

SOLUNVIAS FORBANDELSE

SKREVET AF ANDREAS BARBESGAARD

PLACERET I VERDENEN SKABT AF CHRISTIAN FUHLENDORFF

STEMMERNES TÅRN

SOLUNVIAS FORBANDELSE



ette eventyr er skrevet af Andreas Barbesgaard i samarbejde med Christian Fuhlendorff.

I sommer 2018 spillede jeg Dungeons and Dragons på radio 24/7, med folk der i hovedreglen ikke havde spillet før. Verden vi spillede hed Stemmernes Tårn, eller det var i hvert fald hvad jeg havde kaldt den, der jeg som 14-15 årig gik i gang med at "tegne" den i et kaldehæfte.

Da det stoppede på radio, var min indre nørds sult langt fra slukket, tvært i mod. Så jeg samlede en gruppe af venner og startede min egen podcast.

Andreas Barbesgaard, som har udviklet dette eventyr, havde skrevet til mig der jeg sad på radio og med hans hjælp, begyndte jeg at arbejde med "verden", som nu fik navnet Tuson, på grund af de to sole den krædede om. Den fik tre måner, Kon, Tin og Uum. En bunke af guder, lande, baggrundshistorie, plot, racer, sagn og myter. Alt hvad der skal til for at lave en fantasi verden.

Nu har du selv muligheden for at samle din egen gruppe af venner og spille i den verden Kaliyah, Osorin, RenRas og Fleisch de sidste mange lørdage har bevæget sig rundt i.

God fornøjelse

PLAYTESTERS

Dette eventyr skylder en stor tak til følgende personer: Antonio Gusak, Jesper Krab, Christian Johansen, Bo Kehlet Helweg, Jonas Barth, Tommy Frost, Thomas Søndergaard Knudsen, Kim Falk Rangård og Casper Kirketerp-Helenius

INTRODUKTION

Dette eventyr er skrevet til den begyndende dungeon master, der er dog taget forhold til hvis du er øvet. Den indeholder et helt Dungeons & Dragons eventyr og yderligere information om de magiske items samt monstre spillerne kan møde. Den introducerer også verdenen Tuson, som er en verden udtænkt af Christian Fuhlendorff & Andreas Barbesgaard. Dette eventyr vil lære dig at spille et 5e spil.

AT SPILLE EVENTYRET

"Solunvia's forbandelse" er et eventyr for 4 til 5 karakterer i level 1, som i løbet af dette eventyr vil nå til level 5. Eventyret tager sit udgangspunkt i en by, som hedder Farfase, som ligger i et varmt og sumpet klima, og er en del af verden Tuson. Det er denne verden som der bliver spillet med i podcasten stemmernes tårn. Farfase ligger nær kysten i en stort set uudforsket region af Tuson. Sumpen strækker sig hundredvis af mil gennem landet og det er heri eventyret vil foregå. Nær kysten vil der være en kraftig mangrove vækst. Det er vigtigt at pointere at du ikke skal være en ekspert i hhv Tuson eller 5th Edition for at spille dette eventyr. Det vigtigste er at du og dine spillere går fra bordet med et rigtig godt spil bag jer og lysten til at kaste jer ud i et nyt eventyr. Hvis dette er din første gang du spiller femte udgave af spillet, foreslår vi at du læser det næste afsnit som hedder *Dungeon Masteren*. Dette afsnit vil forklare dig rollen som Dungeon master og hvad dit ansvar er. Baggrunds afsnittet vil fortælle dig alt hvad du har brug for at vide om verden. Overblik afsnittet vil fortælle dig hvordan et spil forventes at udspille sig og vil give dig en fornemmelse for hvad spillerne skal gøre på et givent tidspunkt. Er du en mere erfaren spiller vil det undervejs i eventyret blive gjort klart, med ordet **Øvet**, at du kan udforske del elementer.

DUNGEON MASTEREN

Dungeon Masteren (DM) har en speciel rolle i et Dungeons & Dragons spil.

DM er **en dommer**. Når noget er usikkert og spillerne ikke ved hvor de skal gå hen, er det DM's rolle at bruge reglerne til at få historien på skinner igen.

DM er **storyteller**. Det er DM som sætter historiens hastighed og præsenterer spillerne for udfordringer som skal løses.

DM er **spillernes grænseflade** i Tusons verden, samt er den for læse og nogle gange skriver det eventyr som spillerne er i. Tilmed er det DM's rolle at beskrive hvad der sker med spillerne.

Det er DM, som er **monstre**. DM spiller monstre og fjender i eventyret som spillerne skal kæmpe i mod. Her skal de vælge deres actions og rulle med terningerne for deres angreb. Det er yderligere DM's rolle at spille de personer som spillerne kan møde i løbet af historien. Her er nogle få huskeregler du kan bruge hvis du, som DM, er i tvivl:

IMPROVISERING AF ABILITY CHECKS

Dine spillere vil ofte fortælle dig hvilke ability check de vil bruge for at løse de udfordringer du har stillet dem overfor. *Difficulty Class* (DC), er det som du skal bruge. Nogle gange vil spillere gøre noget som DM simpelthen ikke kan forudsige. Så er det her op til dig om dine spillere er succesfulde. Hvis det virker til at alle dine spillere vil have nemt ved at gøre en handling, så lad hellere være med at kræve et Ability check. Fortæl hellere spillere hvad der vil ske. En huskeregel for ability checks kan være følgende:

- Hvad er det for et ability check?
- Hvor svært er det?
- Hvad er resultatet?

Et nemt ability check vil du give en **DC10**. Dette betyder **Difficulty Class 10**. Det spillerne skal gøre er at tage den 20 sidets terning (d20) og slå højere end 10.

Et moderat udfordring vil have en **DC15**, En karakter med en kombination af naturlig kompetence og viljestyrke vil kunne tage sådan en udfordring op

En svær udfordring vil have en **DC20**. Dette er svært for næsten alle karakterer med mindre de får en hjælpende hånd eller har en utrolig form for held på deres side.

ORDLISTE

Dette eventyr vil bruge ord, som vil virke ukendt for dig. Derfor vil følge tekst være opklarende i forhold til dette.

Karakterer, Dette ord referer til de spillere som er med i eventyret.

Nonplayer Character (NPC), Dette term er karakterer som DM's styrer i spillet.

Boxed text I løbet af eventyret vil der i bokse stå en tekst som enten skal læses op for spillerne eller gengives på bedste måde.

Stat block Et hvert monster og NPC i spillet vil have tilknyttet et stat block. Denne vil fortælle dig det du skal bruge for at spille karakteren eller monstret.

MAGIC ITEMS OG MONSTRE

Når teksten referere til et magisk item, dets navn vil være præsenteret i *kursiv*. For at de en beskrivelse af et magisk item gå til appendix A. Samt hvis et monster står med **FED**, er det en visuel reference til appendix B.

FORKORTELSER

Følgende forkortelser bliver brugt i dette eventyr:

- DC = Difficulty class
- gp = Gold piece(s)
- sp = Silver piece(s)
- cp = Copper piece(s)
- XP = Experience point(s)
- pp = Platinum piece(s)
- ep = Electrum piece(s)

BAGGUND

For 503 år siden ødelagde en Trolldmand menneskets riger, ved at lave et tårn op til guderne. Det fik navnet "Stemmernes Tårn", står i dag lodret op mod himlen og den top er for altid gemt i skyerne.

Det siges at "Trolldmanden", som han bliver kaldt, der hans navn er gået tabt i historiebøgerne, brugte så meget magi, at magien forsvandt fra verden og har været væk i 500 år. Han trak det omkringliggende landskab ind under sig. Marker, skove, kæmpe bjerge og byer, hele lande og befolkninger forsvandt fra Tuson's overflade og blev til byggesten i hans tårn.

Et Tårn der løftede ham op mod guderne, mere præcis op til Aleting, den øverste gud. Faderguden. Myten fortæller at Trolldmanden selv ville være Gud og ene og alene herske over Tuson, men der er det med myter og legender, man ved aldrig helt hvilken del der er sandheden der holder sammen på historien og hvad der er historier, der er fundet på for at udfylde hullerne.

Det kæmpe krater der opstod på grund af tårnet, blev fyldt op med vand, og blev til en kæmpemæssig sø, som i dag har fået navnet "Stemmerne Sø", på grund af tårnet i dens midte, men det siges også, at når du står ved bredden, kan du, hvis du lytter efter, høre de hundrede og atter hundrede af tusinder sjæle der denne skæbnesvanger dag gik tabt for 503 år siden.

De fem menneske riger, har aldrig genvundet den magt de besad i fordums tider, men det har til gengæld betydet at Tuson's andre racer langt om længe har genbefolke verdenen omkring mennesket. Elverne er kommet ud af deres skove, dværgene ud af deres huler i bjergene og orkerne er igen en trussel der ligger på lur i is ørkenen mod nord og i det varme sand omkring ækvator.

Men værre endnu, så er åvæsener der ikke har været set i tusinder af år igen myldret ud af den mørkets gudsindnes tomme hjerte og ondskaben endnu en gang slået rod på Tuson. Hvad der før var store riger, er i dag blev til selvstændige bystater, som holder stand mod mørket der langsomt lukker sig omkring dem.

Elverne, dværgene og de andre gamle racer, hvis historie stadigvæk er intakt og går tusinder af år tilbage, til en tid før mennesker, spejder igen efter eventyrer lavet af materiale som fortidens helger var støbt af. I en tid hvor selv håb synes uopnåeligt, træder der ofte nogle individer frem, der har modet til at række lidt længere og opnå det der virker ude for rækkevidde.

For 3 år skete der noget. Eleverne var de første der opdagede det. Ingen ved rigtig hvorfor, men pludselig begyndte de gamle besværgelser at virke igen, som eleverne havde holdt vedlige, på grund af deres lange levealder der er så meget længere end de fleste andre på Tuson at virke igen. Dværgene opdagede at krystallerne de mange år siden brugte til at lave magiske våben af, fik deres indre glød igen.

Det fortælles at opdagelsesrejsende kunne hører mærkelige lyde dybt inden fra grotterne i bjergene og rygter er begyndt at gå om drager og dæmoner i de små lokalsamfund. Det er værd at huske, at Eleverne har medlemmer der kan huske magien, dværgene har det i deres historie, men for mennesker er magi noget der hører til i sagn og myter. Noget man frygter.

Men Tuson's historie rækker endnu længere tilbage. For der var en tid før Trolldmanden, før menneskernes riger, før mennesker, før elvere og orkere, før helger og dæmoner, før gudebørnene, ja faktisk før selve Tuson. Der var engang, hvor der kun en. Og denne ene var Aleting. Guden, Gedefaderen, Gudernes Gud. Den Øverste.

OVERBLIK

Solunvias forbandelse er inddelt i fire dele.

I part 1 vil spillerne blive præsenteret for verdenen som det hele foregår, her vil de have deres første combat encounter og møde hovedpersonerne(NPC) i deres nye spændende eventyr. De vil stå ansigt til ansigt med et af de mest spændende monster og udforske den nærliggende mose.

part 2: (ikke færdig)

part 3: (ikke færdig)

part 4: (ikke færdig)

EVENTYRETS START

Du kan altid starte eventyret som du ønsker og hvordan de skal ankomme til Farfase er fuldstændig op til dig. I dette eventyre er der dog valgt følgende start:

Senua og Fenhril's bryllup. Spillerne er til bryllup i farfase. Dette foregår ved en fælles bekendt Senua, en half elf kvinde. Hun skal giftes med en half-elf mand som hedder Fenhril. Festen har været i et par timer og den første runde af diverse retter, og gæster er så småt i gang med at snakke med hinanden.

PART 1: SENUAS OG FENHRILLS BRYLLUP

Dette eventyr starter, da spillerne sidder til bords ved deres fælles bekendt, Senuas, bryllup. Gæster snakker glædeligt med hinanden og der bliver holdt taler for det kommende gifte par. Når spillerne har fået præsenteret deres karakterer for hinanden, læs følgende:

Glade gæster sidder og indtager det lykkelige måltid i venner- og bekendtes gode selskab. Pottesvin bliver flået, vin bliver drukket i litervis og latteren er sød. En lokal bard spiller lystige viser som gæsterne i ny og næ gjalder med på. Mørket er så småt begyndt at falde på, og forvandler den blå himmel til en dyb violet. Den lokale lysmager står for farverige lys, der i en evig faldende bevægelse flyder rundt mellem de muntre gæster træernes kroner. Brudeparret Senua og Fenhrill ser ud til at lyse op ved synet at jeres ankomst, tager mod jer med glæde og guider jer hen til et reserveret bord i blandt 50 andre omhyggelig placeret borde. En aften med sang og glade minder er i vente.

Efter ca 3 timer vil vielsen begynde og gæster vil samles rundt omkring parret, som vil stå i midten på plænen, hvor Fisdatro vielsen vil finde sted. Inden dette vil der være mulighed for at spillerne sidder til bords og fortæller hinanden om hvem de er.

ØVET

Du vil have mulighed for at udfolde dine rollespils sider ved at indføre sange, taler og skøre danse til ære for brudeparret. Her er nogle idéer:

Haltorn Glamglad: Senuas onkel, (human, male, NG Guard) har i mange år været rejst og er nu kommet tilbage. Senua er ikke glad for at se ham, da han ikke har fået en invitation og han går beruset rundt og generer gæsterne. Han taler i vildelse om et træ ude i skoven, som jagter ham i hans drømme.

En gave: En halv-elver, Tyten, har medbragt 2 Pseudodragon'er. Begge er sluppet fri og ransager det nærmeste hus.

SKELETTER OG BANDITTER

Tiden er inde til dit første combat encounter som DM. Det, som vil være fordelagtigt for dig at have foran dig nu er stat blocks på de creatures som nu vil angribe vielsen. Når du er klar læs følgende op for dine spillere:

Stemningen skifter humør og musikken karakter. De muntre og mætte gæster rejser sig og begynder at gå hen mod den kommende ceremoni. På et græsstykke i udkanten af byen står en Fisdatro præst klar. Parret, Senua og Fenhrill, stiller sig ved ham og gæsterne samles omkring dem. Barden, iklædt en ceremoniel kjole, starter lang messe fyldt af latter og gode erindringer og da gik Fisdatro vielsen gik i gang. Parret vendte sig mod hinanden og tonerne fra en lut fik blade til at hvirvle sig op omkring parret og de så et kort tid ud til at blive ét med hinanden. Musikken bliver stille og langsomt daler bladene ned og parret er nu én under de samme sole.

I dette øjeblik skal du bede dine spillere om at rulle *Wisdom (perception) Checks*, da det som er ved at ske, kan spillerne have en mulighed for at se før andre.

Rundt omkring i plænen begynder **skeletter** at komme op gennem græsset og angribe gæsterne. **4 skeletter** rejser sig op i mængden og begynder at hakke løs på gæsterne og sprede panik og **2 Bandits** spæner ud af mosen og griber fat om Fenhrill og slæber ham væk fra festen og ud i mosen. Nede i hullerne hvor skeletterne kommer op fra, vil der være nekrotiske runesten. Disse runesten kan spillerne med et *Intelligence (arcana) DC 10 Check* undersøge og finde ud af at deres kraft kommer fra samme retning som Fenhrill blev slæbt ud i mosen

Dette er højst sandsynligt det første combat encounter som du udsætter dine spillere for. Her er nogle trin som du kan have i tankerne når dine spillere kæmper:

- Gennemgå stat blocken for **skeletter** i appendix B.
- Brug initiativ reglerne som du kan finde i Players handbook
- Når det er det første skelettets tur, sørg sørg for at beskrive, hvordan den styrter hen mod den nærmeste spiller og forsøger at slå ud efter denne.
- Når det sidste skellet er bekæmper vil folk så småt begynde at samle sig omkring scenen og være målløse.

ØVET

Prone: Overvej om du kan få nogle af spiller prone (Ned at ligge). Det vil give dig fordel når du skal slå ud efter dem.

UDVIKLING AF KAMP

Skulle der ske at en spiller vil komme på 0 HP i løbet af kampen vil du som GM kunne hive hjælp ind fra de gæster som er til stede.

Cleric: Fenved Hauuen (halv-elver, hun, Cleric) besidder evner til at tage hånd om eventuelle spillere der "ryger i gulvet". Se Appendix B

EN JAGT UD I MOSEN

Efter at spillerne har hakket skeletterne til hundefoder. Vil en nærmere inspektion af de huller som de kom op af, og af områder, vise at det er et gammelt sted for mørke ritualer.

Fenhrill blev slæbt afsted ud i mosen og er ikke set siden starten af kampen. Holdet vil blive opfordret af Senua til at finde hendes mand i god behold og i live.

Skeletterne har slæbt en ubevidst Fenhrill et par kilometer ind i mosen til et stort træ som står alene i sumpen. Træet er ca 20 meter højt og er brækket over på midten. Det vil være her du skal spørge dine spillere om den rækkefølge de vil gå i.

Pothuller. Omkring ti minutters gang ud i mosen, vil der begynde at komme huller i mosen som karakterne vil falde i. Hvis karakterne aktivt holder øje med mosens udformning vil de undgå disse huller. Dette vil kunne gøres med en *passive wisdom (perception)* på 12, eller *DC 12 wisdom (perception)*. Hvis de ikke ser pothullerne vil de falde i og skal nu kæmpe for at holde vejret mens deres rustning trækker dem mod dybet. Et DC 10 Dexterity saving throw vil afgøre om hvorvidt karakteren griber fat i kanten af mosen.

Let Tåge. Tågen vil kunne få dem til at fare vild og finde sporet igen efter 1d20+5 minutter. Slå 3 gange imens de bevæger sig ud i mosen.

Kamp. Spillerne er ikke de eneste som bevæger sig gennem denne mose, da de har passeret de 2 forhindringer før vil de støde ind i et lille træ hvorpå der hænger 4 **Stirges**, som vil angribe dem med det samme de ser gruppen.

AT GIVE EXPERIENCE POINTS

At besejre de skeletter, som angreb festen, og finde træet vil fuldføre en milepæl i historien. Dette vil give hver af karaktererne 90 XP. Vær sikker på at dine spillere notere sig dette på deres karakterark.

ET TRÆ I MOSEN

Et træ stå alene i mosen. kun omgivet af en let tåge. Igen af landsbyboerne har vidst at dette træ lå ude i mosen, da dette sted er kendt som "Solunvias område". Myter og legender sværmer i disse egne og har skræmt landsbyboerne fra at gå herud. Solunvia bruger dette træ til at fuldføre ritualer som skal fange Fenhrills sjæl.

GROTTENS UDSEENDE

Grotten er struktureret således at den gradvis går ned ad. Dette vil betyde at vand siver ned gotten oppefra. Efter de kommer ind i denne hule vil nogle elementer gå igen:

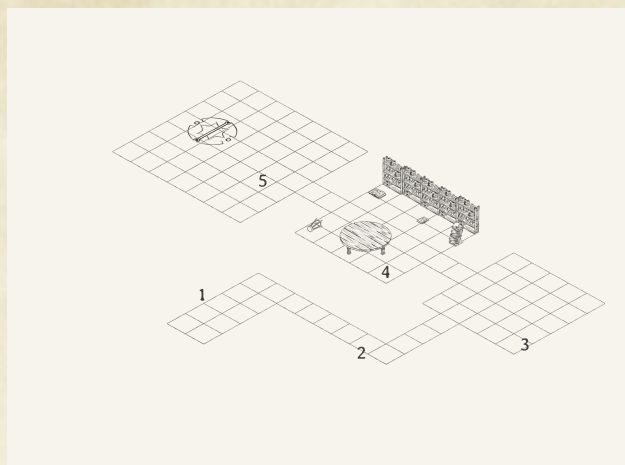
Vægge og loft vil hovedsageligt være rødde fra det store træ

Bund. Vil hovedsageligt stå i 20 cm mose vand som stinker fælt

Lyset. Rummene vil være oplyst af de små lyskugler som heksen har lavet, dette vil medføre meget lav belysning hvori dem uden Dark vision kun lige kan ane hvad der foregår Med mindre andet er beskrevet.

Mose. I nogle af rummene vil der være mosevand som siver ned ovenfra

GROTTENS MUNDING



Credit: Dungeon builder by Hobbyte

Solunvia vil, allerede på dette tidspunkt, være fuldstændig bevidst om at gruppen har opsøgt hendes refugium. Der vil være lyde fra dyr som normalt ikke vil opholde sådan et sted, grundet af heksens evne: *Mimicry*. Der vil også være *dancing lights* i munden af grotten, som heksen har kastet. Dette vil give indtrykket af stedet er magisk. Når spillerne ankommer, læs da følgende:

Efter at have fulgt sporet, ankommer jeres karakterer til et stort træ ude midt i mosen. En let tåge kryber mellem de store rødde der voldsomt har boret sig fast i den stinkende mose. Små hvide lys hænger i luften omkring hvad der ligner en indgang i rødde. For foden af indgangen ligger to bunker knogler i et stort rod.

2 **skeletter** står vagt. Nogle forskellige scenarier kan udspille sig her. Hvis Spillerne ikke ser eller undrer sig over de to bunker knogler vil de aktiverer sig selv, når karaktererne når inden for en rækkevidde af 10 ft. Bunkerne vil hurtigt samle sig til et menneskelignende skelet og angribe de nærmeste karaktere. Hvis spillerne derimod er mistænksomme og vil undersøge disse bunker nærmere kan de med et *Wisdom (perception) check DC 10*, undersøge på afstand hvad knoglerne er og få mulighed for en surprise runde

PASSAGE

Du, som Gm, vil vide at denne vej er til stede men du vil ikke fortælle dine spillere om denne mulighed med mindre de laver et Intelligence (investigation) DC 15 Check. Da denne passage næsen er gemt væk i rødder. Hvis de finde passagen læs følgende:

En smal passage snor sig mellem snoede rødder og små hvide lys illuminere vejen. Stanken rammer dem som en sten.

Spillere af stor fysisk statur vil blive udfordret af denne smalle passage. De karakterer som er en medium size eller over skal slå et Dexterity (acrobatic) save for ikke at sidde fast i de mange rødder. Alt efter hvordan deres tur igennem denne smalle passage går, vil det alarmere de fjender som står i grotten. Dette kan fx ske ved at de ruller dårligt på et Dexterity (stealth) check. Her skal de gerne så over 13.

SUMP OMRÅDE

Når spillerne kommer til dette rum læs eller referer følgende tekst:

En åbning viser sig, og dette rum viser sig at være fuldstændig mørkt. Gulvet ser ud til at have en betrådt sti, som baner sig vej gennem et sumpet område. Skrig af smerte skærer sig vej gennem de mørke trærodde. En ufattelig stank af råd og kompostering fylder rummet ud. ud fra skygger flyver en spectre mod jer.

1 Specter vil være klar til kamp i det spillerne er helt inde i rummet. Dette rum er, som beskrevet før, mørkt. Så mørkt endda, at de karakterer som ikke har darkvision kan kun se skygger og har disadvantage ved angrebsslag.

GM Tip

Det er vigtigt at du prøver at få hver kamp til "at stå ud". Prøv at læse lidt op på hvordan en specter opfører sig i dette rum og hvordan du kan skabe grufulde billeder i hovederne på dine spillere.

HEKSENS LAGER

Når spillerne går ind i dette rum læs følgende:

Det syn der møder karaktererne er mildest talt forunderligt. Ned fra loftet hænger diverse legemsdele i kroge. Alt fra amfibier til mennesker. Visse steder skal man dukke sig for ikke, at få en arm i hovedet. Blandt arme og ben ser i en krop delt og forvredet, som minder om en af dem som bortførte Fenhrill. En anden sidder i sit eget blod - spiddet på en trærod. I midten af rummet står et rundt bord hvor der ligger et blodigt bundt tøj blandt glas med farverige væsker. Langs væggen er reoler fyldt med papirer, glas med øjne, hylstre med underlig skrift og tørrede plantedele. 2 skeletter rejser sig langsomt op bag ved bordet.

Tøjbunken på bordet er Fenhrills og med et Intelligence (Investigation) DC14 check, vil de kunne se at der er mærker i tøjet fra kamp. Det ligner at Fenhrill har kæmpet mod de skeletter som har forsøgt at bortføre ham. På bordet står der en kasse med 1d6 +3 healing potions

ØVET

Den samme kasse som står på bordet indeholder nu i stedet 1d4+2 healing potions

SOLUNVIAS RUM

Når spillerne gå ind i dette rum læs da følgende:

En solstråle skyder ned fra toppen af rummet og rammer Fenhrill, som ligger fast bundet til jorden. Blodig og næsten ved bevidsthed ligger han og stønner oven på nogle omhyggeligt placerede runer, som skyder deres røde lys op mellem de krogede rødder. Bagerst i rummet står en hætteklædt person og messer.

Solunvia er en **green hag**, som er i gang med at ofre Fenhrill, som en del af den aftale de har indgået. Fenhrill ville have Senua som kone, og ville give sit liv for det. Det Fenhrill ikke vidste var at heksen ville starte ritualet i det samme de var blevet viet.

Solunvia er i forklædning (*Illusory Appearance*), som en nøgen kvinde i hendes bedste år klædt i en mørk kappe. Hun er i færd med at rive en høne over med sine bare næver og blodet flyder ned af hendes krop. Hun har en krone på at tjørn hvorfra blodet flyder ned over hendes ansigt. Det virker til at hun er i en trancelignende tilstand.

Da Solunvia fornemmer at gruppen er i rummet laver hun *invisible passage* og løber forbi dem og aktiverer hendes fælde - de 4 skeletter. En af disse skeletter vil omgående løbe mod Fenhrill for at dræbe ham. Alle skeletter er 35 ft. fra fenhrill Fenhrill er spændt fast på jorden, nøgen, og har 1 hp tilbage og forbløder.

UDVIKLING

Lykkedes det ikke gruppen, at redde Fenhrill er de nødt til at overdrage nyheden til Senua. Her kan de bruge hans blodige tøj, som bevis for at han ikke er i denne verden mere.

AT ROLLESPILLE FENHRILL

Fenhrill Hentricia er et egoistisk og selvisk menneske. Dette kommer aldrig til udtryk, med mindre han virkelig er presset op i en krog med kniv for struben.

Fenhrill har boet i Farfase i cirka 16 år. Han omgik militæret i Isna, ved at flygte fra tjenste og har ikke været set i Isna siden.

Han levede som omrejsende i et par år hvor han lærte at tjene til vejen ved at lyve, så han kunne overleve. Men han fandt hurtigt ud af hvad han kunne bruge hans åbenlyse gave i løgn til.

Han så sit snit til at leve i Farfase da byen ligger langt væk fra Isna. Han udså Senua, som en mulighed for at falde til i byen, men var ikke i stand til at få hende til at falde for ham.

Så han henvendte sig til Solunvia, heksen i mosen, for at høre om hun kunne hjælpe ham. De lavede en aftale, som bestod i at han gav sit liv til heksen, hvis han fik Senua som kone. Aftalen havde dog ikke nogen specifik pointering om hvor lang tid Senua skulle være hans kone.

Fenhrill kan give karaktererne følgende information:

- Heksen er ikke set før i området, det er første gang han overhovedet har stødt på hende (løgn)
- Byen har før været angrebet af skeletter, men man ved ikke hvorfor eller hvorfra de kommer.
- Farfase er en by i stilstand, folk er tavse. Men med lidt god øl eller vin kommer tungen på gled.
- Krofatter, på Øglens øje, er hans bedste bud på sladder i byen.
- Fenhrill vil bare gerne tilbage til Senua, hans kone.

AT GIVE XP

At udforske grotten under træet og vinde over skeletterne samt hunden vil give spillerne hver 275 Xp. Dette vil betyde at de nu stiger til level 2. Se nærmere i Players handbook for nærmere information om netop den class som spillerne har. Den næste del af eventyret vil være anderledes. Her vil du give dine spillere XP alt efter hvilke monstre de dræber og hvad de opdager.

APPENDIX A

BANDIT

Medium humanoid (any race), any non-lawful alignment

Armor Class 12 (Leather Armor)
Hit Points 11 (2d8+2)
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Senses passive Perception 10
Languages Any One Language (Usually Common)
Challenge 1/8 (25 XP)

Actions

Scimitar. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: (1d6 + 1) slashing damage.

Light Crossbow. Ranged Weapon Attack: +3 to hit, reach 80/320 ft., one target. Hit: (1d8 + 1) piercing damage.

GREEN HAG

Medium fey, neutral evil

Armor Class 17 (Natural Armor)
Hit Points 82 (11d8+33)
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13(+1)	14 (+2)	14 (+2)

Skills Arcana +3, Deception +4, Perception +4, Stealth +3
Senses Darkvision 60 Ft., passive Perception 14
Languages Common, Draconic, Sylvan
Challenge 3 (700 XP)

Amphibious. The hag can breathe air and water.

Innate Spellcasting. The hag's innate spellcasting ability is Charisma (spell save DC 12). She can innately cast the following spells, requiring no material components: At will: dancing lights, minor illusion, vicious mockery

Mimicry. The hag can mimic animal sounds and humanoid voices. A creature that hears the sounds can tell they are imitations with a successful DC 14 Wisdom (Insight) check.

Hag Coven.. When hags must work together, they form covens, in spite of their selfish natures. A coven is made up of hags of any type, all of whom are equals within the group. However, each of the hags continues to desire more personal power. A coven consists of three hags so that any arguments between two hags can be settled by the third. If more than three hags ever come together, as might happen if two covens come into conflict, the result is usually chaos.

Claws. The hag covers herself and anything she is wearing or carrying with a magical illusion that makes her look like another creature of her general size and humanoid shape. The illusion ends if the hag takes a bonus action to end it or if she dies. The changes wrought by this effect fail to hold up to physical inspection. For example, the hag could appear to have smooth skin, but someone touching her would feel her rough flesh. Otherwise, a creature must take an action to visually inspect the illusion and succeed on a DC 20 Intelligence (Investigation) check to discern that the hag is disguised.

Invisible Passage. The hag magically turns invisible until she attacks or casts a spell, or until her concentration ends (as if concentrating on a spell). While invisible, she leaves no physical evidence of her passage, so she can be tracked only by magic. Any equipment she wears or carries is invisible with her.

PSEUDODRAGON

Tiny dragon, neutral good

Armor Class 13

Hit Points 7 (2d4+2)

Speed 15 ft., fly 60 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Skills Perception +3, Stealth +4

Senses Blindsight 10 Ft., Darkvision 60 Ft., passive Perception 13

Languages Understands Common And Draconic But Can't Speak

Challenge 1/4 (50 XP)

Keen Senses. The pseudodragon has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on sight, hearing, or smell.

Magic Resistance. The pseudodragon has advantage on saving throws against spells and other magical effects. **Limited Telepathy.** The pseudodragon can magically communicate simple ideas, emotions, and images telepathically with any creature within 100 ft. of it that can understand a language.

Actions

Bite. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: (1d4 + 2) piercing damage. **Sting.** Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: (1d4 + 2) piercing damage. The target must succeed on a dc 11 constitution saving throw or become poisoned for 1 hour If the saving throw fails by 5 or more, the target falls unconscious for the same duration, or until it takes damage or another creature uses an action to shake it awake

SKELETON

Medium undead, lawful evil

Armor Class 13 (Armor Scraps)

Hit Points 13 (2d8+4)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilities Bludgeoning

Damage Immunities Poison

Condition Immunities Exhaustion, Poisoned

Senses Darkvision 60 Ft., passive Perception 9

Languages Understands All Languages It Spoke In Life But Can't Speak

Challenge 1/4 (50 XP)

Actions

Shortsword. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: (1d6 + 2) piercing damage.

Shortbow. Ranged Weapon Attack: +4 to hit, reach 80/320 ft., one target. Hit: (1d6 + 2) piercing damage.

SPECTER

Medium undead, chaotic evil

Armor Class 12

Hit Points 22 (5d8)

Speed 0 ft., fly 50 ft. (hover)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Damage Resistance Acid, Cold, Fire, Lightning, Thunder; Bludgeoning, Piercing, And Slashing From Nonmagical Weapons

Damage Immunities Necrotic, Poison

Condition Immunities Charmed, Exhaustion, Grappled, Paralyzed, Petrified, Poisoned, Prone, Restrained, Unconscious

Senses Darkvision 60 Ft., passive Perception 10

Languages Understands All Languages It Knew In Life But Can't Speak

Challenge 1 (200 XP)

Incorporeal Movement. Thinks he is just *waaaay* better than you.

Sassiness. The specter can move through other creatures and objects as if they were difficult terrain. It takes 5 (1d10) force damage if it ends its turn inside an object.

Sunlight Sensitivity. While in sunlight, the specter has disadvantage on attack rolls, as well as on Wisdom (Perception) checks that rely on sight.

Actions

Life Drain. Melee Spell Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: (3d6) necrotic damage. The target must succeed on a DC 10 Constitution saving throw or its hit point maximum is reduced by an amount equal to the damage taken. This reduction lasts until the creature finishes a long rest. The target dies if this effect reduces its hit point maximum to 0

STIRGE

Tiny beast, unaligned

Armor Class 14 (Natural Armor)

Hit Points 2 (1d4)

Speed 10 ft., fly 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Senses 60 Ft., passive Perception 9

Challenge (25 XP)

Enormous Nose. This creature gains advantage on any check involving putting things in its nose.

Actions

Blood Drain. Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: (1d4 + 3) piercing damage. The stirge attaches to the target While attached, the stirge doesn't attack. Instead, at the start of each of the stirge's turns, the target loses 5 (1d4 + 3) hit points due to blood loss. The stirge can detach itself by spending 5 feet of its movement. It does so after it drains 10 hit points of blood from the target or the target dies. A creature, including the target, can use its action to detach the stirge

KORT OVER FARFASE



LICENSE



PEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, Language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, Spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and Special abilities; places, locations, environments, creatures, Equipment, magical or supernatural Abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the OPEN Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to Identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or Conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original Creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. Everything in this document is OGL except the world, names, persons etc.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a
Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Authors: Andreas Barbesgaard & Christian Fuhlendorff. Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names, dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.) Open Content: Rules and game mechanics (but not Product Identity) on pages 26, 45, 55, 59, 65, 93, and Chapters 3 and 4 are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.