

Kort opsummering af nuværende historie

Partiet er på jagt efter nogle magtfulde, magiske perler. En del andre grupper leder også efter disse perler. De to vigtigste er:

- **Dommedagens Sorte Hånd**
 - o Ond gruppe af forskellige Giants, ledes af dæmon-giant.
 - o Har alle sort venstre hånd, enten ved maling, handske, tatovering eller lignende.
 - o Vil bruge perlerne til at trække Honningdalen ned i Helvede.
 - o Partiet har navngivet ham "Store Thanos", da han har en sort handske hvor perlerne kan sidde i.
- **Ildblodsklanen**
 - o Krigeriske, kloge "Hobgoblins" med brændende blod. Er hverken gode eller onde.
 - o Bor uden for Honningdalen, og er generelt uinteresseret i Honningdalen.
 - o Er i krig med andre klaner af deres art, og vil bruge perlerne til at vinde over de andre klaner.
 - o Er i strid med Dommedagens Sorte Hånd

Hvad laver spillerne?

Rejsen til Ildblodsklanens bosted

Partiet fik skaffet en af perlerne, som de afleverede til JIax fra Ildblodsklanen, og de er lige startet en flere ugers rejse til Ildblodsklanens hjemsted. Partiet rejser sammen med JIax og hans to fodsoldater.

Kæmpe Bagholdsangreb

Vi sluttede af sidst med at to [Hill Giants Manheard](#) som havde stalket partiet i et stykke tid one shotter en af fodsoldaterne med en stor sten, og partiet skal til at stikke af.

Jeg har senere tænkt det er bedre at lave en skill challenge / chase, frem for at gå i Initiative da partiet er meget outmatched ift. Kampevner. Når de først er stukket af, havde jeg tænkt de gerne vil have dræbt kæmperne, da de ellers vil komme tilbage senere. Spillerne kan godt lide at lave fælder, så forestillede mig de kunne lave en episk fælde de kunne lokke de dumme kæmper i – Hvilket der nemt kan gå en session med.

Den Glødende Perle

Partiet har afleveret den perle ("Den Glødende Perle") de fandt til JIax. Jeg har ikke fast stat blocks på den, men den er forbundet med lys/solen, og tanken er at den kan være en livslinje, og gøre noget i stil med:

Perlen aktiveres kun hvis man laver en heltemodig eller selvofrende handling. Den lyser så op som en lille sol, og alt efter hvad er passende, gør den fx:

- Healer den heltemodige/selvofrende 5d6 HP
- Lader den heltemodige/selvofrende cast [Sunbeam](#) én gang

Men det er med vilje løst defineret, så man kan være kreativ.

Inspiration tokens

Jeg har introduceret et koncept med at de i starten af sessionen får en alternativ version af inspiration. De kan bruge den til at lave små narrative ændringer eller noget i retning som normal inspiration, dvs. reroll et kast, lav et skaderul til max skade eller lignende.

Fx brugte Toby den sidste gang til at sige ”Jeg har faktisk tidligere arbejdet som spion for min onkel i den her kro, så jeg kender mere om stedet”

Ildblodsklanen stat blocks

HOBGOBLIN SMOKEBINDER CR 2 Ambusher

Medium Humanoid (Hobgoblin), Any Alignment 450 XP

Armor Class 17 (studded leather, shield)
Hit Points 44 (8d8 + 8)
Speed 30 ft. (fly 30 ft. in smoke form)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)

Skills Stealth +5
Damage Resistances fire (bludgeoning, piercing, and slashing from mundane attacks in smoke form)
Condition Immunities (grappled, restrained in smoke form)
Senses darkvision 60 ft., passive Perception 11
Languages Common, Goblin, Infernal
Proficiency Bonus +2

Amorphous (Smoke Form Only). The smokebinder can move through a space as narrow as 1 inch wide without squeezing.

Infernal Ichor. When the smokebinder dies, their corpse unleashes a spray of burning orange ichor. Each creature within 5 feet of the smokebinder takes 3 fire damage.

ACTIONS

Toxic Flame. *Melee Spell Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 10 (3d6) fire damage. If the smokebinder has advantage on the attack roll, the target is poisoned and can't speak until the end of the target's next turn.

Choking Bolt. *Ranged Spell Attack:* +5 to hit, range 60 ft., one target. *Hit:* 9 (2d8) fire damage. If the smokebinder has advantage on the attack roll, the target can't speak until the end of the target's next turn.

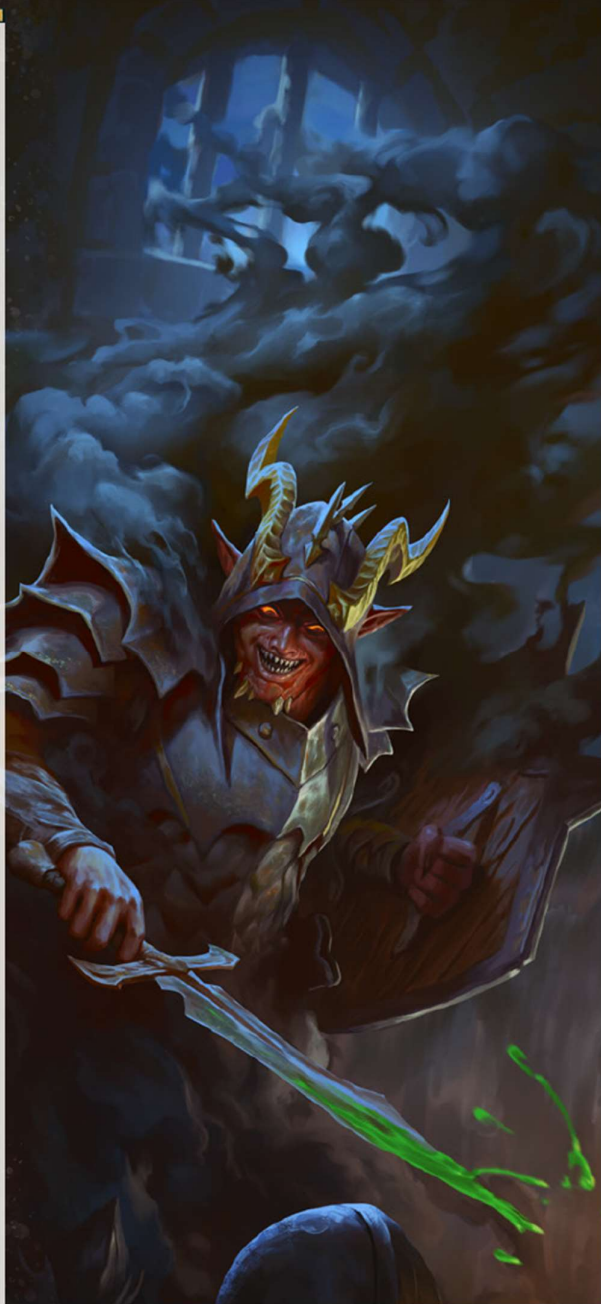
BONUS ACTIONS

Smoke Form (1/Day). The smokebinder transforms from flesh into a magical gray smoke for 1 minute. Any equipment they are wearing or carrying is also transformed for the duration.

While in smoke form, the smokebinder gains a flying speed equal to their walking speed, resistance to bludgeoning, piercing, and slashing damage from mundane attacks, and immunity to the grappled and restrained conditions.

The smokebinder can revert to their true form as a bonus action. If the smokebinder becomes incapacitated or dies, they revert to their true form.

Sneak (Smoke Form Only). The smokebinder takes the Hide action.



HOBGOBLIN TROOPER

CR 1/2 Soldier

Medium Humanoid (Hobgoblin), Any Alignment

100 XP

Armor Class 16 (ring mail, shield)

Hit Points 18 (4d8)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Skills Athletics +4, Perception +2

Damage Resistances fire

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 12

Languages Common, Goblin, Infernal

Proficiency Bonus +2

Infernal Ichor. When the trooper dies, their corpse unleashes a spray of burning orange ichor. Each creature within 5 feet of the trooper takes 2 fire damage.

ACTIONS

Fire Flail. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 6 (1d8 + 2) bludgeoning damage, and another target within 5 feet of the first takes 2 (1d4) fire damage.

Brimstone Dagger. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft. or range 30/60 ft., one target. *Hit:* 4 (1d4 + 2) piercing damage plus 2 (1d4) fire damage.

BONUS ACTION

Fight Me, Coward. The trooper hexes a creature within 5 feet of them who isn't already hexed by another trooper. The first time on a turn a hexed creature damages a creature other than the trooper, the hexed creature takes 5 fire damage. The hex lasts until the start of the trooper's next turn.

