# Session recap

* A

# Hvad Xelia lavede i session 33

Pyotr teleporterede partiet tilbage til Breka. Nærmest med det samme som I ankom, fik en ung, forslået pige Xelias opmærksomhed, som Xelia hurtigt genkender som én af de to djævle der passer på Ara.

Djævlen forklarer at den gruppe som var del af Ara blev sendt på en mission som det viste sig det ikke var meningen de skulle overleve. Kort sagt: De skulle overfalde en gruppe nobodies fra Tågemarken, men den gruppe ”nobodies” viste sig at være kampdygtige ”Blodtåge monstre” - Information som Akademiet aldrig ville fucke up. Ara er nu i sikkerhed i bjergene sammen med den anden djævel, og han slap med en forslået ankel og et overfladisk snitsår. Blodtåge monstrene fulgte ikke efter, men de mistænker at Akademi agenter vil sikre sig arbejdet er fuldført.

Djævlen ønsker nu at vide hvad Xelia ønsker at de skal gøre.

Uafhængigt af hvad hun vælger, havde det stor nok prioritet til at hun lod resten af partiet deal med hvad end de nu lavede og splittede op.

# A person holding a ball Description automatically generated with medium confidenceStærk start

**Xelia og Ara**  
Xelia og Ara bliver jagtet af Akademi agenter og finder skjulested i kirken, så de joiner partiet.

**Sebastian**  
Hvis Marius ikke er med, så får Sebastian enorm høj pul og hans øjne bliver blodrøde. Han falder unconscious som han bliver kontaktet af Den Røde Konge der kommanderer ham til at vise han er den stærkeste. Glory bruger sessionen på at beskytte ham.

**Ezra præstinden**Hun genkender partiet som værende *”Rottefængerne der skabte problemet i Ostrol. \*Suk\*, de skulle have taget min advarsel mere seriøs. Men I må ikke tro jeg begår samme fejl”* - Kamp

# Clues and secrets

* Ezra kirkens fanatikere er del af kult *Den Slukkede Stjerne*
* Temerity samarbejder med ikke-DHF Slukkede Stjerne medlemmer.
* Temerity arbejder for Moder Aranya.
* Iggwilv er ved at blive en Dreadlord, en form for Dark Lord (Domain leder) men som ikke er bundet. Skyldes hendes status er forværret siden djævlene nu kan hendes dæmon hemmeligheder, og at hun desperat ønsker at genforenes med hendes datter Drelzna som hun troede var død. Ikke bevist klar over at det er ved at ske, men hendes jagt på magt har ledt hende af Shadowfell vejen.
* Sebastian er fjern slægtning af DRK
* Asmodeous ønsker at blive enehersker over Helvede.
* Dalanir er udset som værende personen der skal bringe De Ældstes storhedstid tilbage (ved at bryde lænkerne)

# Vigtige NPC’er

* **Drelnza.** DRK-kommandør og arving. Vampyr. Leder angrebet på Ezra kirke. Datter af iggwilv.
* **Glory.** Højtrangerende i Sebastians kult. Tiefling. Potentiel retainer.
* **Isla.** Højstepræst Ezra, del af lederskabet “Vilde Jagt“.
* **Trox.** Hovedmester af de gode Ezra i befæstningen.

**Glory stat block:**

A close-up of a document

Description automatically generated

# Potentielle scener

## Udforskning af Ezra befæstningen

**Se session 33 dokumentet**

A diagram of a house

Description automatically generated

## Gnisten

Dalanirs spejlbillede siger at de ville kunne få ekstra evner udover levelup ved at slukke Gnisten.

Gnisten: [Goblinoid shadowtouched](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1KB-XVobyamJmqFhJ5zyVkUVXSj8NZ1s7FAzG-tfpw6NZ) (Blacksoul)

Om nødvendigt spawner den nogle Shadar-Kai Warriors

## Ara og Rundbords Akademiet

**Ara**Ara har det meget blandet omkring skolen. Han forstår ikke hvorfor de blev sendt på så svær en mission. Han stoler for meget på dem til endnu at have indset det var en fælde. Han vil helst bare hjem, dvs. tilbage til hans rum, og være sammen med hans venner, som han også vil sikre sig, er i sikkerhed.  
DC 17 Insight: Når man snakker med Ara er det tydeligt at han er unaturligt nem at påvirke (pga. hjernevask potions).

**Akademiet**

Rum:

* Indgang
* Soveværelser
* Fysiske studier træningssale (primært drenge)
* Mentale studier klasseværelser (primært piger)
* Skjult: Hemmelige gange og rum kun benyttet af Lolth dyrkerne
* Skjult: Lolth alter
* Skjult: Magisk øverum (Kendt af Revy som har trænet der)

NPC’er: (Mere info under “DM only / Ara (Xelia bror) Questline”

* **Viessa** ([Arachnomancer](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1ZkTEkqwkOUGZhO0nC4tsUsCIw_hoYrp87qKuPAe92GEh))**:** High elf dame, står for ”Insight classes”, var med Sebastian på Kirke mission.
* **Onys** ([Fanatic](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/uODzJe1N1grX))**:** Wood elf mand, står for konditionstræning og er Aras klasselærer.
* **Gaeleen** ([Devoted](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/uODzJe1N1grX))**:** High elf dame, rektor.
* **Revy:** Ara ven, nørdet tiefling.
* **Vethia:** Ara ven, ballademager Goliath. Storesøster rolle

Stat blocks:

* [Drow](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1ZkTEkqwkOUGZhO0nC4tsUsCIw_hoYrp87qKuPAe92GEh)
* [Spider cult](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/uODzJe1N1grX) (Studerende kunne være Minions)
* [Spiders](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/o-C6zAcPVTqy)

## Angreb på Moder Aranya

Kan findes I: Prismatiske Oase, Base under bjergene eller Rundbords akademiet. Typisk har hun en skarre af minions eller edderkopper omkring sig hvis ikke hun er i sit private rum. Snigmorder Z’ress har travlt for tiden og de bruger ikke meget tid sammen.

Stats: [Exarch](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/uODzJe1N1grX)

# Magic items

**Dhesolia (The World's Voice)**

*Weapon (Mace/Morningstar), very rare (requires attunement by a non-Elf creature originating from the Feywild)*

The great Arinat nation channeled the power of nature and fate for the weal of all, and Dhesolia was crafted as an emblem of that legacy. This elegant weapon is carved of dark oak and set with studs of bronze, their patina matching the swirling gray-green of the weapon’s heavy head.

You gain a +2 bonus to attack and damage rolls made with this magic weapon.

***Voice of the Wild***. As a bonus action, Dhesolia lets you call on nature to scourge your foes. Choose up to six creatures you can see in a 20-foot cube within 100 feet of you, then choose one of the following effects:

* Each creature is surrounded by conjured swarms of gnats and other small vermin, imposing disadvantage on its attack rolls, saving throws, and ability checks until the end of its next turn.
* Spectral vines erupt in the creature’s space, forcing it to make a DC 17 Dexterity saving throw. On a success, the creature has its speed reduced by half until the end of its next turn. On a failure, the creature is restrained until the end of its next turn.

This property of the weapon can’t be used again until you finish a long rest.

***Voice of Doom***. As an action while you hold Dhesolia, you channel the power of fate to hinder a chosen foe. Choose one creature within 100 feet of you that you can see, and which can hear you. That creature must succeed on a DC 17 Charisma saving throw or be cursed. While cursed in this way, the creature has disadvantage on attack rolls, ability checks, and saving throws, and saving throws against the creature’s spells and other features are made with advantage. As a bonus action, the cursed creature can choose to take 2d8 psychic damage and repeat the saving throw, ending the curse on a success. This curse otherwise lasts indefinitely or until subject to the remove curse spell or similar effects. This property of the weapon can’t be used again until 7 days have passed.

***Accord Adaptability***. Dhesolia magically changes its form according to the will of the creature attuned to it at the end of a long rest, becoming either a mace or a morningstar.

A painting of a person holding a mace

Description automatically generated