

# ARVEN

ONESHOTS.DK



ONESHOTS.DK

# ARVEN

Et D&D Oneshot der inkluderer The Deck of Many Things.

**Level:** 3-6

**Spilletid:** 3-4 timer

**Spillere:** 3-6

## INTRODUKTION

Regnen pisker ned over jer, mens I står foran det mørke Tornvig Herregård. Lyn splitter himlen og kaster skarpe skygger over knækkede statuer og overvoksede hække langs indkørslen. Et sted inden for disse mure venter jeres arv - en arv I aldrig bad om.

Hoveddøren åbner langsomt med en uhyggelig knirken.

I døråbningen står en tynd mand klædt i sort. Hans ansigt er blegt og hans blik intenst.

“Ah... I må være arvingerne,” siger han med en stemme glat som silke. “Jeg er Elias Grimwald, Valdris’ notarius. Han talte ofte om jer i sine sidste dage.”

Han smiler - et smil der ikke når hans øjne.

“Skal vi begynde?”

## BAGGRUND (KUN TIL DM)

Den excentriske samler Valdris Tornvig tilbragte sit liv med at jage magiske artefakter. Hans største fund - og hans undergang - var The Deck of Many Things. I sin arrogance troede han, at han kunne kontrollere dekets kaotiske magi gennem et komplekst ritual. Han tog fejl.

Ritualet mislykkedes katastrofalt. Valdris’ sjæl blev bundet til deket, fanget mellem liv og død. Værre endnu: dekets ustabile magi er begyndt at sive ud i selve herregården, og huset er nu påvirket af samme kaotiske energi.

## OM ELIAS GRIMWALD

Han er ikke til at stole på. Elias ønsker desperat at få fat i The Deck of Many Things til sine egne formål. Han vil manipulere spillerne til at aktivere deket, så han kan tage det bagefter.

# UDFORSKNING AF TORNVIG HERREGÅRD

## ATMOSFÆRE OG STEMNING

Herregården føles nærmest levende. Forkert. Kaotisk.

Sanselige detaljer du kan bruge:

- Luften er unaturligt kold, selv væk fra vinduer
- Hviskende stemmer høres inde i væggene
- Skygger bevæger sig selvstændigt, uden lyskilde
- Ure tikker i forskellige hastigheder
- Døre åbner og lukker uden grund
- Spejle viser ting der ikke er der

## ESCALATION MEKANIK: DECKETS INDFLYDELSE

Hver gang nogen trækker et kort fra Decket, intensiveres husets kaotiske energi.

### Mekanik:

Når et kort trækkes, rul 1d6. På 1-2 sker en hændelse:

## MULIGE HÆNDELSER

### 1. Skyggeangreb

2 Shadows materialiserer og angriber gruppen.

### 2. Mørkt Spejl

Et spejl viser en fordrejet, ond version af den der trak kortet.

### 3. Rumforvrængning

En dør fører pludseligt til et helt andet rum end forventet.

### 4. Fristelsens Hvisken

Stemmer forsøger at overtale spillere til at trække flere kort: "Bare ét mere... dit held vender snart...".

### 5. Tidsskydning

En spiller oplever et flash af fremtiden eller fortiden.

### 6. Magisk Interferens:

Næste spell der castes har vild magi effekt.

## STUDEREKAMMERET - DECKETS KAMMER

Det største og mest imponerende rum på herregården. Bogreoler fyldt med gamle bind, verdenskort på væggene, og eksotiske artefakter på hylder.

"I træder ind i et enormt studerekammer. Bogreoler strækker sig op til loftet, fyldt med læderindbundne bind og støvede skrifteruller. Verdenskort dækker væggene mellem glas-montrer med mærkelige artefakter. I rummets centrum står et massivt mahogniskriverbord - og på det, en sort egetræskasse med indgraverede runer."

## NÅR KASSEN ÅBNES

En bølge af kulde breder sig gennem rummet.

Alle lys flakker.

En svag hvisken fylder luften: "Træk... Træk... Skæbnen venter...".

I kassen ligger The Deck of Many Things - 22 kort der pulserer med magt.

### MEKANIK

- Når mindst halvdelen af spillerne har trukket kort → kælderens hemmelige dør aktiveres
- Hvis ALLE spillere trækker kort → alle får Inspiration til brug i den endelige konfrontation
- Decket kan ikke fjernes fra huset før Valdris' sjæl er befriet

## BIBLIOTEKET

Bogreoler fra gulv til loft, fyldt med bind om divination, skæbner, og mørk magi.

### INVESTIGATION CHECK DC 13

Spilleren finder Valdris' dagbog gemt mellem bøgerne.

I den står der bl.a.:

"26. september - Jeg har gjort det. The Deck of Many Things er endelig mit. Men jo mere jeg studerer det, jo mere indser jeg... Det kan ikke kontrolleres. Det har sin egen vilje.

13. oktober - Ritualer er næsten klar. Jeg har fundet en måde at binde decks magt til min egen essens. Hvis det lykkes, bliver jeg dets mester.

19. oktober - Jeg troede jeg kunne kontrollere det... Men decket vælger selv. Altid. Jeg har været en tåbe.

Sidste indførsel (næsten ulæselig) - Hvis jeg fejler... Må nogen gøre det færdigt... Bryd forbindelsen... Befri mig..."

### Perception Check DC 15

En bogreol er en skjult dør der fører til våbenkammeret.

## VÅBENKAMMERET

Et mindre rum fyldt med vintage våben og rustninger fra Valdris' eventyr.

"Våben fra alle verdenshjørner pryder væggene. Du ser alt fra rustne langsværd til eksotiske våben du ikke kender navnet på. De fleste er rene souvenirs, men nogle ser stadig brugbare ud."

## HVAD SPILLERE KAN FINDE

- Simple våben (longswords, battleaxes, etc.) - ikke-magiske
- 1d4 Potions of Healing (DM's valg om det er for gavmildt)
- Et gammel skjold med Tornvig-familiens emblem (+1 AC, ikke magisk)

Dette rum er en backup hvis spillere trækker uheldige kort der ødelægger deres udstyr.

## KÆLDEREN - DEN HEMMELIGE PASSAGE

Åbnes kun efter at nok kort er blevet trukket (mindst halvdelen af gruppen).

"Et rungende brag får jer til at vende jer. I kælderens bagvæg glider en massiv stendør langsomt op og afslører en spiraltrappe der fører ned i komplet mørke. Kolde luftstrømme bærer lyden af hviskende stemmer op fra dybet."

Trappen fører til Skatkammeret.

# KORT & KONSEKVENSER

## ONESHOT TILPASSET DECK

For at gøre oneshottet mere håndterbart bruger vi en modificeret version af decket med 13 kort i stedet for alle 22. Dette giver en god balance mellem dramatik og spilletid.

### POSITIVE KORT

---

#### THE SUN

Spilleren får 10,000 XP og samme effekt som efter et Long Rest.

**Beskrivelse:** "Kortet lyser op med gylden glans. Varme strømmer gennem din krop, og du føler dig stærkere end nogensinde før."

#### THE STAR

+2 til én ability score efter eget valg (max 20)

**Beskrivelse:** "Stjerner danser over kortet. Du føler en del af dig selv vokse og udvide sig, som om universet selv har velsignet dig."

#### THE MOON (MODIFICERET)

Du får ét enkelt brug af Wish (begrænset), men den kan KUN bruges under den endelige konfrontation

**Beskrivelse:** "Månen på kortet skifter faser mens du ser på den. Dine øjne glimter med sølvlys - en chance venter i fremtiden."

### NEGATIVE KORT

---

#### THE VOID (MODIFICERET)

Spillerens krop bliver gennemsigtig og åndeagtig. De bliver en "spirit form" - kan stadig handle og tænke, men har ulemper på alle fysiske checks og angreb. Kan kun helbredes ved at destruere decket eller gennemføre ritualet.

**Beskrivelse:** "Kortet bliver sort. Du føler dig selv blive revet væk - din sjæl er bundet til decket ligesom Valdris'. Du er her, men ikke helt..."

#### THE SKULL

En Death Knight, Sir Malachar, er blevet bundet til spilleren. Han vil manifestere under den endelige konfrontation og angribe gruppen.

**Beskrivelse:** "En dødningshoved griner fra kortet. Du føler kolde, knoglede fingre omkring dit hjerte. Noget ondt er blevet vækket, og det kender dit navn."

#### RUIN

Alt ikke-magisk udstyr spilleren bærer bliver til støv. Magiske items er sikre.

**Beskrivelse:** "Kortet smulder i dine hænder. Og så gør dit udstyr det samme. Rustninger, våben, almindelige genstande - alt bliver til askestøv omkring dine fødder."

### NEUTRALE/KOMPLEKSE KORT

---

#### THE FOOL

Mist 10,000 XP, men modtag ét tilfældigt uncommon magic item (DM's valg)

**Beskrivelse:** "En klovn danser på kortet og ler af dig. Du føler dig ... mindre. Men i din anden hånd materialiserer noget nyt."

#### THE JESTER

**Spillerens valg:** Få 10,000 XP **ELLER** træk to ekstra kort nu.

**Beskrivelse:** "To klovnne gør narrestreger på kortet. Den ene byder dig gaver, den anden udfordrer dit mod. Hvilket vælger du?"

#### THE ROGUE (PLOT TWIST)

Afslører at én person spillerne stoler på er en shapeshifter. I dette oneshot: **Elias Grimwald**.

**Beskrivelse:** "En skyggeagtig figur sniger sig over kortet. Pludseligt ser du sandheden: Elias Grimwald er ikke den han udgiver sig for. Hans sande skikkelse flimrer i dit perifære syn."

### FJERNEDE KORT

---

Disse kort er udeladt fordi de er for komplekse eller tidskrævende for et oneshot:

- Donjon
- Talons
- Balance

# SKATKAMMERET OG SANDHEDEN

## DEN HEMMELIGE KÆLDER

Spiraltrappen fører dybt ned under herregården til et stort kammer.

"I træder ind i et enormt underjordisk kammer. Guldmønter ligger i høje bunker. Juveler glimter i skæret fra fakler. Stave, sværd og rustninger står på reoler langs væggene - alle med lysende runer ingravet.

Det er Valdris' legendariske skatkammer - alt hvad rygterne fortalte og mere."

Men noget føles forkert...

### Insight Check DC 12:

Noget ved skatten virker... Fladt. Tomt. Som en kulisse.

### Investigation Check DC 15:

Det er ALT sammen illusioner. Sofistikerede, men illusioner.

## DEN RIGTIGE SKAT

Begravet under gulvbrædderne (Perception DC 16) finder spillerne et Portable Hole - og det indeholder Valdris' sande arv:

### INDHOLD:

- 3,000 gp i ægte guldmønter
- Cloak of Elvenkind
- 2x Potion of Superior Healing
- Valdris' Spellbook (indeholder wizard spells level 1-3, DM's valg)
- Et brev til arvingerne

### VALDRIS' SIDSTE BREV

"Hvis I læser dette, har I overlevet deket. I er stærkere end jeg var.

Skatten er jeres - men I har endnu et valg: Befri mig. Mit ritual fejlede, og nu er min sjæl fanget. Jeg er hverken levende eller død.

For at bryde forbindelsen skal I gennemføre ritualet jeg begyndte. Men jeg advarer jer: Deket vil forsvare sig selv.

V.T."

## ENDELIG KONFRONTATION

Valdris manifesterer sig.

Så snart den rigtige skat findes, falder temperaturen brat.

"Kulden intensiveres pludseligt. Jeres åndedræt bliver til tåge. Ud af ingenting former en gennemsigtig skikkelse sig - et spøgelse, men med Valdris Tornvigs udseende.

'Jeg... Fejlede...' hvisker han med en stemme der ekkoer fra vægge. 'Hjælp mig... Eller tag det hele... Men vælg nu.'"

## ENCOUNTER SETUP

### FJENDER

- Valdris Tornvig (Ghost stats - modificeret, se nedenfor)
- 2-4 Specters (afhængig af party størrelse)
- Hvis Skull-kortet blev trukket: Death Knighten, Sir Malachar, ankommer efter 3 runder

### Valdris (Ghost - Light Version)

HP: 60

AC: 12

Attack: Withering Touch +5, 2d6 necrotic damage

*Valdris er ikke fuldt fjendtlig - han angriber mere af desperation end had*

### Death Knight (Nerfed)

HP: 120 (ned fra 180)

Reduceret damage på attacks

*Kun brugt hvis Skull-kortet blev trukket*

# TO MULIGE SCENARIER

## SCENARIO 1

### KAMPLØSNING

Hvis spillerne vælger at angribe eller ikke vil hjælpe, bliver Valdris fjendtlig og specters fremmanes.

## SCENARIO 2

### RITUAL LØSNING

Spillerne kan forsøge at bryde Valdris' forbindelse til decket gennem det ufærdige ritual.

### RITUALET - SKILL CHALLENGE

Hvis spillerne vælger at hjælpe Valdris, skal de gennemføre ritualet.

De skal klare 3 succeser før 2 failures.

#### Hvis Moon-kortet blev trukket

En spiller kan bruge deres Wish til at auto-succeede ritualet.

### MULIGE CHECKS:

#### Arcana DC 15

Forstå de magiske runer og kanalisere energi korrekt

#### Religion DC 15

Bede til guddommelige kræfter om at bryde forbindelsen

#### Persuasion DC 13

Overtale Valdris til at slippe taget i livet

#### Performance DC 13

Fremsige ritualets ord med præcis intonation

#### Ved Success

Forbindelsen brydes, Valdris finder fred

#### Ved Failure

- Valdris og specters bliver forstærket (ekstra HP, advantage på attacks)
- Decket modarbejder dem aktivt (random negative effekter hver runde)
- Valdris mister kontrol og bliver fuldt fjendtlig

## DECK OF MANY THINGS – KAOTISKE EFFEKTER (FINALE)

Rul 1d12 når spillerne fejler et skill check under ritualet

d12	Navn	Effekt
1	Reality Tear	En revne i virkeligheden åbner sig. Alle indenfor 10 ft skal lave DEX save DC 13 eller tage 2d6 force damage
2	Shadow Surge	Skygger strømmer ud fra decket. 1d2 Specters spawner
3	Twisted Fate	Skæbnen vender sig mod én spiller. Næste attack eller skill check for en tilfældig spiller har disadvantage
4	False Hope	En spiller føler sig pludselig styrket... men det er en illusion. Gain advantage på næste roll, men hvis det fejler → tag 2d6 psychic damage
5	Soul Tug	Deck forsøger at trække en sjæl ind. WIS save DC 13 eller spilleren bliver restrained i 1 runde (som usynlige kæder)
6	Wild Magic Pulse	Magien eksploderer ukontrolleret. Næste spell caster ruller på Wild Magic Surge (eller improvisér effekt)
7	Temporal Glitch	Tiden hakker. En tilfældig spiller mister sin næste action (de "fryser" i tid)
8	Echo of Valdris	Valdris skriger i smerte. Alle spillere tager 1d6 psychic damage. Valdris healer 10 HP.
9	Gravity Shift	Tyngdekraften vender. Alle skal lave STR save DC 13 eller falde prone
10	Deck's Favor (Falsk)	Deck "hjælper"... midlertidigt. Fjender får disadvantage næste runde. MEN næste gang dette resultat rulles → det påvirker spillerne i stedet
11	Manifested Card	Et kort bliver til virkelighed. Vælg/roll et mini-effect: illusioner (svært terrain), mørke (darkness i 10 ft radius), spejlbilleder (mirror image på en fjende)
12	Cataclysmic Surge	Deck mister kontrollen. Alle tager 2d6 psychic damage OG rul igen på tabellen (ignorer 12 næste gang)

# MULIGE AFSLUTNINGER

## AFSLUTNING 1:

### DECKET BLIVER DESTRUERET

---

Hvis ritualet lykkes, kan spillerne vælge at destruere The Deck of Many Things permanent.

**Offer Krævet:** Decket kræver et offer - enten levels (tab 1 level), et powerful magic item, eller noget personligt værdifuldt.

#### RESULTAT

- Valdris' sjæl befries og finder fred
- Han velsigner gruppen før han forsvinder
- Decket bliver til støv
- Herregården bliver normal igen

Valdris' skikkelse lyser op med varmt, gyldent lys. Han smiler - det første ægte smil I har set. "Tak... Endelig..." Så forsvinder han i millioner af lyspartikler. The Deck of Many Things revner og smulder til støv.

## AFSLUTNING 2

### TAG BYRDEN

---

En spiller kan vælge at overtage Valdris' rolle som decket's vogter.

#### KONSEKVENNS

- Spillere bliver bundet til decket
- De får Resistance til necrotic damage
- De kan fornemme hvor decket er
- De må passe på det resten af deres liv

#### VALDRIS' REAKTION

Han er lettet men også bekymret. "Du har gjort hvad jeg ikke kunne... Pas på det bedre end jeg gjorde."

## AFSLUTNING 3

### LAD KAOS HERSKE

---

Spillerne kan tage skatten og efterlade decket.

#### KONSEKVENNS

- Valdris' sjæl forbliver fanget
- Decket vil dukke op igen - måske i spillernes fremtid
- Herregården forbliver hjemsøgt

# ELIAS GRIMWALD

## PERSONLIGHED

---

- Manipulerende og tålmodig
- Taler blidt og roligt
- Observerer mere end han deltager
- Interesseret i spillernes kortvalg

## MULIG TWIST

### HVIS ROGUE-KORTET TRÆKES

---

Hvis nogen trækker Rogue-kortet, afslører det Elias' sande natur.

Elias' Sande Form: Han er en Doppelganger eller Rakshasa (tilpas efter party level) der har dræbt den rigtige Elias for at komme tæt på decket.

## MULIG KONFRONTATION

---

- Han forsøger at stjæle decket under finalen.
- Kan blive en ekstra boss fight.
- Eller han flygter med halvdelen af skatten

# DM TIPS OG TRICKS

## HÅNDBLING AF KAOS

Decket er MENT til at skabe vilde situationer. Gå med det og improviser baseret på hvad der sker.

### Balancer negativitet

Hvis flere spillere trækker meget negative kort, giv dem muligheder for at kompensere (ekstra loot, NPC hjælp, etc.)

### Forklar konsekvenser

Sørg for spillerne forstår deres korts effekter - især permanente ændringer.

### Tilpas Encounters

Hvis mange positive kort blev trukket, gør finalen sværere. Hvis mange negative, gør den nemmere.

## PACING GUIDE

### Første time

Ankomst, udforskning, første kort

### Anden time

Flere kort, eskalerende kaos, opdagelse af hemmeligheder

### Tredje time

Nedstigning til kælderen, opdagelse af skat

### Fjerde time

Finale, ritual/kamp, afslutning

## BACKUP PLANER

Hvis alle trækker forfærdelige kort:

- Giv dem Inspiration.
- Reducer finale encounter sværhedsgrad.
- Lad NPC hjælpe.

## HVIS ALLE TRÆKKER UTROLIGE KORT

- Tilføj flere fjender til finalen.
- Gør ritualet sværere
- Tilføj en ekstra komplikation

# AFSLUTNING

Stilheden vender tilbage til Tornvig Herregård. Regnen er stoppet. Hvor der før var hvisken og kulde, er nu kun fred.

Deckets hvisken er væk.

Eller måske bare svagere. Ventende.

I hver fald for nu har I overlevet The Deck of Many Things.

Og det kan ikke mange sige.

## HOOKS TIL FREMTIDIGE EVENTYR

- Hvem var Elias Grimwald virkelig?
- Valdris havde fjender der nu ved at spillerne har hans skat
- Hvis decket overlevede - hvor dukker det op næste gang?
- Konsekvenserne af kortene kan skabe helt nye adventures
- Andre samlere hører om gruppens succes og vil rekruttere dem