

TRÆET I HALOM

ONESHOTS.DK



ONESHOTS_{DK}

TRÆET I HALOM

DENNE HISTORIE ER SKREVET SOM ET ONE-SHOT, men kan sagtens puttes ind i en kampagne. Navnet på byen Halom og alle dens indbyggere kan ændres, så de passer ind i den kampagne der spilles.

Eventyret passer til en gruppe på 5 karakterer i level 4-6.

RESUMÉ

Halom er en lille by, i udkanten af skoven. Ikke langt derfra ligger en mindre bjergkæde. Byen er bygget meget simpelt, og menneskene lever simple liv, men det er efter deres mening det perfekte liv at leve.

EVENTYR-HOOKS

Livets Væv er et stort træ, som nemt kan spottes, mens eventyrene går fra en by til en anden. Halom kan bruges som den er, eller omdøbes så den passer ind i en igangværende kampagne. Har du brug for en person eventyrene kan/vil opsøge i Halom, kan du bruge en kvindelig elverkvinde ved navn Aeliana Sølvblad, som tog til Halom fordi hun havde hørt om at Livets Væv kunne opfylde alle ønsker. En af eventyrene kan også have hørt om Livets Væv, og selv vil have opfyldt et ønske.

ØNSKER SOM LIVETS VÆV, IFØLGE SAGNET, KAN OPFYLDE

Du kan rulle på tabellen herunder, hvis du har brug for et ønske.

1. Helbredelse af sygdomme Ønsket om helbredelse for syge eller sårede elskede.
2. Overflod af Rigdomme Ønsket om økonomisk velstand og overflod af ressourcer.
3. Uendelig Visdom Ønsket om ubegrænset viden og visdom.
4. Evig Ungdom Ønsket om at forblive ung og i perfekt sundhed for altid.
5. Genoplivning af De Døde Ønsket om at bringe afdøde kære tilbage til livet.
6. Uendelig Magt Ønsket om overmenneskelige kræfter og magt.
7. Kærlighed uden Hindringer Ønsket om uendelig kærlighed og harmoni i relationer.
8. Fred i Sindet Ønsket om indre ro og frihed fra angst eller tvivl.
9. Rejse mellem Verdener Ønsket om at udforske andre planer og dimensioner.
10. Udfrielse fra Forbandelser Ønsket om at blive befriet fra enhver form for forbandelse eller ondskab.
11. Ødelæggelse af Fjender Ønsket om retfærdig hævn eller eliminering af farlige fjender.
12. Opfyldelse af Skæbne Ønsket om at opfylde ens skæbne og formål i livet.



LIVETS VÆV ER FORTRYLLENDE

Eventyret begynder når eventyrene ankommer til Halom, ved aftenstid.

På lang afstand ser I Livets Væv. Et stort træ, der skinner svagt i aftensoolen. Blå, grønne, orange og lyserøde farver stråler fra træets krone, og ildfluer sværmer omkring træet. Små huse af træ, er bygget rundt om Livets Væv og danner byen Halom. Da I kommer tættere på byen, bliver I mødt af en elverkvinde, der byder jer velkommen.

Elverkvinde introducerer sig som Elowen Stjernelys, Haloms vogter. Hun har langt blondt hår og er klædt i en lang brunlig kjole og ligner ikke en der ejer meget. Hun vil meget gerne vise eventyrene rundt, og lade dem overnatte i byen. Hun har et hus, de kan sove i, hvis de har lyst. Huset er ikke hendes eget, men ligner et, der er gjort klar i tilfælde af gæster.

Når eventyrene bliver vist Livets Væv, opfordrer hun eventyrene til at give en ofring. Alle, der giver en ofring, skal rulle et Wisdom Saving Throw (DC 8). Hvis man fejler, har man lyst til at ofre mere og man får mere lyst til at blive i Halom. Efter hver ofring herefter stiger DC med 2 for hver ofring, der er lavet af den pågældende eventyrer. En eventyrer kan ofre alt, indtil de ikke har mere tilbage.

LIVETS VÆV

Når man står tæt ved Livets Væv, er det nemt at blive overvældet. Det står stort og flot, og selv i dagslys ser det ud til at lyse. Træet omfavner en lille brønd, lavet af sten.

Ved et Perception eller Investigation Check opdager eventyrene to små sekskantede huller i siden af brønden, hvor det ligner at der engang har siddet noget.

DET VED BEBOERNE I HALOM

- Livets Væv kom fra den ene dag til den anden.
- Ingen har endnu prøvet at ønske noget fra Livets Væv, da de synes at livet i Halom er bedre end det, de ville ønske sig.
- Ingen kan huske, hvad de kom for at ønske.
- Ingen har lyst til at flytte fra Halom.
- Ingen ejer noget af værdi. Alt ofres til Livets Væv.
- Ingen kan huske præcis hvor længe de har været/boet i Halom. De giver kun vage svar som "Adskillige år" eller "Det er i hvert fald et par måneder siden".

EN NAT I HALOM

Efter at eventyrene har sovet, skal alle rulle et Wisdom Saving Throw (DC 12). Hvis de fejler, får de mere lyst til at blive i Halom. Måske endda ofre noget/ofre mere til Livets Væv.

Ude i byen er der snak. eventyrene ser at der er en stor samling der står tæt ved Livets Væv. Elowen fortæller, at de mangler en ofring, da jægerne, der blev sendt ud dagen før, ikke er kommet tilbage. Ofringen skal ske som det første, ellers vil træet gå i forfald og miste sine evner. Elowen beder eventyrerne om at gøre et offer.

Hvis eventyrene ikke giver en ofring, vil Elowen ikke være glad og nærmest skræmt. Hun vil bede dem om at tage ud og lede efter gruppen af jægere i stedet, så de kan få givet dagens ofring.

Hvis eventyrene giver en ofring vil Elowen være dem dybt taknemmelige. Hun vil herefter spørge om ikke de vil hjælpe med at finde deres gruppe af jægere, da de skal lave endnu en ofring i morgen, og de har været gode til at finde ofringer i den omkringliggende natur.

Eventyrene får at vide at jægerne gik mod bjerget, der ligger tæt på, i jagt på geder. Jægerne har byens eneste våben med sig og blev ledt af **Thrain Stenhammer**. Eventyrene må gerne tage våbnene med tilbage, hvis de finder jægerne slagne. Våbnene er: 2 sværd, et spyd og et træskjold med en indgravering af Livets Væv.

Når eventyrene kommer tættere på bjerget, ser de en hule. I åbningen ligger 2 slagne jægere - en rød dragonborn og en human. De bærer et sværd og et spyd. Ved et Survival eller Investigation Check (DC 10) vil eventyrene finde poteaftryk der peger væk fra åbningen, samt blodige fodaftryk der leder ind i hulen.

DEN GLEMTE GROTTE

Et par hundrede meter inde i grotten, kommer I til en stor åbning. I midten af rummet er der en lille jordhøj, hvorpå der står resterne af et stort træ. Træet er så forfalden, at det blot er en halvanden meter høj udhulet træstub. En svag beklagende lyd kan høres inde i rummet og en dværg-skikkelse kan ses nogle meter fra indgangen, sidde op af rummets væg.

Dværgen er **Thrain Stenhammer** og er døende. Thrain når kun at pege på det rådende træ og sige "Der.. Det.. Er Livets Væv." inden han falder hen.

Skulle eventyrene kunne få Thrain i tale igen, efter han er død, ved han følgende;

- Han og de andre jægere blev angrebet af ulve.
- Hans to kammerater, Auran Thellian (Dragonborn) og Caelan Amvild (Human), faldt under angrebet.
- Han selv fik jaget de sidste ulve på flugt, men ikke uden selv at blive slemt tilskadekommet.
- Han tror at det rådnende træ i midten rent faktisk er Livets Væv og det træ i Halom er noget andet.
- Han hedder rigtigt Bjorn Jernskæg.
- Han tror det er det falske Livets Væv der har fortryllet hans sind, så han troede han hed Thrain.

Skulle eventyrene få Auran eller Caelan i tale igen, ved de de første to punkter. Aurans rigtige navn er Drakkar Flammefødt. Caelans rigtige navn er Alaric Stormridder.

SKYGGETRÆET

Træet i midten af rummet kaldes Skyggetræet. Det er en skygge af Livets Væv. Hvis eventyrene undersøger træet, vil de finde en lille sort - sekskantet - sten, der svæver i midten af det hule træ. Læs følgende for den der tager fat i stenen;

I det du tager fat i stenen, sløres dit syn. Dine øjne bliver helt sorte og en lille smule røg kommer ud af dem. Alle farver forsvinder, og pludselig står du foran brønden i Halom. Alle byens indbyggere står i en cirkel omkring dig med tomme blikke og åbne munde. Zombie-agtigt går de alle stille hen mod dig. Du knuger stenen i hånden, vender dig mod brønden, og stikker den i et hul i brønden. Stenen passer perfekt. Du kigger op og et lys skærer igennem Livets Væv, som deler sig og du ser en åbning i træet. Du skal derind. Det er dit kald nu. Dit syn sløres igen og du vender tilbage i grotten med dine venner.

Eventyren kan fremover ikke se farver, men kun i sort/hvid. Dette kan kureres med Dispel Magic, Lesser Restoration eller andre spells i den stil. Eller hvis de rører Livsstenen.

TILBAGE TIL HALOM

Når eventyrene vender tilbage til Halom, vil de føle at alle kigger på dem, men ikke for at vide hvordan det gik med at finde jægerne - men mere længselsfuldt. Flere og flere mennesker følger efter dem, jo tættere på Livets Væv de kommer. Ingen siger noget, heller ikke hvis de bliver spurgt direkte.

Når eventyrene sætter Skyggestenen i brønden, vil Elowen sige "Skyggestenen er på plads. Åben." med en meget robot-agtig og monoton stemmeføring. Herefter vil portalen i træet åbnes, som i synet. De vil også lægge mærke til det andet sekskantede hul.

INDE I LIVETS VÆV

Da I træder gennem portalen, hører I en fjern summen. I træder ind i ingenting, fyldt med hvidt lys, og skikkelser i monotone, kolde, blå, lilla og grønne nuancer. I ser bevægelse. Skikkelser. I ser Thrain, Elowen, flere af de andre indbyggere i Halom.

Hvis Thrain skulle være blevet genoplivet, skal han ikke nævnes. Den summende lyd kommer fra Livsstenen - i retning mod Skyggesidens grotte. Lyden bliver højere, jo tættere eventyrene kommer på grotten.

Eventyrerne skulle gerne gentage deres gang fra den anden side og søge mod grotten, hvori de fandt Skyggestenen. På deres vej, kan der komme forskellige encounters, som du kan vælge eller rulle for, i tabellen til højre.



ENCOUNTERS INDE I LIVETS VÆV

Vælg fra, rul selv, eller lad en spiller rulle på tabellen herunder, for at se hvad der sker;

1. Frygtindgydende Fortid

Skyggefulde spejlinger fremmaner traumatiske øjeblikke fra karakterernes fortid, og eventyrene må konfrontere og overvinde disse mørke minder. Lad spillerne rulle et DC12 Wisdom (Insight) check for at gennemskue illusionen. Hvis de fejler, skal de rulle et DC15 Constitution Saving Throw, for at undgå at tage et point Exhaustion. Eventyrene indser, at det er en illusion, efter at have klaret Wisdom checket, eller har rullet Constitution Saving Throwet.

2. Indre Dæmoner

Spejlingerne tager form af manifestationer af eventyrenes skyggesider eller indre dæmoner, som de må kæmpe mod for at bevise deres indre styrke. Lad spillerne rulle initiativ. Deres spejling vil have initiativ lige efter dem, har samme antal hitpoints og vil gøre præcis som de gør. De vil dog rulle separat. Spejlingerne forsvinder efter et succesfuldt angreb eller når de er reduceret til 0 hitpoints.

3. Forsvundne Kære

Illusioner af mistede eller forsvundne kære viser sig, og eventyrene står over for at genopleve tabet og kæmpe imod savnet. Illusionerne afgiver ingen lyd, og bevæger sig heller ikke. Når eventyrene bevæger sig væk, forsvinder illusionerne gradvist ud.

4. Skyggeekamp

Skygger af eventyrene selv, tager form foran dem. De kigger direkte på sin egen modpart. Skyggerne bruger Shadow Mastiff-statblokken.

5. Usikker Fremtid

Illusioner af dystre fremtidsbilleder afslører eventyrernes dybeste bekymringer og frygt for det ukendte.

6. Uopfyldte Drømme

Spejlingerne repræsenterer de drømme og mål, som eventyrene aldrig har opfyldt, og de skal beslutte, om de vil forfølge eller give slip på disse drømme. Hvis de vælger at give slip, vil drømmen forsvinde fra dem, og fra spejlingen. Hvis de vælger at forfølge drømmen, vil spejlingen forfølge dem, igennem resten af tiden i Livets Væv.

Vælg selv, hvor mange encounters eventyrene skal igennem, alt efter hvor længe af sessionen der er tilbage og hvor mange spillere der er.

SKYGGEVÆVEREN

Når eventyrene har været et passende antal encounters, kommer de igen til grotten - dog denne gang på skyggesiden;

Længere fremme, ser I grotten som fra tidligere. Der kommer et varmt lys ud fra den - meget ulig resten af omgivelserne.

Når eventyrene kommer til lysningen i grotten, læs følgende:

I stedet for det forfaldne træ, ser I et væsen stå majestætisk over skovbunden. Dens form er en blanding af træer og grene, bundet sammen af en form for skygge. En glødende sten er synlig i dens bryst, indlejret som et hjerte af levende energi. Stenen gløder meget kraftig i en varm, orange, farve.

Væsenets navn er **Skyggevæveren**. Den glødende sten i dens bryst, er **Livsstenen**.

Skyggevæveren kan ikke tale, men kan kommunikere med følelser. Skyggevæveren vil gøre alt for at beskytte sig selv, og Livsstenen.

Spillerne kan prøve at tage fat i Livsstenen og hive den ud, hvis de finder en måde at neutralisere Skyggevæveren. Dette kræver et DC30 Strength Check. Hvis det lykkes, vil Skyggevæveren falde til jorden som en stor bunke pinde, med et hyl.



AFSLUTNING

Hvis eventyrene ikke besejrer Skyggeværeren, og sætter Livsstenen fast i brønden, vil livet i Halom fortsætte. Skulle alle eller nogle af spillerne igen komme forbi Halom vil de støde på deres slagne eventyrer.

Hvis Skyggeværeren bliver besejret, læs følgende;

Alle skygger af beboerne i Halom stopper op. De kigger på jer og derefter - som om de først ser den nu - portalen I kom ind ad. De bevæger sig alle sammen mod den og går igennem.

Da eventyrene træder ud af Livets Væv, bliver de mødt af Elowen. Hun fortæller, at hun er taknemmelig for deres hjælp. Hun har været fanget i sin egen krop. Hendes rigtige navn er **Aeliana Sølvblad**. Hun vikler et stykke læder af sit håndled, hvori der er gemt en ring. Hun gemte den der, da hun lagde mærke til at hendes ting forsvandt. Ringen er en **Ring of three Wishes**, med et enkelt ønske tilbage. Eventyrene får den som tak for hjælpen.

Hvis eventyrene hjælper med at få ofringerne op ad brønden, vil de også kunne få del af disse ting. Find selv på hvad der kunne være ofret.



SKYGGEVÆVEREN

Huge aberration, chaotic evil

Armor Class 16 (natural armor og Livssten armor)

Hit Points 150 (12d10 + 72)

Speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Saving Throws: Dex +6, Wis +5

Skills: Perception +5

Damage Resistances: Psychic

Condition Immunities Charmed, Frightened, Poisoned

Senses Darkvision 60 ft., passive Perception 15

Languages Forstår Common men kan ikke tale

Challenge 7 (2,900 XP)

Legendary Resistances: 2 (Hvis Skyggevæveren fejler et saving throw, kan den vælge at klare det i stedet.)

ABILITIES

Darkvision: Skyggevæveren kan se i svagt lys og magisk mørke såvel som i klart lys.

Lifestone Resilience: Skyggevæveren har advantage på saving throws mod besværgelser og evner, der påvirker Livsstenen.

ACTIONS

Shadow Claw: Nærkampsangreb: +6 til at ramme, rækkevidde 10 fod, ét mål. Rammer: 13 (2d8 + 4) skade, halvdelen af denne skade er psykisk.

Life Drain: Ranged Attack: +6 til at ramme, rækkevidde 30 fod, ét mål. Rammer: 14 (3d6 + 4) psykisk skade, og Skyggevæveren genvinder livspoint svarende til halvdelen af den påførte skade.

Nightmare Call: Alle væsner inden for 30 fod af Skyggevæveren skal klare et DC 14 Visdom redningskast eller tage 3d6 psykisk skade og være forvirrede indtil slutningen af deres næste tur.

LEGENDARY ACTIONS

Skyggevæveren kan tage 3 legendariske handlinger, vælge fra nedenstående muligheder. Kun én legendarisk handling kan bruges ad gangen og kun i slutningen af en anden skabnings tur. Skyggevæveren genvinder brugte legendariske handlinger i starten af sin tur.

Shadow Step: Skyggevæveren teleporterer op til sin fulde hastighed til en synlig placering inden for 60 fod.

Life Drain: Skyggevæveren bruger Life Drain.

Nightmare Illusion: Skyggevæveren kaster Nightmare Call.

LAIR ACTIONS

Ved initiativ 20, tager Skyggevæveren en Hulhandling for at fremkalde forvrængede illusioner i skovmiljøet. Dette kan inkludere pludselige forvrængninger af terrænet, skyggefulde refleksioner af eventyrernes egne skikkelser, eller midlertidige teleportationspunkter for Skyggevæveren. Eventyrere skal klare et DC 16 Visdom redningskast for at undgå virkningerne af disse illusioner. Eventyrere kan gentage redningskastet i slutningen af deres tur.

Distorted Terrain: Illusionen forvrænger terrænet omkring eventyrerne, hvilket får det til at virke ujævnt eller farligt at krydse. Hvis redningskastet mislykkes, bevæger karakteren sig som om det er på vanskeligt terræn, indtil det klarer redningskastet.

Shadowy Reflections: 1d4 illusioner af eventyrernes egne spejlbilleder kan dukke op omkring dem, hvilket forårsager forvirring og gør det sværere at identificere den korrekte karakter eller fjende. Hvis karakteren er målrettet af en venlig karakter, skal den venlige rulle en d20. På 1-10 rammer de en illusion, og den illusion forsvinder, på 11-20 rammer de det korrekte mål.

Temporary Obstacles: Illusioner af midlertidige forhindringer som vægge, kløfter eller tåge kan dukke op, blokere eventyrernes vej eller hindre deres syn. Forhindringerne forsvinder, når karakteren klarer deres redningskast.

False Enemies: Illusioner af fjender eller monstre kan dukke op for at distrahere eller intimidere eventyrerne og aflede deres opmærksomhed fra den virkelige trussel. Forhindringerne forsvinder, når de rammes, eller hvis karakteren klarer et saving throw (DC 12, Insight).

Mental Assaults: Illusionerne kan have en psykologisk effekt på eventyrerne ved at forstærke deres frygt eller tvivl og påvirke deres mentale tilstande, hvilket gør dem sårbare over for psykisk skade.