
- ✂ **Ishjertets Kulde:** Fra Den Hvide Dames bristede hjerte stråler en overnaturlig kulde. Resten af kampen tager alle, der er i nærkamp med hende, 1d4 damage hver runde.

**DM-tip:** Husk, at Sølv tunge og Hjortetak har advantage på Save mod Charm-trolddom.



# Afslutning

Hvor spillerne beslutter, hvad skjaldene vil synge om heltenes færd.


# Eftermælet

Heltene kommer ned fra Trollbjerget og deres eftermæle bliver skabt.


**Beskrivelse:** Scenariet har nået sin afslutning. Forhåbentlig har Den Hvide Dame fået fred og blevet begravet under et gravtræ, og dermed sendt til dødsriget Niflheim på passende vis. Men det kan selvfølgelig også hænde, at heltene ikke får løst mysteriet og deres opgave.

Uanset hvordan scenariet når frem til sin ende, skal du sørge for, at der er tid til at få afsluttet spillet, således at heltene kan forlade dungeonen og deres eftermæle kan blive skabt.

Inden I afslutter spillet, skal der derfor ske en afrunding, hvor I sammen skal bestemme, hvad heltenes eftermæle mon bliver. Hvad vil skjaldene synge om dem og deres møde med Den Hvide Dame?

 **Lad spillerne hver i sær beskrive**, hvilket eftermæle deres spilperson får. Du kan hjælpe processen på vej med spørgsmål som:

- Hvilken særlig heltedåd, vil skjaldene synge om?
- Er der nogle skamfulde hemmeligheder, som helten ikke ønsker kommer frem fra eventyret?
- Skete der noget, som har forandret heltens syn på de andre helte – er der nogle relationer, der er forandret?
- Har helten med sine gerninger, gjort sig fortjent til en plads ved Odins bord i Valhalla?

 I forhold til gængse dramatiske modeller, handler det om, at heltene vender tilbage til den verden de forlod, for at tage på eventyr. På den rejse, vil der i klassiske eventyr altid være sket en forandring.

 **Scenen slutter, når I siger tak for denne gang og afslutter spillet.**

*Scenen skal være en god afrunding på fortællingen, og give spillerne mulighed for at få oplevelsen af en afrundet historie.*

# Bestarium

Samlet overblik over monstre, uvæsner og andre skabninger som optræder i scenariet.



## Stendrage

Stendrager lever i bjergene, hvor de går på jagt efter al slags bytte. Kroppen er på størrelse med en hest, og halen omtrent dobbelt så lang. Deres hud er af sten, og de er stort set usårliche, medmindre man angriber deres bløde bug. Halerne er en stor delikatesse og en formue værd.



Stendragen er baseret på beskrivelser i Jesper Ejsings bog "Drager – Guaspers Dragonarium", hvor man kan læse mere om den og andre typer af drager.

|               |                               |     |     |     |     |
|---------------|-------------------------------|-----|-----|-----|-----|
| ♥ Armor Class | 15 (Stenhård Hud og Blød Bug) |     |     |     |     |
| ♥ Hit Points  | 50 (Large)                    |     |     |     |     |
| STR           | DEX                           | CON | INT | WIS | CHA |
| +4            | +0                            | +4  | +1  | +0  | +2  |

### Særlige evner og andre regler

- ◆ **Skills:** Intimidation +5; Perception +4; Stealth +6
- ◆ **Sprog:** Skrig
- ◆ **Bange for Ild:** Får *disadvantage* indtil næste tur, hvis den skades med ild.
- ◆ **Blød Bug:** Angreb i bugen giver normal skade.
- ◆ **Stenhård Hud:** Får kun halv *damage* fra angreb der, er baseret på kulde eller ikke er magiske. Angreb mod dragen, der ruller 1, får ikke-magiske våben til at gå i stykker.
- ◆ **Natsyn:** Ser normalt i halvmørke.

### Kampevner

- ◆ **Klo + Bid** (begge angreb, når den handler)
- ◆ **Hale** (bonusangreb sidst i turen)
- ◆ **Vælte omkuld (hale/spring):** Hvis stendragen rammer med halen eller springer frem fra baghold, skal du klare et *Strength Save* (DC 14) eller vælte omkuld og tabe dit våben. Hvis stendragen angriber helte, der er væltet omkuld, har den *advantage* på sine angreb.
- ◆ **Stor Styrke:** Hvis stendragen ruller 20 på et angreb, vil dens styrke automatisk vælte folk omkuld og ødelægge skjold, brugt til forsvar.

✗ **Klo:** +6 to hit, 1d10+4 damage.

✗ **Bid:** +6 to hit, 2d10+4 damage.

**Kæber af stål:** Hvis et bid rammer, holder stendragen fast. Skal ikke slå for angreb næste tur men giver automatisk damage. *Strength Save* (DC 14) for at slippe fri.

✗ **Hale :** +5 to hit, 1d10+4 damage + særligt angreb (vælte omkuld).

### Når der skal ske noget nyt i kamp...

- ✗ **Forfærdeligt Skrig:** Stendragen skrider højt. Alle, der hører skriget skal klare *Wisdom Save* (DC 15) eller blive lammet af frygt næste kamprunde. Stendragen bruger sin næste handling på at flygte, så den kan gemme sig og lave et nyt baghold.
- ◆ **Der er to!:** Der dukker en ny stendrage op, der har brugt kampens forvirring til at snige sig ind på sit bytte. Angriber helst nogen, der ikke allerede er i nærkamp.
- ◆ **Smadr!:** Stendragens størrelse og styrke gør, at den kan smadre ting som for eksempel træer.

## Thrala Gráraska

En gammel rinturser (frostjætte) der bor på Trollbjerget. Overlever fint i kulden, men skaffer ekstra forsyninger ved at lade siine trælle plyndre ruinerne af Bölsgård.

Han vil gerne have sin jætteflamme, Ignisar, tilbage – men han vover ikke selv, at træde ind i Bölsgård af frygt for stedets forbandelse.

|                                      | STR  | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|--------------------------------------|--|-----|-----|-----|-----|-----|
|                                      | +4   | +0  | +3  | +1  | +0  | +1  |
| ♥ Armor Class                        | 13   |     |     |     |     |     |
| ♥ Hit Points                         | 40   |     |     |     |     |     |
| <b>Særlige evner og andre regler</b> |  |     |     |     |     |     |
| ◆ Skills:                            | Intimidation +6; Survival +6   |     |     |     |     |     |
| ◆ Natsyn:                            | Ser normalt i halvmørke.   |     |     |     |     |     |
| ◆ Sprog:                             | Jotun; Nordland  |     |     |     |     |     |
| ◆ Jættestyrke:                       | Hvis Thrala rammer med sin økse, skal du klare et <i>strength save</i> (DC 14) eller vælte omkuld og tabe dit våben. |     |     |     |     |     |
| <b>Kampevner</b>                     |  |     |     |     |     |     |
| ✂ Stor økse:                         | +6 to hit; 2d8+4 damage.   |     |     |     |     |     |
| ✂ Kastespyd:                         | +6 to hit; 2d8+4 damage.   |     |     |     |     |     |



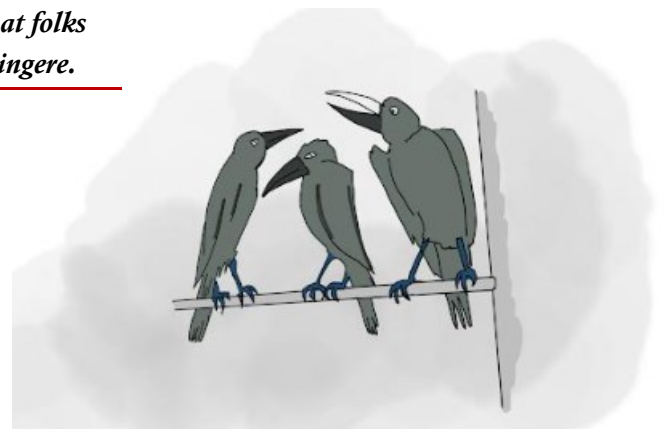
### Når der skal ske noget sejt...

- ◆ **Frostånde:** Thrala trækker vejret dybt ind og blæser en iskold frostske efter sine fjender. Alle der er i ✂ får 2d8+4 damage (*Constitution Save* DC 12 for halv skade).

## Ravne

Vise dyr, der ofte slår sig ned i bebyggelser, hvor de nyder godt at folks beskyttelse, og hjælper med at holde vagt og fungerer som budbringere.

|                                      | STR   | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|--------------------------------------|---|-----|-----|-----|-----|-----|
|                                      | -2  | +2  | -1  | -1  | +2  | -2  |
| ♥ Armor Class                        | 12  |     |     |     |     |     |
| ♥ Hit Points                         | 24 (hele flokken samlet)  |     |     |     |     |     |
| <b>Særlige evner og andre regler</b> |   |     |     |     |     |     |
| ◆ Skills:                            | Perception +5   |     |     |     |     |     |
| ◆ Sprog:                             | Ravnemål, nogle gange andre sprog.  |     |     |     |     |     |
| ◆ Flokkens beskyttelse:              | Normale angreb kan nok dræbe en enkelt ravn, men skader ikke flokken. Det kræver angreb som rammer flere på en gang eller trolddom. |     |     |     |     |     |
| <b>Kampevner</b>                     |   |     |     |     |     |     |
| ✂ Næb (enkelt ravn):                 | +4 to hit; 1 damage.  |     |     |     |     |     |
| ✂ Næb (hele flokken):                | +6 to hit; 2d6 damage.  |     |     |     |     |     |



### Når der skal ske noget sejt...

- ◆ **Skyggeravne:** Sjælene fra afdøde ravne lever blandt flokken mange år efter deres død. I kamp kan de sprede frygt blandt flokkens fjender: *Wisdom Save* (DC 15) eller blive lammet af frygt i en kamprunde.



## Skrællinger

Skrællingerne er forhadte væsner, der lever i Nordlandets afsides kroge. De er krigeriske væsner, der kun adlyder den stærkeste i flokken, men møder de stor modstand, flygter de – og vender hævntørstige tilbage hvis muligheden byder sig.

Der følger ofte et koppel halvtamme ulve i hælene på grupper af



### Grå-Skrællinger

|                               | STR   | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|-------------------------------|---|-----|-----|-----|-----|-----|
|                               | -1  | +1  | +0  | +0  | -1  | -1  |
| 🛡️ Armor Class                | 14 (Læderrustning og skjold)  |     |     |     |     |     |
| ❤️ Hit Points                 | 6   |     |     |     |     |     |
| Særlige evner og andre regler |   |     |     |     |     |     |
| ◆ Skills:                     | Stealth +6  |     |     |     |     |     |
| ◆ Natsyn:                     | Ser normalt i halvmørke.  |     |     |     |     |     |
| ◆ Sprog:                      | Jotun; Nordland (Gebrokkent)  |     |     |     |     |     |
| Kampevner                     |   |     |     |     |     |     |
| ◆ Luskede:                    | Kan altid trække sig ud af kamp og forsøge at gemme sig. Hvis det lykkedes, kan de lave et overraskelsesangreb næste tur. |     |     |     |     |     |
| ◆ Snigangreb:                 | +1d6 <i>damage</i> hvis de har <i>advantage</i> på angreb.  |     |     |     |     |     |
| ✂️ Rustent Våben:             | +4 <i>to hit</i> ; 1d6+2 <i>damage</i> .  |     |     |     |     |     |
| ✂️ Kortbue:                   | +4 <i>to hit</i> ; 1d6+2 <i>damage</i> .  |     |     |     |     |     |

### Sort-Skrællinger

|                               | STR  | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|-------------------------------|--|-----|-----|-----|-----|-----|
|                               | +3   | +0  | +3  | -2  | +0  | +0  |
| 🛡️ Armor Class                | 14 (Læderrustning og skjold)                                 |     |     |     |     |     |
| ❤️ Hit Points                 | 15   |     |     |     |     |     |
| Særlige evner og andre regler |  |     |     |     |     |     |
| ◆ Skills:                     | Intimidation +2  |     |     |     |     |     |
| ◆ Natsyn:                     | Ser normalt i halvmørke.                                     |     |     |     |     |     |
| ◆ Sprog:                      | Jotun; Nordland (Gebrokkent)                                 |     |     |     |     |     |
| Kampevner                     |  |     |     |     |     |     |
| ◆ Voldelige:                  | Hvis de rammer i nærkamp, får de ét ekstra angreb samme tur. |     |     |     |     |     |
| ✂️ Rustent Våben:             | +5 <i>to hit</i> ; 1d8+3 <i>damage</i> .                     |     |     |     |     |     |
| ✂️ Kastespyd:                 | +5 <i>to hit</i> ; 1d6+3 <i>damage</i> .                     |     |     |     |     |     |

### Skrællinge-ulve

|                               | STR  | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|-------------------------------|--|-----|-----|-----|-----|-----|
|                               | +1   | +2  | +1  | -4  | +1  | -2  |
| 🛡️ Armor Class                | 13   |     |     |     |     |     |
| ❤️ Hit Points                 | 8  |     |     |     |     |     |
| Særlige evner og andre regler |  |     |     |     |     |     |
| ◆ Skills:                     | Perception +3; Stealth +4  |     |     |     |     |     |
| ◆ Skarpe Sanser:              | Advantage på alle <i>Perception</i> test der involvere syn og hørelse. |     |     |     |     |     |
| Kampevner                     |  |     |     |     |     |     |
| ✂️ Bid:                       | +4 <i>to hit</i> ; 1d6+1 <i>damage</i> .                               |     |     |     |     |     |

### Når der skal ske noget sejt...

- ◆ **Røgbombe:** Fra sit skjul kaster en goblin en røgbombe ind i kampen. Alle ikke-skrællinger i nærkamp får 1d8 *damage* (*Con Save* kan reducere til 1d4 *damage*). Alle får *advantage* på at gemme sig og *disadvantage* på ✂️ angreb de næste tre kamp-runder.
- ◆ **Hvor kom de fra?:** Der dukker 1d4+2 gobliner frem som kaster sig ind i kampen.
- ◆ **Blodrus:** Alle orkerne i kampen får øjeblikkeligt en ekstra angrebsrunde.

## Jætteflammen Ignisar

*Bölg stjal den magiske jætteflamme Ignisar fra jætten Thrala Gráraska, og brugte den til at smede Troskabsringen. Jætteflammen har i årtier været uden selskab, og den er meget sulten, og vil derfor angribe alle der kommer den nær.*

| STR  | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|--|-----|-----|-----|-----|-----|
| +0   | +4  | +3  | +2  | +0  | -3  |
| ♥ Armor Class  | 12  |     |     |     |     |
| ♥ Hit Points   | 30  |     |     |     |     |
| <b>Særlige evner og andre regler</b>   |     |     |     |     |     |
| ◆ <b>Sprog:</b> Jotun  |     |     |     |     |     |
| ◆ <b>Bundet til essen:</b> Kan ikke forlade Bölg's esse i smedjen.   |     |     |     |     |     |
| ◆ <b>Flammevæsen:</b> Kan ikke skades eller påvirkes af ild eller ikke-magiske våben.  |     |     |     |     |     |
| <b>Kampeevner</b>  |     |     |     |     |     |
| ◆ <b>Flammetunge</b>   |     |     |     |     |     |
| ◆ <b>Hedeslag</b> (bonus angreb sidst i turen)   |     |     |     |     |     |
| ◆ <b>Levende ild:</b> Hvis flammejætten ruller 15+ på <i>to-hit</i> , vil dens angreb sætte ild til folks tøj og give +1d6 <i>damage</i> . |     |     |     |     |     |
| ✗ <b>Flammetunge:</b> +6 <i>to hit</i> ; 2d6 <i>damage</i> .   |     |     |     |     |     |
| ✗ <b>Hedeslag:</b> Alle der opholder sig i smedjen, skal klare et <i>Constitution Save</i> eller få 1d6 <i>damage</i> .                    |     |     |     |     |     |



### Når der skal ske noget sejt...

- ✗ **Omfavnende flammer:** Ignisar rækker ud og omfavner den nærmeste fjende. +2 *to hit*; 2d6 *damage*.
- ✗ **Løbeild:** Flammer løber ud fra essen og hen over gulvet. Alle bliver angrebet. +4 *to hit*; 1d6 *damage*.

## Den Hvide Dame

*Láidná Valkoinen* farede vild i Niflheims tåger på vej til Dødsriget. Nu er hun vågnet fra sin søvn, og er blevet en *Hvileløs Vandrer*. Hun er så forvirret og sindsløs, at hun ikke kan erkende, at Bølg og hans frønder er døde og borte. Kulden fra hendes bristede hjerte spreder over Trollbjerget, mens hun fortvivlet søger efter sin elskede.

| STR   | DEX | CON                           | INT | WIS | CHA |
|---|-----|-------------------------------|-----|-----|-----|
| +1  | +5  | +2                            | +2  | -3  | +6  |
| ♥ Armor Class   |     | 13                            |     |     |     |
| ♥ Hit Points  |     | 60 (Isheks; Bølgs Hjertesten) |     |     |     |
| <b>Særlige evner og andre regler</b>  |     |                               |     |     |     |
| ♦ <b>Sprog:</b> Vanir, dverg, nordland  |     |                               |     |     |     |
| ♦ <b>Hvileløs Vandrer:</b> Spil hende som en "is-vampyr" og gør, hvad der så giver mening, fx "pæl i hjertet", "svækkes af sollys", "bliver til tåge hvis hun når 0 hit points".                |     |                               |     |     |     |
| ♦ <b>Isheks:</b> Kan ikke skades eller påvirkes af kulde.   |     |                               |     |     |     |
| ♦ <b>Bølgs Hjertesten (ædelsten):</b> Halv skade fra angreb, der ikke er fra trolddom og magiske våben.   |     |                               |     |     |     |
| ♦ <b>Bristet Hjerte:</b> Påvirkes aldrig af charm trolddom; Kan først få fred, når hendes hjerte er helet; eller det bliver endegyldigt sønderknust.  |     |                               |     |     |     |
| ♦ <b>Natsyn:</b> Ser normalt i halvmørke.   |     |                               |     |     |     |
| ♦ <b>Koldt Lys:</b> Kan omgive sig med et koldt blå lys.  |     |                               |     |     |     |
| ♦ <b>Stedkendt:</b> Kan ubesværet bevæge sig rundt i Bølgsgårds mørke så længe heltene ikke flytter for meget rundt på ting eller sætter fælder op.   |     |                               |     |     |     |
| <b>Kampeevner</b>   |     |                               |     |     |     |
| ♦ <b>Drevet af Galskab:</b> Rul 1d6 hver runde, for at se hvad hun gør (medmindre der står andet, er det tilfældigt hvem hun angriber).   |     |                               |     |     |     |
| ♦ <b>Bonus angreb:</b> Sidst i runden (altid Negle (x2).  |     |                               |     |     |     |
| ① <b>Negle (x2):</b> +4 to hit; 3 (1d4+1) damage. Hun angriber den sidste person, der har skadet hende. Hvis det en person, der ikke står i nærkamp, rykker ud, og "trækker" dem ind i nærkamp. |     |                               |     |     |     |
| ② <b>Blændende Lys:</b> Constitution Save (DC 15) for ikke at være blind indtil næste tur.  |     |                               |     |     |     |
| ③ <b>Iskold Ånde:</b> Alle i nærkamp; Constitution Save (DC 15) eller lammet af kulde og mister næste tur.  |     |                               |     |     |     |
| ④ <b>Istapper (x3):</b> Flyver fra hendes hænder; Dexterity Save (DC 15) eller 1d8 damage.  |     |                               |     |     |     |
| ⑤ <b>Fortryllet Stemme (Charm):</b> Charisma Save (DC 15) eller adlyd hendes ordre (for eksempel "kom", "flygt", "stop" eller "slip").  |     |                               |     |     |     |
| ⑥ <b>Isblå Øjne (Charm):</b> Fortryllende blik giver trang til at beskytte hende; Charisma Save (DC 15), eller angrib den person, der sidst har skadet hende.                                   |     |                               |     |     |     |



© Natalia Soieil [nataliasoeil](#) og brugt med tilladelse.

### Når der skal ske noget sejt...

- ✂ **Vanvittigt Skrig:** Den Hvide Dame har et skrig så fyldt med galskab og sorg, at det kan knuse folks hjerter (Intimidation +6). Alle der hører skriget får 3d6 damage (Wis Save DC = Intimidation for halv skade).
- ✂ **Skræmmende Udtråling:** Wis Save (DC 15) eller flygt væk fra Den Hvide Dame. Frygten forsvinder automatisk når du er kommet i sikkerhed.
- ✂ **Ishjertets Kulde:** Fra Den Hvide Dames bristede hjerte stråler en overnaturlig kulde. Resten af kampen tager alle, der er i nærkamp med hende, 1d4 damage hver runde.