

Klenodiet i kælderens – nuttede venner i livsfare

Af Troels Ken Pedersen til Viking-Con 38, 2019

3-5 spillere, 1 Dungeon Master

4 timer

D&D 5th (level 4), dungeon fun, fælder & gåder

Indholdsfortegnelse:

Indledning.....	2
Plottet.....	3
Husregler.....	4
Indledende forløb.....	5
Karakterer noter.....	6
Dungeon noter.....	7
Dungeon locations: område 1-7 + ”8”.....	8
Afslutningen – epilog.....	18
Spilpersoner.....	19
Dungeon Masters hjælpeark.....	36
D&D 5 th edition super basics.....	37
Kort.....	38
Karakterer menu.....	39

Praktiske detaljer: Teksten antager at ”du” er en spiller, som vil køre scenariet for en håndfuld spillere. Hvis du skal printe selv, vil det gerne være énsides (specielt karaktererne og kortet!), og kortet er glad for at være A3 hvis det kan lade sig gøre. Med scenarieteksten i hånden behøver du hverken Dungeon Master's Guide eller Monster Manual ved hånden, men det vil nok være ret smart at have en Player's Handbook i nærheden.

Læse-/brugsvejledning: Læs hele scenariet igennem før du bruger det, inklusive karaktererne. Når du skal køre det, så tag udgangspunkt i siden **Indledende forløb**. Når I når ned i kælderen, bør du før de kommer ind i et område læse den indledende beskrivelse så du kan fortælle spillerne, hvad de ser, og punkterne *Lys*, *Farer*, *Ressourcer* og *Detect Magic*, så du har overblik over hvad der er på spil. Konkrete færdigheder/sværdigheder må du finde i teksten – de er fremhævet, så det burde ikke være svært.

Tak til: Mine spiltестere Dennis, Liselle, Lotte og Mette, til Evan Torner for inspiration, Forfatterkollektivet Arbejdstitel for forfatterstøtte.

Indledning

Ypperstepræstinden for Visdommens Gudinde har hyret Vore Helte til at forsøge at stjæle et magisk klenodie fra tyrannen Septimus den Skøres kælder. Med klenodiet i hænde kunne det blive muligt at gøre oprør mod tyrannens overmægtige vanvids-kræfter.

Tre til fem kære og noget fjollede karakterer skal risikere livet i en dødbringende labyrint, og kan kun klare sig hvis de støtter hinanden. Idéen med at sætte de gakkede karakterer i dramatiske situationer er at få spillerne til at bruge dem som *legetøj* – ligesom børn kan lægge en masse følelser og drama i deres leg ved at bruge legetøj som indgangsvinkel til at lege med til tider små-alvorlige emner. Tak til Evan Torner for Fastaval 2019-scenariet *Save Some Light for Me*, som gav mig idéen til at *Klenodiet i kælderen* måske ikke skulle blive rent overfladisk gak. Det er dog ikke noget, du som spilleleder skal arbejde hårdt for undervejs. Mellem karaktererne, specialreglerne (side 4) og udfordringerne kommer det forhåbentlig til at ske af sig selv. Det grundlæggende drama er at karaktererne alle sammen har et problem med at de ikke rigtig bliver værdsat og respekteret af deres omgivelser, sådan som de kunne ønske sig at blive det, og derfor har de brug for netop den slags anerkendelse fra hinanden. De er nemlig lidt skæve udgaver af de klassiske helte-stereotyper.

Stilen er et dungeon crawl under tidspres, hvor de sammen skal løse problemer for at klare opgaven. Under problem-løsningen får spillerne anledning til at more sig med at spille deres karakterer og være kreative med deres evner, og et par steder i scenariet er der lagt tid ind til lidt længere samtaler, hvor de får spilmekaniske bonusser for engagere med temaet og hinanden på specifikke måder. Karaktererne er level 4, så de har et udvalg af evner at være kreative med, men ikke flere end at det burde være til at overskue.

Plottet

Fortæl gerne dette til spillerne på rette sted i forberedelserne!

I en kælder under tyrannen Septimus den Skøres palads opbevares et fantastisk klenodie, vogtet af fælder, gåder og skrækkelige vogtere. Det skal Vore Helte røve i nat!

Septimus den Skøre greb magten i et kup for en håndfuld år siden. Han var egentlig et indavlet nul i den fjerne udkant af arvefølgen, men manifesterede overraskende og skræmmende magiske kræfter, blandt andet midlertidig masse-tankekontrol. Nu hersker han fra paladset som en grum og utilregnelig tyran.

Vore Helte er hyret af agenter for Octavia, ypperstepræstinde for Visdommens Gudinde, til at stjæle klenodiet. Det skulle have noget at gøre med kilden til tyrannens magiske kræfter, og med dét kunne Octavia måske gøre et oprør muligt.

En forbindelse til vagtkaptajnen Nidanus kan skaffe Vore Helte et vindue på nogle timer hvor indgangen til klenodie-kælderen ikke er bevogtet, en aften hvor der er fest i paladset – hvilket der er de fleste aftener. Kommer de ikke ud før næste vagtskifte, vil de dog blive fanget! (Det vil sige at spillerne skal blive færdige inden for en fire timers spilblok.)

Octavia har lovet hver af Vore Helte en belønning på 5.000 guldstykker, hvis de gennemfører missionen med succes.

Klenodiet er en udskåret træ-tavle, bemalet, forgyldt og fortryllet. Ca. 110 x 200 cm. Det forestiller et stort, gyldent æg flankeret af en brændende guldgås og en slange-hane.

Husregler

Initiativ-reglen er ikke super vigtig og du kan springe op og falde ned på den, men de andre er vigtige for at scenariet virker som det skal.

Tre samtaler som har deres egne regler. Én som er spillets indledning, én i forbindelse med en short rest undervejs, og én til sidst som epilog.

Prolog, hvor de sidder på værtshuset Den Gyldne Gås dagen før missionen. Planen er lagt, den skal de ikke tale om (den bliver introduceret bagefter). De har ti minutter, og reglen er at ***hvis du har talt om din motivation for at deltage i missionen, og svaret på spørgsmål om den, så får du Inspiration til missionen.*** Det vil sige at du skal sige noget OG at du er afhængig af at mindst én anden spiller spørger ind til hvad du sagde. (Om Inspiration, se Player's Handbook s. 125.)

Short rest. De har tid i planen til at tage én short rest og stadig komme ud. De har igen ti minutter, og reglen er at ***for at få udbytte af hvilet, skal du tale om hvad du har behov for fra de andre spilpersoner, og svare på spørgsmål.*** Man kan ikke få mere inspiration ved at tale om motivation.

Epilog. Det er egentlig bare en epilog uden regler. Se afslutningen.

Ritualer: Ritualer kræver afsyngelse af mindst tre vers af en sang. Hvis du synger noget kedeligt (f. eks. "Ude i ørkenens glødende sand"), fejler ritualet. Det ER lovligt at slå sangtekster op på sin telefon – men hvis man kan klare sig uden, siger spilleleder noget om hvor sejt ritualet ser ud. Og til andre ritualer kræves andre sange.

Låse & Fælder: Dette er mit take på thieves' tools proficiency, gjort til et enkelt tal og koblet til intelligence. Det gør nogle ting simplere, og gør nogle andre kombinationer mulige. Karaktererne er skrevet ud fra dette.

Initiativ: Jeg plejer at sige at modstandere har fast initiativ på 10+dex bonus, så jeg kun skal bekymre mig om hvad spillerne har rullet. Gør hvad du har lyst til, men monster stat blocks er skrevet ud fra ovenstående.

Indledende forløb

Holdfordeling: Dette antager at du er på Viking-Con eller lignende. Tilpas hvis det ikke er tilfældet. Der kommer til at gå et øjeblik med at vente på de sidste spillere, og her er et par ting at bruge tiden på:

- **D&D 5E regel basics.** Løb hurtigt gennem hjælpe-arket (side 37), bare hvis der er spillere som er lidt rustne eller meget grønne i 5E.
- **Tema.** Scenariet VIL være et reelt dungeon-crawl, hvor man kreativt anvender evner og regler til at løse udfordringer under tidspres, og der VIL være spil om venskab mellem skæve eksistenser. Begge er uundværlige dele af spillet.
- **Status-linje til gruppe-sortering.** Hvis der er spillere til mere end én gruppe tilmeldt, kan du få lidt oplysninger til at sortere i hold efter. Lav en *status-linje*, hvor den ene ende er spillere som er super D&D 5E-veteraner, og den anden ende er totalt nybegyndere. Prøv at sørge for at ingen hold er rene nybegyndere, og helst en god blanding.

Selv-casting: Når så du sidder i dit spillokale med dine spillere, kan du med fordel først forklare dem *plottet* (side 3) og så bede dem caste sig selv ud fra de tre siders menu. Hvis flere er interesserede i den samme karakter, må de finde ud af at tale sig frem til en løsning – det er ikke meningen at der skal castes ud fra reaktionstid. Som et lidt meta råd kan du sige at Entrika kræver mest færdighed i at bruge reglerne, mens Tobin kræver mindst, men ellers er det udelukkende et spørgsmål om hvad de har lyst til at spille. Hvis der kun er tre spillere, vil de få det LIDT sværere hvis ingen af karaktererne Entrika, Trekara eller Sir Sekstus er valgt, men ikke håbløst svært.

Når de så har valgt karakterer og læser dem, bør du læse op på arket med karakter noter (side 6) som siger hvad du bør være opmærksom på med netop de karakterer, og *sikre dig* at spillerne forstår deres karakterers vigtigste evner. Karakter-arkene er organiseret således: 1. side er hvilke evner de har og plads til at holde regnskab med ressourcer, 2. side er baggrund og uddybning af evnerne. Spellcasters har en 3. side med noter på de enkelte spells.

Husregler og andre regler. Introducér husreglerne om syngende ritualer og Låse & Fælder, og sig at der kommer til at være et par samtaler med regler tilknyttet, som du vil introducere undervejs når det bliver relevant. Én af disse vil være under en Short Rest – deres missions tidsplan levner plads til én Short Rest undervejs – og en anden vil være under prologen, lige om lidt.

Prolog: Fortæl at de har taget missionen og sidder på værtshuset *Den Gyldne Gås* før de skal i gang med missionen. Planen er klar, den HAR de talt om. I stedet har de ti minutter til at tale om deres motivation – hvad de skal bruge deres 5.000 guldstykker til. Hver spiller som fortæller om deres motivation OG svarer på spørgsmål om den starter spillet med *Inspiration* (og du skal nok forklare bagefter, hvad dét kan bruges til. Sæt dem i gang, hold øje med tiden og notér dig (og bemærk så de kan høre det) når en spiller opnår sin inspiration.

Inspiration (se Player's Handbook side 125) gør at du før du ruller en t20 kan vælge at brænde din inspiration for at få fordel på rullet. Desuden kan man give en anden spiller sin inspiration.

Ned i kælderens! Giv dem kortet og spørg, hvem der holder det, for det er en ting som de faktisk har. De kommer ned ad trappen til loungen, sluppet forbi forhindringer af den bestukne vagtkaptajn. Missionen er i gang!

Karakter noter

Entrika. Hun er virkelig ringe til at gøre skade, og kan være utrolig nyttig og effektiv i en snu og regel-kyndig spillers hænder. Hun er måske den teknisk sværeste karakter at spille – hendes primære *failure mode* er at prøve at gøre skade selv (og blive frustreret over at hun er elendig). Hun har fra scenariets side allerede memoriseret formler fra sin spellbook, men emsige spillere må gerne vælge om. **Vigtigste regel at være opmærksom på:** Portent, som der skal slås to t20 for fra start.

Tobin. Han er klart den simpleste karakter, og den eneste som ikke er spell-caster. **Vigtigste regel at være opmærksom på:** Off-hand attack med bonus action. Og halving Lucky – rerolls af 1'ere på en t20 som en fin 2. plads.

Trekara. Hun er sjovest i hænderne på en spiller som kan holde masken. Hendes animal companion (familiar) kan være absurd nyttig hvis spilleren er kreativ. Det er OK. **Vigtigste regel at være opmærksom på:** Cunning action – Dash, Disengage eller Hide som bonus action. Og så er det nok også en god idé at spilleren lige læser op på, hvad en animal companion *host*familiar*host* kan.

Firefyr. Han er den mest absurde karakter. HUSK de vinger som DM! Beskriv kærligt og med varierende ordvalg når han folder dem ud. Husk også alle de steder hvor de er i vejen, og at de er vildt besværlige at folde sammen igen med mindre andre hjælper – og SIGER at de gør det. **Vigtigste regel at være opmærksom på:** Metamagic og Sorcery Points.

Femfaran. Hun er rimelig lige ud af landevejen at spille. Hav gerne styr på de mange muligheder i hendes Bardic Inspiration, så du kan hjælpe spillerne, når de skal bruge bardisk inspiration fra hende. **Vigtigste regel at være opmærksom på:** Bardic Inspiration med Combat Inspiration.

Sir Sekstus. Sjovest med en spiller der giver den gas som alvorsfuld, tragisk ridder-gnom. Husk at holde styr på hunden Bernhard, og mind evt. om at han har lært at blive et sted, hvis man siger det til ham. **Vigtigste regel at være opmærksom på:** Weapon Bond kan bringe et kastet kastespyd tilbage med en bonus action.

Dungeon noter

Her er nogle betragtninger om hvordan du som Dungeon Master skal køre spillet, og hvordan kælderens er designet.

Udfordring. Spillet bør være både sjovt og udfordrende. Det må godt være svært, og de må godt tabe, men prøv at hjælpe dem til ikke at bruge alt for meget tid på at sidde fast.

Overraskelser. Der kan godt være overraskelser i spillet for spillerne (og for spilleder!), men hvis de begynder at bruge tid på at gennemse hvert eneste 5x5 fods felt, så sig til dem at der ikke er noget på steder som du intet har sagt om.

Tid. Hold øje med tiden, og mind spillerne om den hvis de er meget langsomme – den er trods alt en hård begrænsning. Prik gerne til spillerne når der er en times tid tilbage af spilblokken, eller hvis du i øvrigt kan se at de tager sig for god tid til at kunne nå det.

Short Rest. Der er tid til én Short Rest i spillets løb. Husk specialreglen om at de skal tale om deres behov OG svare på spørgsmål fra andre inden for et ti minutters vindue for at få udbyttet af at hvile. Der er gode odds for at den falder efter enten område 3 eller område 4, hvor de formentlig kommer til at brænde godt med ressourcer.

Statuer. Find selv på detaljer om de mange statuer af Septimus, men tænk alt for stort ego og alt for lidt smag. Én har måske overdrevent svulmende muskler, én er smuk og henført musiker, én er en sejrrig feltherre, én en grum nekromantiker osv. Mor dig med det.

Det obskure sprog. Der er kun ét obskurt sprog, som Entrika, Trekara og Sir Sekstus kan. Det er de samme, som har nogen anelse skabt om fælder. Der er inskriptioner på det obskure sprog i områderne 2 og 5.

Variable modstandere. Kampen i område 3 har forskellige modstandere alt efter antallet af spillere, og mængden af modstandere i område 6 afhænger af antallet af spillere.

Område 1 – lounge

En trappe fører fra festen i Septimus den Skøres palads ned i kælderen, hvor klenodiet er gemt. Den ender i nord-enden af en art lounge, som er 30 fod bred og 40 fod lang. I sydenden er en ti fod bred skakt i gulvet. Væggene er af grove mursten, loftet er lave hvælvinger af samme, gulvet er stenfliser. Op ad vest-væggen står en lidt skrammet marmor-statue af tyrannen, Septimus, og foran den et træ-kar med parfumeret eddike, afgnavede knogler og unævnelig goop. Op ad øst-væggen er der et 10 x 10 fod langhåret, rødt gulvtæppe, på hvilken der står en lidt ramponeret lænestol.

Lys: Fire store olielamper i hjørnerne, af form som drager på trefødder.

Farer: Lænestolen er en *Mimic* (se nedenfor).

Ressourcer: *Olien* fra lamperne vil kunne bruges til diverse kreative formål, men specielt til at smøre mekanismen i område 5.

Detect Magic: Der er fortryllesmagi på lænestolen (for den er bundet til at tjene og adlyde tyrannen).

Hvis nogen uforvarende sætter sig i lænestolen, får mimic'en et surprise angreb med advantage. Hvis nogen rører dem mistroisk, angriber den – men uden surprise. Ellers angriber den kun hvis nogen er alene i lokalet, eller hvis de kommer tilbage med klenodiet. Sir Sekstus' hund, Bernhard, vil knurre ad stolen. Bemærk at skakten er ret hunde-fjendtlig – det vil kræve både tid, beslutsomhed og lidt kreativitet at få en enorm hund med ned i skakten. Det kunne være OK at efterlade Bernhard på vagt her? Specielt hvis den hunde-spisende stol er besejret.

Trappen i sydenden er 20 fod dyb, og der er stige-trin hugget ind i væggen både i øst og vest. Der er ingen fælder eller deslige (men det ville være fornuftigt at tjekke). Gangen sydpå er hugget ud i klippen, og mørk som graven.

Mimic (Monster Manual s. 220)

Str 17 (+3), dex 12 (+1), con 15 (+2), int 5 (-3), wis 13 (+1), cha 8 (-1)

Speed: 15', Init: 11, AC: 12, Hit points: 58, Stealth +5, Passive Perception: 11

Immunities: Acid, prone

Angreb: Ét angreb i runden. Den bruger kun bid, hvis den først har grapplet med sin pseudopode.

Pseudopode: +5, skade 1t8+3 og grapple vha. klister. Escape DC 13 Athletics el. Acrobatics, med disadvantage.

Bid: +5 (advantage mod grapplet modstander), skade 1t8+3, +1t8 acid damage.

(Grapple-regler: Det kræver en action og et DC 13 Athletics el. Acrobatics tjek (med ulempe) at undslippe. Mimic'en har fordel på angreb mod den grapplede, men den grapplede kan frit slå igen uden ulempe.)

Område 2 – statue

Dette område er hugget ud i rå klippe, hist og her hjulpet en smule på med murværk. Det 20 x 20 fods rum domineres af en bronzestatue af Septimus den Gale, som står på en jern-forhøjning ved syd-muren. Over statuen er der hugget en inskription på et obskurt sprog ind i væggen.

Lys: Her er kun det lys, Vore Helte selv har med.

Farer: Der er en *fælde med gift-pigge* i statuens jern-forhøjning. Man kan dog nemt undgå den ved at holde fingrene fra statuen.

Ressourcer: *Inskriptionen* er et clue til hvordan man får fingre i klenodiet i område 7.

Detect Magic: Ser intet andet end hvad Vore Helte selv har med sig.

Hvis man rører mere end meget blidt ved statuen, udløser man en fælde – adskillige meter-lange giftpigge af jern skyder skråt op og ud fra basen, og trækker sig så langsomt tilbage. Med et *dexterity saving throw mod sværhed 15* kan man undgå at blive ramt. Bliver man ramt, gør piggen selv 1t6 skade, mens giften gør 2t12 skade – halveret med et *constitution saving throw mod sværhed 15*.

Undersøger man statuen, vil *sværhed 13 investigate* afsløre piggene i deres huller, og at statuen kan rokke lidt. *Sværhed 15 låse & fælder* kan blokere mekanismen – fejl udløser fælden. Men altså, statuen vogter ikke noget, og man kan bare gå udenom.

Inskriptionen er på et obskurt sprog (som Entrika, Trekara og Sir Sekstus kan læse), og siger ”KUN EN BLIND HØNE...”

Fra gangen mod vest (mod område 3) kan man lugte en smule svovl og røg. Fra gangen mod øst (mod område 4) kan man høre rytmisk knagen af træ og metal i det fjerne.

Område 3 – ildens sal

Døren ind er syv fod høj og fire bred, af solidt, lidt svedet træ (i begge ender af salen). Der er et dørhåndtag, men ingen lås. Man kan se ildskær gennem sprækkerne, og lugte en smule røg og svovl. (Døren knager skrækkeligt, så det vil kræve kreativitet at spionere.)

Området består af to dele, salen som er 50 x 50 fod (15 høj), og den store trappe. Trappens top er indsnævret af de to magiske ildfæde. Trappen er 40 fod lang i alt, og højdeforskellen i alt 20 fod. Rummet er en markant sværere udfordring, hvis man kommer sydfra.

Lys: Der er to enorme, magiske ildfæde af sten, der fylder rummet med varme, flakkende lys og nok svovl-stinkende røg til at det kildrer lidt i halsen.

Farer: Rummet vogtes af *spektatoren Video* (beholder light) samt af et eller flere *andre monstre* under Videos kommando (hvilket afhænger af antal spillere). Og selv om ilden ikke som sådan er en fælde, er der nok af den til at den er farlig – for både spillere og modstandere.

Ressourcer: Ingen nævneværdige.

Detect Magic: Evocation-magi i fyrfadene, enchantment på Video/en evt. skorpion og necromancy på undeads (for de er troldbundne)

”Video” er en lille (dvs. kun meter-stor) beholder med fire øjen-stilke. Video taler direkte ind i folks hoveder med telepati, og er ret snakkesalig. Den kan dog ikke på nogen måde overtales til at lade folk passere uden kodeordet, som de ikke har nogen måde at få fat i – den er magisk bundet til at vogte hallen. Video er ret utilfreds med kvaliteten af sine minions, og finder dem både taktisk, æstetisk og socialt utilfredsstillende.

Video er nord for det østlige ildfad. Minion(s) er nord for det vestlige ildfad. Afstanden mellem monstre og norddøren er 30 fod. Denne kamp kan blive ret hård, måske endda dødbringende. Tiltag som tåge eller illusioner fra spillernes side kan formentlig gøre en stor forskel. Monstre er bundet til salen af trolddom, så de forfølger ikke, hvis man flygter.

Video (spectator, MM s. 30)

Str 8 (-1), dex 14 (+2), con 14 (+2), int 13 (+1), wis 14 (+2), cha 11

Speed: 30' (svæve), Init: 12, Armor class: 14, Hit points: 39, Perception +6 (Passive: 16)

Angreb: To forskellige af de fire øjen-stråler angriber i hver runde – Sårende stråle vil altid være den ene, og ellers frygt til at beskytte sig mod angreb, eller lamme mod folk i nærkamp med minions (forvirring kun hvis du føler for det). Rækkevidden er 90 fod.

Forvirrende (blå): DC 13 wis save. Ingen reactions, og angriber en tilfældig modstander (og gør ellers intet). Trekara & Sekstus har advantage på saves.

Lammende (grøn): DC 13 con save. Paralyseret i et minut (nyt save ved enden af éns tur). Nærkampsangreb mod en lammet har fordel, og er critical hits hvis de rammer.

Frygt (gul): DC 13 wis save. Skræmt i et minut – ulempe på angreb mod Video (men ikke minions), kan ikke bevæge sig tættere på Video. Nyt save ved enden af éns tur – med ulempe hvis Video er i syne. Tobin, Trekara & Sekstus har advantage på saves.

Sårende (rød): DC 13 con save. 3t10 nekrotisk skade (sår og bylder), halvt på succesfuldt save.

(3 fortsat)

3 spillere: 4 skeletter med buer & sabler (MM s. 272)

Str 10, dex 14 (+2), con 15 (+2), int 6 (-2), wis 8 (-1), cha 5 (-3)

Speed: 30', Init: 12, Armor class: 12, Hit points: 13, Passive Perception: 9

Vulnerable (dobbel skade): Bludgeoning, Immune: Poison

Angreb: Sabel +4, skade 1t6+2; kortbue +4, skade 1t6+2

4 spillere: 2 ghouls (MM s. 148) plus 2 skeletter (se ovenfor)

Str 13 (+1), dex 15 (+2), con 10, int 7 (-2), wis 10, cha 6 (-2)

Speed: 30', Init: 12, Armor class: 12, Hit points: 22, Passive Perception: 10

Immune: Poison, charm, exhaustion

Angreb: kløer +4, skade 2t4+2 og con save DC 10 eller lammet ét minut (nyt save ved enden af éns tur. Nærkampsangreb mod en lammet har fordel, og er critical hits hvis de rammer.

Mod modstandere som de selv eller Video har lammet bider de i stedet – angreb +2, skade 2t6+2 (men hits mod lammede modstandere er criticals, så 4t6+2 – og nærkamps-angreb mod lammede modstandere har fordel).

5 spillere: Kæmpeskorpion (MM s. 327) plus 2 skeletter (se ovenfor)

Str 15 (+2), dex 13 (+1), con 15 (+2), int 1 (-5), wis 9 (-1), cha 3 (-4), Large

Speed: 40', Init: 11, Armor class: 15, Hit points: 52, Passive Perception: 9

Angreb: 3 angreb – 2 x klo, 1 x hale-giftbrod. Man kan ikke flytte sig hvis man er grebet af en klo, men har ikke andre ulemper.

Klo +4, skade 1t8+2 og grappled (escape DC 12)

Giftbrod +4, skade 1t10+2 og gift (4d10 poison damage, con DC 12 for halv skade, Entrika & Tobin er resistente)

Område 4 – dødens bro

Spillerne kan mellem trolddom og færdigheder finde på RET meget her, og teksten kan ikke forudse alt. Som spilleder skal du vurdere, hvor fede og fornuftige spillernes idéer er, og opstille sværhedsgrader mm. Udfordr dem uden at blokere på en urimelig og nederen måde.

Selv ved døren (syv fod høj og fire fod bred, af solidt træ) kan man høre knagen og susen af træ og metal i rummet. Når døren åbnes, bliver lyden nærmest øredøvende – man skal halv-råbe for at høre hinanden, selv hvis man er i samme ende, og brøle for at kommunikere fra ende til ende.

Salen er 30 fod bred og 60 lang, højloftet og skæv. Den nordlige platform er 20 fod højere oppe end den sydlige, og loftet er 25 fod over platformene og trappen (og skråner således i midter-delen af salen, parallelt med trappen). Væggene er solid klippe, hugget til og enkelte steder fyldt ud med murværk.

Lys: Salen er mørk – der er kun det lys, Vore Helte har med. Salens længde betyder at fakler kun svagt vil oplyse den modsatte ende.

Farer: *Svingende hamre* over broen og *piratfisk* i vandet. Det er en betragtelig udfordring, og decideret led hvis man kommer nedefra med et klenodie.

Ressourcer: På den nedre platform ligger *Den Blinde Hønes Hjelms*. Den er et clue til område 7, og man kan i øvrigt komme i problemer ved at bruge den andetsteds...

Detect Magic: Der er noget forvandlings-magi over maskineriet – det kører af sig selv. *Den Blinde Hønes Hjelms* er ikke magisk.

To ting dominerer salen:

- En smal, tre fod bred sten-trappe støttet af en solid sten-bue leder mellem den øvre og den nedre platform, 40 fod lang og med en højdeforskel på 20 fod. Under broen, ti fod under den nedre platform, er en mørk og lidt urolig vandflade.
- Maskineri af træ og metal oppe under salens tag, som driver et halvt dusin store, mekaniske hamre, der svinger frem og tilbage som penduler lige over trappen. Hamrene har ikke HELT samme rytme.

Perception sværhed 12 afslører at der er fisk i vandet. Pæne mængder af ikke helt små fisk.

Man kan med lidt behændighed komme over broen ved at hoppe frem på de rigtige tidspunkter og vente på andre – det kræver et *sværhed 12 dexterity saving throw*. Man kan lure rytmen med et *sværhed 15 investigate* rul, og det giver fordel på *dexterity* savet – man kan også give fordelen til andre, hvis man brøler højt nok til at blive hørt over larmen. Bliver man ramt af en hammer, tager man 2t6 skade og bliver skubbet i vandet. Hvor man bliver overfaldet af én ud af to sværme af piratfisk (se nedenfor).

Falder man i vandet, skal man nok bruge hjælp eller trolddom for at komme op, og i mellemtiden bliver man overfaldet af piratfisk. At svømme kræver et *sværhed 8 athletics* tjek, med ulempe hvis man har en rustning på, som giver ulempe på *stealth* (Entrika, Femfaran og Sir Sekstus).

(4 fortsat)

At sabotere maskineriet over hamrene vil dels kræve en måde at nå det, dels en solid tingest som er større end bare en jernspiger at sætte i klemme. Den rette sabotage vil kræve *Låse & fælder*. *Sværhed 14* stopper maskineriet i et minuts tid før tingesten bliver ødelagt/falder ud. Kommer rullet op på 20, går maskineriet i stykker. Det vil tage urimelig lang tid at skyde nok af maskineriet i smadder med trolddom. Hamrenes metalskafter er olieglatte – forsøg på at komme op af dem vil ikke gå godt.

På den nedre platform, i den østlige ende, ligger en metal-genstand som er lidt svær at se detaljerne i oppefra. Nærmere inspektion vil afsløre at der er tale om en hjelm uden øjenhuller eller visir, som forestiller et hønsehoved med bid for øjnene. Detect Magic eller lignende vil sige at det ikke er magisk. Paranoide spillere vil måske *investigate*. Uanset rullets styrke er svaret at der ikke er gift nåle eller andre farer indeni.

Sværme af piratfisk

Str 13 (+1), dex 16 (+3), con 9 (-1), int 1 (-5), wis 7 (-2), cha 2 (-4)

Speed: 40' (swim), Init: 13, Armor class: 13, Hit points: 28

Damage resistances: våben, ild (fordi de er i vandet)

Condition immunities: Charmed, frightened, paralyzed, petrified, prone, restrained, stunned

Blood Frenzy: Fordel på angreb mod mål, der ikke har alle sine hit points.

Angreb: Dusinvis af bid +5 (og se Blood Frenzy), skade 4t6 (eller 2t6 hvis sværmen har 14 eller færre hit points)

Område 5 – den skrækkelige maskines dør

Den lavloftede sal med mure af store, velsammenføjede klippeblokke er 30 x 50 fod. Midpunktet er den dybtliggende, uigennemtrængelige jerndør i midten af sydvæggen, men alligevel tiltrækkes blikket af det massive, rustne maskineri i det sydvestlige hjørne. Og også af den lidt slidte lænestol ved østvæggen.

Lys: Der er intet naturligt lys i rummet.

Farer: Der er en *faldlems-fælde* foran maskineriet. Denne stol er bare en stol.

Ressourcer: Der er en *inskription* på østvæggen, som sammen med inskriptionen fra område 2, og måske hønse-hjelmen fra område 4, kan hjælpe med at få fingre i klenodiet i område 7.

Detect Magic: Kun hvad de selv har med.

Døren er i en fem fod bred, fem fod dyb, syv fod høj fordybning. Den er af massivt, tungt, små-rustent stål, og nærmere undersøgelse afslører (uanset rul) at den er en skydedør som vil åbne sig ved at glide til side. Der er ingen synlige sprækker, for døren passer ind i dybe riller. *Investigate sværhed 10* afslører at det formentlig er maskineriet i det sydvestlige hjørne, der åbner døren, hvis ikke de lurar det selv.

Maskineriet er af små-rustent stål med kæder, stænger og enorme tandhjul i en fem fod dyb, ti fod bred niche. Der er et meter-langt håndtag, som man åbenlyst kan trække ned. *Investigate sværhed 10* afslører at 8 x 14 fod gulv foran maskineriet er en faldlem. Maskinen er virkelig rusten og sidder fast. Det vil kræve en del tid, indsats og olie at smøre den nok til at den kan bruges. Og et *sværhed 12 Låse & Fælder* uden at udløse faldlemmen (eller Entrika eller Sir Sekstus kan ordne det med en Grease spell). At trække i håndtaget gør to ting (hvis maskinen er smurt) – døren åbner sig med en utrolig grim skraben, og faldlemmen åbner sig glat og lynhurtigt. Mangler de olie, kan det hentes i område 1 (hvilket nok er sjovere, hvis de har ryddet område 3 end hvis de er kommet gennem område 4, og hvis de har ordnet mimic'en i område 1). En Knock formular (som Entrika kan) kan åbne døren uden behov for at trække i håndtaget – men kun hvis maskinen er smurt. Håndtaget er for stramt til at en Mage Hand cantrip kan trække det ned.

Hvis nogen står på faldlemmen når den åbner sig, og de ikke har taget forholdsregler, skal de tage et *dexterity saving throw*. Under 12 falder man bare i hullet, på 12-14 hænger man og dingler fra håndtaget (men har svært ved at komme i sikkerhed uden hjælp), på 15+ får man sprunget i sikkerhed. Hullet er 20 fod dybt og har store pigge i bunden, så man tager 2t6 skade for faldet plus 2t8 skade for piggene.

På østvæggen over lænestolen er der en inskription, som enhver ser, som siger at de kigger sig omkring i rummet. Den er på et obskurt sprog (som Entrika, Trekara og Sir Sekstus kan læse), og lyder "...KAN FINDE ÆG."

Område 6 – den morsomme bros sal

Den højloftede sal er domineret af fire enorme statuer af Septimus den Skøre, som holder loftet oppe. Først et øjeblik senere ser man den afgrund, der deler salen i to. Hen over afgrunden fører en vippe af solide planker, som balancerer på et par sten-søjler. Dørene virker meget små – det er et rum, der burde have porte. Salen er 50 fod bred, 60 fod lang, og loftet er 20 fod oppe. Væggene er store, vel-tilhuggede kampesten. Kløften i midten er 20 fod bred og 20 fod dyb.

Lys: Intet naturligt. Hvis der er helt mørkt, kan en lillebitte smule lys anes fra syd-døren.

Farer: *Skelet-bueskytter* på syd-siden af kløften. *Kløften* er farlig, specielt hvis man krydser den på en *vippe*, under beskydning fra en masse skeletter. På kløftens bund er der en sværm af *skelet-slanger*.

Ressourcer: Ingen nævneværdige.

Detect Magic: Necromancy på skeletterne – men husk range og casting time!

Skeletterne skjuler sig bag statue-søjlerne på sydsiden, indtil nogen bringer lys ind i salen eller træder på vippen (eller får den til at tippe, hvis de har været virkelig listige). Der er dobbelt så mange skeletter som spilpersoner. Bemærk at tåge eller illusioner kan gøre det MEGET nemmere at håndtere skeletterne, som ellers får tid til at pebre Vore Helte med pile.

Vippen er to fod bred og 25 lang. Dens midte er fem fod over salens gulv (og da kløften er 20 fod dyb, er søjlerne og deres overligger, som vippen hviler på, 25 fod høje). Vippen er fæstnet med hængsler og kæder, og er lavet af ret solide brædder. At komme over broen kræver et *dexterity saving throw* – ved 8-9 få man lige smidt sig over på den anden side men ender liggende og tager 1t4 skade, ved 10+ er man helt OK, og under 8 falder man i og tager 2t6 skade. Og så er der skelet-slanger på bunden. Hvis folk koordinerer grundigt, kan man krydse to i runden, ellers én (for det tager et par sekunder for nordenden at vippe ned igen). Tager man en ekstra runde, har man fordel på tjekket.

Den sydlige dør er af ibenholt (sort træ). Et gyldent skær anes gennem dørsprækken.

Skeletter med buer og sabler (6, 8 eller 10, MM s. 272)

Str 10, dex 14 (+2), con 15 (+2), int 6 (-2), wis 8 (-1), cha 5 (-3)

Speed: 30', Init: 12, Armor class: 12, Hit points: 13, Passive Perception: 9

Vulnerable (dobbelt skade): Bludgeoning, Immune: Poison

Angreb: Sabel +4, skade 1t6+2; kortbue +4, skade 1t6+2

Sværm af skelet-slanger, nede i kløften (frit efter MM s. 338)

Str 8 (-1), dex 18 (+4) con 11, int 1 (-5), wis 10, cha 3 (-4)

Speed: 30', Init: 14, Armor class: 14, Hit points: 36

Resistance (halv skade): piercing, slashing (NB! IKKE bludgeoning), Immunities: charmed, frightened, paralyzed, petrified, poison & poisoned, prone, restrained, stunned

Angreb: Bid +6, skade 2t6 og sort trolddomsgift: 4t6 poison damage, DC10 con save for halv.

Område 7 – klenodiets kammer

Klenodiets kammer er lavloftet, hvælvet og hvidpudset. Gulvet er sorte og hvide marmor-fliser i et abstrakt mønster. Rummet er 25 x 25 fod, og i midten er et blomsterformet mønster som er plettet af snavs og mørk væske. Op ad vestvæggen er en bronzestatue af tyrannen på en jern-forhøjning, op ad østvæggen er en skattekiste, og foran sydvæggen svæver en gennemsigtig, gyldent lysende vision af hvad der kun kan være klenodiet!

Lys: Rummet er badet i et smukt, blødt, gyldent skær fra billedet af klenodiet. Skæret går ud, så snart de faktisk manifesterer klenodiet.

Farer: ”Skattekisten” er en *mimic*, som i område 1. Statuen af Septimus har en *fælde med giftpigge*, præcis som statuen i område 2. Hvis man forsøger at gribe klenodiet uden at have lukket eller dækket øjnene, kan man blive ramt af en *forbandelse*.

Ressourcer: *Klenodiet*.

Detect Magic: Ikke overraskende er der ganske meget magi i rummet! Detect magic vil afsløre at der er illusions- og forvandlings-magi på visionen af klenodiet, fremmanings- (conjunction-) magi på den smudsige blomst på gulvet, illusions- og nekromantisk magi på statuen, og fortrylleses-magi på kisten. Blomsten fremtryller blot mad til mimic'en dagligt, og fjerner dens efterladenskaber (men det vil kræve en Identify-formular at konstatere). Resten er forskellige udfordringer.

Klenodiet (eller visionen af det), som dominerer rummet, er en kunsthæderig træ-tavle dekoreret med guld, elfenben og perlemor. Det er 110 cm. højt og 200 cm. bredt, og svæver i hovedhøjde. Midtpunktet er et stort, gyldent æg, som skæret kommer fra. Til højre for det er en stolt, gylden gås omspændt af flammer og til venstre en slange-hane, en hane som i stedet for sin hale har en hel, stor slange-krop.

Kisten er en *mimic*, troldbundet til at vogte klenodiet. Den angriber hvis nogen piller ved den (så hænger de fast i dens klister, og surprise!), eller hvis nogen faktisk succesfuldt manifesterer klenodiet uden at lovprise Septimus højlydt. Se stats nedenfor.

Hvis man rører mere end meget blidt ved **statuen**, udløser man en fælde – adskillige meter-lange giftpigge af jern skyder skråt op og ud fra basen, og trækker sig så langsomt tilbage. Med et *dexterity saving throw mod sværhed 15* kan man undgå at blive ramt. Bliver man ramt, gør piggen selv 1t6 skade, mens giften gør 2t12 skade – halveret med et *constitution saving throw mod sværhed 15*. Undersøger man statuen, vil *sværhed 13 investigate* afsløre piggene i deres huller, og at statuen kan rokke lidt. *Sværhed 15 låse & fælder* kan blokere mekanismen – fejl udløser fælden. Statuens magi kommer dog kun i spil, hvis nogen håndterer klenodiet ukorrekt.

Hvis nogen forsøger at gribe klenodiet, vil de finde det u-legemligt. Til gengæld vil en lille, gennemsigtig illusion animere statuens ansigt, og tyrannen vil håne og forbande den formastelige. Dette indbærer en *forbandelse*, som det kræver et *sværhed 13 charisma saving throw* at undgå (Trekara & Sir Sekstus har advantage, for det er magi). Fejler man, vil DM holde en ulempe på et saving throw eller ability check i banken til det mindst belejlige tidspunkt. Når de har haft deres ulempe, er forbandelsen overstået (men det kan være alvorligt nok, mens de prøver på at bringe klenodiet ud).

(7 fortsat)

Løsningen, som inskriptionerne i områder 2 og 5 samt *Den blinde hønes hjelm* fra område 4 antyder, er at man skal gribe klenodiet uden at se på illusionen. Så snart man rører det, bliver det fysisk og man står med 100 pund træ-tavle mellem hænderne, som ikke længere svæver. Og ikke længere lyser af sig selv.

Mimic (Monster Manual s. 220)

Str 17 (+3), dex 12 (+1), con 15 (+2), int 5 (-3), wis 13 (+1), cha 8 (-1)

Speed: 15', Init: 11, AC: 12, Hit points: 58, Stealth +5, Passive Perception: 11

Immunities: Acid, prone

Angreb: Ét angreb i runden. Den bruger kun bid, hvis den først har grapplet med sin pseudopode.

Pseudopode: +5, skade 1t8+3 og grapple vha. klister. Escape DC 13 Athletics el. Acrobatics, med disadvantage.

Bid: +5 (advantage mod grapplet modstander), skade 1t8+3, +1t8 acid damage.

(Grapple-regler: Det kræver en action og et DC 13 Athletics el. Acrobatics tjek (med ulempe) at undslippe. Mimic'en har fordel på angreb mod den grapplede, men den grapplede kan frit slå igen uden ulempe.)

”Område 8” – at bringe klenodiet ud

Klenodiet er uhandy, 110 x 200 cm og 100 pund tungt (små 50 kilo). Kun Femfaran vil nogenlunde ubesværet kunne bære det selv, og så kan hun ikke rigtig andet. For alle andre gælder det, at de har ulempe på alle saving throws og ability checks medmindre de er to om at bære klenodiet. En *Tenser's Floating Disc* (som Entrika kan) vil hjælpe noget, men vær opmærksom på detaljerne.

Vippen i område 6 har sydenden oppe i tre meters højde, når de kommer tilbage, og selv om de (måske) kan tage sig god tid, er vippen ikke helt ufarlig. Og vippen vil stoppe en *Floating Disc* – når wizard'en vipper ned, er Disc'en 20 fod bagved først på vej hen mod vippen, som går op. Med mindre de bliver kreative.

At have klenodiet med op af trappen i område 4 vil være virkelig livsfarligt, hvis ikke de har fået saboteret maskineriet – men måske kan de gøre ting med reb og skill tjek.

Har de ryddet område 3 for modstandere, vil det være helt nemt på tilbagevejen, men er det IKKE ryddet, vil det virkelig være noget møg.

Hvis ikke de allerede har tævet mimic'en i område 1, vil den som udgangspunkt overfalde dem.

Afslutningen – epilog

Klip frem til næste aften. Er de sluppet ud af kælderens (med eller uden klenodie), sidder de på Den Gyldne Gås, og har fået (eller ikke fået) deres penge. Er de blevet fanget pga. tid, sidder de i lænker i tyrannens fangekælder. Evt. døde karakterer er til stede som spøgelser og deltager i samtalen. De taler om hvad end de nu har lyst til at tale om – hvordan det gik, hvad de nu vil, men det er helt op til dem. Klip efter 10 minutter eller hvis de er færdige. Hvis det VIRKELIG er gyldent spil, kan du strække det til 15 minutter.

Og så er scenariet slut.

Entrika, level 4 mountain dwarf wizard (diviner) – meget hjælpsom

Strength	12	+1
Dexterity	14	+2
Constitution	16	+3*
Intelligence	16	+3 (+5 save)
Wisdom	12	+1 (+3 save)
Charisma	8	-1

"Har du overvejet at...?"

"JEG HJÆLPER!!!"

Hit points: 30

Damage resistance & *save advantage vs poison

Armor class: 17 Initiative: +2 Portent: __ __

Level 1 spell slots: 4

Level 2 spell slots: 3

Inspiration: __

Skills:

Arcana +5

Athletics +1

Investigate +5

Perception +3

History +5 (+7 om sten & murværk)

Låse & fælder +5

Stealth +2 (men ulempe pga. armor)

Obskurt sprog, stenhugger

Magi – se side 2. Kender 4 cantrips og 12 spells, kan memorisere 7 spells, har 4 første level slots og 3 anden level slots. Saving throw sværhed mod hendes spells er 13. Special-evner: *Portent* og *Arcane Recovery*.

I én runde: Action, movement, bonus action (du har ingen) & måske reaction.

Action: Angreb, kaste spell, hjælpe, forsvar, løb, træk tilbage, gemme sig.

Movement: Op til 25 fod hvis uhindret.

Reaction: Angreb hvis en modstander flygter uden "træk tilbage"

Angreb (1 action): Staff +3, skade 1t8+1 (men har du overvejet at bruge din action på at hjælpe?)

Taktik: Dit angreb er ret svagt, og du har ingen angrebs-cantrips. Hvis ikke du kan vende kampen med en velvalgt spell, bør du overveje at gå i nærkamp og bruge en Help action på at give en mere hårdtslående allieret fordel på et angreb – du kan nemlig holde til mere end de fleste wizards. (Se evt. "Spells i kamp".)

Udstyr: Staff (til magi og tæv), dagger, half plate armor, spellbook, perle (til Identify), 50 fod reb, vokstavle + pind, rygsæk, fyrtøj, to fakler, madpakke, vanddunk, fem jernspigrer og en lille træhammer, dirke-sæt.

Potion of Healing 2t4+2

Entrika side 2

Entrika lærte sig selv wizard-magi ud fra en gammel tryllebog, der havde forputtet sig mellem geologi-bøgerne i dværge-klanens bibliotek. Hun ville egentlig bare hjælpe sin klan med alle de nyttige ting, den slags magi kan, men de andre dværge syntes at det var VILDT mærkeligt med en dværg, der bruger troldmands-magi. Nu er hun draget ud på eventyr for at lære mere magi, så hun kan vende tilbage og overbevise dem. Indtil videre hjælper hun sig selv ved at hjælpe andre folk. Hvis hun vender hjem med en kistefuld guld, vil det nok overbevise mange i hendes klan om hun er hjælpsom og kompetent! Det er Entrikas mål med sin del af pengene for klenodiet.

Motivation: *Vende tilbage til sin klan som en klar succes.*

Behov: *At andre er glade for at Entrika hjælper.*

Dværge-evner: Darkvision 60', Damage resistance mod poison & advantage på saves mod poison, Stone Cunning (bonus på History mht. sten & murværk), light & medium armor proficiency.

Wizard-evner: Spells (se nedenfor), Ritual Casting (også ikke-memoriserede!), Arcane Recovery (se under short rest), Portent – rul 2t20 fra start, kan indsætte dem i stedet for egne eller andres rul undervejs, før rullet.

Magi: Kender 4 cantrips & 12 spells, kan memorisere 7 spells af level 1-2. Spell save DC 13. S er der save mod, C kræver koncentration, R kan kastes som ritual, *memoriseret som udgangspunkt.

Cantrips (at-will):

Dancing Lights C

Mage Hand

Mending

Message

Level 1 spells: (4 slots)

Alarm R

Detect Magic RC

Feather Fall*

Fog Cloud* C

Grease* S

Identify R

Shield*

Tenser's Floating Disc R

Level 2 spells: (3 slots)

Cloud of Daggers* C

Knock*

Locate Object C

Spider Climb* C

Spells i kamp: *Fog Cloud* til at ændre slagmarken, *Grease* til at hindre fjender & give venner fordel, *Shield* til forsvar, *Cloud of Daggers* til at skade en fjende som ikke kan flytte sig ELLER tvinge en fjende til at flytte sig. Og glem ikke din fantastiske *Portent*-evne.

Short Rest:

- Genvinde 4t6 hit points
- Få brugte spell slots tilbage – to spell levels i alt

Entrika side 3

Cantrips:

Dancing Lights Casting time: 1 action Range: 120' Duration: 1 min (C) 4 torch-sized lights, or 1 person-sized/shaped. Gives 10' dim light. Move 60' w. bonus action. Multiple lights must be within 20' of another light.	Mage Hand Casting time: 1 action Range: 30' Duration: 1 min A spectral hand can lift 10 pounds. Use w. action, move up to 30' when you use it.	Mending Casting time: 1 action Range: Touch Duration: Instantaneous Repair a single break or tear in an object. The break can be at most 1 foot in any dimension.	Message Casting time: 1 action Range: 120' Duration: 1 round Whisper a message and receive a reply. Only target and caster can hear the messages. The messages can go around corners and through wooden doors.
---	--	---	--

Level 1 spells:

Alarm (not mem.) Casting time: 1 min (R) Range: 30' Duration: 8 hours Sets alarm on door, window or area up to 20' cube. Intruders of Tiny or larger size set off the alarm. Ringing sound or mental alert to you (within 1 mile)	Detect Magic (not mem.) Casting time: 1 action (R) Range: Self Duration: 10 min (C) Sense magic within 30'. Use action to see auras and learn what schools of magic they are (evocation, necromancy etc.). Blocked by stone walls and metal doors.	Feather Fall Casting time: 1 reaction Range: 60' Duration: 1 min Up to 5 creatures fall slowly, 60'/round. The spell ends for anyone who lands.	Fog Cloud Casting time: 1 action Range: 120' Duration: 1 hour (C) 20'-radius sphere of fog heavily obscures vision. Level 2 slot: 40' radius sphere of fog.
Grease Casting time: 1 action Range: 60' Duration: 1 min 10' square is greased. Difficult terrain, and creatures must make a Dex save or fall prone when the spell is cast, when they enter the area or when they end their turn in the area.	Identify (not mem.) Casting time: 1 min (R) Range: Touch Duration: Instantaneous Learn useful things about magic or enspelled item, or what spells are affecting a creature. You must touch the target for the whole casting time.	Shield Casting time: 1 reaction Range: Self Duration: 1 round Force shield gives +5 to AC, including against the triggering attack, and protects you from magic missile. Lasts until the start of your next turn.	T's Fl. Disc (not mem.) Casting time: 1 action (R) Range: 30' Duration: 1 hour Floating disc of force carries 500 pounds. Cannot cross elevation changes of 10' or more. (PHB p. 282)

Level 2 spells:

Cloud of Daggers Casting time: 1 action Range: 60' Duration: 1 min (C) 5' cube full of spinning daggers. Creatures entering area or starting turn in area take 4d4 slashing damage.	Knock Casting time: 1 action Range: 60' Duration: Instantaneous Unlocks one lock or binding. Suppresses arcane locks for 10 min. Makes loud knocking noise.	Locate Object (not mem.) Casting time: 1 action Range: Self Duration: 10 min (C) Locate particular object that you have seen, or nearest specimen of a named particular kind of object. Senses direction and possible motion.	Spider Climb Casting time: 1 action Range: Touch Duration: 1 hour (C) 1 willing creature gains the ability to walk on walls & ceilings w. hands free. Climbing speed = walking speed.
---	---	---	---

Tobin, level 4 stout halfling fighter (champion) – romantisk pirat

Strength	12	+1 (+3 save)
Dexterity	18	+4
Constitution	16	+3 (+5 save)
Intelligence	8	–1
Wisdom	10	+0
Charisma	13	+1

”Splitte mine bramsejl!”

”Vi pirater plejer at...”

Hit points: 40

Damage resistance & save advantage vs poison

Armor class: 16 Initiative: +4

Second Wind: 1

Action Surge: 1

Inspiration: __

Skills:

Acrobatics +6

Athletics +3

Perception +1

Perform (pirat-sang!) +3

Stealth +4

Sejlads & knob

I én runde: Action, movement, bonus action & måske reaction.

Action: Angreb, hjælpe, forsvar, løb, træk tilbage, gemme sig. (Ekstra action med Action Surge)

Bonus Action: Off-hand angreb, Second Wind (healer 1t10+4 hit points)

Movement: Op til 25 fod hvis uhindret.

Reaction: Angreb hvis en modstander flygter uden "træk tilbage"

Angreb (1 action): Huggert +6 (crit 19-20), skade 1t6+4

Slynge +6 (crit 19-20), skade 1t4+4, range 30/120

Off-hand angreb (1 bonus action): Huggert +6 (crit 19-20), skade 1t6+4

Taktik: Kom i nærkamp, slå hårdt med huggert + off hand huggert. Brug Action Surge for at få et ekstra angreb hvis en modstander virkelig skal ned i en fart. Brug Second Wind i stedet for off hand attack hvis du er i fare for at falde. Brug slyngen hvis ikke du kan komme i nærkamp – men kom i nærkamp.

Udstyr: To huggerter, slynge, pung m. 20 bly-kugler, dagger, studded leather armor, 50 fod reb med entrehage, taske, madpakke, ekstra madpakke, tørret fisk, ekstra tørret fisk, æble, pære, appelsin, ekstra appelsin, krukke med øl, ekstra krukke med øl, fyrtøj.

Potion of Giant Strength – får strength 21 (+5 bonus) i en time. Tobin vil så have +7 Athletics og hans huggert-angreb vil være +7, skade 1t6+5. (Vi regner effekterne ud sammen, hvis han giver den til en anden.)

Tobin side 2

Tobin er egentlig af ret fattig fisker-baggrund, men han vil VILDT gerne være pirat. Sådan en rigtig, romantisk pirat med papegøje på skulderen og det hele. Indtil videre har han dog ikke kunnet finde et mandskab, der ville have ham, så nu vil han selv som eventyrer rejse midler til et skib, så han kan blive pirat på de syv have. Han ved godt at han ikke er pirat-frihedshelt endnu, men hvad er en halving uden drømme? Så han prøver. Vældig hårdt. Hans del af byttet skal gå til et piratskib, så han faktisk kan *blive* pirat. Hvis andre har lyst, kan de måske komme med som besætning?

Motivation: *At få sit eget pirat-skib.*

Behov: *At blive set som pirat af andre.*

Halfling-evner: Small size, Speed 25, Lucky (kan frit re-rolle 1 på t20), Brave (advantage på saving throws mod frygt), Halfling Nimbleness (bevæge sig gennem større væsners space), Stout Resilience (damage resistance & saving throw advantage vs. poison)

Fighter-evner: Two Weapon Fighting Style (er indregnet i off-hand angreb), Second Wind (bonus action, heale 1t10+4 hit points x1/short rest, Action Surge (ekstra action i en runde, x1/short rest), Improved Critical (på 19-20 med våben-angreb)

Short rest:

- Genvinde 4t10 hit points
- Få Second Wind tilbage
- Få Action Surge tilbage

Trekara, level 4 forest gnome rogue (arcane trickster) – Elf Ranger

Strength	8	–1
Dexterity	18	+4 (+6 save)
Constitution	14	+2
Intelligence	14	+2 (+4 save)
Wisdom	14	+2
Charisma	8	–1

”Som elver ranger mener jeg at...”

”De forstår det ikke!” (til katten **Isentress**)

Hit points: 31

Armor class: 16

Initiative: +4

Level 1 spell slots: 3

Inspiration: __

Skills: (ekspertise i *)

Arcana +4

Athletics +1

Investigate* +6

Låse & Fælder +4

Perception +4

Stealth +6

Survival* +6

Fløjtespil, obskurt sprog

Magi – se side 2. Kender 4 cantrips og 4 spells, har 3 første level slots. Saving throw sværhed mod hendes spells er 12. Familiar (sort kat **Isentress**), Special-evne: Mage Hand Legerdemain

I én runde: Action, movement, bonus action & måske reaction.

Action: Angreb, kaste spell, hjælpe, forsvar, løb.

Bonus Action: Løb, træk tilbage, gemme sig, off-hand angreb

Movement: Op til 25 fod hvis uhindret.

Reaction: Angreb hvis en modstander flygter uden "træk tilbage"

Angreb (1 action): Shortbow +6, skade 1t6+4 (+ måske 2t6 sneak attack), range 80/320

Shortsword +6, skade 1t6+4 (+ måske 2t6 sneak attack)

Off-hand angreb (1 bonus action): Dagger +6, skade 1t4 (+ måske 2t6 sneak attack, men kun ét sneak attack pr. tur)

Taktik: Overvej evt. om du kan ændre en kamps vilkår tidligt med magi (Se evt. ”Spells i kamp” på side 2). Din favorit-taktik er at være snigskytte – move til et gemmested med skudlinje til dit mål, brug bonus action til at gemme dig, brug action til at skyde med advantage & sneak attack. Din næst-favorit er at gå i nærkamp side om side med en kammerat med noget af dit movement (hvis ikke kampen allerede er kommet til dig), angribe med shortsword med din action og forhåbentlig gøre sneak attack skade, og så trække dig ud af nærkamp og i sikkerhed med bonus action træk tilbage.

Udstyr: Shortbow, kogger med 20 pile, shortsword, dagger, studded leather armor, 50 fod reb m. entrehage, rygsæk, madpakke, vandsæk, fyrtøj, lanterne, krukke (ikke særlig brandbar) olie, spell component pouch, lille messingfad + kul & urter (til Find Familiar), dirke-sæt, træ-fløjte.

Potion of Healing 4t4+4

Trekara side 2

Trekara blev som ganske lille forældreløs, og blev reddet og opfostret af skov-elfere. Som voksen har hun besøgt "sit" folk, skov-gnomerne, men følte sig ikke hjemme. Hun er godt klar over at hun fysisk set er gnom, og at hendes kat Isentress ret beset er en wizards legemliggjorte familiar-ånd, ikke en animal companion. Men hun føler sig som en elver-ranger, og hun kan gøre hvad elver-rangere skal kunne gøre. Og elverne har altid behandlet hende som en af deres egne – det er ikke mindst sig selv, Trekara er nødt til at overbevise. Så derfor er hun ude på en vældig quest for at bevise sit værd som fuldgældigt medlem af skov-elferne. Den onde troldkarl Quarsiki holder Storskovens Enhjørning som gidsel, og med sin del af skatten vil Trekara kunne løskøbe Enhjørningen, som skal hjælpe skov-elferne i deres oprør mod tyrannen Septimus den Skøre.

Motivation: *At løskøbe en tilfangetaget enhjørning fra troldkarlen Quarsiki.*

Behov: *At blive taget alvorligt som elver ranger af andre.*

"Elver" evner: Small size, Speed 25, Darkvision 60', "Elf" Cunning (advantage på Int, Wis & Cha saves mod magi), bonus cantrip (Minor Illusion), tale med små dyr.

"Ranger" evner: Expertise (dobbelt proficiency på to skills), Sneak attack (+2d6 skade x1/tur ved advantage eller allieret i nærkamp), Cunning Action (løbe, gemme eller trække tilbage som Bonus Action), Spells (se nedenfor), Mage Hand Legerdemain (Mage hand er usynlig, kan bruge dirkesæt, kan tage ting fra eller plante på andre)

Magi: Kender 4 cantrips & 4 spells. Spell save DC 12. S er der save mod, C kræver koncentration.

Cantrips (at-will): **Level 1 spells:** (3 slots)

Mage Hand Disguise Self

Message Find Familiar

Minor Illusion(S) Sleep (5t8 hit points)

Prestidigitation Silent Image C(S)

Magi i kamp: *Silent Image* eller *Minor Illusion* til at ændre vilkår for en kamp fra start (distraktion eller dækning), eller evt. *Disguise Self*. *Sleep* kan tage små eller sårede modstandere ud (hvis de er sovende væsner), men pas på area effect. Din familiar **Isentress** kan bruge hjælp-action i nærkamp til at give dig sneak attack, men er skrøbelig (og kan være nyttig på mange andre måder).

Isentress (sort kat animal companion – fey) **stats:** Str 3 (-4), Dex 15 (+2), Con 10, Int 3 (-4), Wis 12 (+1), Cha 7 (-2), AC: 12, Hit Points: 2, Speed 40', Perception +3, Stealth +4, Action i kamp: Help, ikke Attack. Telepatisk kontakt 100 fod, kan teleportere & udlåne sanser (læs Find Familiar!)

Short Rest:

- Genvinde 4t8 hit points
- Brug en spell slot til at kaste Find Familiar og få Isentress tilbage hvis hun skulle være skredet i svinget.

Trekara side 3

Cantrips:

Mage Hand Casting time: 1 action Range: 30' Duration: 1 min An invisible hand can lift 10 pounds. Use w. action, move up to 30' when you use it.	Message Casting time: 1 action Range: 120' Duration: 1 round Whisper a message and receive a reply. Only target and caster can hear the messages. The messages can go around corners and through wooden doors.	Minor Illusion Casting time: 1 action Range: 30' Duration: 1 min Image of an object within a 5' cube, or a sound. Can be revealed as illusion (and seen through) with interaction and Investigate roll vs. save DC.	Prestidigitation Casting time: 1 action Range: 10' Duration: 1 hour Up to three minor magical tricks at a time, for ex. light or snuff small fires, chill, warm, clean or soil objects, puff of wind, shower of sparks, or very short-lived tiny illusions or items.
--	--	---	--

Level 1 spells:

Disguise Self Casting time: 1 action Range: Self Duration: 1 hour Ændrer udseende med illusion. Højde inden for 30 cm og humanoid. Kun visuel. Kan dismisses med en action.	Find Familiar Casting time: 1 hour Range: 10' Duration: Instantaneous Kan (gen-)tilkalde en familiar. Sådan en kan rigtig meget – læs hvad der står i PHB på s. 240.	Sleep Casting time: 1 action Range: 90' Duration: 1 min In 20' sphere, 5d8 hit points of creatures fall asleep, lowest HP first. Damage or an action to wake, wakes targets up. Undeads & charm-immune not affected.	Silent Image Casting time: 1 action Range: 60' Duration: 10 min (C) Creates visual image in 15' cube. Can move or alter w. action. Can be revealed as illusion (and seen through) with interaction and Investigate roll vs. save DC.
---	--	---	--

Firefyr, level 4 Tiefling sorcerer (brass dragon bloodline)

– massivt identitets-forvirret blaster

Strength	10	+0
Dexterity	14	+2
Constitution	16	+3 (+5 save)
Intelligence	9	–1
Wisdom	8	–1
Charisma	18	+4 (+6 save)

”Men hvad betyder det?”

”FLAP!” (Så vil DM beskrive dine smukke vinger)

Hit points: 34

Damage resistance: Fire

Armor class: 15 Initiative: +2

Level 1 spell slots: 4

Level 2 spell slots: 3

Inspiration: __

Hellish Rebuke: 1 (ingen slots)

Sorcery points: 4

Skills:

Arcana +1

Athletics +0

Intimidate +6

Perception – 1

Perform +6

Gong, kostumemager

Magi – se side 2. Kender 6 cantrips og 5 spells. Saving throw sværhed mod hans spells er 14.
Special-evner: *Hellish Rebuke*, *Metamagic – Empowered Spell* og *Twinned Spell*.

I én runde: Action, movement, bonus action & måske reaction.

Action: Angreb, kaste spell, hjælpe, forsvar, løb, træk tilbage, gemme sig.

Bonus Action: Veksle ml. spell slots & sorcery points, slå vinger ud

Movement: Op til 30 fod hvis uhindret.

Reaction: Angreb hvis en fjende flygter uden "træk tilbage", *Hellish Rebuke*

Angreb (1 action): Shocking Grasp +6 melee, skade 1t8 electricity (& mister reaction), Firebolt +6 ranged, skade 1t10 fire range 120

Taktik: Brug dine spells aggressivt til at vende udfordrende kampe, men spar på ressourcerne (brug cantrips) hvis det bare er oprydning. Empowered Spell er godt hvis du ruller dårlig spell skade på et kritisk tidspunkt. Vær gerne aggressiv – dine venner skal nok redde dig hvis det går galt.

Udstyr: Ring m. 50 gp diamant – spell focus og component til Chromatic Orb, dagger, fakkel.

VINGER! Mekaniske, sammenklappelige vinger med 8 fods vingefang i et rygstativ. Træ, messing og guldklæde. Sig FLAP!, og så fortæller DM hvor smukke dine vinger er, når de folder sig ud. Det bliver kun bedre ved gentagelse. Åbnes med bonus action og træk i en snor.

Potion of Healing 4t4+4

Firefyr side 2

Firefyr er velsignet og forbandet med magiske væsners blod, der både giver ham magisk kraft og markerer ham som noget helt andet end almindelige mennesker. Heldigvis er han blevet opfostret af venlige folk i et omvandrende cirkus, så han havde plads til at være lidt unormal. Som Tiefling bærer han en hale og djævle-horn, og fra sin messing-drage oldefar har han, well, indtil videre bare lidt skællet hud. Men også en masse ild! Når han bliver mægtigere, vil han kunne manifestere dragevinger. Indtil videre må han nøjes med et par sammenklappelige vinger på et ryg-stativ, som han har bygget med hjælp fra cirkussets gnom-mekaniker. Nu er Firefyr taget på eventyr for at finde ud af, hvad han egentlig er – djævel, drage eller menneske? Firefyr ville ønske at hans drageblod havde været guld – det ville have været pænt cool. Han er i det hele taget pænt identitets-forvirret, på en vældig udadvendt måde. Sin del af pengene for klenodiet vil han forære til cirkuset for at sige tak for at de har taget sig så pænt af ham. De kunne virkelig godt bruge et nyt telt, og rent ud sagt er det ikke altid at de får helt nok at spise.

Motivation: *At hjælpe de rare folk fra cirkus.*

Behov: *At folk er imponerede uden at være vildt bange. Og hjælp til vingerne!*

Tiefling evner: Speed 30', Darkvision 60', Fire Resistance, Infernal Legacy: Thaumaturgy & Hellish Rebuke 3x10.

Sorcerer/messing-drage evner: Spells (nedenfor), Sorcery Points, Flexible Casting (købe/sælge Sorcery Points), Metamagic (Empower/Twin), Dragon Ancestor, Draconic Resilience.

Magi: Kender 6 cantrips & 5 spells. Spell save DC 14, spell attack +6. A kræver attack roll, S er der save mod, C kræver koncentration.

Cantrips (at-will):

Dancing Lights C

Fire Bolt A

Friends C

Mage Hand

Shocking Grasp A

Thaumaturgy

Level 1 spells: (4 slots)

Burning Hands S

Chromatic Orb A

Jump

Level 2 spells: (3 slots)

Enlarge/Reduce C(S)

Scorching Ray A

Magi i kamp: *Scorching Ray* og *Chromatic Orb* kan gøre meget skade på et enkelt mål. *Enlarge* kan gøre en af dine venner mere hårdtslående (eller to med Twin og to sorcery points). *Burning Hands* er din kilde til area effect damage, og kan hæves til at gøre 4t6 skade, hvis du bruger en level 2 spell slot. *Hellish Rebuke* kan bruges som reaction til at skade en modstander, der har skadet dig.

Short Rest:

- Genvinde 4t6 hit points

Firefyr side 3

Cantrips:

Dancing Lights Casting time: 1 action Range: 120' Duration: 1 min (C) 4 torch-sized lights, or 1 person-sized/shaped. Gives 10' dim light. Move 60' w. bonus action. Multiple lights must be within 20' of another light.	Fire Bolt Casting time: 1 action Range: 120' Duration: Instantaneous Firebolt does 1d10 fire damage w. ranged spell attack, may set unattended, flammable objects on fire.	Friends Casting time: 1 action Range: Self Duration: 1 min (C) Advantage on Charisma checks directed at one non-hostile creature. When the duration expires, the creature knows you fucked with it.	Mage Hand Casting time: 1 action Range: 30' Duration: 1 min A spectral hand can lift 10 pounds. Use w. action, move up to 30' when you use it.
Shocking Grasp Casting time: 1 action Range: Touch Duration: Instantaneous Lightning spark w. melee spell attack (advantage against metal armor). 1d8 lightning damage, and target cannot take reactions until the start of it's next turn.	Thaumaturgy Casting time: 1 action Range: 30' Duration: 1 min Manifest 1 scary stuff: Voice, eyes, strange noise, trembling ground, flickering fire, slamming doors/windows.		

Level 1 spells:

Burning Hands Casting time: 1 action Range: Self (15' cone) Duration: Instantaneous 15' cone of flames do 3d6 fire damage, Dex save for half. Ignites unattended flammables. Level 2 slot: 4d6 damage.	Chromatic Orb Casting time: 1 action Range: 90' Duration: Instantaneous Energy orb, choose acid, cold, fire, lightning, poison or thunder. Ranged spell attack to hit. Does 3d8 damage on a hit. Level 2 slot: 4d8 damage.	Jump Casting time: 1 action Range: Touch Duration: 1 min Target has triple jump distance for the duration.
--	--	--

Level 2 spells:

Enlarge/Reduce Casting time: 1 action Range: 30' Duration: 1 min (C) Target creature (+stuff) or unattended object grows or shrinks. Con save if unwilling. Enlarge – attacks do +1d4 damage, and Strength checks & saves have advantage.	Scorching Ray Casting time: 1 action Range: 120' Duration: Instantaneous 3 rays of fire at one or more targets. Each ray hits on a separate ranged spell attack, and does 2d6 fire damage on a hit.
---	---

Hellish Rebuke (spell-like):

Hellish Rebuke Casting time: 1 reaction Range: 60' Duration: Instantaneous In reaction to damage, point finger at the creature that damaged you. That creature takes 3d10 fire damage (Dex save for ½).

Femfaran, level 4 half orc bard (valor) – hårdtslående, heltemodig helt

Strength	18	+4
Dexterity	12	+1 (+3 save)
Constitution	14	+2
Intelligence	8	−1
Wisdom	8	−1
Charisma	16	+3 (+5 save)

"Frygt ikke! Fremad!"

"Årh, kom nu, det bliver pissefedt!"

Hit points: 31

Armor class: 16

Initiative: +1

Level 1 spell slots: 4

Level 2 spell slots: 3

Inspiration: __

Inspiration (t6): 3

Relentless Endurance: 1

Skills: (ekspertise i *)

Athletics* +8

Intimidate +5

Medicine +1

Perception* +3

Perform +5

Persuade +5

Stealth +1 (men ulempe pga. armor)

Horn, lut, jødeharpe, orgel

Magi – se side 2. Kender 3 cantrips og 7 spells, har 4 første level slots og 3 anden level slots. Saving throw sværhed mod hendes spells er 13.

Bardic inspiration: Uddel som bonus action, kan bruges inden for 10 min, +1t6 til attack, save, skill, damage eller AC.

I én runde: Action, movement, bonus action & måske reaction.

Action: Angreb, kaste spell, hjælpe, forsvar, løb, træk tilbage, gemme sig.

Bonus Action: Give inspiration, kaste Healing Word

Movement: Op til 30 fod hvis uhindret.

Reaction: Angreb hvis en fjende flygter uden "træk tilbage"

Angreb (1 action): Greataxe +6, skade 1t12+4; Mace +6, skade 1t6+4

Dagger +6, skade 1t4+4, range 20/60

Taktik: Gå i nærkamp, slå hårdt, uddel inspiration til en ven som kan vende kampen. Du kan give inspiration ELLER kaste Healing Word ved siden af dit angreb, men brug ellers kun spells hvis det er MEGET federe end at slå med en stor økse. Og det er ret fedt at slå med en stor økse!

Udstyr: Greataxe, mace, dagger, half plate armor, horn (af kæmpe-ged, musikinstrument), jødeharpe, healer's kit, fyrtøj, fakkell, krukke (ikke særlig brandbar) olie, krukke vin.

Potion of Healing 2t4+2

Femfaran side 2

Femfaran er opvokset som forældreløs, og har altid elsket historier og fortalt historier. En gammel barde tog sig af hende og fyldte hendes hoved med historier om heltemod og heldedåd. Som skuespiller i et omrejsende teater har hun som halvork ofte haft skurke-roller, men da tyrannen Septimus den Gale tog magten, tændte det i Femfaran en drøm om at være en rigtig helt, som andre fortalte historier om. Hun er vildt begejstret! Og det er ligesom et rigtigt eventyr! Hvor hun er en af heltene! Og hvor det er hende, der tænder det dér lys i øjnene på folk, som børnene fik når de så på heltene i teaterstykkerne.

Sin del af pengene for klenodiet har hun tænkt sig at bruge til at udruste en oprørs-hær, for nu skal den nar og hans håndlangere have nogle tæv.

Motivation: *At rejse en oprørs-hær mod tyrannen.*

Behov: *At folk deler hendes begejstring – og bliver inspirerede af hende.*

Half-ork evner: Speed 30', Darkvision 60', Relentless Endurance (gå på 1 HP isf 0 HP én gang), Savage Attacks (ekstra terning våben-skade ved crits).

Bard evner: Spells (se nedenfor), Ritual Casting, Bardic Inspiration, Song of Rest (se Short Rest), Jack of All Trades (+1 til alle ikke-proficient ability checks), Combat Inspiration (kan inspirere til øget skade eller AC)

Magi: Kender 3 cantrips & 7 spells. Spell save DC 13. S er der save mod, C kræver koncentration, R kan kastes som ritual.

Cantrips (at-will):	Level 1 spells: (4 slots)	Level 2 spells: (3 slots)
Dancing Lights C	Detect Magic RC	Enhance Ability C
Mage Hand	Dissonant Whispers S	Lesser Restoration
Mending	Healing Word (1t4+3)	Silence RC
	Heroism C	

Magi i kamp: Din normale ting er at tæve med din action og så evt. inspirere/heale med din bonus action. *Dissonant Whispers* kan gøre sygt meget på en fjende som du og dine venner er i nærkamp med ved at fremprovokere opportunity attacks. *Heroism* kan hjælpe mod frygt (og giver lidt løbende temp hit points).

Short Rest:

- Genvinde 4t8 hit points
- *Song of Rest* – du OG alle dine venner får EKSTRA 1t6 hit points tilbage, når du synger opmuntrende mens de hviler.

Femfaran side 3

Cantrips:

Dancing Lights Casting time: 1 action Range: 120' Duration: 1 min (C) 4 torch-sized lights, or 1 person-sized/shaped. Gives 10' dim light. Move 60' w. bonus action. Multiple lights must be within 20' of another light.	Mage Hand Casting time: 1 action Range: 30' Duration: 1 min A spectral hand can lift 10 pounds. Use w. action, move up to 30' when you use it.	Mending Casting time: 1 action Range: Touch Duration: Instantaneous Repair a single break or tear in an object. The break can be at most 1 foot in any dimension.
---	--	---

Level 1 spells:

Detect Magic Casting time: 1 action (R) Range: Self Duration: 10 min (C) Sense magic within 30'. Use action to see auras and learn what schools of magic they are (evocation, necromancy etc.). Blocked by stone walls and metal doors.	Dissonant Whispers Casting time: 1 action Range: 60' Duration: Instantaneous Creepy mental whisper does 3d6 psychic damage. Will save for half damage, and on a missed save, the target MUST use it's reaction to move away. Level 2 slot: 4d6 damage.	Healing Word Casting time: 1 bonus actn Range: 60' Duration: Instantaneous Heals 1d4+3 hit points. Level 2 slot: Heals 2d4+3	Heroism Casting time: 1 action Range: Touch Duration: 1 min (C) Target immune to fear. At the start of their turns, they get 3 temp HP (not cumulative w previous temp HP). Temp HP go away when the spell ends.
---	--	--	--

Level 2 spells:

Enhance Ability Casting time: 1 action Range: Touch Duration: 1 hour (C) Advantage on skill checks w one stat, plus extra carrying capacity w. Strength, 2d6 temp HP w. Constitution or no damage from 20' falls w. Dexterity.	Lesser Restoration Casting time: 1 action Range: Touch Duration: Instantaneous Removes one disease or one condition out of blinded, deafened, paralyzed or poisoned.	Silence Casting time: 1 action (R) Range: 120' Duration: 10 min (C) No sound in a 20' radius sphere. No verbal spellcasting.
--	--	--

Sir Sekstus, level 4 rock gnome fighter (eldritch knight)

– mystisk ridder (på en hund)

Strength	16	+3 (+5 save)
Dexterity	10	+0
Constitution	16	+3 (+5 save)
Intelligence	16	+3
Wisdom	10	+0
Charisma	8	–1

”Ved den Grønne Flamme! Dette vil blive hævnnet!”

”Rolig, Bernhard!”

Hit points: 40

Armor class: 19

Initiative: +0

Level 1 spell slots: 3

Second Wind: 1

Inspiration: __

Action Surge: 1

Skills:

Animal Handling +2 Arcana +5 Athletics +3 History +5 (+7 om magi & tech)

Investigate +5 Låse & Fælder +5 Perception +1 Stealth +0 (ulempe pga armor)

Mekanik, obskurt sprog

Magi – se side 2. Kender 2 cantrips og 4 spells, har 3 første level slots. Saving throw sværhed mod hans spells er 13. Special-evne: Weapon Bond

I én runde: Action, movement, bonus action & måske reaction.

Action: Angreb, kaste spell, hjælpe, forsvar, løb, træk tilbage, gemme sig.

Bonus Action: Summon Bonded Weapon, Second Wind

Movement: Op til 25 fod hvis uhindret (40 fod på Bernhard)

Reaction: Angreb hvis en fjende flygter uden "træk tilbage", kaste Shield

Angreb (1 action): Javelin +5, skade 1t6+5, range 30/120 (Green-Flame i nærkamp som nedenfor)

Mace m. Green-Flame +5, skade 1t6+5, +3 fire damage til et mål inden for 5' af det første

Taktik: Du er en hårdfør tank – mod magisk onde mål (ikke bare almindelige monstre) er du helt enormt holdbar når du beskytter dig med Protection from Evil. Kom i nærkamp og hug løs, og beskyt mere sårbare venner. Mod grupper af modstandere kan Thunderwave være godt, eller du kan bruge Green-Flame Blade til at gøre skade på modstandere som flokkes. Du kan kaste dit spyd med en action og kalde det tilbage til din hånd med en bonus action ved hjælp af Summon Bonded Weapon. På Bernhard er du hurtigere men på sin vis lidt mere sårbar – se hans stats på side 2.

Udstyr: Javelin (bonded weapon), mace (bonded weapon), dagger, shield, splint mail, mekanisk spilledåse (spiller ”Valkyriens Ridt” med overraskende volumen), sæt af mekanik-værktøj og dirke, krukke (ikke særlig brandbar) olie, fyrtøj, fakkelt, reb, 5 jernspigrer, tønne øl (på Bernhard), hundeskælbrynje (på Bernhard). Bernhards øl i tønden er en *Potion of Healing* for 2t4+2 Hit Points.

Sir Sekstus side 2

Sir Sekstus er et af de få overlevende medlemmer af de gamle, gnomiske fyrsters orden af ridder-livvagter, Den Grønne Flammes Orden. Af resten er de fleste faldet for tyrannens Septimus den Skøres vold, andre for fortvivlelse og magelighed, som har ledt dem til at opgive håbet. Men Sir Sekstus drømmer om at genrejse ordenen, og gnomernes frihed med den. Til det formål skal han bruge tusindvis af guldstykker til sit våben, der kan samle gnomerne – en vældig golem-mech, som en gnom-ridder kan sidde i hovedet af og styre. Bernhard, Sir Sekstus' ganger, er ikke længere en helt ung hund, og Sir Sekstus vil vældig gerne kunne sætte Bernhard på en værdig pension.

Motivation: *Bygge en mægtig golem-mech og genrejse sin ridder-orden.*

Behov: *At blive respekteret som ridder og beskytter – og blive benævnt "Sir".*

Rock gnome evner: Small size, Speed 25, Darkvision 60', Gnome Cunning (advantage på Int, Wis & Cha saves mod magi), Artificer's Lore (indregnet i History), Tinker (deraf den fantastiske spilledåse)

Fighter evner: Dueling Style (er indregnet i angreb), Second Wind (bonus action, heale 1t10+4 hit points x1/short rest, Action Surge (ekstra action i en runde, x1/short rest), spells (se nedenfor), Weapon Bond (med to våben, kan ikke afvæbnes og kan tilkalde dem med Summon Bonded Weapon – javelin & mace)

Magi: Kender 2 cantrips & 4 spells. Spell save DC 13. S er der save mod, C kræver koncentration

Cantrips (at-will): **Level 1 spells:** (3 slots)

Green-Flame Blade

Grease S

Mending

Protection from Evil C

Shield

Thunderwave S

Magi i kamp: *Shield* er fantastisk men kortvarig beskyttelse, *Protection from Evil* er længerevarende beskyttelse som også kan kastes på andre, *Grease* kan få modstandere til at falde, *Thunderwave* kan ramme flere modstandere inden for 15 fod og skubbe dem 10 fod længere væk.

Bernhard (St. Bernhard strids-hund) **stats:** Str 15 (+2), Dex 12 (+1), Con 14 (+2), Int 3 (-4), Wis 12 (+1), Cha 13 (+1), AC: 15, Hit Points: 19, Speed 40', Perception +3 (fordel på hørelse & lugt), Bid +4, skade 1t6+2 og DC 12 Str save eller blive væltet. Scale barding & tønne med øl.

Short rest:

- Genvinde 4t10 hit points
- Få Second Wind tilbage
- Få Action Surge tilbage

Sir Sekstus side 3

Cantrips:

Green-Flame Blade Casting time: 1 action Range: 5' Duration: Instantaneous Melee attack part of casting – on a hit, green sparks do 3 fire damage to a different target within 5' of the first. It also looks really cool.	Mending Casting time: 1 action Range: Touch Duration: Instantaneous Repair a single break or tear in an object. The break can be at most 1 foot in any dimension.
--	---

Level 1 spells:

Grease Casting time: 1 action Range: 60' Duration: 1 min 10' square is greased. Difficult terrain, and creatures must make a Dex save or fall prone when the spell is cast, when they enter the area or when they end their turn in the area.	Protection from Evil Casting time: 1 action Range: Touch Duration: 10 min (C) Protects from aberrations, celestials, elementals, fey, fiends & undead. They have disadvantage on attacks, and cannot charm, frighten or possess.	Shield Casting time: 1 reaction Range: Self Duration: 1 round Force shield gives +5 to AC, including against the triggering attack, and protects you from magic missile. Lasts until the start of your next turn.	Thunderwave Casting time: 1 action Range: Self (15' cube) Duration: Instantaneous Wave of thunderous force does 2d8 damage and pushes targets 10' away. Half damage and no push w. successful Constitution save. Really loud.
---	--	---	---

Dungeon Masters hjælpeark

Karakterer i spil – streg de overskydende ud

Entrika

Hendes styrke er at hjælpe, ikke at gøre skade!

Behov: Blive anerkendt for at hjælpe.

Tobin

Husk off-hand attack.

Behov: Blive anerkendt som pirat.

Trekara

Husk cunning action og "animal companion" Isentress.

Behov: Blive anerkendt som elver ranger.

Firefyr

Husk at du skal beskrive vinger, når han siger "flap!"
Sejt, og nyt hver gang.

Behov: Beundring og hjælp med vingerne.

Femfaran

Muligheder med Bardic Inspiration: attack, save, skill, damage, AC.

Behov: At andre lader sig inspirere og begejstre.

Sir Sekstus

Husk at Bernhard er uhandy, og som en god hund godt kan blive et sted.

Behov: Anerkendelse som beskytter – blive kaldt "Sir".

Vigtige husregler:

Short rest

En short rest. For at få udbyttet skal de

- 1) fortælle om deres behov og
- 2) svare på et spørgsmål om deres behov.

Ritualer

Et succesfuldt ritual kræver at spilleren *synger tre vers* af en rigtig sang – læser de *ikke* op fra mobilen, skal du fortælle hvor cool det ser ud. Entrika og Femfaran har ritualer.

Generelle råd:

Go nuts med tyrann-statuer!

Jeg har bare skrevet hvor der står statuer. Du er inviteret til at give den gas med at beskrive den super narcissistiske og smagløse tyrans forskellige statuer.

Husk tiden

Prik til dem hvis de bruger meget lang tid på noget. Specielt når der er en time tilbage eller mindre. Gør det til en spændende ting.

Tillæg: D&D 5th edition super basics

Her er hvad jeg går ud fra at de fleste spillere er rimelig meget med på forhånd.

Tyvesidet terning

De fleste rul er t20 + bonus mod en sværhed. Er der usædvanligt gunstige forhold (fordel) slår man to t20 og vælger den bedste, er der usædvanligt rærlige forhold (ulempe) slår man to t20 og vælger den værste. **Eksempel:** *t20 + attack bonus mod Armor Class.*

Plus bonus

”Bonus” består næsten altid af styrken fra en af de seks grundegenskaber plus proficiency bonus. Hvis man er trænet i noget, har man proficiency. På level 4 (som Vore Helte er) er proficiency bonusset +2. **Eksempel:** *Har du styrke som giver dig et +3 bonus og slår med en økse som du er trænet til at bruge, er dit attack bonus +5.*

Action økonomi

Kamp foregår i runder af ca. seks sekunder. I en runde kan du gøre én af hver...

- Tage en **action**, f. eks. kaste en spell eller angribe
- Tage en **bonus action**, hvis du har en special-evne der kan bruges som bonus action
- Foretage movement
- Foretage én reaction, på eller uden for din egen tur, hvis nogen gør noget som du kan reagere på.

Trylleformularer

Du KENDER et antal spells (hvis du er til den slags), som kan være level 0 (cantrips), 1 eller 2. Cantrips kan du kaste så tosset du vil, men spells af level 1 eller højere koster SPELL SLOTS at kaste. Du kan kaste løs indtil du løber tør for spell slots (og derefter kun cantrips).

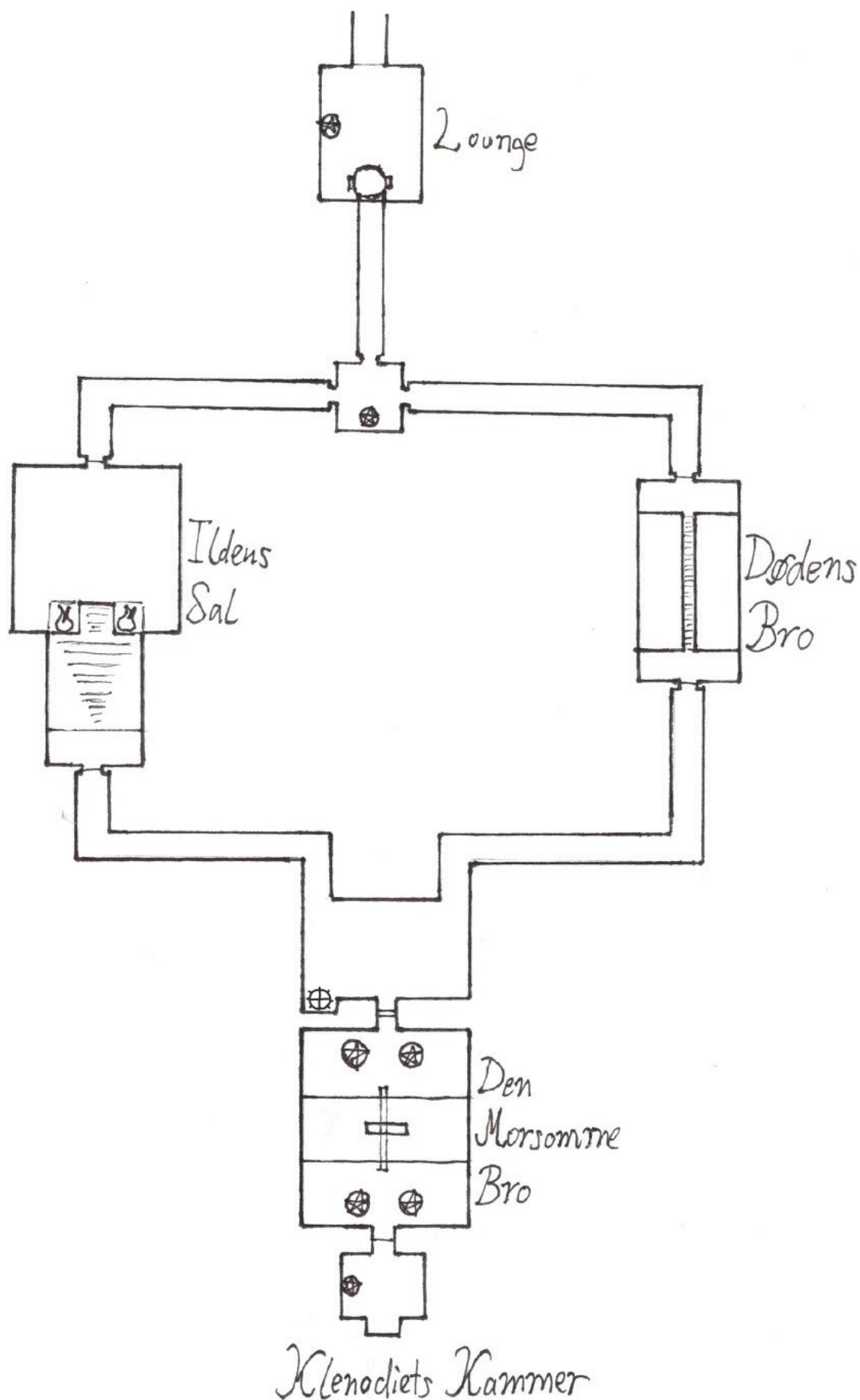
Nogle spells er stærkere, hvis du kaster dem med en højere level spell slot end det nødvendige.

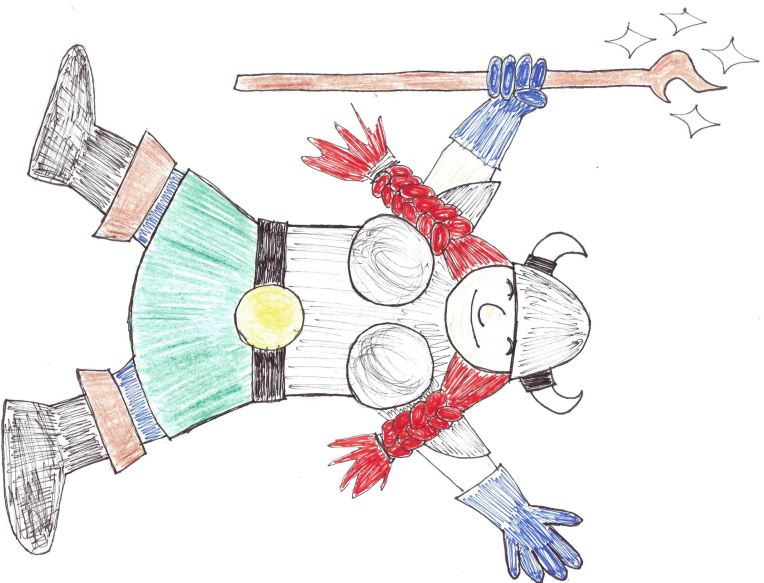
Eksempel: *Burning Hands er en 1. level spell som gør 3t6 skade, men 4t6 skade hvis du kaster den med en 2. level slot.*

Mere **eksempel:** *Hvis du har 4 spell slots af level 1 og 3 spell slots af level 2 og VIRKELIG er glad for Burning Hands, kan du kaste din favorit-formular syv gange i alt – 4 gange som level 1 spell for 3t6 skade og 3 gange som level 2 spell for 4t6 skade.*

Noget af det vigtige her er at i tidligere version af D&D låste man på forhånd specifikke spells ind i specifikke spell slots. Dette er ikke længere nødvendigt.

Klenodiet i Kælderen

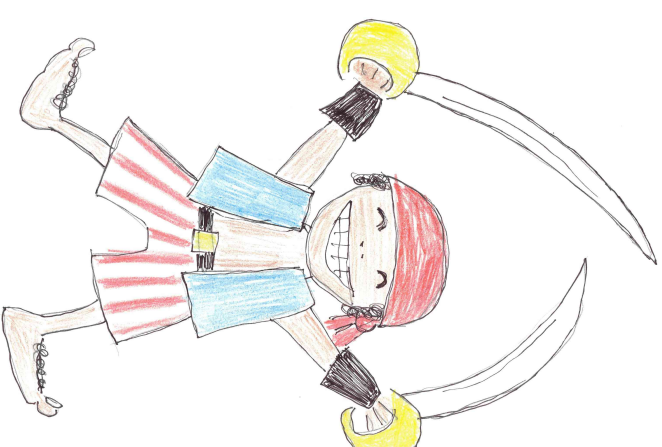




Entrika – meget hjælpsom

Dwarf Wizard (Diviner)

“Har du overvejet at...?” *“JEG HJÆLPER!!!”*



Tobin – romantisk pirat

Halfling Fighter (Champion)

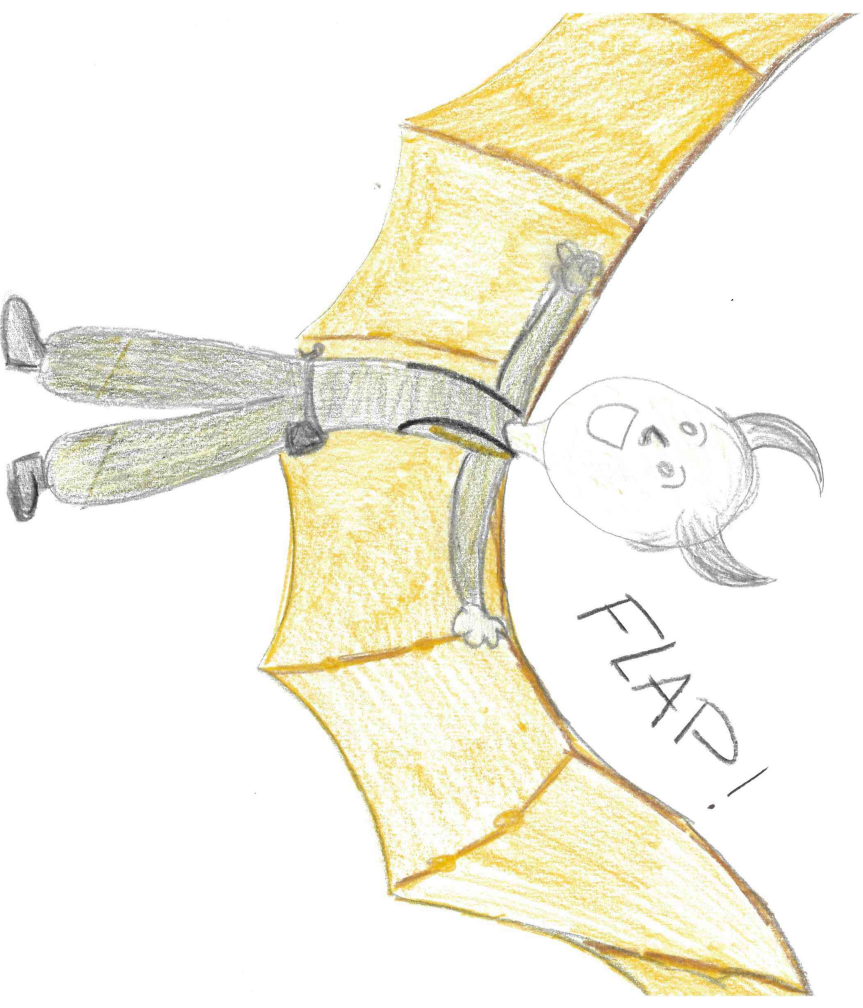
“Splite mine branselj!” *“Vi pirater plejer at...”*



Trekara – Elf Ranger

Gnome Rogue (Arcane Trickster)

“Som elver ranger mener jeg at...” *“De forstår det ikke!”* (til sin kat)



Firefyr – massivt identitetsforvirret blaster

Tiefling Sorcerer (Brass Dragon Bloodline)

“Men hvad betyder det?” *“FLAP!”* (spredt sine vinger)



Femfaran – hårdtslående, heltemodig helt

Half-Orc Bard (Valor)

"Frygt ikke! Fremad!" "Årh, kom nu, det bliver pissefedt!"



Sir Sekstus – mystisk ridder

Gnome Fighter (Eldritch Knight)

"Ved Den Grønne Flamme! Dette vil blive hævet!" "Rolig, Bernhardt!"