*A cartoon of a person in armor

Description automatically generated*På vej til Fyrsten

# Aeshar

Møde med metal Aeshar *Flancium.* Leder dem til område ødelagt af ”*Træet der Skreg af Livet”*.

Område hvor jorden er revet op, ligner at store træer er blevet kastet højt op i luften, og der er kratere lavet af kæmpe ahorn. Mørke, [onde egern](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/TgYk9Hrxflow) lever i og på ahornene. Græs og lignende har fået mørkerød og sort kulør, og der lugter af svovl (fiendish).

Flancium siger at de alle forsøg på at komme i kontakt med træet er endt i ulykke (viser enorm bule i metal-hud). Det ville være barmhjertigt at aflive den. Alternativt kan de tage til *Den Frelsende Fyrste,* en magtfuld Celestial som vil kunne fordrive den fiend som har bosat sig i træet. Advarer at Fyrsten typisk har forskellige former for udfordringer af nogle gange ubehagelig kvalitet man skal klare før han gider hjælpe.

Fyrsten befinder sig i samme hex som Arwassa bautastenen.

# Udfordringer på vej til Fyrsten

1. Gratto børn
2. Festmåltid

## Gratto børn med Necklace of Fireballs

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):

* +25 max hp (og får 15 hp).
* Får fuld HP.
* Advantage på Strength og Wisdom saves.
* 1 Luck point.

**Vinder hvis:**

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

## ~~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.~~

Fyrsten

# Fangen der slap væk

Lige før de går ind ad døren, hører de en stemme fra en ung mand som har et udtryk der angiver han ikke er mentalt rask. Han siger desperat:

*”De er skøre. Skøre, onde, skøre! De siger de er godhedens forkæmpere, men de piner igen og igen og igen og igen og igen og IGEN. Piner! Torturerer! Og de siger det er jeres ansvar at redde dem fra pinen. Men de bringer dem tilbage, og piner dem igen når næste hold kommer forbi.”*

Personen var førhen fanget af Fyrsten (ligesom prinsessen og flere), men stak af.

# Perler

Lyse perler fås ved at klare udfordringer, mørke perler fås ved at udføre uetiske handlinger. De lyse bruges til at få overtalt Fyrsten til at gøre en handling, de mørke har negative konsekvenser.

## Lyse perler

Antallet af lyse perler krævet for at Fyrsten vil forvandle træet til en **god treant** er:

8 i dette tilfælde.

Fyrsten vil gøre **træet ikke-magisk** hvis man har **flere lyse** end mørke perler.

For hver lysende perle udover det nødvendige, får man 3 CR værd af xp.

## Mørke perler

Man kan komme af med mørke perler ved at:

1. Donere 1000 gp (1 perle)
2. Give en lys perle (1 perle)
3. Klare et job for Fyrsten (afhænger sværhedsgraden, men nok alle)

|  |  |
| --- | --- |
| Antal Mørke perler | Effekt |
| 1-3 | -10% xp for sessioner. |
| 4-6 | [Curse of Impending Doom](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/vtKMz9ZVHav2) (Kræver lvl 5 Remove Curse) |
| >7 | En [Avatar of Death](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/CmtJdN_zwYza) spawnes |

# Stedets opbygning

Stor, flot dør bag et lille vandfald. Inde bag er der lang gang, med mange døre på hver side af gangen. Gangen leder til stor, guldbelagt, sort marmordør med plads til perler. Bag den er der intet.

# 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.

*”Så, hvornår ankommer jeres Herrer?”*

Butleren forklarer hvordan perlerne fungerer.

*"Skærp din sjæl i guddommelige prøver*

*Og træd ind i denne helligdom.*

*De højest flyvende når solen*

*Og i dens stråler opløses de således.*

*Kræv ikke, søg ej ære,*

*Ingen forfængelighed eller pral.*

*Pas på din stolthed i pragtens sal*

*Eller fejl og fald i vanære."*

*Noget som udfordrer karakter, ikke karakterblad.*

*Sulten fey stjæler deres x.*

*Ondt væsen i nød.*

*Grådighed*

# Prinsessen og dragen (Heltemods)

Praktisk talt uendelig 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. [Red dragon](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1ZrwVYoYb8ZA37xDYw8a4TzbBRTYE3RROSwH8p-FfNm2y) (Young/Adult/Ancient afhængigt af lvl/antal) kommer og angriber dem som beskytter prinsessen. Hvis prinsesse bringes til døren, forsvinder hun og kommer tilbage i rebet, og butleren siger:

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

Prinsessen er 60 fod nord for døren, og døren svæver på toppen af guldbunke.

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.

### Loot

* Action: Saml 2d6x50 gp op.
* Bag of Holding (30 fod syd, kræver action tage.)
* +1 Spellcasting focus (30 fod sydvest, kræver action tage)
* +1 Ranged weapon [Ændre dens form over rest] (30 fod sydøst, kræver action tage)

**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.

# Skinnen og skatten

Antal håndtag lig karakterer. Mørk rude foran hver af dem. Lyser op, når alle har valgt et håndtag at stå ved. Butleren siger at des længere til højre, des større ansvar og resultat.

Til karakterer der tager håndtaget længst til højre, spørger butleren: *”Hvis du kunne ønske dig én ting i dette liv, hvad ville det så være?”.*

Ruderne bliver klare når alle har valgt håndtag. Ser togskinner med minevogne kommer kørende med høj fart imod en magisk glaskugle som indeholder glaskugle med genstand afhængigt af håndtaget (se nedenfor). Kører vognene glaskuglen over, er ønsket mistet. Håndtagene får minevognene til i stedet at dreje over på skinnerne hvor 15 personer og dyr af forskellig baggrund er spændt fast, men alle er uskyldige.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Håndtag** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| Effekt | 1000 gp | 10 Greater Healing Potions | Magic item relevant for PC | Største Ønske |
| Mørke perler hvis trækker. | 1 | 1 | 2 | 3 |

**Vinder hvis:**

* Hver person som ikke trækker i håndtaget, får 1 lys perle.

# Herren og tjeneren

Divine Trails: Glory of the Sun (Arcadia 17).

For hver 2. Heat token ville have fået, får 1 mørk perle. Nøglen giver hver karakter som fik 0-1 mørke perler dette rum en lys perle.

Butleren går ikke med ind i rummet og siger at partiet kun kan komme ud hvis de får nøglen.

Isidith: 3

Milla: 1 (-1 fra tjener)

Eldar: 3 (-3 fra tjener)

# Kongen og kornet

Ovalt stort bord med miniature kongerige i midten. Rundt om står repræsentanter fra landets forskellige factions. Partiet er landets rådgivere, som skal vurdere hvordan landets resurser skal fordeles nu da nabolandet har erklæret krig.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Faction** | **Navn** | **Årsag til resurser** | **Resurser Start/Gå ned til** |
| Kongehuset | Alox (Han) | Bedre distribuere senere. Moralen falder hvis kongehusets udseende dårlig. | 7500/2000 |
| Bønderne | Lilador (hun) | Altid bønder rammes hårdest. Sult. | 6000/500 |
| Ridderne (soldater) | Sir Hvidnæve (han) | Beskytte landet. Krigen. | 6000/3000 |
| Handelsfolk | Fru Bürgermeister (Hun) | Økonomien skal kunne overleve. | 3000/500 |
| Rådgiver | PC | \*Indsæt PC motivation (Grådighed)\* | NA |

Kongen minder partiet om at de er under ham, og at han ikke vil tolerere ulydighed. Han kan halshugge karakterer hvis de er yderst uhøflige eller lignende. Kræver skill checks at få ham overtalt til at gå ned i pris.

**Resurser**:

* 10.000 gp

**Resultater:**

* Én lys perle for hver 2000 gp bønderne får.
* Én lys perle hvis ingen under 1500 gp.

For hver 1500 gp partiet tager, får hver én mørk perle.