# Honningdal kampagnen

**Spillerprofiler**

* *Anton*: Mix mellem kamp og roleplaying. God til regler.
* *Axel*: Mest roleplaying, følsom og overvældes let.
* *Else-Marie*: Mest roleplaying. Gør ofte fjollede ting.
* *Ros*: Ville foretrække 120% af tiden blev brugt på kamp. Manglende interesse for at lære reglerne.
* *Toby*: Mix mellem kamp og roleplaying.

**Overordnet plot:** Find de 5 magiske perler før skurkene gør.

**De sidste mange sessioner:** Heltene leder efter den Slumrende Perle i Dragebyen og håndter (enten stop eller hjælp) pøblens revolutionen mod Dragekongen.

**Perleoversigt**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Perlenavn** | **Hvem ejer den lige nu?** | **Effekt** |
| *Den Syrlige Perle* | Dommedagens Sorte Hånd | ? |
| *Den Blødende Perle* | Ildblodsklanen, nu Metalklan. | Giver Ildblodsklanen brændende blod |
| *Den Glødende Perle / Solperlen* | Tidligere Barnot, så Ildblodsklanen. | Brændende eller healende lys ved heltemodige gerninger, fx: Healer den heltemodige/selvofrende 5d6 HP, Lader den heltemodige/selvofrende cast [Sunbeam](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Sunbeam#content)én gang |
| *Den Urigtige Perle* | Tidligere Heksen, nu Ildblodsklanen | Illusioner |
| *Den Slumrende Perle* | Halvt Dragerne, halvt Shifting Library | ? - Mørke magi. |

## Factions

* **Dommedagens Sorte Hånd**
  + Ond gruppe af forskellige Giants, ledes af djævle-giant ”*Verdensynkeren*”.
  + Har alle sort venstre hånd, enten ved maling, handske, tatovering eller lignende
  + Vil bruge perlerne til at trække Honningdalen ned i Helvede.
  + Partiet har navngivet ham ”Store Thanos”, da han har en sort handske hvor perlerne kan sidde i.
* **Ildblodsklanen**
  + Krigeriske, kloge ”Hobgoblins” med brændende blod. Er hverken gode eller onde.
  + Bor uden for Honningdalen, og er generelt uinteresseret i Honningdalen.
  + Er i krig med andre klaner af deres art, og vil bruge perlerne til at vinde over og underlægge de andre klaner.
  + Er i strid med Dommedagens Sorte Hånd.
  + Leder: Blodsfyrste Varrox.
  + By ligger i et meteorkrater.
  + *Ildblods hobgobliner:* 
    - J’Lax (snigmorder og skygge/røg magiker)
    - Gnom magiker: Haj’Jax
    - Warlock: Den Endeløse
    - Leder: Blodsfyrsten Varrox
* **Metalklanen**
  + Hobgoblin klan der har alliereret sig med dæmoner.
  + I krig med Ildblodsklanen, og lavede en invasion hvor de stjal Den Blødende Perle.

# Så hvad er der sket for nylig?

De sidste mange sessioner har holdet været i en by styret af drager hvor der primært bor dragonborn. Ingen har set dragerne i mange år, så folk mistænker at det faktisk er de højtstående dragonborn magikere der leder byen, og at de urimeligt høje skatter de kræver, ikke går til dragerne men til magikerne. Partiet har været med til at starte en revolution, hvor der på den ene side er ”pøblen” som nu kræver et mere demokratisk styre, hvor det er ”dragonborns der leder dragonborns”. Den anden side er primært Dragekongens royale vagter. Magikerne i byen er officielt på Dragekongens side, men er internt splittet og mange af revolutionens kernefigurer er blandt magikerne.

Partiet er kendte ansigter og ses af mange fra Dragekongens side som pøblens ledere. Dog er partiet internt splittet om hvem de vil støtte, og har derfor fjender på begge sider.

**Revolutionens kernefigurer:**

* ”Oxentor”: Skyggemagiker
  + Holdet har lavet små jobs for ham og han har hintet at han er på ”pøblens” side.
* Sorte markeds ledere (har endnu ikke fundet navne, ved bare de eksisterer)

**Dragerne/de royales kernefigurer:**

* ”Kaxol”: Dragekongens højre hånd og leder af magikerakademiet.
  + Keasly (Else-Maries karakter) gik undercover og har fået job fra Kaxol om at kidnappe Oxentor.
* Dragekongen:
  + Sammen med resten af dragerne, er Dragekongen fanget i en skyggedimension/Shadowfell.

### Hvor er dragerne?

Dragerne havde en af de mægtige, magiske perler, specifikt perlen kaldet ”Den Slumrende Perle”. Ledt af Skyggemagikeren Oxentor, lykkedes det revolutionære magikere at få dragerne til at aktivere perlen og de blev alle suget ind i en Shadowfell-demiplane, sammen med deres mægtige dragonhoard. Deres skygge er det eneste som er tilbage i the Material Plane. Den Slumrende Perle er halvt til stede i den normale verden, halvt i skygge-demiplanen.

Det er holdt hemmeligt for offentligheden at dragerne er ”halvt væk”, da Kaxol mener det kunne skabe uro og oprør. Han har i mellemtiden forsøgt at lave et ritual der kan få dragerne tilbage, og det er lykkedes ham at lave en portal til Skygge-demiplanet, men ingen der er taget ind i portalen, er kommet tilbage.

For at få dragerne tilbage til den normale verden skal partiet ind i midten af Dragernes Hule og ind i portalen og klare nogle udfordringer *som jeg endnu ikke har defineret. Måske bare nak en nederen gut.*

## Dragernes hule:

A maze with a black and white background

AI-generated content may be incorrect.

Jeg improviserer størstedelen af rummene som de kommer til dem, og nedenfor kan ses de som jeg har fundet på indtil videre. Yderligere, nogle gange har jeg tegnet rummene lidt anderledes end de står på kortet. Den røde streg er den vej som partiet har taget, blå streg er ting jeg har ændret/fjernet.

**Rum 1**: Drage tronrummet.

* Drage skygger kan ses bevæge sig rundt, det ligner de er i smerte/frustration.
* Skygger af store pengebunker kan også ses.
* I midten er der et stort magisk ritual, som hvis aktiveres laver en portal til Skygge-demiplanet hvor dragerne befinder sig

**Rum 4:** Fængselsfanger udstyr

* Spillerne og andre fangers udstyr er her i kasser.

**Rum 5:** Rum hvor fanger føres til dragerne

* Fanger føres herind og det er deres sidste chance for at afsløre viden inden de ofres til dragerne.

**Rum 8**: Fængselsvagter opholdsrum.

**Rum 9**: Fængsels vagter udstyr.

**Rum 10:**

* Mad og drikke opbevaring

**Rum 13 og Rum 24**:

* Væsner fra Skyggedeminplanet som dragerne er fanget i har invaderet stedet her, og vagterne håndterede situationen ved at magisk barrikadere alle døre til Rum 13 og Rum 24. Partiet har åbnet en af disse døre.

**Rum 28:**

* Køkken

**Rum 39:** Fangehul

* Dybt hul hvor alle fanger bliver smidt i.

# Tågedal kampagne

**Spillerprofiler**

* *Anton*: Maximal fjollet. Ofte syg og virker lydfølsom.
* *Maria*: Tydeligt mere moden end de andre. Foretrækker klart roleplaying og tager som den eneste NPC’er seriøst. Er følsom om hendes karakter.
* *Valdemar*: Har målet om at samle dyr. Meget følsom, og kan blive frustreret/ked af det hvis de andre ikke føler hans planer.
* *Xiao:* Vil have en masse penge, så han kan købe en fabrik. Lad ham rulle ofte på hans Wild Magic tabel, det elsker han.

**Overordnet plot:** Ikke rigtigt noget. Oprindeligt var det at finde fire dele af en statue, men det stoppede hurtigt. De har lavet alt muligt crazy, og været i: Helvede, Astral Plane (kortvarigt), Underdark.

**Lige nu laver de:** Heltene er i en underjordisk by og prøver at redde folkene fra at blive forvandlet til fiskefolk.