



ADVENTURES IN NEW NETHERIL

CAMPAIGN NOTES REMASTERED

HOMEBREW

En håndbog til spillerne i New Netheril



PART 1

Velkommen til Netheril



ET SPEKTAKULÆRT EVENTYR!



ÆR HILSET, EVENTYRER! MIT NAVN ER OLBART, OG jeg er din guide, til dette eventyr i new Netheril!

Du tænker sikkert: "Olbart, hvem er du?" og til det har jeg kun at svare, det skal du slet ikke bekymre dig om. Tryst dig blot ved tanken om, at jeg følger med fra sidelinjen, og husker, hvad du glemmer! Det er derfor jeg har skrevet denne guide, således at du bliver mindet om alle de spændende steder du har været, de sjove ting du har gjort og alle de mange spændende, farverige personer du har mødt.

HVAD ER NEW NETHERIL?

Året er 31 NRR (New Netheril Reckoning), hvori år 0 markerer afslutningen på krigen mellem Netheril og oprøret, da Karsus forsøgte at overtage gudinden Mystras plads, over domænet af Magi. Idet han gjorde det, stoppede The Weave* med at eksistere i et kort øjeblik, og alle Netherils flyvende enclaves** kom styrtende ned fra himlen. Dette markerede afslutningen på Netheril som et emperie, og starten på denne nye tidsalder i New Netheril, det område vi nu alle kalder vores hjem.

Netheril var et emperie, kontrolleret af de såkaldte Arkanister, magtfulde magikere som havde stor kontrol over The Weave. Dengang fungerede Magi anderledes, og intet var umuligt for de magtfulde arkanister. Ved brug af Mythallars*** kunne de skabe deres flyvende byer, og gøre brug af et u-udtømmeligt reservoir af magi. Med denne magt skabte de et samfund, med magikere på toppen, og ikke magikere i bunden.

Men folk gjorde oprør. I løbet af Netherils historie har der altid været oprør blandt folket. En løs samling af mange ikke-menneske racer og skabninger, som ønskede nyt styre. I Netherils sidste par hundrede år var oprøret styrket af The Phaerrim, en race af magispisende væsener fra den underdark, som gjorde oprøret i stand til at modstå arkanisters overlegne magt.

KARSUS' FOLLY

Desperat søgte den mest magtfulde arkanist Karsus efter en løsning. Han opfandt en spell, som ville tillade ham at blive til en gud. I hans hubris valgte han at tage domænet over magi fra gudinden Mystra. Ingen ved hvorfor, men det varede blot et kort øjeblik. Nutidens forskere spekulerer, at det var fordi Karsus ikke kunne kontrollere the weave. I hvert fald stoppede alt magi med at fungere, og Netherils byer styrtede til jorden.

I tiden efter har Netherils folk forsøgt at genopbygge et liv. Landet er fragmenteret i en række forskellige nationer, med hver deres forskellige ledere, styreformer og kulturer. Magi eksisterer stadigvæk, men det er ny Mystral, den genfødte Mystra, som varetager the weave,

og der er nu langt flere begrænsninger på hvor meget magt en enkelt magiker kan besidde. Af denne grund findes der ikke længere eventyrere på samme måde som før Netherils fald. Magikere kan ikke længere bruge magi på samme måde de gjorde før, og har måttet lære meget forfra. Kraftfulde krigere har taget roller som ledere og beskyttere i deres lokale samfund, og kirkelige og religiøse folk, har fundet det sværere at være i kontakt med deres guder, igennem det nye weave, og har søgt at hjælpe hvor de kan.

Det er kun for nyligt at folk igen har forsøgt at drage ud på eventyr, og de har fundet en verden som er forandret og ubarmhjertig.

Det er derfor min opgave at klæde dig på til at færde rundt i denne nye fagre verden. Der følger her en beskrivelse af de største, mest betydningsfulde regioner i New Netheril.

THE FPR

The Free Peoples Republic er hvad det gamle oprør drømte kunne blive til efter Netherils fald. Det er en sammenslutning af byer og områder som alle har et håb om at være stærkere i fællesskab. Nogle ser the FPR's aggressive udvidelse som en trussel, men andre ser det som en frelse fra en barsk og usikker verden.

Der eksperimenteres i the FPR med et nyt politisk system, kaldet demokrati, som ikke giver magt baseret på ens fødsel eller magt, men distribuere det efter folkets ønsker.

The FPR har for nyligt tilføjet den lille by IronMill til listen over byer inden for deres grænser. Dette var kun gjort muligt at fire modige eventyrer, som alle satte liv og lemmer på spil for at sikre en bedre fremtid for deres naboer og venner. Men mere om dem senere.

THE BADLANDS

Alle områder der ikke er under noget centraalt styre, refereres til som The Badlands. Her regerer der kun lokale ledere, og livets vej er hver mand for ham selv. Efter Netherils fald, søgte nogle oprørere frihed fremfor orden, og slog sig ned i The Badlands. Her lever folk af landet og hinandens tillid. Det er en barsk tilværelse, men dem der kan klare det, er i sandhed deres egen skæbnes smed.

I The Badlands er der flere spændende og nævneværdige steder, som hver har unikke twists. I den nordlige ende af Humberry Forest findes Dukeville, en by styret af den grove Duke. Her er det magt der sætter dagsordnen, om det er i byens fighting pits, eller til The Dukes store fester.

Mere sydligt i Humberry forest findes Summerglade, en dybt religiøs by, som er velsignet af Pelor selv. De er særligt kendt for deres pigekor, som rejser rundt i The Badlands i juletiden og spræder glæde med deres smukke sang. Summerglade har for nyligt gennemgået en omveltning, da deres religiøse leder viste sig at være en falsk profet. Situationen blev udbedret af den heltagtige Arcteryx Sarus, som frelste byen fra dæmonens græb, men flere af byens beboere har mistet troen siden.

Mere nordpå findes byen Shadeport, som ligger på kanten af The Deep Maw, en dyp sprække som leder langt ned i The Underdark. Denne by er hjem til Netherils mest hårdkogte kriminelle, som holder til i Shadeports nedre by, som er bygget ned af klipperne til The Underdark.

Længere nordpå endnu findes EntenSchtad, som ligger i skyggen Entenslotz, en gammel borg besat af byens regent, en kraftfuld og grådig drage. Det siges at slottets ægte ejer en dag vil komme til byen og befrie indbyggerne fra under dragens skarpe klo.

NORTHRUNE

Langt mod nordvest ligger Northrune, et land som er blevet synonymt med Northrune Trading Company, en organisation som har til formål at samle og beskytte magtfulde magiske artefakter. Northrune er ikke bosat af mange folk, mest spredte landsbyer i det kolde nordlige klima.

Northrune Trading Company består for det meste af tidligere arkanister fra Netheril, som ikke blev tilintetgjort eller slået ihjel efter Karsus' folly. Mange folk er skeptiske over deres intentioner, men de har indtil videre vist sig at være troværdige, særligt i deres alliance med FPR. Northrune har også valgt at sponsorere eventyrere landet over, som de bruger til at samle fortalte artefakter og kraftfulde mythallar shards. Ved brug af et mythallar shard**** kan en magiker få midlertidig adgang til den gamle magi, fra før Netherils fald. De bruges også til at drive magiske effekter på våben og artefakter fra det gamle Netheril.

THE FRIGID NORTH

Omringen af The Narrow Sea ligger et område ved navn The Frigid North. Nogen kalder også dette områder "Fjöll Förfadrana", eller forfædrenes bjerge. Dette er landet hvor kæmperne holder til, og som verdens Goliaths engang udvandrede fra.

Kæmpernes samfund er opdelt hierarkisk alt efter højde, både i fysisk størrelse, og levested. De relativt små hill-giants bor længst nede, og de legendariske og enorme Storm Giants bord langt oppe på tinderne af bjergene. Allerhøjst på bjerget "Spíra Heimsins" (Spire of the World) ligger det legendariske Realm Forge, det mest hellige sted for alle kæmper. {{note}}

ANDRE STEDER I NEW NETHERIL

New Netheril er fyldt med spændende steder, her er en ikke-udtommende liste over dem.

THE SHADOW SEA

The shadow Sea er et hav som ligger omringet af The Schimitar mountains. Den sydlige del af dette hav oplever særlige vejrfænomener, hvilket gør det til et tropisk paradis, og en populær ferie destination i FPR.

THE NARROW SEA

Det nordlige hav er fødselsstedet for det gamle Netheril. Dog er det ikke noget kulturelt centrum, men nærmere et hav fyldt med pirater, sø-uhyrer og oldgamle skatte.

TOMB OF KARSUS

Da Karsus afsluttede krigen styrtede hans Enclave ned sammen med ham. Området er et stort ar på the weave, og området er ustabilt og farligt. Nogle rapporter indikerer at området omkring er blevet sandet og ørkenagtigt, og vokser roligt hvert år.

NAPAARTOQ, THE WORLD TREE

Elvernes hjemstavn i den nordøstlige del af landet er et enormt træ der hæver sig flere hundrede meter over jorden. Over de sidste tredive år har træets glans falmet, og forbindelsen til The Feywild er svækket. Nogle elvere frygter at træet er ved at dø.

THE TOWER OF OGHMA

Guden af viden Oghma har et tårn bygget i hans ære syd for the schimitar mountains. Hans disciple har svoret tavshed, da de vogter information som aldrig må slippe ud. Det siges at dem der beviser sig værdige for Oghma vil få et svar på hvilket som helst spørgsmål.

ULUDON

Langt mod syd ligger byen Uludon. Denne by markerer grænsen mellem Netheril og den sydlige del af Faerün, og er en stor og vigtig handelsby.

FODNOTER

***The weave:** The weave er et magisk væv som dækker hele verden, og gør magi muligt. Troldmænd studerer the weave for at kunne lave magi og guder giver deres disciple magi gennem the weave. Uden the weave er der ingen magi.

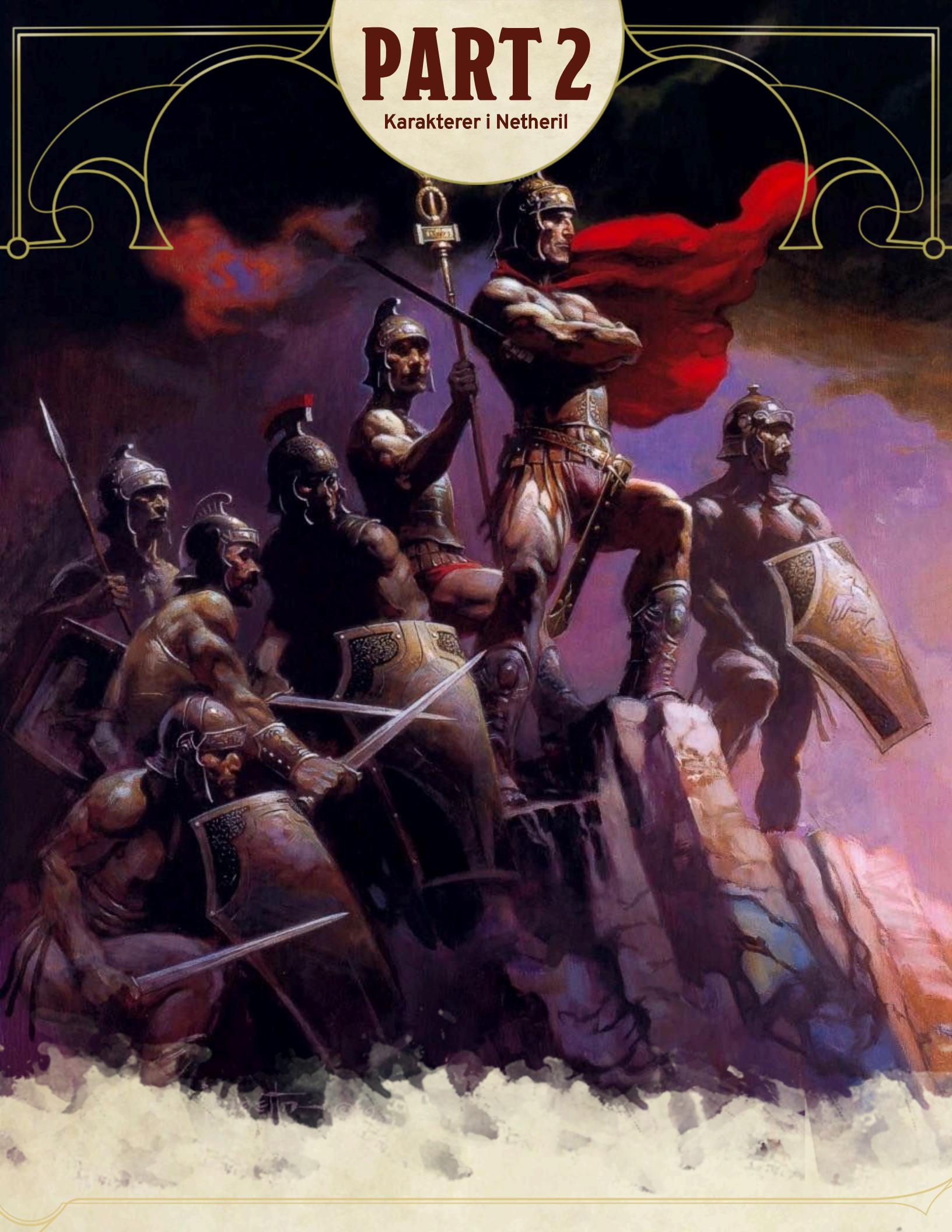
****Enclave:** Netherils arkanister skabte flyvende byer, hvorfra de regerede Netheril. Hver mægtig arkanist havde deres egen Enclave. Jo mere magt, jo større var deres Enclave.

*****Mythallar:** Den vigtigste opfindelse Netheril skabte var Mythallarene. Disse magiske krystaller fungerede som udtømmelige magiske resourcer og gav arkanisterne deres kraft. I hjertet af hver Enclave fandtes der en mythallar som holdt byen i luften.

******Mythallar Shard:** Da Netherils Enclaves faldt ned, gik mythallarene tabt. Dog kan nogle stadig findes i hjertet af ruinerne, og deres stykker giver brugeren adgang til den gamle magi.

PART 2

Karakterer i Netheril



KARAKTERER I NETHERIL



EW NETHERIL ER FYLDT MED FOLK.

Nogen lever et stille, fredfyldt liv, andre har store ambitioner, eller mørke planer. På jeres rejse har i stødt ind i folk fra nær og fjern. Her følger en liste og kort beskrivelse af de fleste. I alfabetisk rækkefølge.

BALTAZAR KIPPLE

Halfling - Goldtown

Baltazar Kipple er den venlige ejer af Baltazars Bazar i Goldtown. Her sælger han en lang række varer til byens beboere, og er en del af The NorthRune Trading Company. Hans store konkurrent er Griselda, en ork i Goldtown. Efter heltemodig indvending blev Griselda sat på gaden, og Baltazars Bazar kunne tage sin retmæssige plads som byens bedste butik.

BART(HOLOMEW) BATMOBIL

Gnome - Entenschtad

Bart Batmobil er bosat i EntenSchtad og er byens vogn-sælger. Med gode forbindelser kan han skaffe alt fra simple trækvogne, til ekstravagante karæter. Han er en del af "The cult of the faithful".

BATILDA BATMOBIL

Gnome - Entenschtad

Batilda er Bart Batmobils datter. Hun er ung, og generelt set uinteresseret i hendes fars forretning. Hun går op i tøj, og er glad for musikeren "Fabian Cinder"

BOOKIN GRUBNAS

Orc - Omrejsende

Bookin er kendt som den førende arkitekt indenfor køkkenindretning i hele new Netheril. Hans specialitet er køkken-ører, og de kommer ikke billigt.

BRUNHILDE THISTLEDALE

Human (Thick) - Ironmill

Brunhilde er indbygger i Ironmill. Hun overlevede med nød og næppe hændelsen som senere er kendt som "The Juletide Massacre."

BRUNN RAGNARSON

Dwarf - Ironmill

Brunn er leder af Ironmill mine efter hans far Ragnar. Han overlevede "The Juletide Massacre".

CASPAR TRISTAIN (DEAD)

Human - Badlands

Casper var den karismatiske leder af en bande der havde bosat sig lidt uden for Ironmill. Efter at det meste af hans bande blev slået ihjel, vendte han sig mod skyggerne, og planlagde et dødeligt plot mod Ironmills indbyggere. Nu, under navnet "The Black Rose" skabte han kaos og død i området.

DAYNDUDR, THE SILVER KNIGHT

Human - New Gillead

Dayndudr er personlig bodyguard for the Grand Envoy of The FPR, Emidra Van Cleith. Han er altid klædt i overdådig sølvrustning, og bærer et enormt sølvsværd. Han værdsætter en god vittighed.

ELME, FLAME ARCANIST (DEAD)

Human - Netheril

Elme var en arkanist under Netheril som var besat af at udradere oprørerne.

ELOM CLOUDPUFFER

Half-elf - Dukeville

Elom er Dukevilles lokale pusher, som er dygtig til at brew en lang række potions og magiske ointments. Han er nem at overtale, og lidt bagud, sådan rent mentalt, fra alle hans stoffer.

ELVIRA ARDER

Half elf (Goth mommy) - Ironmill

Elvira er et tidligere medlem af Caspares bande, som blev vist nåde under angrebet på banden. Efter lang tids uvenskab med dem som angreb banden, blev hun til en uventet allieret under "The Juletide Massacre". Hun bor nu i Ironmill, sammen med Timbob Jimbins.

EMIDRA VAN CLEITH

Earth Genasi - New Gillead

Emidra er en helt fra oprøret. Hun er det nuværende statsoverhoved for The FPR, og rejser rundt i The FPR for at holde god orden og styr på landet. Hun er hyldet som en helt, og til trods for hendes skønhed, skal hun ikke undervurderes på slagmarken.

FABIAN CINDER (DEAD)

Human - Ironmill

Fabian Cinder var en populær troubadour fra The FPR. Han var kendt som en omrejsende helt, med en smag for eventyr. I virkeligheden var han en kujon, som viste sig at opdige hans historier. Han blev slaget som en køter under "the Juletide Massacre".

FRANK STALLONE (DEAD)

Tiefling - Dukeville

Frank Stallone var en privat efterforsker i dukeville. Han var dybt alkoholiseret, og totalt ude af stand til at stoppe the black rose. Han blev slået ihjel af Nora, Caspares elskerinde, og hans identitet stjålet.

FRANCO (DEAD)

Human - Ironmill

Franco var den højt elskede og dygtige bager i Ironmill. Han var en mand af få ord, men havde hjertet på det rigtige sted. Han var foster far for Gray.

GALLIX MONDRIAN

Human - Northrune/New Gillead

Gallix Mondrian er hofmagiker i The FPR. Han er en tæt rådgiver til Emidra Van Cleith, og har stor indflydelse både i The FPR og i Northrune Trading Company. Han er en ældre herre, med en stor passion for magiske genstande.

GRISELDA IRONTUSK

Half Orc - Goldtown

Griselda er en ork i Goldtown som plejede at eje en butik i konkurrence med Baltazar Kipple. Efter at hendes underhåndede forretningstaktikker slog fejl, mærkede hun konsekvenserne og mistede hendes butik og status.

GREGOR ULKIN

Human? - Entenschtad

Gregor Ulkin er lederen af the Cult of The faithful i EntenSchtad. Han udvælger dem som skal ofres til dragen, og holder byen under kontrol. Det har vist sig, at Gregor slet ikke eksisterer, men blot er en manifestation af dragen Unis.

GRAY BLOOMHILL

Human - Ironmill

Gray er nu Ironmills nye bager. Han er en ung fyr med et rent hjerte, dog bærer han et stort ar på sjælen efter "the juletide massacre". Han har stor skyldfølelse over at han var den eneste der kunne blive vækket til live.

GRIZZT BONEJAW

Dragonborn (black) - EntenSchtad

Grizzt er den uformelle leder af de sorte Dragonborns i Entenschtad. Efter at have været syg med såkaldt acidblood, blev han helet af Ingritta Grovitz, med hjælp fra fire eventyrere.

GROTMIR RAVENCLAW

Ravenkin - Entenschtad

Grotmir er ejeren af butikken Grotmirs pakkenelliker. Butikken er en del af The Northune Trading Company, og supplerer Entenschtad med alle deres magic-item behov. Han er gift med Jokkim Rogson.

HECTOR BUNTY

Human - New Gillead

Hector er Regional Envoy of the greater Goldtown Area, altså borgmester for det område der omringer Goldtown og alle de nærliggende byer.

HUBERT GILDER (DEAD)

Human - Ironmill

Hubert Gilder ejede en lille går på vejen mellem Ironmill og Goldtown. Her lagde han ofte gerne hus til rejsende mellem byerne, så længe de ville udvaeksle historier med ham. Han døde under "The Juletide Massacre".

INGRITTA GROVITZ

Half elf - Entenschtad

Ingritta er Entenschtads alkemist, og sørger for at byen beboere har den medicin de skal bruge.

IVAN CLOWE (DEAD)

Owlkin - Entenschtad

Ivan Clowe var en beboer i Entenschtad, som var overbevist om at byen ville blive frelst af en rejsende helt. Efter at han gav ly til eventyrere i byen, blev han henrettet for blasfemi mod dragen Unis.

JOKKIM ROGSON

Dwarf - Entenschtad

Jokkim Rogson er gift med Grotmir Ravelclaw. Han holder meget af hans mand og deres fælles puddel "Lady". Han har i hemmelighed suppleret Gregor med store blokke af is.

LASK NORIFIT

Arracokra - Entenschtad

Lask er Entenschtads urmager.

LIEM – THE ROCK

Rock kin - Travelling

Liem er en sten, som i en kort periode var fanget i Ironmill mine. Efter han blev sat fri boede han i Ironmill i en stund, hvorefter han er rullet afsted ud for at se den store vide verden.

Ms. HYHNIGULTZ WHITEFEATHER

Chicken kin - Entenschtad

Whitefeather er en indflydelsesrig kvinde i Entenschtad. Efter at have fået stjålet hendes kostbare rubinæg var hun helt grædefærdig. Hun går meget op i kunst og kultur, selvom hun ikke har den bedste sans for ægte og falsk.

NORA HANSON (DEAD)

Human - Dukeville

Nora var Caspars kæreste. Hun assisterede ham under the Juletide Massacre, og slog næsten Togah Broadleaf ihjel. Hun angrede hendes handlinger da hun døde.

SERGEI FALCKE

Dovekin - Hyhnerdorff

Sergei er den lokale borgmester i den lille by Hyhnerdorff udenfor Entenschtad. Han er far til Yelena Falcke, og angre meget at hun skal ofres til dragen.

TIMBOB JIMBINS

Gnome - Ironmill

Timbob er en forældreløs gnome fra Dukeville, som blev taget ind af Elvira efter "the Juletide Massacre". Han ser meget op til Muni Windrunner, og ønsker selv at blive eventyrer når han vokser op.

UNIS, DRAGON LORD OF ENTENSHTAD

Dragon - Entenschtad

Unis er den ondskabsfulde og grådige herre over Entenschtad. Som et mislykket forsøg på at påkalde Tiamat, er han en farlig og magtfuld skabning, som er låst inde i EntenShlotz. Han ønsker at komme ud så han kan udøve sin fulde magt over hans by, men må nøjes med begrænset indflydelse igennem hans rolle som Gregor Ulkin.

TARA GOLDENCLAW

Dragonborn (red) - Dukeville

Tara ejer butikken Taras Trove of Terrific Trinkets i Dukeville. Hun driver forretning med alle, men har særlige varer til salg til dem, hun kalder sine venner.

THE DUKE

Tiefling - Dukeville

The Duke er lederen i Dukeville. Han har opnået sin magt gennem hårdt arbejde og brutale evner. Folk i the bad lands frygter og respekterer ham. Dog er han retfærdig i hans lederskab. Men man vil ikke være på hans dårlige side.

THE TRAVELLER

Unknown - Omrejsende

The traveller er en mystisk helt som rejser rundt, og hjælper folk i problemer. Historier florerer om hans evner og altruisme.

TOGAH BROADLEAF

Halfling - Ironmill

Togah er borgmester af Ironmill. Hun er en motiveret og dygtig halfling, med stort fokus på at skabe et godt lokal samfund. Hun blev næsten slæt ihjel under besøg i dukeville til juletid, men blev heldigvis reddet.

TOMAZ, FAITHFUL OF ELDATH

Firborg - EntenSchtad

Tomaz er en cleric i Entenschtad som hjælper hvor han kan. Han har viet Muni Windrunner og Arcteryx Sarus under det vågne øje af Eldath.

VALDO (DEAD)

Human - Ironmill

Valdo var Ironmills lokale maler, som sørgede for at give Ironmill sit ikoniske, hyggelige look, med små malerier på mange af byens bygninger. Byen er ikke det samme efter han blev slæt ihjel i "the Juletide Massacre".

VIENNE OF THE BABBLING CREEK

Elf - Ironmill

Vienne plejede at overse Ironmill børnehjem. Efter byen er vokset, og børnene i børnehjemmet har fundet familier, er hun rejst til Napaartoq for at støtte hendes folk.

XENTHOR VRIDDAXYS (DEAD)

Human - Northrune

Xenthor Vriddaxys var leder af the Cult Of The Dragon i EntenSchtad for mange år siden. Her overså han og nogle andre arkanister forsøget på at skabe en dracolich så mægtig at de kunne styre hele verden. Han er siden blevet fanget af Northrune og straffet for hans gerninger.

YELENA SERGEI

Dovekin - Hyhnerdorff

Yelena er det næste offer til Dragen Unis. Hun går hendes skæbne i møde med stolthed og mod, men ville ønske det ikke vejede så meget på hendes kære far.

PART 3

Eventyret op til nu



ARC 1 - IRONMILL OG FPR



RC 1 DREJDE SIG OM IRONMILL, OG DENNS inklusion i The FPR. Her var det spillernes rolle at sørge for at alt var klar i Ironmill til et besøg fra Hector Bunty, til at skrive under på at Ironmill var værdig til at blive en del af The FPR.

for The Northrune Trading Company. Det er en stor succes at udforske det gamle enclave, og spillerne rejser derfra med nyt loot, og et nyt arbejde.

Ironmill bliver officielt indkluderet i the FPR og de holder et brag af en fest. Dog, et stykke væk, lægger Caspar en plan for hævn...

PROBLEMER I MINEN

Brunn havde et problem i minen. En mindearbejder ved navn Birken er forsvundet i minen, og ingen kan finde ham. De har prøvet hele natten, men uden held.

Spillerne drager derhen, og finder en gemt grotte, skjult bag en levende sten ved navn Liem. Inde i grotten er der skeletter, som har sværget hævn mod Elme, en arkanist. Spillerne redder Birken fra skeletterne, og viser Brunn hulen. Her finder de et brev, som fortæller om Brunns farfars sidste dage, fanget i minen.

TUR TIL GOLDTOWN

Spillerne tager til goldtown for at købe grøn maling til Valdo og Barkskinroot til Gray, samt hente Fabian Cinder, som skal spille til festen i Ironmill. Her møder de Baltazar, som ikke kan supplere dem med det, de skal bruge. De hjælper Baltazar med at finde beviser mod Griselda. De modtager Barkskin root og grøn maling.

De finder Fabian på en nærliggende kro, og lærer at han er hunnered for at rejse uden for FPR, uanset hvor sikkert det er. De får ham overtalt, og han rejser med dem tilbage.

På vej ud af byen hører de, at byens borgmesters bror er vendt hjem fra en rejse ud i verden.

BANDITTER I SKOVEN

Spillerne foretager en søgning rundt i den nærliggende skov, og finder nogle banditter i en gammel fæstning. De lærer at Caspar Tristain er deres leder, men når ikke at fange ham.

FESTEN

Efter spillerne har hjulpet med at gøre klar til festen, ankommer ikke kun Hector Bunty, men også Emidra Van Cleith, the Grand Envoy of the FPR. Hun havde tid i kalenderen, og valgte at komme på besøg, til Togahs store overraskelse.

Under festen tilbyder hende og Gallix spillerne en mulighed. De skal bruge nogle modige sjæle til at udforske det nærliggende faldne enclave. Spillerne bliver givet guld som belønning, og bliver tilbuddt arbejde

ARC 2 - THE BLACK ROSE



ET ER JULETID I IRONMILL OG FOLK ER GLADE.

Togah skal rejse til Dukeville for at deltage i The Dukes julefest, for at forsikre ham om at Ironmill ikke er en fjende, nu hvor de er en del af The FPR. Dog, dagen inden afrejse vågner Togah, alle spillerne, og flere i Ironmill op med en foruroligende besked på deres pude.

REJSE TIL DUKEVILLE

Spillerne rejser til Dukeville for at få svar. På turne bliver de angrebet af Redcaps, men de giver dem hurtigt bank. Ved ankomst i Dukeville får spillerne at vide at der er en drage i skoven, som bor i en undersøisk grotte. De møder også Frank Stallone, som fortæller dem om Timbob Jimbins familie, som er blevet slået ihjel af the Black Rose.

Spillerne tager Timbob under deres vinge, og støder ind i Elvira, som først antagoniserer dem. Hun går dog med til at hjælpe med at passe Timbob imens de drager han for at slås med dragen. De afleverer Timbob hos Elviras forældre, og går ned i dragens hule. Her slås de med Icefang, en hvid drage, som havde en vildt sej second phase, som spillerne slet ikke nåede til.

Efter de har besejret dragen, rejser de over til Timbob Jimbins hus, som nu lægger øde hen. Her får de til sidst af vide af Elvira at Caspar er the black rose!

TARA HAR BRUG FOR HJÆLP

Efter spillerne har besejret dragen, skal de finde ud af hvem der har købt Taras sidste Hat of Disguise. Hun beder dem om hjælp, med at stjæle noget tilbage fra hendes gamle crew, og spillerne drager et lille stykke væk, for at finde hendes skrin.

Her bliver de fanget i en kælder, og er nødt til at skille sig af med deres dragerester for at slippe ud i deres bag of holding. Efter de har afleveret skrinet får de at vide at Nora, Caspars kæreste, har købt den sidste hat.

JULEFESTEN

Spillerne tropper op til festen, og møder Summerglade Pigekor. En af pigerne, Freja, fortæller at hun frygter at der bliver gjort overgræb på hende. Spillerne forsikrer hende om, at de nok skal holde hende i sikkerhed, og finde ud af hvem der gør det, så de kan få hævn. I deres eftersøgning møder spillerne Polythimus Fardark, en magiker fra den sydlige del af humberry forest. Han lader R0N1N og Arcteryx trække kort fra The Deck Of Many Things, hvilket ender katastrofalt for R0N1N. Hans sjæl transportereres til ekstradimensionelt fængsel, hvilket er en hemmelighed Arcteryx ikke deler med de andre.

Under gildet spises og hygges der, men alle er nervøse for the Black Rose. Under Frank Stallones tale, fortæller han at de aldrig skulle have stolet på ham, og han viser sig at være Nora, der næsten slår Togah ihjel. Caspar dukker også op, og en kamp går i gang. Efter Noras død stikker Caspar af, til fæstningen hvor det hele startede. Her kæmper spillerne med ham, og besejrer ham. På hans krop finder de følgende besked:

CASPAR,

Jeg er stolt over at se din udvikling over det sidste halve år.
Du har vist at du kan tage magten tilbage, tage kontrollen tilbage. Brug julefesten til at tage den hævn du fortjener.

Jeg stoler på dig -T

Da spillerne vender tilbage til Ironmill er de mødt med et forfærdeligt syn. Mange af dem de kender, og nogle af dem de godt kan lide, fra Ironmill er døde. Desperate flyver spillerne til Goldtown, og med hjælp fra presten i Goldtown vækker de Gray tilbage til live, imens de andre må forblive døde.

PART 4

Magic Items



CUSTOM ITEMS



ER ER EN HEL DEL CUSTOM MAGIC ITEMS I DENNE
seje verden. De er beskrevet herunder.

MYTHALLAR SHARDS

Mythallar-skår rummer kraften fra the weave og kan bøje virkeligheden på interessante og mægtige måder. De er mest magtfulde, når de kombineres med magiske genstande, der kan udnytte dem, men de giver også noget kraft i sig selv. De grundlæggende kræfter er som følger:

- 1: Forstærk: Opkast en spell et niveau højere. Dette kan godt være ud over din normalt højeste spell.
- 2: Genoplad: Genvind en ressource (1 rage, 1 action surge, 1 second wind osv.).
- 3: Bøj virkeligheden: Læg 1 til et naturligt terningekast (f.eks. kan 19 blive til en naturlig 20 og dermed et crit; flere skår kan bruges samtidig).
- 4: Hvile: Få en hit die.

HORN OF TOUROCH - REVISED

Dette horn er en great mace formet som et stort monster horn. Det er resterne af uhyret Touroch, som Greggard Claw, The Monster Hunter har dræbt. Kræver attunement af en bard eller ranger. Hornet bruger Wisdom til attack- og damage-rolls.

Hornet giver 1d8 skade og har flere magiske effekter, der aktiveres ved at spille på hornet. Når du rammer med våbnet, kan du bruge en bonus action til at spille en melodi og tilføje dens effekt til dine slag. Ved efterfølgende træffere forstærker melodien dine angreb. Hornet kan have flere melodier aktivt samtidig, men bliver reset ved et short eller long rest.

Tune of Respite Du spiller melodien og styrker allierede i nærheden. Når du rammer med et angreb, giver du op til tre bevidste allierede nær dig 1d4 temporary hit points. Disse stacker ikke.

Tune of War Du spiller en disharmonisk melodi, som indgyder frygt hos dine fjender. Når du rammer en fjende med dette våben, tager de 1d6 psychic damage ekstra.

Tune of Tempo Du spiller en livlig melodi, der opmuntrer dine allierede. Når du rammer en fjende, giver du en allieret, du kan se, +5 feet movement på deres næste tur. Derudover får opportunity attacks mod den allierede -1 straf på deres attack-roll.

LESSER DISPLACER CLOAK

Når du bærer denne kappe, har det første angreb mod dig imellem dine ture disadvantage.

BELT OF CONTINUOS PUMMELING

Når du bærer dette bælte kan du vælge at tage 10 skade, og derved lave et ekstra angreb på din tur. Denne effekt kan kun aktiveres én gang pr short rest.

MAC-FUIRMIDH CITTERN

Unawakened state: Har adgang til Barkskin, cure wounds, fog cloud og levitate. Hver gang den bruges til at accomplish noget, succeed et check, en fjende failer et saving throw etc, gainer den et level af awakening. Levels af awakening kan bruges til at unlock dens andre abilities.

fly - 4 awakening

protection - 4 awakening

invisibility - 4 awakening

Disadvantage against being charmed - 10 awakening

DISSERTATION ON THE DUALITY OF SPELLS

Efter at have læst denne bog, kan man vælge en to first level spells og to cantrips. Disse kan nu også bruges modsat. Én healing spell og cantrip kan nu give skade, og én skade spell og cantrip kan nu heale, dog med temp HP.

Aftal med din dungeon master specifikt hvordan disse spells fungerer i stedet for deres normale funktion.

PORTABLE KITCHEN ISLAND

Denne mobile køkken-ø kan pakkes sammen og ud ved at sige den kommando ord. Når du holder et long rest, kan du folde køkken øen ud og forberede et måltid. Hvis du gør, får dig og din gruppe +2 ekstra hit dice tilbage.

WINGED AXE OF AKADI

Denne økse var engang et våben båret af en Paladin af Akadi, som Elme fik smidt i fangekælderen og senere slæt ihjel. Hun beholdte denne økse som et trofæ og et våben til hendes mest loyale vogtere.

Øksen er udført i sølv, eller et søvlignende materiale, og er blankpoleret, med et håndtag udført i hvidt læder. Øksehovedet består af to vinger, som er våbenets eger. I midten af øksehovedet er der et hul, hvori der kan placeres en mythellar shard, for at få en bonus.

Øksen dealer normal slashing damage (1D12) plus 1D4 ekstra force damage.

Derudover har den tre charges, som alle kommer tilbage ved solopgang. En charge kan bruges på følgende:

-Leap of Akadi: Dobbelt hoppe højde eller distance i denne tur. Øksen svinges som en del af hoppet, og brugeren bærer dobbelt så langt som de ellers ville være i stand til. Hvis et angreb laves som en del af landingen på hoppet hæves den ekstra skade til en D6 i stedet for en D4.

-Akadis push: Når et angreb rammer med denne økse, kan der bruges en charge til at skubbe det ramte mål fem fod tilbage.

-Akadis grace: Når brugeren lander fra et højt fald, kan der bruges en charge til kun at tage halv skade fra faldet.

Mythallar empowerment: Akadis Wrath: Når øksen infuses med mythallar fragmenter opnår den noget af sin gamle styrke. Den kan kastes, og opsøger selv to mål som er fjendtlige over for brugeren og laver et attack roll imod dem, hvorefter den returnerer til brugeren's hånd.

X-BOW

Denne armbryst er udført med fire arme i stedet for to, og et løvehoved dekorerer foreenden af den. Den er malet med magisk maling, som opgraderer alt efter hvor mange kills brugeren har med den. På siden hænger en lille glasflaske med en magisk formindsket gnom.

Når armbrystens ben slås ud, og brugeren lægger sig ned, giver den advantage på angreb. Dette forudsætter at brugeren ikke bevæger sig på den tur de vil opnå advantage.

Den tager imod mythallar shards: Når et mythallar shard sættes i, bliver den næste crossbow bolt skudt ud af løvens mund som en ballista bolt i stedet, og dealer 2D12 skade i stedet for 1D10.

Når to mythallar shards bruges, bruger skyder den i stedet tre af disse bolts afsted i stedet.

GLAIVE OF THUNDER AND FIRE +2

Denne glaive er dekoreret med runer på klingen og skæftet. Den dealer 1D8 fire damage + 1D8 lightning damage +2.

GLAIVE OF FLAMES +1

Denne Glaive dealer 1D6 slashing damage + 1D8 fire damage +1.

NETHER SCROLL - NECROMUS VOL 2

Dette er en af de legendariske nether scrolls, som giver læseren stor magt. Denne giver en vis kontrol over liv og død. Når den læses af en Wizard bliver den wizard øjeblikkeligt også en del af the school of necromancy, ud over deres forhenværende school. Når den læses, skal læseren succeed et DC 16 intelligence saving throw, eller tage 2D10 psychic damage, og vente et døgn med at kunne læse den igen.

Læseren kan caste Revivify på et andet creature uden at bruge et spell slot. I stedet betaler casteren med 1D4 max HP.

Leech life: Not unlocked yet

Power word: kill: Not unlocked yet.

BOOTS OF THUNDERWALK

Når hælene på disse sko klikkes sammen, har brugeren dobbelt movement speed i tre ture. Denne evne kan ikke aktiveres igen før et short rest.