Engel kan fjerne den djævel som har besat træet og som giver den besindelse og lidelse.

Aeshar siger at de kan tage over til \*bedstefar\*, da han har forbindelser til en engel som kan fordrive djævlen. Advarer at bedstefaren typisk har forskellige former for udfordringer man skal klare før han gider hjælpe. Bedstefaren har hag vibes og er englen i forklædning.

Udfordringer:

1. På vejen over til Aeshar:
   1. Bonden og ”Heksen”
2. På vejen over til Bedstefar:
   1. A
3. Bedstefarens udfordringer:
   1. a

# Englen / Butler

Forklædt som arrogant, racistisk, nedladende, højelver butler. Siger at før han kan tillade at de får audiens med *Den Frelsende Fyrste* skal de klare en række tests.

Butleren siger at de skal have X/Y perler for at kunne komme ind til Den Frelsende Fyrste. Hver af perlerne symboliserer en dyd.

* Heltemod (Prinsessen)

Gang som ender i døren til Fyrsten. Sidedøre som leder til udfordringerne.

Noget som udfordrer karakter, ikke karakterblad.

Sulten fey stjæler deres x.

Ondt væsen i nød.

Grådighed

## Bonden og ”heksen”

Bonde kommer over til partiet og siger at han har hørt at de skal ud i skoven. Han forklarer at en af byens tidligere borgere har bosat sig derude og samler rådne ingredienser til hendes forbandelser, som hun kaster over folket. Han udvidede sin mark, og hun blev sur over det gik ud over hendes ”specielle grøntsager”, og forvandlede bondens kone til en gris. Han vil betale dem alle 140 gp hvis de kan enten udrette retfærdighed derude, eller 40 gp for at bringe hende til byen så hun kan komme for retten. Giver mere for at de gør arbejdet med det samme da så bliver forbandelsen brudt hurtigere, ”Hvis vi skal have det igennem byens *meget* grundige retssystem, så kommer min kone til at lide i hendes grisetilstand i flere måneder!”.

Bondens motivation: Den gamle dame står i vejen for hans udvidelse af sin mark.

## Gratto barn med Necklace of Fireballs (Tillids perlen)

To Gratto børn ”Lille-fod” og ”Lang-tud” havde først fundet en nedgravet skattekiste, men blev overfaldet og røvet af eventyrer. Lille-fod formåede at skjule sin necklage of fireballs som den er rigtig glad for, men Lang-tud er enormt trist over at have mistet sin magiske genstand. Yderligere er de faret vild. Spørger om partiet kan vejlede den ud af skoven, så den kan komme hjem. Insinuer at Lang-tud gerne vil have en af deres magiske genstande (kigger med store øjne på deres flotte udstyr)

Hvis de følger dem hjem, møder de på vejen en stor flod med kraftig strøm (som er magisk fremskabt af Den Frelsende Fyrste). Gratto børnene kan finde hjem hvis de kommer over på den anden side.

**Dilemma**: Grattoerne er ikke gode folk, og Lille-fod har planer om at bruge genstanden til at dræbe så hun kan få respekt. Men samtidigt er de børn, og det vil både være mord og tyveri at tage fireball necklacen fra Lille-fod.

**Vinder hvis:**

* Én perle hvis: Ikke sårer børnene og hjælper dem med at komme tilbage.
* Endnu en perle hvis: Giver Lang-tud en magisk genstand af ordentlig værdi (dvs. ikke bare en healing potion, men common rarity er fin).

Giver holdet perlerne fra halskæden, som ikke ligner de andre perler.

## Festmåltidet (Afholdenhed)

Et stort bord med et festmåltid. Tydeligvis overnaturligt gavnende hvis man spiser det. I åbningen står et skilt med teksten:

*”Til den vandrende som virkelig mangler”*

Effekter hvis spises (virker resten af sessionen):

* +15 max hp (og får 15 hp)
* Får fuld HP
* Advantage på Strength og Wisdom saves

**Vinder hvis:**

* Hvis ingen spiser det, ruller en perle ned naturligt i hånden af en karakter, som de går væk fra det.

## Prinsessen og dragen (Heltemods perlen)

Et aflangt, stort rum fyldt med et hav af guld hvor en ung prinsesse hænger i et reb over en pøl med enorm smertefuld syre. Rebet går langsomt i stykker. Store ildfade er placeret rundt i rummet. [Adult red dragon](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1ZrwVYoYb8ZA37xDYw8a4TzbBRTYE3RROSwH8p-FfNm2y) kommer og angriber dem som beskytter prinsessen. Hvis prinsesse bringes til døren, forsvinder hun og kommer tilbage i rebet, og butleren siger:

*”Prinsessen er derovre, hvis Herren/Fruen da ønsker at redde hende. ”*

Butleren gør det klart, at hvis ikke de hjælper den unge prinsesse, vil hun falde ned i syren og lide en forfærdelig død. Hendes liv er 100% i deres hænder.

Kør det theater of the mind og gør det klart at partiet kan fx distrahere dragen væk fra den som bærer prinsessen. Bruge action lave check for at få folk ud af Frightened.

Action: Saml 1d10x50 gp op.

**Vinder hvis**:

* Viser heltemod, fx ved at blive ved med at forsøge at redde prinsessen eller beskytte folk fra dragen.
* Ikke bruger tiden på at tage guld hvis andre er i nød.

Hvis en karakter dør under udfordringen, bliver de genoplivet hvis de har opført sig heltemodigt. Hvis de har fx været grådige og gået efter guld, bliver de genoplivet men så kan de ikke få perlen.

## Inderste ønske

Lige inden døren åbnes, spørger butleren en tilfældig karakter: *”Hvis du kunne ønske dig én ting i dette liv, hvad ville det så være?”*

Togskinner med minevogne kommer kørende med høj fart imod en magisk glaskugle som indeholder hvad end karakteren ønskede sig. Kører vognene glaskuglen over, er ønsket mistet. Et håndtag får minevognene til i stedet at køre på skinnerne hvor 15 personer af forskellig baggrund er spændt fast, men alle er uskyldige.

**Vinder hvis:**

* Ikke ønsker sig noget som skulle snyde spillet her.
* Lader ens ønske blive kørt over

Ikke nok med man ikke får en perle, så skal man give en perle tilbage hvis man trækker i håndtaget og dræber de uskyldige.