Pre-game

# Planen: Hvordan Aranya bekæmpes

**Overordnet**: Sørg for hun kommer over til Ostrol stronghold hvor partiet har lagt baghold klar. Det kræver hendes safe houses angribes.

## Angrib safe houses

**Bjerget -** *Sæt pres på nedefra*  
Xelia’s Endegyldige kompagni, Echa (edderkop-dame) laver rustning, lejesoldater og provokerende breve gør det træls at være under bjergene.

**Rundbords Akademiet –** *Social uro i Breka*Temerity samt Steel Sanctuary forbindelser til lave sociale lag skaber social uorden igennem begyndende revolution, hvilket provokerer et politi/militær respons der bl.a. derfor skal gennemsøge Rundbords Akademiet.

**Prismatiske Oase** – *Brænd heksen**i hellig ild*Sebastian provokerer hans witch-hunter familie til at sende en middelstyrke gruppe op til en portal til Den Prismatiske Oase som Pyotr har lavet. Sørger for én overlever og ser den portalen, så de kan kalde ”the big, holy guns” op.

# Hvad laver de allierede

* **Pyotr**: Portal til Den Prismatiske Oase, som Oase folket ikke kender til.
* **Temerity:** Problemer for Rundbords Akademiet, begyndende underklasse revolution.
* **Exeria:** Poop potions?

# Asmodeus tilbud

Snakken sker i en døset tilstand. Nogle gange er det Xelia selv der siger ordene, andre gange er det hvisken i mørke kroge.

Xelia snakker med Asmodeus, som fortæller at den geopolitiske struktur i Helvede som følge af Blodskrigens uundgåelige ende radikalt ændres. Asmodeus forudser at når der ikke længere er dæmoner at kæmpe imod, vil de nu rastløse djævle gøre en eller begge af to katastrofale ting:

1. Intern krig. Helvede er fundamentalt splittet, og den eneste ordensmagt af De Syv Byers Domstol. Men dens ineffektive, pseudoarbejdeopdrættende bureaukrati har længe været en større byrde end gavn for Helvedesstrukturen, og vil aldrig kunne holde fast på de Syv Byer når deres fælles mål, dæmonerne, fjernes.
2. Medmindre de finder et nyt fælles mål. Problemet er, at der ikke er andre i De Nedre Planer, og et angreb andetsteds vil uden tvivl lede til en ustoppelig koalition.

Løsningen er klar: Hvis Helvede skal overleve, har den brug for en stærk leder, og den skal have det før Blodskrigen slutter. Problemet er, de arkaiske love og traditioner skrevet af De Syv Byers Domstol forbyder enevælde.

*”Du er smart og er endnu ikke indoktrineret i vor forældede traditioner, så du kan sikkert se hvad dette leder til. Det siger sig selv at denne hypotetiske situation er forræderi mod Helvedes største magt. Derfor bliver jeg nødt til at vide, ønsker du at høre mere om dette tankeeksperiment?”*

Hvis ja:

* Får *Exalted* +3 Våben
* I Asmodeus nye version af Helvede vil der være 1 Kejser (Ham) og 7 Prinser (som fungerer som mini-ærkedjævler). Xelia vil få plads som Prins.
* Xelia får også *Infernal Armor.*

Hvis nej:

* Godt, da det var en test. Alle Ærkedjævler er budt at afprøve deres Illriggers loyalitet til De Syv Byers Domstol. Du bestod.
* Får *Awakened* +2 våben.

Ligemeget hvad, får Sebastian/Dalanir buff:

*”Og vi må ikke glemme dine ledsagere. Deres tjenester kan blive nyttige i fremtiden.”*

* ***Infernal Armor:*** Er dækket af tydelige, lysende Infernal runer der svagt danner omridset af brændende rustning. Du får 30 temp HP, og mens har dem, når bliver ramt af attack, tager attackeren din PB i skade.

Game

# Drelnza – Iggwilv sene

Eneste følelse Iggwilv har ladet overleve/ikke kunnet slippe af med: Had. Ser hvordan der kommer liv tilbage i hendes krop.

Iggwilv hinter til Sebastian at de spiller et lose-lose spil med en Hierarch. Hun ville kunne hjælpe dem ud af situationen, men de vil ikke kunne lide løsningen (dræb Sebastian + Drelnza, dræb DRK, og genopliv Sebastian + Drelnza).

Iggwilv siger hun vil give sig selv den belønning at hævne sig på DKR ”*For hvad værdi har magt hvis ikke man bruger den til at pine manipulerende, gamle mænd?*”

* DRK tillader Drelnza at blive gift med Sebastian da DRK regner med at overtage Sebastians krop, og dermed blive gift med Drelnza.

Drelnza beder Sebastian om at få lov at glemme igen. Meget nemmere at leve sådan, så skal hun ikke leve med minder om en (primært) god familie som nu er taget fra hende (Iggwilv er ugenkendelig).

## Iggwilv buff

If accepts ***Gift,*** roll on the table below.

***Gift from the Plane of Anti-life***You have 3 null points. Whenever you make an attack roll, an ability check, or a saving throw, you can spend one null point and drain the meaning of life out of your surroundings to gain a +5 bonus to the roll. You can choose to spend one of your fate points after you roll the die, but before the outcome is determined.

You regain one null point whenever you perform a powerful, nihilistic act against life.

|  |  |
| --- | --- |
| Rul 1d100 | Effekt |
| 1 | Dine emotionelle evner mangedobles |
| 2-10 | Du er gnaven og irritabel det næste døgn |
| 11-15 | Du bliver i dårligt humør i et par uger |
| 16-25 | Du har permanent svært ved at læse andre folks intentioner og følelser (velkommen til spektret, makker). |
| 26-50 | Du mister permanent enhver form for empati for andre. |
| 51-75 | Du mister permanent evnen til at føle andet end det helt fundamentale, så som smerte og sult. Relationer er udelukkende praktiske og for overlevelsens skyld. |
| 76-90 | Alle følelser forsvinder permanent. At spise giver dig ingen tilfredsstillelse og gøres udelukkende af praktiske årsager. |
| 91-100 | Alle følelser forsvinder permanent, og andre bliver påvirket af effekter på tabellen her op til 1 dag efter de har været dig nær. |

# Ambush setup

# Final battle

**Double Bodies**Ankommer med double bodies ala *Seeming*. I slutningen af hendes tur flimrer alle levende og skifter plads (dvs. ikke længere til at sige hvem der er hende). Alle double boddies kan bruge Legendary Actions (men stadig kun 3 i alt).

*Fjern effekten.*

* Når en person rammes, er det tydeligt om rammer illusion.
* Dispel Magic på den rigtige vs lvl 7 spell kan det fjernes. Hvis er på forkert fjernes den person fra effekten auto.
* Action DC 21 Investigation se hvem rigtige. Brug bonus action, men hvis fejler kan alle inden for reach bruge deres reaction på at angribe.

**Consumeable magic items**:

* **Ethereal Anchor [**Carried by*Devoted***]**: Takes an action to activate. At initiative 20, summons 5 [Shimmerer](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1S7ru2WKuZuLGQ4k6iFDfjCQXoQD71tVXzG5-ut3F83vV) and 1 [Wraithripper](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1S7ru2WKuZuLGQ4k6iFDfjCQXoQD71tVXzG5-ut3F83vV) who immediately acts. Has AC 18, 99 HP, immunity Posion and Psychic. By successfully making first a DC 20, then DC 25 Arcana check turn it into “black hole” sucking creatures into the Ethereal plane (radius 30 ft, Strength DC 17 or dragged 15 feet towards it. If touches, DC 21 Charisma or teleported to Ethereal plane. Repeat Cha save start of turn). Can use bonus action, but if fails that check save vs the Ethereal plane effect.
* **Spell scrolls** som alle Duplicates har adgang til, dvs. fælles pool og fjern de første der bruger af dem – Vær fair, den sidste i live har ikke alle de ubrugte spell scrolls:
  + 10x Darkness
  + 3x Dispel Magic
  + \*Cool Howl to Ruin spells\*

**Stat blocks:**

* Aranya [(Exarch of the Spider Queen)](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/uODzJe1N1grX)
* Double body:
  + 6x Cultist
  + 2x Fanatic
  + 1x Devoted.
* [Spiders](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1S7ru2WKuZuLGQ4k6iFDfjCQXoQD71tVXzG5-ut3F83vV)

Quotes:

***Bask in her Esteem****:*

*“Dine døtre vender tilbage”*

## Party Allies

* 10x Cultists of the Beast lord Minions: Sebastian og Pyotr kultister
* 1x Wight Deathguard Retainer: Pyotr (er svækket efter at have brugt kræfter på at lave portalen. Meta: Alt for bøvlet at køre i kampen som andet end single enemy)

A close-up of a card

Description automatically generated

A screenshot of a video game

Description automatically generated

# Epilog

Lad hver spiller fortæl hvad de laver med deres karakter og sæt det i sammenspil med hvad der sker i sidste session (fx den begyndende revolution i Breka, Blodskrigen, Gnisterne).