

The image shows the front cover of an antique book. The cover is bound in a rich, textured red velvet. It is heavily decorated with intricate silver metalwork. At the top-left and top-right corners, there are large, ornate corner pieces with scrollwork and floral motifs. A large, central, vertically oriented oval medallion with a scalloped, filigree border is positioned in the middle of the cover. Below this medallion, the author's name is printed. On the right edge, there are two smaller, decorative metal pieces, possibly remnants of clasps or hinges. A dark, fringed tassel hangs from the bottom edge of the book.

Små Problemer

Jesper Stein Sandal

# Indhold

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Indledning                         | 3  |
| Afvikling                          | 5  |
| D&D på Fastaval                    | 5  |
| Initiativ                          | 6  |
| Brug Advantage/Disadvantage        | 6  |
| Grappling                          | 6  |
| Udstyr                             | 7  |
| Alt kan lade sig gøre med en skill | 7  |
| Hvis det bliver for farligt        | 7  |
| Hvornår er kampen slut?            | 8  |
| Magi og særlige evner              | 9  |
| Regeldiskussioner                  | 9  |
| Spillet                            | 11 |
| Trolldmandens plan                 | 11 |
| Stort eller småt?                  | 12 |
| Størrelsen tæller                  | 12 |
| Casting af spilpersoner            | 13 |
| Paladinens intelligente sværd      | 14 |
| Scene 1: Velkommen i laboratoriet  | 15 |
| Scene 2: I sidder på en kro        | 16 |
| Scene 3: Rundt på gulvet           | 17 |
| Scene 4: Lopperne kommer!          | 18 |
| Scene 5: Trolldmanden afslører alt | 19 |
| Scene 6: Til bords                 | 20 |
| Scene 7: En familiar-sammenkomst   | 21 |
| Scene 8: Golden tsunami            | 22 |
| Scene 9: Purple Spell Book Worm    | 23 |
| Scene 10: Opskrift på ballade      | 24 |
| Spilpersoner                       | 25 |

# Små Problemer

Fastaval 2017

*"In the end, gravity always win," as it says in Bigby's handwritten footnotes to the Fly spell.*

*Not to be confused with Mordenkainen's Fly spell that summons a fly. Or Otiluke's Fly spell that turns you into a fly.*

*And gravity won again, as the box of magic potions hit the floor of the wizard's laboratory and the bottles shattered.*

*"Whoops," the bard said and shrunk to the size of a grain of sand.*

**Tekst, idé og layout:**

Jesper Stein Sandal

**Forsidefoto:**

Jesper Stein Sandal

**Spiltestere:**

Christian Appelon Melgaard

Gerner Gravang

Niels Kjøller Hansen

Nikolaj Røhl

# Indledning

Tak fordi du har valgt at spille Små Problemer. Måske er det dit første scenarie nogensinde, måske er det dit scenarie nummer 100 som spilleleder. Under alle omstændigheder tak, og i fællesskab skal vi nok få givet os selv og fem spillere en sjov oplevelse.

Scenariet er Dungeons & Dragons, et populært rollespilssystem, som du forhåbentligt har hørt om før. Hvis ikke så går det nok også. Det er noget med at rulle den terning, der har flest sider og rulle så højt som muligt. Det er sådan set det hele, så du kan altid bluffe dine spillere, og bede dem rulle for noget Perception eller Initiativ, så skal de nok reagere. Du kan supplere ved at sige "Den rammer Armor Class ... højt, og du får 16 i skade". Sværere er det ikke at være Dungeon Master.

Små Problemer er et high-fantasy-scenarie i en ikke nærmere defineret fantasyverden. Det er sådan et sted, hvor troldmænd braser ind på kroer for at hyre eventyrere, og hvor eventyrere har fri lejde til at plyndre forladte ruiner og begå masse mord mod intelligente væsner, blot det er gobliner, orker eller banditter.

Spillerne skal spille en gruppe rutinerede eventyrere, som regnes for at være ret uduelige sammenlignet med andre eventyrere. Eller i hvert fald temmelig uheldige. Der er en naiv paladin med et talende sværd, som måske er mere intelligent end paladinen. Der er en magiker, som er overbevist om at være fanget i en forkert krop. Der er en bersærker, som har svært ved at hidse sig op. Der er en bard, som føler sig misforstået og er træt af at spille ballader på sin lut. Og der er en halfling, som slet ikke er eventyrer, men bare for høflig til at fortælle det til de andre.

Scenariet handler om, hvordan denne gruppe eventyrere er blevet lokket til at være en ond troldmands alibi i et forsøg på at overtage verdensherredømmet. Eventyrerne bliver ved hjælp af magi skrumpet til millimeterstørrelse i troldmandens laboratorium og skal finde en måde at blive normale igen. Eller rettere sagt, så er det faktisk troldmandens laboratorium, der vokser sig gigantisk omkring eventyrerne, og de skal finde en måde at stoppe troldmandens eksponentielt voksende hær af gigantiske kloner. Bare rolig, forvirringen er en del af oplevelsen!

Opbygningen er ret lineær med en sekvens af scener. Der er tre kampscener og et par andre steder, hvor regelsystemet vil blive brugt, men der er ikke lagt op til kompliceret bogføring af ting som Conditions eller spil med figurer.

I scenariet skal spilpersonerne finde ud af, hvordan de får alt—især dem selv—tilbage til normal størrelse. Deres egne forsøg på at modvirke troldmandens kraftige magi er ikke tilstrækkelige, men heldigvis har troldmanden selv opskriften på en magisk drik, som kan modvirke effekten. Den er bare svær at få fat på, når man er næsten mikroskopisk.

Eventyrerne skal altså finde vej gennem troldmandens laboratorium til den store formularbog med den rigtige opskrift. Når man er så lille, så er selv lopper, troldmandens imp-familiar og en lilla bogorm alvorlige forhindringer, og langhårede tæpper, sprækker mellem gulvbrædder og tårnhøje bordben vanskelige forhindringer.

Hvis de får fat i opskriften, så er det også en udfordring at få brygget den magiske drik for bittesmå eventyrere. Det kræver snilde, og selv en dårlig plan er bedre end ingen plan, for der bliver flere og flere gigantiske kloner, mens eventyrerne desperat forsøger for en gangs skyld at redde verden.

# Afvikling

Det bliver ikke mere traditionelt end Dungeons & Dragons. Seks mennesker omkring et bord. En Dungeon Master, der styrer eventyret og modstanderne og fem spillere, der styrer hver deres spilperson.

Du er selvsagt Dungeon Masteren. Jeg vil lade det være helt op til dig, hvordan du afvikler scenariet, men jeg vil alligevel give dig nogle forslag til, hvordan du kan håndtere nogle af de situationer, du kan havne i.

Scenariet er en komedie. Eller det er i hvert fald et scenarie, der ikke tager sig selv for højtideligt, så stemningen må godt blive lidt løssluppen, og I må gøre grin med genren og klichéerne lige så tosset I vil. Der er ikke nogen livssmerte eller følelser, der skal have plads i scenariet. I skal more jer.

Derfor vil jeg opfordre dig til at spille rollen som medspillende dungeon master. Du er sådan set på samme hold som spillerne, men du må godt gnække over monstrenes særligt lede evner, græde når du slår den tredje 4'er i træk for at ramme den skide paladin, og holde dit bedste pokerfjæs, når spillerne finder på en plan, der uden tvivl går galt. Dine monstre kommer til at tabe. Det er helt i orden, så længe de i det mindste giver spillerne følelsen af, at scenariet var lidt farligt.

Men spil med ved at gribe spillernes idéer og hep på dem, når de kommer i tanke om at bruge en magisk formular på en anderledes måde, eller forsøger noget svært med et upålideligt magic item.

## D&D på Fastaval

På en rollespilkongres skal man nå at spille et helt eventyr på kort tid. Derfor er der ikke lige så lang tid til at nørkle med alle detaljer i reglerne, som i kampagnerne hjemme i stuerne. For at nå gennem eventyret har jeg derfor tilpasset afviklingen af D&D til rollespilkongressens rammer.

En af de ting, vi kan tillade os i et con-scenarie, er at lempe lidt på udfordringerne, fordi vi ikke skal tage hensyn til, hvordan det påvirker balancen i en kampagne, der måske strækker sig over flere års spil og mange levels. På kongressen er det ikke afgørende, om der bliver brugt lidt færre hit points på at klare en kamp, for vi får ikke brug for, at spilpersonerne skal holde lange hvil, og måske kunne være havnet nede i en dungeon og have meget få hit dice tilbage,

fordi de har sloges mod monstre i dagevis. I stedet skal vi fokusere på at give spillerne en fed oplevelse i fire-fem timer.

Spillerne må gerne have figurer med til inspiration og stemning, hvis de har lyst, men scenariet bør ikke spilles med kort og figurer. Det tager for lang tid at nå gennem scenariet, hvis vi skal holde styr på movement og opportunity attacks, så det ignorerer vi.

## Initiativ

Det tager for lang tid at køre med det normale initiativsystem i D&D, hvor man skal holde styr på, hvor man er kommet til i rækkefølgen. Derfor foreslår jeg, at du i stedet kører med et forenklet system.

- Alle ruller initiativ ved kampens begyndelse.
- Højeste initiativ starter.
- Derefter går turen med uret rundt om bordet (eller mod uret, hvis det passer dig bedre).

På denne måde er ingen i tvivl om, hvis tur det er næste gang, og der er stadig både et element af tilfældighed og en fordel ved at have højt initiativ.

## Brug Advantage/Disadvantage

Kan du ikke lige holde styr på, om det giver -2 til angrebet eller disadvantage, hvis man prøver at ramme nogen, der står i delvis dækning? Så brug disadvantage. Det er en fed mekanik, fordi alle elsker at rulle flere terninger - også selvom det er for noget skidt. Så hvis I ikke lige umiddelbart kan huske en regel, så støt jer til advantage/disadvantage.

Advantage bruges, når noget giver en fordel og udmønter sig i, at man ruller 2 d20 i stedet for 1 og vælger det højeste af de to rul.

Disadvantage bruges, når omstændighederne giver en ulempe og betyder, at man skal rulle 2 d20 i stedet for 1 og vælge det laveste rul.

## Grappling

Det absurde størrelsesforhold mellem spilpersonerne og omgivelserne burde afskrække spillerne fra at forsøge at gå i brydekamp med monstrene. Det er kun lopperne, som har en størrelse, der gør det muligt.

## Udstyr

Spilpersonerne har alt, hvad der kan forventes af en eventyrer. Så reb, fakler, lampeolie og andre almindelige ting har de selvfølgelig. Som udgangspunkt bør du også lade dem have taget mere usædvanlige ting med, hvis spilleren kan give en rigtig god og underholdende forklaring på, hvorfor for eksempel Xarx altid medbringer et orientalsk tæppe.

## Alt kan lade sig gøre med en skill

Den fundamentale mekanik i D&D er, at man har nogle evner og færdigheder, og så ruller man 1d20, og éns evner og færdigheder afgør så sammen med rullet, om det man vil foretage sig lykkes.

I en kampagne kan det være skidt at lade spillerne slippe af sted med for meget med en bestemt færdighed eller skill. Måske vil de gerne kunne bruge Acrobatics til at klatre op ad en væg i stedet for Athletics. Det kan sætte en uheldig præcedens, når det bliver misbrugt senere i kampagnen. Du vil formentligt få spillere, der er vant til visse husregler eller fortolkninger fra deres spilgrupper derhjemme. Det er ok. Scenariet involverer terninger, og der er masser af tilfældige udfald. Det hele står og falder ikke med en uhensigtsmæssig regelfortolkning, der giver spillerne en stor fordel, systemet ikke er beregnet til.

Så vær fleksibel. Hvis spillerne kan give et godt argument, så lad dem slippe af sted med deres forslag. Og her bør en god løgnehistorie veje tungere end at citere reglerne ordret. Hvis for eksempel magikeren insisterer på, at Arcana er relevant til at finde svage punkter at ramme en imp-familiar, fordi magikeren selv havde en imp som familiar på troldmandsskolen og ofte legede kildeleg med den, så er det helt i orden.

Husk, at når du lader spillerne rulle en terning, så er der jo også risiko for, at det ender i en spektakulær katastrofe, og det er næsten lige så vigtigt som de store triumfer.

## Hvis det bliver for farligt

Alle kampene i scenariet er balanceret og testet til en gruppe eventyrere på spilpersonernes level. Men det er første gang, spillerne spiller med disse spilpersoner, og du har måske også spillere, som ikke har prøvet D&D før. Derfor kan det gå galt. Så hold lidt øje med, om dine spillere er ved at tabe kampene. Det må godt være svært, men hvis det er ved at koste partyet livet, at én eller flere spillere er ude på dybt vand, så kan du justere på sværhedsgraden. Det kan

gøres undervejs i en kamp eller på forhånd, hvis den sidste kamp blev for dyr i spell slots og hit points.

Det første trin er at trække 2 fra monstrenes angrebsbonus. Det næste er at skalere alle skadestæringer et trin ned, så eksempelvis 2d8 bliver til 2d6. Endelig kan du skære 20 procent af monstrets hit points. Igen er det vigtigt ikke at køre kampene helt til ende (se afsnittet 'Hvornår er kampen slut?'). Er det helt skidt, så gentag proceduren. Du kan også vælge at fjerne alle eventuelle bonusser, monstret måtte have til saving throws.

Skulle en spilperson dø, så er der altid muligheden for at spille Harald - Det 'Intelligente' Sværd.

## Hvornår er kampen slut?

Normalt slutter en kamp, når nogen flygter, overgiver sig eller mest hyppigt, at én af parterne ikke har flere hit points tilbage. Altså ideelt set, når spillerne har besejret monstrene. Det er denne mekanik, spilsystemet er optimeret til, men det kan også indebære, at der bliver brugt tid på at rulle en masse terninger, uden der sker noget spændende, og kampen slutter måske ikke med et reelt klimaks. Derfor foreslår jeg en serie andre kriterier, der afgør, hvornår kampen er udspillet.

- Alle skal nå at gøre noget.
- En spilperson skal nå at føle fare.
- Monstret skal nå at vise sine særlige evner.
- Kampen slutter derefter, når der sker noget 'fedt'.

Når spillerne eksempelvis slås mod The Purple Spellbook Worm, så skal den ikke dø, før alle har haft mulighed for at prøve at gøre noget. Den skal heller ikke slutte, før ormen har vist sin evne til at hoste eller bøvse formularer op, og så skal der helst være en spiller, der har set bekymret ud, efter spilpersonen har taget skade. Når først disse kriterier er opfyldt, så kan kampen slutte. For eksempel hvis der bliver rullet et critical hit, så er det 'fedt'. Det er også 'fedt', hvis en spilperson bruger en særlig evne, der skulle gemmes til et kritisk øjeblik - og lykkes med det. Men det kan også være 'fedt', hvis barbaren misser med sit tohåndssværd, hvorefter barden giver ynkelige to i skade - så lad da endelig barbaren tage hånen ved at være overgået af en uduelig bard.

Det kan være nødvendigt for dig at snyde en smule for at sørge for, at spilpersonerne får lidt knubs, uden det skal tage alt for mange runder (3-4 runder bør være tommelfingerreglen, medmindre I virkelig har lyst til at gå til den med terningerullene og kan gøre det hurtigt). Justér gerne lidt ad hoc på monstrets angrebsbonus - eller



giv det et ekstra angreb. På den måde kan du sørge for at opfylde kriterierne med, at en spilperson skal nå at være lidt i fare, og monstret skal nå at vise sine evner.

Spillerne er i overtal, så det burde være mindre nødvendigt at snyde for at lade dem gøre noget, der har nogen effekt. Og ja, det er helt i orden at lade ormen dø efter fire runder, hvor spillerne ikke har ramt noget, og halflingen så endelig giver 2 i skade. Nej, det er ikke efter regelbogen, men det er noget, spillerne vil fortælle om i baren eller morgenmadskøen, hvis de tror den forbandede orm kun havde to hit points.

## Magi og særlige evner

Noget af det sværeste ved en magisk verden er at blive enige om, hvad magien egentligt kan og ikke kan. Beskrivelserne af magiske spells og evner i D&D er noget gummiagtige, medmindre man er fuldstændig på bølgelængde med, hvad designerne mener med hvert enkelt ord. Det skal du heldigvis ikke bekymre dig om i dette scenarie. Her gælder én regel: Den fortolkning, der er intuitiv og resulterer i den bedste fortælling, det er den, der gælder. Så pyt med, om blækhuset på den onde troldmands arbejdsbord nok er for stort til, at den skrumpede bard kan gøre det levende med Animate Object - hvis det er fedt at tæske en kæmpe imp med en fjerpen og blæk, så er det selvfølgelig muligt i scenariet.

## Regeldiskussioner

D&D 5th Edition er måske den udgave af Dungeons & Dragons, der har gjort mest ud af at beskrive reglerne præcist. Det er samtidig den udgave, der trækker flest tråde tilbage til tidligere udgaver, og det kan give anledning til forveksling. Der er for eksempel forskel på resistance, altså modstandsevne mod forskellige typer skade, mellem de tre seneste udgaver.

Du vil få spillere, der mest spiller Pathfinder, og hele tiden tænker i Attacks of Opportunity, og du vil få 4th Edition-spillere, som forventer at skulle bruge Hit Dice for at blive healet i kamp.

Der sker ikke noget ved misforståelser. Bare spil videre. Det er kun et enkelt scenarie, så I kan ikke ødelægge noget, ved at snyde med reglerne. Det vigtigste er, at spillet kan fortsætte. Så som spilleder bliver du nødt til at skride ind over for regeldiskussioner, når de opstår, for de kan tage tid og suger fornøjelsen ud af spillet for alle.

Det kan du for eksempel gøre ved enten at komme med en hurtig afgørelse og erklære, at den er endelig. Du bør dog altid være lydhør

for korrektioner, men de bør altid kun pege fremad. Sket er sket, og så må I gøre det rigtigt næste gang.

Hvis spillerne begynder at diskutere indbyrdes, så kan det blive sværere at skride ind, hvis du ikke er den hårde spilledertype. I så fald kan du overveje allerede på forhånd at erklære, at spillerne til sammen får 3 chancer for at appellere eller diskutere en regelfortolkning. Når de så begynder at diskutere, så kan du spørge dem, om de vil bruge én af deres appeller. Giv dem dernæst en tidsfrist til at blive enige - fx 2 minutter - eller lad dem hver kort fremføre deres argumenter én af gangen, hvorefter du kommer med din afgørelse. Det er blot et pædagogisk trick. De kunne selvfølgelig sagtens diskutere videre, men da de jo - tydeligvis - går op i at overholde regler, så kan det hjælpe dig, hvis du giver dem regler for at diskutere regler.

Helt generelt er det en god idé på forhånd at slå fast, at I ikke når gennem spillet, hvis der skal diskuteres for mange regler. Det er bedre at blive færdig med eventyret og så bagefter få at vide af spillerne, at dine regelfortolkninger lå tættere på Warhammer Fantasy Roleplay 1st Edition end på D&D 5E.

Undtagelsen er naturligvis, hvis du har Nis med i din gruppe. I så fald bør I lytte til Nis. Han har styr på sine regler.

# Spillet

Små Problemer er et ganske lineært scenarie, som fungerer bedst, når spillerne følger den forhåbentligt klart oplyst vej gennem scenariet. Hvis du fornemmer, at det kan give modstand fra spillerne, og de vil kæmpe mod scenariets struktur, så kan du gøre dem opmærksom på, at scenariet er lineært.

Du må gerne give forfatteren skylden, og forfatteren vil forsvare sig med, at det jo er begrænset, hvad man kan nå på fem timer, og hvor meget man kan kræve, at spilledeerne skal improvisere. Og så vil forfatteren trække sig længere ind i hættetrøjen som en skildpadde og mumle noget om, at der vist var et vigtigt møde i caféen.

Scenariet er derfor opbygget af en sekvens af scener, heriblandt ét flashback og tre kampscener. Et par af scenerne er løst beskrevet, fordi de er beregnet til at give gruppen plads til planlægning og internt spil. Det afhænger af jeres gruppe, hvor lang tid I kan bruge på disse scener. Jeg vil råde dig til at give spillerne plads, og det er ok med lidt pinlig tavshed for at presse noget spil ud af dem, men hvis de er mere til at reagere på ting, der sker omkring dem, så er det fint, og så bare gå videre i handlingen.

En af dine vigtigste opgaver bliver at holde lidt øje med tiden. Scenariet kan sagtens spilles på fem timer, men der er et meget populært regelsystem involveret, og det kan koste tid, fordi spillerne kan blive uenige eller for optagede af reglerne. Brug gerne uret som argument, hvis du vil have spillerne videre. Spillere, der går meget op i regler, vil også være meget interesserede i at nå frem til slutningen, hvor der plejer at vanke XP og loot.

## Troldmandens plan

Troldmanden Amoebius er sikker på, at denne gang vil det lykkes. Og hvis det alligevel går galt, vil han kunne skyde skylden på en gruppe eventyrere, der er kendt for at være mere inkompetente. Det er derfor, han hyrer vores eventyrere.

Planen er, som sådan nogle planer om verdensherredømme nu en gang er, unødvendig kompliceret og med alvorlige huller, som lidt bedre planlægning kunne have undgået. Men Amoebius er tilfreds. Det er en rigtig vinderplan i hans øjne.

Først vil han skabe sig en hær af kloner, som naturligvis skal være kloner af ham selv. Men hans kloner må ikke være for kløgtige - for

så kunne de jo få deres egne idéer om, hvem der skal være verdenshersker. Så derfor må klonerne have et andet fortrin, der gør dem i stand til at overvinde al modstand.

Amoebius har i årevis arbejdet på en kraftig forbedring af den velkendte formular, troldmænd lærer, som kan forstørre og formindske ting. Han er nået frem til en ny opskrift på formularen, som gør den kumulativ. Hver gang den bruges på et objekt, forstørres det yderligere på eksponentiel vis. Det vil Amoebius bruge til at skabe en hær af titaniske kloner, som kan nedtrampe al modstand, hvis det bliver nødvendigt.

Men skulle det gå galt, hvis nu en nævenyttig ærketroldmand eller eventyrere blandede sig, så vil Amoebius ikke have skylden. Derfor vil han på dramatisk vis hyre en gruppe eventyrere, som kan få skylden for kæmpeklonerne.

Derfor har han sat en fælde i sit laboratorium. Han ved, at eventyrere ikke kan lade være med at pille ved magiske sager. En kasse fyldt med trylledrikke, som rummer den forbedrede vokseformular, har en fælde, så alle flaskerne vil falde på gulvet og knuses, hvis nogen prøver at flytte kassen. Trylledrikkene vil få tårnet - og vigtigst af alt også alt, der hører til tårnet, til at vokse. Tårn, troldmand og kloner vil altså vokse, når flaskerne knuses, og eventyrerne vil falde ned i sprækkerne i gulvet og aldrig blive set igen.

## Stort eller småt?

Det er meningen, at spillerne skal gøres forvirrede om perspektivet. De vil ikke kunne se, at de i virkeligheden stadig er normal størrelse, og det blot er tårnet, der er vokset. Selvom de får hentydninger og spor undervejs, så er erfaringen fra spiltesten, at spillerne reagerer på det gigantiske laboratorium ved at tænke, at de er skrumpet.

Det er fint, for i slutningen skal de beslutte sig for om, de skal lave en formindsningsbryg og bruge den på tårnet, eller bruge en forstørrelsesbryg på dem selv. I spiltesten blev det en blanding, så vi endte med en gigantisk paladin, der sad på stumpe af et ødelagt troldmandstårn. Så hold endelig spillerne forvirrede.

## Størrelsen tæller

Spilpersonernes størrelse i forhold til omgivelserne vil uundgåeligt komme til at variere i forhold til, hvad de er i færd med. Tommelfingerreglen vil være at antage, at deres højde svarer til et par millimeter, men eksempelvis i kampen mod troldmandens familiar er de måske snarere et par centimeter. Og skal de krydse gabet mellem to gulvbrædder er de måske mindre end en millimeter.

Omstændighederne bestemmer deres størrelse, medmindre du har spillere, der er meget opmærksomme. Hvis du har spillere, som går meget op i, at denne detalje er konsekvent, så er en halv til en hel centimeter et godt kompromis. Men du kan måske også slippe af sted med at forklare afvigelserne med, at de er lidt omtumlede efter den magiske effekt.

## Casting af spilpersoner

Der er to aspekter at være opmærksom på, når du fordeler spilpersonerne. Det ene er, at der noget regelmekanik, der skal holdes styr på. Det andet er, at der er visse spilpersoner, som egner sig bedre til de lidt stille spillere end andre. Spillerne vil formentligt have favoritter, som passer med, hvad de foretrækker at spille i deres D&D-kampagner derhjemme, men det passer ikke helt godt med disse spilpersoner, så dér må du godt have en diskret finger med i fordelingen.

**Barbaren:** Vil fungere bedst til den mest rolige spiller. Bør absolut ikke gives til den spiller, som allerhelst vil spille barbar. Også en god rolle til en spiller, der ikke kender reglerne.

**Barden:** Bør gives til en spiller, som har erfaring med timing i et spil. Altså helst en spiller, som selv er spilleleder, eller har erfaring med spil, hvor spillerne er med til at sætte scener. Bør i hvert fald ikke gives til den mindst erfarne spiller.

**Halflingen:** En god rolle til både en stille spiller eller en spiller, som lægger vægt på det dramatiske, men kan også med fordel gives til en spiller, der ikke kender reglerne.

**Paladinen:** Spilleren skal kunne være en inkompetent leder. Det vil sige ikke være bange for at tage ordet og træffe beslutninger, også selvom de er håbløse. Kræver en udadvendt spiller. Regelmæssigt er den blandt de sværere roller, men bør ikke gives til den værste regelrytter.

**Wizarden:** En god rolle til en spiller, som er tryk ved reglerne, men gerne vil have en lidt kompleks rolle, da det kræver initiativ fra spillerens side at få konflikten med at være dværg, men ikke ville være dværg ud i spillet.

Er der kun fire spillere, så kan halflingen fjernes, uden det påvirker spilmekanikken betydeligt. Ellers kan barbaren også fjernes. Sørg i så fald for være lidt forsigtig i kampene.

Står du med en sjette spiller - eller skulle en spilperson dø undervejs, så kan du udlevere det magiske sværd Harald til spilleren. Sværdet kan ikke gøre så meget andet end at være irriterende, men det er jo også en rolle, som skal udfyldes.

## Paladinens intelligente sværd

Paladinen har et magisk sværd, der kan tale. Det har også en personlighed og kalder sig "Harald Måneklinge", og intelligent er måske mest relativt i forhold til den lidt naive paladin. Sværdet er meget optimistisk og lader sig let begejstre. Alt kan lade sig gøre. Enhver chance for hæder og ære skal udnyttes, og de onde kan bare komme an!

Det er dig, der spiller rollen som sværdet. Til spiltesten gav jeg det en meget overdrevet og formentligt ganske dårlig fynsk accent, så ingen var i tvivl om, når sværdet blandede sig. Men om din udgave af sværdet taler fynsk, bornholmsk, jysk eller med fransk accent er helt op til dig.

Sværdet går meget op i idealistisk, betingelsesløs selvopofrelse og er overbevist om, at der ét eller andet sted derude i verden venter den store quest, som Harald og Lex skal løse.

Harald kan godt lide at diskutere og er ret skråsikker på historiske begivenheder, for det har jo eksisteret i århundreder - om end en del af tiden var på bunden af en mudret skovsø og resten måske fortaber sig lidt, så det er til tider en alternativ udgave af historien, Harald husker.

Hvis Harald er uenig med et forslag i gruppen fra enhver anden end Lex, så kan Harald finde på at parodiere vedkommende. Det er ikke særlig flinkt af Harald, og nogle gange undskylder Harald da også.

Harald har en svaghed for det dekadente liv, som strider imod sværdets naturlige trang til heltemod. Harald kan godt blive en smule for begejstret for uartige ting, som ikke passer sig i selskab af en paladin.

Det meste af tiden er Harald et +2 sværd, men hvis det virkelig gælder, og æren står på spil, så er Harald +3 - og nogle gange endda med lidt dramatiske flammer (+1d6 ildskade). Selvfølgelig ikke fordi ild er fedt, men fordi noget med renselse eller sådan noget.

# Scene 1: Velkommen i laboratoriet

**Overblik:** Spilleleder beskriver laboratoriet og uheldet. Derefter får spillerne mulighed for at reagere på at være skrumpet, inden der klippes til flashback.

**Formål:** Denne scene skal placere spillerne midt i eventyret. I stedet for at begynde med at få en quest på kroen, så springer vi det over og kommer ind i historien lige dér, hvor det går galt.

**Troldmandens laboratorium:** Indled scenen med at beskrive troldmandens laboratorium. Det er i ét af de øverste værelser i et højt stentårn med udsigt over byens tage. Langs de buede vægge står reoler fyldt med bøger, skriftruller, udstoppede dyr, sære væsner i spritfyldte glas, lerkrukker med falmede etiketter og kranier med runeinskriftioner. Rummet er oplyst af mange stearinlys, og der dufter af eksotiske krydderier, som knapt skjuler en sær ubehagelig sød lugt. Det solide plankegulv er delvist dækket af et slidt, støvet, rødt tæppe.

Nær rummets eneste vindue står et stort arbejdsbord med udskårne mahogniben, der forestiller snesevis af små skeletter, der ser ud til at prøve at klatre op ad hinanden mod den blanke bordplade. På bordet står flere glaskolber med boblende væsker, et blækhus med fjerpen, og der ligger en stor formularbog, som er slået op på en side med mærkelige skrifttegn, der ser ud til at gløde og bevæge sig næsten hypnotisk, hvis man kigger på bogen.

**Uheldet:** Beskriv hvordan barden har taget fat i en trækasse, der stod øverst på én af reolerne. Barden når at se, at kassen indeholder en masse forseglede glasflasker, da kassens ene håndtag brækker af, og kassens indhold nærmest i slowmotion falder mod gulvet. Flaskerne knuses i regnbuefarvede lysglimt, og eventyrerne får fornemmelsen af at være i frit fald.

Da de kommer til dem selv, får laboratoriet sig op omkring dem, og de står i tæppefibre op til brystet. De synes nu at være skrumpet til at være et par millimeter høje.

Giv spillerne mulighed for at sunde sig og prøve at finde ud af, hvad der er sket. Det kan være, du må forklare dem, at barden tabte en kasse med noget, der nok var magiske potions, og det har udløst en reaktion, da flaskerne knustes og effekten spredte sig i rummet.

Spillere, der leder efter en forklaring, kan måske få deres spilpersoner til at komme i tanke om, at de nåede at se, at der stod "Drik: XXL (Formindsk XVII)" på én af etiketterne. Du kan eventuelt lade dem rulle et middelsvært INT (Perception) rul (15).

Når spillerne er nået dertil, hvor de er klar til at diskutere en egentlig plan, så kan du klippe til flashbackscenen. Du kan klippe tidligere, hvis de selv bringer på banen, hvordan de egentligt er havnet i denne situation.

Prøver eventyrerne Dispel Magic eller anden magi, så finder de ud af, at sammenblandingen af de mange trylledrikke i kassen må have skabt en usædvanlig kraftig effekt, som ikke kan fjernes på normal vis.

# Scene 2: I sidder på en kro

**Overblik:** Et flashback til, hvordan eventyrerne fik deres quest. Spillerne får mulighed for at improvisere over deres tidligere eventyr, indtil troldmanden kommer ind og beder om deres assistance med en magisk knibe.

**Formål:** Spillerne skal have en mulighed for helt kort at blive sat ind i at være en gruppe rutinerede, men på mange måder også inkompetente eventyrere. Samtidig fungerer scenen som en måde at få introduceret troldmanden og det plot, som scenariet er en lille bid af.

**Opsætning:** Forklar spillerne, at det er et flashback til, hvordan de fik missionen. Det endte med, at de sagde ja til at hjælpe. Scenen begynder med, at de sidder på kroen og diskuterer deres seneste eventyr, som ikke gik helt efter planen, så lommerne er tomme, og de er endnu mere til grin end før. Denne gruppe eventyrere er berygtet i hele riget for nogle gange at få løst deres missioner og reddet verden, men det er mere held end forstand, og alle kender historier om eksempelvis ildkugler, der fik ram på skurken, men brændte de uvurderlige malerier. Så det er ikke let for vore eventyrere at finde arbejde. Denne aften er de dog de eneste eventyrere på kroen.

**Hvad gik galt denne gang?** Lad spillerne diskutere, hvis skyld det var, at den sidste mission gik galt. Spørg dem, hvad der skete. De kan improvisere frit. Giv dem et par chancer til at få gang i det indbyrdes spil. Hvis det lykkes, så lad dem spille, indtil der kommer et godt tidspunkt for den mystiske fremmede til at komme ind på kroen. Hvis spillet ikke fungerer efter et par forsøg, så lad den fremmede bringe scenen videre.

En lille fejl i formularen: Den fremmede braser ind på kroen. Det må godt være dramatisk, så måske stormer det udenfor, måske falder han udmattet om, eller måske bliver der bare helt stille på kroen. Han efterlyser modige eventyrere med forstand på magi til at hjælpe med et lille uheld i hans laboratorium.

Han forklarer, at han arbejdede på en ny formular til at skabe kloner, men noget gik galt, så formularen er gået amok. Hver sjette time fordobles antallet af kloner, og der er ikke noget, der tyder på, at formularen stopper af sig selv. Vil eventyrerne hjælpe med at prøve at finde ud af, hvordan kloningen kan stoppes?

Spilpersonerne må gerne være kritiske, afvisende eller spørge meget ind til, hvad troldmanden vil have deres hjælp til. Du behøver ikke svare på alt eller overbevise dem. Scenen kan altid klippes, inden I når frem til en egentlig aftale.

Troldmanden må gerne virke som om han skjuler noget, og det gør ikke noget, hvis hans forklaring ikke helt hænger sammen. Husk, at han bare skal have hyret eventyrerne som et alibi, hvis noget i hans store plan om verdensherredømmet mislykkes.



# Scene 3: Rundt på gulvet

**Overblik:** Spilpersonerne kan tage bestik af situationen og lægge en plan.

**Formål:** Spillerne får lidt mere at vide om laboratoriet, og skal lokkes i retning af at prøve at finde en løsning ved troldmandens arbejdsbord.

Set fra spilpersonernes perspektiv er laboratoriet enormt. Reolerne tårner sig op som bjerge, og fibrene på tæppet er som et tykt græstæppe, der når dem op til brystet. Det er svært at bevæge sig gennem tæppet.

De er ikke alene i laboratoriet. I vindueskarmen sidder troldmandens fede hvide kat, og på et kranie på arbejdsbordet sidder en sovende imp, som ikke ser ud til at have bemærket den magiske ballade.

Den nederste del af reolerne består af hundrede små skuffer med håndskrevne etiketter, der lyder til at være magiske ingredienser til alkymi: Nissesnot, troldevorte, rumperod, sumpøgletand, vampyr glitter, pegasusfedt, djævlekatte, elverskaft, troglodytstøv, og så videre...

Hvis de ikke i første scene bemærkede en etiket fra én af de potions, der blev knust, så kan de ved lidt udforskning hurtigt finde et større skår af en flaske, hvor de kan læse etiketten: "Drik: XXL (Formindsk XVII)". Du må gerne hjælpe dem på afveje ved at antyde noget med romertal, men XXL er ikke et romertal, men navnet på troldmandens forbedrede voksedrik, som tilfældigvis kan forveksles med tallet 30 skrevet som romertal.

De står nær udkanten af gulvtæppet nærmere vinduet og arbejdsbordet end døren.

Lad spillerne stille spørgsmål og prøve at lægge en plan. Enhver plan er fin på nuværende tidspunkt - den kan blive lavet om, når de får mere viden efter de næste scener. De må også gerne begynde at sætte planen i værk.

Hvis de vælger at begive sig mod døren, så mind dem om, at laboratoriet var øverst i tårnet, og der var en lang, stejl trappe op, som de skal forcere. Men hvis de insisterer, så er det ok. Når troldmanden dukker op lidt senere og afslører plottet, så får de en chance for at komme på ret kurs (som er arbejdsbordet, men det er for tidligt at trække dem for meget rundt ved næsen).

Spillerne vil måske forsøge at få én af troldmandens familiars (impen og katten) til at reagere. Enten ved at råbe eller bruge magi til at påkalde sig opmærksomhed. Det vil i bedste fald lykkes at få katten til at springe ned fra vinduet, sætte sig på gulvet og give sig til at kradse bag øret. Og så kommer lopperne.

Ellers springer katten selv på et tidspunkt ned og giver sig til at kradse sig, mens spilpersonerne er på vej i den ene eller anden retning.

# Scene 4: Lopperne kommer!

Troldmandens kat hopper ned fra sin plads i vindueskarmen, sætter sig på gulvet, og giver sig til at kradse sig på halsen med bagbenet. Fire lopper så store som rottweilere kommer springende mod eventyrerne. Fra deres perspektiv ser de ud til at springe 100 meter op i luften, før de lander ved eventyrerne og går til angreb.

## Lopper

AC: 18 (natural armor)

Initiativ: +2

Saving throws:

DEX: +2    CON: +8    INT: +0

WIS: +0    CHA: +0

Grappling: +4 (STR)

**Attack:** +11 (antal angreb svarer til antallet af lopper, der er tilbage)

**Damage:** 2d6+5

**Loppecirkus:** Hvis 2 lopper angriber den samme eventyrer, har de advantage på deres angreb.

**Blodsugere:** Hvis en loppe rammer med sit bid, skal offeret klare et CON saving throw DC 17. Ellers bider lopper sig fast. Offeret kan selv prøve at undslippe med et STR (Athletics) check DC 20.

**Bid hårdere!** - Hvis der allerede er en loppe, der har bidt sig fast i eventyreren, så får andre lopper advantage på deres angreb mod den samme eventyrer.

Hit Points: 300

Der er 4 lopper, men vi håndterer dem som ét monster (ligesom en sværm), så de er nemmere at holde styr på. Du skal altså blot lave så mange angreb, som der er lopper i live, men du skal kun holde styr på en samlet pulje af hit points.

### Monstret skal nå at vise sit særpræg

Loppernes særlige evne er, at de kan bide sig fast og suge blod. Kampen bør altså ikke slutte, før mindst én af eventyrerne har haft en loppe siddende.

En loppe, der har bidt sig fast, kan i sin næste tur suge blod for 5d6+6 i skade.

Offeret kan selv prøve at slippe fri i sin tur ved at klare et STR (Athletics) skill check DC 20. Andre kan også prøve at vriste lopperen fri, men skal klare DC 22. Man kan også få lopperen til at slippe, hvis man rammer den med et angreb, men man har disadvantage.

### Det skal nå at være farligt

Lopperne har en pulje af hit points. Du behøver altså ikke holde styr på, hvor meget loppe nr. 3 har fået i skade. Når gruppen har givet 100 i skade, dør den første loppe. Den næste loppe dør ved 200 hit points i skade og den tredje ved 250. Den sidste loppe dør, når der sker noget fedt, eller det farlige er overstået (fx at den har bidt sig fast og er blevet vristet fri).

### Der skal ske noget fedt

Critical hits er altid fede, men det er også fedt, hvis nogen prøver noget uforudset. I spilstesten ville gruppen forsøge at tæmme en loppe, så den kunne bruges som ridedyr og bringe dem hurtigere til troldmandens arbejdsbord. Det er fint at lade dem prøve den slags. Og det er endnu mere fint, hvis det giver gruelt bagslag for de kække eventyrere.

# Scene 5: Troldmanden afslører alt

**Overblik:** Troldmanden afslører sin plan, mens eventyrerne overhører det.

**Formål:** Spillerne får kendskab til, at de er gået i en fælde. Det skal motivere dem til at finde en måde at bryde fortryllelsen, så de kan sætte en stopper for troldmandens plan.

Giv spillerne lidt tid til at sunde sig oven på kampen mod lopperne. Det er et godt tidspunkt til noget internt spil i gruppen med udgangspunkt i den netop overståede kamp.

Når du finder det passende, så hører de trin uden for døren. Den går op, og troldmanden kommer ind. Han er kommet for at hente sin kat, og mens han samler katten op, praler han over for katten med, hvor fantastisk hans geniale plan forløber.

Hans snak med katten skal afsløre, at det var en genistreg at hyre rigets mest inkompetente eventyrere som alibi. Han er også overstadigt begejstret for, hvor effektiv den magiske voksetrylledrik var. Klonerne er enorme! Intet kan stoppe dem!

Han forsikrer også katten om, at den nok skal få sin normale størrelse igen, så den kan jage mus, når klonerne har sikret ham verdensherredømmet. Opskriften på trylledrikken er klar og ingredienserne samlet.

Troldmanden forlader laboratoriet med katten.

# Scene 6: Til bords

**Overblik:** Spillerne skal finde ud af at komme hen til troldmandens arbejdsbord og ikke mindst finde en måde at komme op på det.

**Formål:** Opskriften på, hvordan man ophæver fortryllelsen er efter alt at dømme skrevet ned i troldmandens formularbog. Derfor skal spilpersonerne op til formularbogen.

Opskriften til at ophæve fortryllelsen er formentligt i den store formularbog, der ligger på troldmandens arbejdsbord. Det burde stå klart for spillerne på nuværende tidspunkt. Det oplagte valg er derfor, at de forsøger at begive sig mod bordet og finder en måde at komme op på bordet.

Der er også den mulighed, at spillerne hellere vil prøve at komme ud af laboratoriet. Det kan de sådan set godt, men mind dem om, at der er mange enorme trappetrin ned til foden af tårnet, så det vil nok tage mere end en dag at komme ud - og imens bliver klonerne fordoblet hver sjette time.

Kreative løsninger må gerne belønnes. Til spilsten lykkedes det en spilperson at tæmme én af lopperne, som blev brugt som ridedyr til at komme hurtigt hen til bordet.

Vejen hen til bordet er sådan set ikke den store udfordring. Du må gerne beskrive vejen som svær og farlig, fordi der er sprækker i gulvet, som måske gemmer på ting, der er værre end lopper. Har I meget god tid (mere end to timer tilbage af spilblokken), så er det fint at gøre noget ud af turen over gulvet. Ellers koncentrer jer om det sidste stykke, hvor de skal finde ud af at komme op på bordet.

Spilpersonerne har magi, der kan hjælpe, og ellers må de klatre op ad benene. Bordbenene er smukt udskåret med dødninge, der strækker sig op mod bordpladen. Brug gerne lidt tid på at rulle nogle STR (Athletics) rul for at skabe lidt spænding, hvis de tager turen med reb og klatrespir. Hvis de lægger en god plan, så lad den lykkes, men hvis de er mindre fantasifulde, så prøv at gøre turen kompliceret for dem. Måske er nogle af dødningene i bordbenet levende og prøver at gribe ud efter dem?

Når de kravler over bordkanten ser de et arbejdsbord fyldt med alkymiske kolber, der syder og bobler. Der er også et blækhus med en fjerpen, en krystalkugle, den store formularbog, og så troldmandens imp, som skuler ondt efter dem, da den får øje på dem.

# Scene 7: En familiar-sammenkomst

En imp er en lille djævel, der er assistent for en troldmand. Ingen ved, hvad impen faktisk assisterer med, men alle skumle troldmænd bør have en imp. I dette tilfælde er den lille djævel snarere en gigantisk dæmon sammenlignet med vore bittesmå spilpersoner, og den har fået øje på dem og vil utrolig gerne kvase dem.

## The Imp

AC: 18

Initiativ: +4

Saving throws:

DEX: +4    CON: +0    INT: +4

WIS: +2    CHA: +1

Grappling: Den er da åndssvagt for stor!

**Attack:** +11

**Damage:**

Klo: 2d6+6

Hale: 2d10+6

Kan angribe med to kloangreb og et svirp med halen. Eller med en ildkugle og et halsvirp.

**Ildkugle:** Impen kan kaste mellemstore kugler af koncentrerede blå flammer, som den former mellem kløerne og tyrer i retning af trælse eventyrere. Alle eventyrere inden for rækkevidden (du afgør, om en eventyrer er uden for eksplosionen) skal klare et DEX save (DC: 16). Ildkuglen giver 3d8+6 i skade. Klarer man sit save, får man halv skade. Impen kan kun bruge ildkuglen tre gange i kampen.

**Hit Points:** 150

Impen er egentlig lidt klodset der på arbejdsbordet mellem kolber og skrivedasker, og da eventyrerne er små, vil den ikke forsøge at flyve, men blot prøve at knuse dem eller brænde dem.

### Monstret skal nå at vise sit særpræg

Impens særlige evne er ildkuglerne. Den skal helst nå at få ram på en eventyrer mindst én gang i løbet af kampen.

Derudover er den en imp, som ikke kan dy sig for at fornærme dens modstandere. Du kan bruge impen til endnu en gang at slå fast, at troldmanden har onde planer om verdensherredømmet, hvis det ikke allerede er gået op for spillerne.

### Det skal nå at være farligt

Impen kan potentielt give meget i skade til mange, hvis den får lov til det. Denne kamp må godt tære på spilpersonernes hit points.

### Der skal ske noget fedt

Sådan en imp er led og ond, så der er god grund til at vise heltemod. Den har vinger og kan flyve, hvis det er nødvendigt, så det kunne der jo komme noget ud af. Ellers er det også oplagt at få lavet en overgang til næste scene med det alkymiske uheld.

# Scene 8: Golden tsunami

**Overblik:** En kolbe med en tyk gylden væske er blevet ramt under kampen, og da den endelig springer, vælter en syndflod af en magisk væske ud, som forvandler alt, den rører til guld.

**Formål:** Spillerne skal have en lille påmindelse om, at selvom de kan slå en stor modstander ihjel, så kan det få farlige konsekvenser.

Du kan springe denne scene over, hvis I har mindre end en time tilbage af spilblokken.

Under kampen er én af kolberne med magiske væsker blevet beskadiget. Spilpersonerne har formentligt kastet med magi, så grib fat i noget, spilpersonerne gjorde, og brug det til at forklare, at kolben er ved at springes. De kan se revnerne i glasset. Under spiltesten var det en Lightning Bolt, der gjorde udslaget.

Giv spillerne en meget kort chance for at reagere, og lad derefter kolben briste, så den tykke, gyldne væske kommer væltende. Den flyder langsomt nok til, at de kan se, hvordan alt der kommer i kontakt med væsken forvandles til guld.

Spillere, der ikke var hurtige til at komme af vejen, skal klare et DEX save (15) for at undgå at komme i kontakt med væsken. Hvis de ikke klarer det, bliver de på én eller anden måde berørt af væsken. Det kan være en fod, der rører, fordi de ikke klatrer hurtigt nok op i stativet til krystalkuglen, eller måske bliver de grådige og ender med at blive helt dækket af væsken.

Dét, der rører væsken, forvandles til guld. Effekten er dog kun midlertidig (cirka 10 minutter eller indtil det passer godt ind i fortællingen), men det skal du ikke fortælle dem med det samme. Det er fint, at de humper lidt rundt med en fod af massivt guld (ignorér den absurde vægt, medmindre spillerne selv påpeger det), eller har en dværg, der er forvandlet til det pureste guld (noget, der nok vil blive til en myte om paradiset blandt dværge).

Effekten kan kureres med Dispel Magic, men fortager sig altså også efter et stykke tid.

# Scene 9: Purple Spell Book Worm

Ud fra formularbogens sider dukker en kæmpestor (i forhold til spilpersonerne) magisk orm op. Den har store skæl, som glimter og skinner i violette farver. Derudover er ormen bare en enorm krop, der ender i en frygtindgydende mund fyldt med sylespidse tænder.

## The Purple Spellbook Worm

AC: 19

Initiativ: +0

Saving throws:

DEX: -1    CON: +10    INT: +4

WIS: +0    CHA: +0

Grappling: Nej, den er alt for stor.

**Attack:** +9 (ormen kan angribe to gange med sit bid)

**Bid:** Damage: 2d8+7

Rammer den samme spilperson med begge angreb i samme runde, så bliver spilpersonen slugt! Den fæle magiske mavesyre vil derefter give 2d12 i skade hver runde, indtil spilpersonen er død eller slipper ud. Et CON save DC 16 halverer fordøjelsesskaden.

### Halvfordøjede formularer:

1. Sleep (kan påvirke op til 40 hit points)
2. Grease
3. Delayed Blast Fireball
4. Invisibility
5. Blur
6. Feign Death

**Hit Points:** 200

Ormen har boret en magisk tunnel gennem formularbogens sider. Det meste af ormen er skjult i tunnelen, og den angriber ved at bide efter eventyrerne og forsøge at sluge dem.

### Monstret skal nå at vise sit særpræg

Første gang, ormen misser et angreb på sin tur, bøvser den en halvfordøjet formular op. Væg en (eventuelt tilfældig) fra listen.

### Det skal nå at være farligt

Den farligste formular, ormen kan bøvse op, er Delayed Blast Fireball. Den tæller i dette tilfælde ned fra 20, og bliver ved med at tælle én ned for hver runde, indtil den når 0 - også efter ormen er død! Ildkuglen vil helt sikkert slå spilpersonerne ihjel, når den eksploderer ved 0, så den skal bringes langt væk, dispelles, eller spilpersonerne skal i dækning.

Uanset hvor nem kampen måtte blive, så sørg for at lade ormen bøvse sin bombe op. Lad den eventuelt bøvse en Grease i første runde og Delayed Blast Fireball i den efterfølgende runde. Derefter kunne den jo passende sluge en eventyrer, hvis de ikke flygter fra ildkuglen.

### Der skal ske noget fedt

Ormen bør ikke dø, før spillerne har følt sig presset. Det er scenariets sidste kamp, så det fede kan ligge i forsøg på desperate løsninger. Det skal tillades, men være svært.

# Scene 10: Opskrift på ballade

**Overblik:** Spillerne skal finde opskriften på, hvordan de modvirker troldmandens vokseformular. Opskriften står i formularbogen, og ingredienserne til at brygge en trylledrik eller kaste formularen findes i laboratoriet.

**Formål:** Spilpersonerne skal ophæve troldmandens magi. De skal finde opskriften og ingredienserne, og så skal de finde ud af, om de skal bruge den på dem selv eller på troldmandstårnet.

Ormen har efterladt en dyb magisk tunnel, der fører ned mellem formularbogens sider. Med lidt opfindsomhed eller en Detect Magic kan spillerne kravle gennem ormetunnelen og finde frem til den side, hvorpå vokseformularen eller dens modpart står. Det kan blive lidt tricky at få læst, hvad der står på siden, men vær åben over for selv dumme forslag på nuværende tidspunkt.

I bogen er en opskrift på en trylledrik, som troldmanden har nedskrevet, der kan ophæve fortryllelsen. Den kræver nogle ingredienser, som findes i skufferne i reolen, så ja, én eller flere af spilpersonerne skal på én eller anden måde over til reolen, ind i skufferne og vende tilbage med de nødvendige ingredienser. De har for eksempel mulighed for at trylle sig om til dyr eller væsner med Polymorf-formularen. Det var sådan, de løste opgaven i spiltesten.

Men vær åben og fleksibel. Det vigtige er, at de kan finde ud af at samarbejde og finde på én eller anden løsning.

Lad dem gerne slå nogle skill checks for at se, om de kan finde de rigtige ingredienser og finde ud af at få dem blandet i en alkymisk kolbe på den rigtige måde. Det skal ikke være for svært, og går det galt, så gå

efter pinlig ydmygelse og komplikationer snarere end fysisk skade. Lægt vægt på komiske udfald.

Når spilpersonerne har brygget den magiske drik, som modvirker troldmandens magi, så skal de finde ud af at anvende den. Skal de selv have en dosis, eller skal de hælde den ud på gulvet?

Den korrekte løsning er at skrumpe tårnet, men det bliver bedre, hvis du kan så tvivl hos spillerne om, hvad der er normalt, og hvad der er vokset eller skrumpet - og også gerne om, hvad de to modsatrettede trylleformularer gør.

I spiltesten blev gruppen forvirret over, hvem der var vokset eller skrumpet, og endte med at bruge paladinen som forsøgskanin. Paladinen voksede og kunne se ud af vinduet, at tårnet rakte over skyerne. Men paladinen var ikke kløgtig nok til at gennemskue, at noget var galt. Det endte med, at de fik skrumpet tårnet til normal størrelse, og dermed var de igen normal størrelse i forhold til tårnet. Bortset fra paladinen, som nu var gigantisk og endte med at være for stor til tårnet.

Slut scenariet, når magien er ophævet - eller der er skabt nok kaos til et nyt eventyr.





# Hizzighal

Character Name

Barbarian 9

Class/Level

High elf

Race

Initiative **+2**

Actions

Move **40**  
Speed

Action

Attack, Cast a Spell,  
Dash, Disengage, Dodge,  
Help, Hide, Ready, Search,  
or Use an Object

Attack: kæmpeøkse

Bonus: **+9**

Damage: **1d12+5**

Crit: **3d12+5**

Attack: kastespyd

Bonus: **+6**

Damage: **1d6+3**

Skjold: **AC 17**

Bonus Action

Reaction

## Skills

- +2** Acrobatics (DEX)
- +1** Animal Handling (WIS)
- 0** Arcana (INT)
- +7** Athletics (STR)
- 0** Deception (CHA)
- 0** History (INT)
- +1** Insight (WIS)
- +4** Intimidation (CHA)
- 0** Investigation (INT)
- +1** Medicine (WIS)
- +4** Nature (INT)
- +5** Perception (WIS)
- 0** Performance (CHA)
- 0** Persuasion (CHA)
- 0** Religion (INT)
- +2** Sleight of Hand (DEX)
- +2** Stealth (DEX)
- +5** Survival (WIS)

## Armor Class

**15**

Hit Dice:

**9d12+3**

Current Hit Points:

Max. Hit points: **95**

Temporary Hit Points:

|           |              |                 |                |
|-----------|--------------|-----------------|----------------|
| <b>16</b> | Strength     | Bonus <b>+3</b> | Save <b>+7</b> |
| <b>15</b> | Dexterity    | Bonus <b>+2</b> | Save <b>+2</b> |
| <b>16</b> | Constitution | Bonus <b>+3</b> | Save <b>+7</b> |
| <b>10</b> | Intelligence | Bonus <b>0</b>  | Save <b>0</b>  |
| <b>12</b> | Wisdom       | Bonus <b>+1</b> | Save <b>+1</b> |
| <b>10</b> | Charisma     | Bonus <b>0</b>  | Save <b>0</b>  |

## Rage (AMOK!)

Hvis du går amok, giver du **+3 ekstra skade**, og tager halv skade fra de fleste angreb. Du kan gå amok 4 gange om dagen.

## Reckless Attack

Du kan kaste dig ud i et frygtløst angreb, der giver dig *advantage på dit første angreb*, men indtil din næste tur, har modstanderne *advantage* mod dig.

## Brutal Critical

Du slår med en ekstra terning for skaden på et critical hit (3d12 for en great axe). Et angreb er et critical hit, hvis du ruller 20.

## High Elf Cantrip

Elvere er småmagiske af natur, og du kan bruge den magiske reparationsformular *Mending* når som helst, hvis du er kommet til at ødelægge noget.

## Extra Attack

Du kan angribe to gange på en runde i stedet for én, når du laver et normalt angreb.

## Danger Zone Sense

Du er altid på vagt og har derfor *advantage* på *Dexterity saves* mod ting, du kan se eller høre.

## Feral Instinct

Du er altid klar til kamp og har *advantage* på *Initiativ-rul*.

## Totem Spirit: Bear

Bjørnen er dit totemdyr. Når du *går amok*, tager du **halv skade (resistance)** fra alt undtagen psykiske angreb. Du har også *advantage på styrkeslag*, selvom du ikke er gået amok.

## Øh, advantage?

Advantage betyder, at du får lov til at rulle to 20-sidede terninger og vælge det bedste rul.

# Hizzighal

Amok! Arrgggh! Smadre! Barbaren er rå, utæmmed kampkraft, drevet frem af berserkergangen. Problemet for Hizzighal er, at en rigtig barbar skal være vred for at gå amok, og det kniber med at få vreden frem. Hizzighal er i bund og grund en gemytlig og fredelig elver, som ganske vist førhen har kunnet gå rigtig barbar-amok, men på det seneste har Hizzighal været nødt til bare lade som om, så de andre eventyrere ikke bliver bekymrede for, om der nu er noget galt.

Barbar er en lidt usædvanlig beskrivelse af en elver, og måske er det elvernes natur med hundredårig tålmodighed, der nu har overvundet ungdommens raseri. Men det vil jo være både at tabe ansigt og stille eventyrerkammeraterne i forlegenhed, hvis Hizzighal bliver nødt til at indrømme, at det der med at gå amok måske er et overstået kapitel.

For at skjule sit rolige temperament gør Hizzighal gerne brug af grynt, råb, fagter og bandeord, men det bliver aldrig helt farligt, når fjenderne udfordres med forbandelser i stil med: »Uhøflige syvsover-orcker! Må hundehvalpe slikke jeres tæer til solen står op!«. Hizzighal er også glad for at gøre opmærksom på sit store tohåndssværd, selvom det ikke hjælper, at sværdet har indgraveret smukke blomster hele vejen langs den blanke kling.

Den manglende bersærkergang kan skyldes, at Hizzighal har dårlig samvittighed over, at ting går i stykker, og hoveder hugget af, når urinstinkterne tager over, og raseriet flyder frit. Det er ret pinligt, at sparke døre ind og knuse skaller, hvis det viser sig, at goblinerne blot var i færd med at istandsætte den flinke troldmands underjordiske hule, så troldmanden kunne give flere forældreløse børn et trygt hjem.

En barbar, der ikke kan gå amok, er ikke meget værd i en dungeon, så Hizzighal forsøger at finde en anden karriere. De andre eventyrere er måske ikke meget bevendt som karrierevejledere, men de er det bedste, Hizzighal har ved hånden. Det skal helst bare foregå diskret, for de skulle nemlig opdage, at deres barbar ikke er klar til at uddele de nødvendige tæsk til skurkene.

**Opsummering:** Hizzighal er en barbar, der har mistet evnen til at gå rigtigt amok. Raseriet er der bare ikke længere. Du må meget gerne spille på åbenlyst falsk raseri, og det er helt op til dig, om Hizzighals problem skal afsløres undervejs i spillet. Du må også gerne lade Hizzighal genfinde sin amokevne i løbet af spillet, hvis du føler, den rigtige lejlighed byder sig. Allier dig eventuelt med én eller flere af de andre spillere, som du indvier i hemmeligheden - enten i eller uden for spillet - så de kan hjælpe med at fremprovokere en situation, hvor Hizzighal enten går amok igen eller kommer ud af skabet som eksbarbar.

## De andre:

**Paladinen Lex Crown:** Småtumpet, taler med sit sværd. Påstår at have fået det af en dame i en mose. Meget opsat på noget med skæbne.

**Barden Da'Linn:** Tror vi andre ikke ved, at der ryger lige lidt for mange magiske trylledrikke indenbords. Prøver lidt for ihærdigt på at være sjov, når vi helst vil høre en god sang.

**Magikeren Xarx:** Dværg og magiker. Har dén der aura, som magikere har, hvor man ikke helt stoler på, at de er ærlige. Meget stereotypisk dværg, som indbyder til at blive drillet med alle fordommene.

**Halflingen Soudo:** Mestertyv og livsfarlig i kamp. Helt uundværlig. Et under, at I har fået den lille halfling med i gruppen.

## Magiske Genstande:

**Potion of Superior Healing** (heler 8d4+8); **Potion of Greater Healing** (heler 4d4+4); **Potion of Speed** (varighed: 1 minut. +2 til AC, Advantage på DEX saves, én ekstra Action pr. tur); **Oil of Slipperiness** (Du kan ikke holdes fast med magi i op til 8 timer, efter at have smurt dig ind i denne olie); **Great Axe +2**;



# Lex Crown

Character Name

Paladin 6 / Warlock 3

Human

Class/Level

Race

|           |                     |          |         |
|-----------|---------------------|----------|---------|
| <b>16</b> | <b>Strength</b>     | Bonus +3 | Save +3 |
| <b>14</b> | <b>Dexterity</b>    | Bonus +2 | Save +2 |
| <b>12</b> | <b>Constitution</b> | Bonus +1 | Save +1 |
| <b>9</b>  | <b>Intelligence</b> | Bonus -1 | Save -1 |
| <b>10</b> | <b>Wisdom</b>       | Bonus 0  | Save +4 |
| <b>16</b> | <b>Charisma</b>     | Bonus +3 | Save +7 |

### Skills

- +2 Acrobatics (DEX)
- +4 Animal Handling (WIS)
- 1 Arcana (INT)
- +7 Athletics (STR)
- +3 Deception (CHA)
- 1 History (INT)
- 0 Insight (WIS)
- +3 Intimidation (CHA)
- 1 Investigation (INT)
- 0 Medicine (WIS)
- +4 Nature (INT)
- 0 Perception (WIS)
- 0 Performance (CHA)
- +7 Persuasion (CHA)
- 1 Religion (INT)
- +2 Sleight of Hand (DEX)
- +2 Stealth (DEX)
- +4 Survival (WIS)

### Armor Class

19

Hit Dice:  
 6d10+1 / 3d8+1

Current Hit Points:

Max. Hit points: 82

Temporary Hit Points:

**Initiative** (+2)

**Actions**

**Move** 30  
Speed

**Action**  
 Attack, Cast a Spell, Dash, Disengage, Dodge, Help, Hide, Ready, Search, or Use an Object

**Attack: "Harald"**

Bonus: +9

Damage: 1d8+7

**Attack: Eldritch Blast**

Bonus: +7

Damage: 1d10

**Bonus Action**

Expeditious Retreat

Misty Step

---

---

---

---

---

---

---

---

**Reaction**

Hellish Rebuke

---

---

---

---

## Divine Smite

Du kan give onde væsner lidt ekstra guddommelig straf. Når du rammer, kan du ofre 1 *spell slot* for **2d8 ekstra skade**. Hvis du offer et level 2 spell slot, giver du i stedet 3d8 ekstra. Dæmoner, djævlle og udøde tager yderligere 1d8 ekstra i skade.

## Spellcasting

Du kan kaste magi både som Warlock og Paladin. Du bruger et **spell slot**, der skal være mindst samme level som formularen, hver gang du kaster magi. Det gælder ikke *cantrips*, som du kan kaste lige så tit, du har lyst.

## Divine Sense

Du kan fornemme ondskab i din umiddelbare nærhed.

## Fiendish Vigor

Din skovfegud har givet dig evnen til at kaste *False Life* uden at bruge et spell slot, når som helst. Den giver dig **1d4+1 temporary hit points**.

## Extra Attack

Du kan angribe to gange på en runde i stedet for én, når du laver et normalt angreb.

## Aura of Protection

Hvis dine venner står ved siden af dig og skal lave et *saving throw*, får de **+3** til deres rul.

## Divine Health

Både din krop og sjæl er renere end Rolf, så du er immun over for sygdom.

## Lay on Hands

Dine berøringer kan helbrede sår og sygdom. Du har hver dag **30 hit points**, du kan fordele til healing af dig selv og andre.

## Beast Speech

Du har en magisk evne til at tale med dyr.

# Lex' Spell List

## Cantrips

Save DC: 15    Attack Bonus: +7

### Eldritch Blast

Du kan sende en energistråle mod et væsen inden for 36 meters afstand. Hvis du rammer, tager væsnet 1d10 i skade.

### True Strike

Du kan bruge en action på at udse dig et væsen. I din næste tur har du Advantage på dit første angreb mod væsnet.

## Level 1

Save DC: 15    Attack Bonus: +7

Slots:



### Expeditious Retreat

Du kan koncentrere dig i op mod 10 minutter på at give dig selv mulighed for i hver runde at bruge en Bonus Action på at bevæge dig en ekstra gang. Du kan med andre ord løbe 50 procent hurtigere end normalt, hvis du ønsker det.

### Hellish Rebuke

Hvis du tager skade, kan du med det samme gøre gengæld. Væsnet ompændes af magiske flammer og tager 2d10 i skade, eller halvdelen hvis det klarer et DEX save.

### Unseen Servant

Du kan fremmane en usynlig tjener, som i op til 1 time kan udføre simple opgaver for dig.

## Level 2

Save DC: 15    Attack Bonus: +7

Slots:



### Misty Step

Du kan bruge en Bonus Action på at teleportere dig op til 9 meter.

# Lex Crown

Lex Crown har et magisk sværd. Ikke bare et vilkårligt magisk sværd, der er samlet op fra et hemmeligt rum i en dungeon. Nej, her er tale om et magisk, intelligent sværd, der kan tale. Eller, Lex er nogenlunde sikker på, at sværdet taler. Det er lidt pinligt, hvis det kun er Lex, der kan høre sværdet, og de andre eventyrere blot lader som om de kan, og tror, Lex er småskør og hører stemmer.

Sværdet siger, det hedder 'Harald'. Vist noget med en helt, der en gang ejede sværdet, og efter sin død stadig havde et bånd med sværdet, så det nu har en del af helten Haralds sjæl i sig. Det er sådan noget med magi, som Lex ikke har forstand på.

Lex fandt ikke sværdet. Sværdet fandt nærmere Lex. Det er før sket, at mægtige naturånder rejser sig fra en skovsø for at give den rette helt et særligt sværd, men for Lex var det lidt anderledes. Det var ikke en idyllisk skovsø. Det var snarere en klam og dunkel mose, men der var da en naturånd. En ret så rapkæftet lille salamanderdame, som ikke gav Lex mange instruktioner, andet end noget med at være udvalgt til en særlig skæbne. Plask, væk igen.

Så det er måske meget godt, at sværdet er intelligent, for Lex er en smule enfoldig, men også let påvirkelig. Så når Harald og Lex diskuterer, hvad der nu skal ske, så har de det med at gejle hinanden op og hylde hinandens gode idéer. For nå ja, Harald er heller ikke for kløgtig, men meget entusiastisk.

Lex skal forestille at være gruppens leder og talsperson. Ikke bare dén, der går først ind i rummet, når døren er sparket ind, men også dén, der udstikker kursen for, hvilken vej eventyret skal gå. Det er bare ikke let, hvis man ikke ved, hvilken quest man er sendt på. Lex har dog lært at skjule sin usikkerhed ved at bruge udtryk som 'skæbne', 'gudernes vilje' og 'til angreb!', så de andre ikke fatter mistanke, men blot ser lige præcis, hvad de vil forvente at se fra en paladin på en quest.

Usikkerheden betyder også, at Lex griber ethvert halmstrå. Alt kan være et tegn på, at nu er de på rette vej til den store skæbne-quest. Der må jo være en verden der skal reddes fra noget forfærdeligt, for hvorfor ville Lex ellers have fået så sejt et sværd fra en slags gudinde?

**Opsummering:** Lex er ikke for klog, men er til gengæld meget opsat på at opfylde sin skæbne. Spil gerne rollen som dum kriger, krydret med lidt religiøs fanatisme. Og så er der sværdet Harald. Sværdet taler ganske rigtigt, men Lex er ikke helt sikker. Så du kan godt blive opslugt af at diskutere med Harald, men det er helt fint, hvis du også prøver at finde ud af, om de andre virkelig kan høre, hvad Harald siger.

## De andre:

**Barbaren Hizzighal:** Livsfarlig at være i nærheden af i amoktilstand. Helt ustyrlig. For alles sikkerhed bør vi sørge for at undgå ophidselse, medmindre det virkelig er nødvendigt.

**Barden Da'Linn:** Tror vi andre ikke ved, at der ryger lige lidt for mange magiske trylledrikke indenbords. Prøver lidt for ihærdigt på at være sjov, når vi helst vil høre en god sang.

**Magikeren Xarx:** Dværg og magiker. Har dén der aura, som magikere har, hvor man ikke helt stoler på, at de er ærlige. Meget stereotypisk dværg, som indbyder til at blive drillet med alle fordommene.

**Halflingen Soudo:** Mestertyv og livsfarlig i kamp. Helt uundværlig. Et under, at I har fået den lille halfling med i gruppen.

## Magiske Genstande:

**Harald** det talende sværd; **Decanter of Endless Water** (Vandflaske, hvor der bliver ved med at fosse vand ud, så længe man har taget proppen af); **Potion of Greater Healing** (heler 4d4+4);



# Da'Linn

Character Name

Bard 9

Class/Level

Half-orc

Race

|           |                     |           |          |
|-----------|---------------------|-----------|----------|
| <b>10</b> | <b>Strength</b>     | Bonus: 0  | Save: 0  |
| <b>14</b> | <b>Dexterity</b>    | Bonus: +2 | Save: +6 |
| <b>11</b> | <b>Constitution</b> | Bonus: 0  | Save: 0  |
| <b>13</b> | <b>Intelligence</b> | Bonus: +1 | Save: +1 |
| <b>12</b> | <b>Wisdom</b>       | Bonus: +1 | Save: +1 |
| <b>19</b> | <b>Charisma</b>     | Bonus: +4 | Save: +8 |

### Skills

- **+6** Acrobatics (DEX)
- **+3** Animal Handling (WIS)
- **+5** Arcana (INT)
- **+2** Athletics (STR)
- **+8** Deception (CHA)
- **+5** History (INT)
- **+3** Insight (WIS)
- **+8** Intimidation (CHA)
- **+9** Investigation (INT)
- **+3** Medicine (WIS)
- **+3** Nature (INT)
- **+5** Perception (WIS)
- **+12** Performance (CHA)
- **+8** Persuasion (CHA)
- **+3** Religion (INT)
- **+4** Sleight of Hand (DEX)
- **+4** Stealth (DEX)
- **+3** Survival (WIS)

### Armor Class

14

Hit Dice: 9d8

Current Hit Points:

Max. Hit points: 48

Temporary Hit Points:

Initiative +2

Actions

Move 30  
Speed

**Action**  
 Attack, Cast a Spell, Dash, Disengage, Dodge, Help, Hide, Ready, Search, or Use an Object

Attack: Kølle!  
 Bonus: +4  
 Damage: 1d8

Attack: Vicious Mockery  
 Bonus: ○  
 Damage: 2d4\*  
\*WIS save eller disadvantage på næste angreb

**Bonus Action**  
Bardic Inspiration  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Reaction**  
Cutting Words  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Bardic Inspiration

Du kan hjælpe dine venner med lidt opmuntring. De får **1d8**, som de kan vælge at rulle og lægge resultatet til, efter de har rullet et angrebsslag, saving throw eller skill-check. Terningen kan kun bruges én gang. Du kan opmuntre på denne måde 4 gange mellem hvert hvil.

## Spellcasting

Du kan kaste magiske formularer. Du bruger et **spell slot**, der skal være mindst samme level som formularen, hver gang du kaster magi. Det gælder ikke *cantrips*, som du kan kaste lige så tit, du har lyst.

## Countercharm

Dine ord eller musik kan forhindre, at dine venner forføres af charmemagi. Som en *action* kan du og dine venner få *advantage* på jeres saving throws mod charme og frygt.

## Song of Rest

Når I holder hvil, kan alle, der bruger Hit Dice for at få hit points tilbage, få en ekstra 1d8.

## Cutting Words

Du kan hyle en modstander ud af den. Det koster 1 brug af din Bardic Inspiration. Rul 1d8 og træk den fra modstanderens angreb, saving throw eller skaderul.

## Øh, advantage?

Advantage betyder, at du får lov til at rulle to 20-sidede terninger og vælge det bedste rul.

# Da'Linn's Spell List

## Cantrips

Save DC: 16    Attack Bonus: +8

### Friends

Du får Advantage på alle CHA check mod et ikke-fjendtligt væsen. Magien varer i op til 1 minut, hvorefter væsnet bliver klar over, at du har brugt magi.

### Prestidigitation

Du kan lave en lille magisk effekt såsom at slukke et stearinlys, smelte et stykke ost eller rense et stykke tøj for snavs.

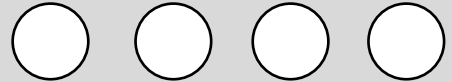
### Vicious Mockery

Dine fornærmelser kan gøre ondt. Et væsen skal klare et WIS save eller tage 2d4 i skade og få Disadvantage på sit næste angreb.

## Level 1

Save DC: 16    Attack Bonus: +8

Slots:



### Cure Wounds

Du kan helbrede sår, fysiske såvel som moralske. Hvis rører et væsen, heler det 1d8+4 hit points for hvert level spell slot, du kaster formularen med. Kaster du den ved at bruge et level 4 spell slot, heler den altså 4d8+4.

### Dissonant Whispers

Du kan hviske en melodi, som kun 1 væsen kan høre. Væsnet skal klare et WIS save eller tage 3d6 i skade og bevæge sig væk fra dig, så hurtigt som muligt. Klarer væsnet sit save, tager det halv skade og skal ikke flytte sig.

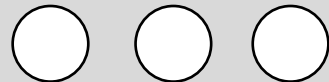
### Heroism

Du gør et villigt væsen mere modigt. Det bliver immunt over for frygt og får 4 midlertidige hit points, der bliver fornyet i begyndelsen af hver af dets ture, så længe du koncentrerer dig i op til 1 minut.

## Level 2

Save DC: 16    Attack Bonus: +8

Slots:



### Calm Emotions

Du kan dæmpe oprørte eller skræmte personer inden for en radius af 6 meter. Hvis personen ikke klarer et WIS save, så er det ikke længere påvirket af frygt eller charmemagi. Alternativt kan du gøre et væsen ligeglad med udvalgte andre væsner, som det ellers ville angribe.

### Heat Metal

Du kan varme et stykke metal op, eksempelvis et våben eller en rustning. Genstanden bliver rødglødende. Væsner, der rører genstanden tager 2d8 i skade. Hvis et væsen holder eller bærer objektet, skal det klare et CON save eller smide det fra sig, hvis muligt. Du kan give 2d8 i skade som en Bonus Action i hver tur, så længe du koncentrerer dig i op til 1 minut.

### Levitate

Et objekt eller et væsen kan svæve lodret med op til 6 meter hver runde i op til 1 minut. Et modvilligt væsen skal klare et CON save. Når magien stopper, daler væsnet stille mod jorden.

### Silence

Du kan koncentrere dig i op til 10 minutter, hvor alt inden for en 6 meters radius af et punkt, du har valgt inden for 36 meters afstand, bliver fuldstændig stille.

# Da'Linn's Spell List

## Level 3

Save DC: 16    Attack Bonus: +8

Slots:



### Gaseous Form

Du kan lave et villigt væsen om til en langsomt flyvende gassky, som kan krybe gennem små sprækker og huller, men ikke interagere med fysiske objekter. Væsnet har Advantage på STR, DEX og CON saving throws og resistance mod ikke-magisk skade.

### Hypnotic Pattern

Du laver et hypnotiserende mønster af farver, som påvirker alle inden for et område på 9x9x9 meter. Hvis et væsen ikke klarer et WIS save, bliver det charmeret og kan ikke foretage sig noget. Du kan koncentrere dig om formularen i op til 1 minut. Et væsen, der tager skade eller på anden måde vækkes, rives ud af fortryllelsen.

### Speak with Dead

Du kan få et lig til at svare på op til fem spørgsmål. Det behøver ikke svare ærligt.

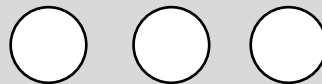
### Tongues

Du kan få et væsen til at forstå ethvert sprog, det hører, og alle, der kan forstå et sprog, kan også forstå hvad væsnet siger.

## Level 4

Save DC: 16    Attack Bonus: +8

Slots:



### Confusion

Væsner inden for et område på 3 meters radius bliver forvirrede og kan ikke handle normalt, medmindre de klarer et WIS save. Ellers skal de i hver runde slå 1d10 for, hvad de foretager sig:

1: Bevæger sig i en tilfældig retning.

2-6: Foretager sig ingenting.

7-8: Angriber et tilfældigt væsen inden for rækkevidde.

9-10: Kan handle normalt.

### Polymorf

Du kan forvandle et væsen til et andet væsen. Hvis væsnet ikke er villigt, skal det klare et WIS save.

Forvandlingen kan vare i op til 1 time.

Den nye form kan være et levende væsen såsom et dyr eller monster, og man overtager den nye forms evner, men bevarer sin personlighed - men ikke nødvendigvis intelligens.

## Level 5

Save DC: 18    Attack Bonus: +8

Slots:



### Animate Objects

Du kan få op til 10 genstande til at bevæge sig, som om de var levende. Du kontrollerer de animerede genstande i op til 1 minut. Hvis genstanden er medium, tæller den som 2, er den stor, tæller den som 4, og hvis den er enorm, tæller den som 8.

De levende genstande kan kommanderes til at angribe, og gør så skade efter deres størrelse.

Tiny: AC 18. HP: 20.  
Attack: +8, 1d4+4.

Small: AC 16. HP: 25.  
Attack: +6, 1d8+2.

Medium: AC 13. HP: 40.  
Attack: +5, 2d6+1.

Large: AC 10. HP: 50.  
Attack: +6, 2d10+2.

Huge: AC 10. HP: 80.  
Attack: +8, 2d12+4.



# Da'Linn

LexBare lige en enkelt potion til. En lille *Healing Potion* eller måske en *Potion of Levitation*? Da'Linn har været hooked på trylledrikke lige siden den kamp mod sortelverpræsten, hvor Da'Linn drak tre *Healing Potions* i træk - og i forvejen var godt kørende på en *Potion of Heroism*. Det har udviklet sig til et decideret misbrug. I begyndelsen var det bare noget med at snuppe en potion efter kampen, selvom den ikke rigtig var nødvendig. Det følte bare godt at lade varmen fra magien flyde gennem kroppen på den måde, som kun kan opleves gennem trylledrikke.

Siden har Da'Linn fundet ud af, at forskellige trylledrikke kan give et forskelligt rush. En almindelig *Healing Potion* har ikke så stor effekt længere. Jo, den lapper hit points, men den fede fornemmelse kræver noget lækkert, som eksempelvis en *Potion of Invisibility*. Nogle gange opnår man den bedste effekt ved at blande forskellige trylledrikke, selvom enhver alkymist vil fraråde det. Noget så fjollet som en *Potion of Animal Friendship* giver en helt særlig rus, hvis man drikker den lige efter en *Potion of Fire Resistance*. Noget med kombinationen af hamsterknurhår og skrubbudseanusser i de to drikke.

Da'Linn er nødt til at holde sit misbrug skjult. Trylledrikke er dyre, så ind i mellem må Da'Linn købe dem billigt fra mindre pålidelige kilder og ellers nøjes med de tilfældige potions, eventyrerne finder på deres vej. De andre ved ingenting om misbruget, og det er nok bedst for Da'Linn. Godt nok er Da'Linn bard, og derfor må man forvente en vis rock'n'roll-livsstil, når man hele tiden turnerer som bard og eventyrer fra by til by og dungeon til dungeon, men de færreste stoler på en misbruger.

I øvrigt er Da'Linn lidt træt af, at fulde folk på kroer hver gang forventer en fuld setliste med lutten og et kvad om det seneste eventyr. Hvad med Da'Linn's standup-rutine? Det er ikke alt sammen bare billige punchlines bygget på fortærskede stereotyper om dragers svigermødre. Da'Linn har faktisk noget originalt materiale med observationer af det absurde liv som eventyrer i en verden, der hele tiden ser ud til at være lige ved at gå under. Hvis publikum på kroerne ikke sætter pris på anekdoter om, hvad der sker, når en eventyrer går på lokum, og der ikke er mere lokumpapir, og det eneste papir i backpacken er en *Scroll of Fireball*, så er Da'Linn ligeglad. De får det alligevel. På et tidspunkt vil de sætte pris på ægte kunst i stedet for dumme viser.

**Opsummering:** Da'Linn har lidt af en rock'n'roll-attitude i kraft af at være afhængig af trylledrikke. De andre spillere ved ikke, at Da'Linn har et problem, men du må meget gerne gøre det tydeligt i spillet og lige få sneget et par magiske drikke indenbords. Da'Linn vil også gerne anerkendes for sit komiske talent. Det er ikke nemt som halvork, der ser temmelig stor og skræmmende ud, og de fleste forventer, at en bard optræder med sang eller til nød jonglerer og tryller lidt. Da'Linn vil gerne være sjov. Det er helt op til dig, om Da'Linn er sjov, eller bare forsøger alt for ihærdigt uden at lykkes.

## De andre:

**Barbaren Hizzighal:** Livsfarlig at være i nærheden af i amoktilstand. Helt ustyrlig. For alles sikkerhed bør vi sørge for at undgå ophidselse, medmindre det virkelig er nødvendigt.

**Paladinen Lex Crown:** Småtumpet, taler med sit sværd. Påstår at have fået det af en dame i en mose. Meget opsat på noget med skæbne.

**Magikeren Xarx:** Dværg og magiker. Har dén der aura, som magikere har, hvor man ikke helt stoler på, at de er ærlige. Meget stereotypisk dværg, som indbyder til at blive drillet med alle fordommene.

**Halflingen Soudo:** Mestertyv og livsfarlig i kamp. Helt uundværlig. Et under, at I har fået den lille halfling med i gruppen.

## Magiske Genstande:

2 x **Potion of Healing** (heler 2d4+2); **Potion of Greater Healing** (heler 4d4+4); **Potion of Invisibility** (gør dig usynlig i 1 time); **Potion of Fire Giant Strength** (giver dig 25 i STR i 1 time); 2 x **Potion of Diminution** (kan skrumpe dig i 1d4 timer); 2 x **Potion of Longevity** (gør dig 1d6+6 år yngre); **Wand of Magic Missiles** (tre magiske pile, som altid rammer og hver giver 1d4+1 i skade. For hvert ekstra charge, du bruger, kan du lave et ekstra missil. Har 7 charges).



# Xarx

Character Name

## Wizard 9

Class/Level

## Mountain dwarf

Race

### Initiative

-1

### Actions

#### Move

25  
Speed

#### Action

Attack, Cast a Spell,  
Dash, Disengage, Dodge,  
Help, Hide, Ready, Search,  
or Use an Object

#### Attack: Acid Splash

Bonus:

○

Damage:

2d6\*

\*DEX save for 1/2 skade.

Kan ramme 2, der står tæt.

#### Attack: Battle Axe

Bonus:

+6

Damage:

1d8+2

### Bonus Action

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Reaction

Feather Fall

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Skills

- 1 Acrobatics (DEX)
- +3 Animal Handling (WIS)
- +7 Arcana (INT)
- +2 Athletics (STR)
- +1 Deception (CHA)
- +7 History (INT)
- 0 Insight (WIS)
- +1 Intimidation (CHA)
- +7 Investigation (INT)
- 0 Medicine (WIS)
- +3 Nature (INT)
- 0 Perception (WIS)
- +1 Performance (CHA)
- +1 Persuasion (CHA)
- +7 Religion (INT)
- 1 Sleight of Hand (DEX)
- 1 Stealth (DEX)
- 0 Survival (WIS)

### Armor Class

13

Hit Dice:

9d6+4

Current Hit Points:

Max. Hit points: 74

Temporary Hit Points:

|           |                     |          |         |
|-----------|---------------------|----------|---------|
| <b>15</b> | <b>Strength</b>     | Bonus +2 | Save +2 |
| <b>8</b>  | <b>Dexterity</b>    | Bonus -1 | Save -1 |
| <b>18</b> | <b>Constitution</b> | Bonus +4 | Save +4 |
| <b>17</b> | <b>Intelligence</b> | Bonus +3 | Save +7 |
| <b>10</b> | <b>Wisdom</b>       | Bonus 0  | Save +4 |
| <b>12</b> | <b>Charisma</b>     | Bonus +1 | Save +1 |

### Spellcasting

Du kan kaste magiske formularer. Du bruger et **spell slot**, der skal være mindst samme level som formularen, hver gang du kaster magi. Det gælder ikke *cantrips*, som du kan kaste lige så tit, du har lyst.

### Arcane Tradition: Evocation

Du kan forme din magi, så visse af dine formularer ikke rammer dine venner.

### Scale Mail

Som dværg kan du bruge rustning, så det gør du selvfølgelig. Men din rustning gør det svært at snige sig lydløst. Du har *disadvantage* på Stealth-rul. Det betyder, at du skal rulle to 20-sidede terninger og bruge det laveste af de to slag.

# Xarx' Spell List

## Cantrips

Save DC: 15    Attack Bonus: +7

### Acid Splash

Du kan kaste en syrekugle mod op til to væsner, der står ved siden af hinanden. De skal klare et DEX save eller få 2d6 i skade.

### Dancing Lights

Du kan lave en lysillusion med en vagt humanoid form, som du kan flytte hver runde inden for en radius af 36 meter.

### Mage Hand

Du laver en magisk hånd, som manipulerer små objekter inden for en radius af 9 meter.

### Minor Illusion

Du kan lave en illusion (lyd eller billede), som kan vare op til ét minut, hvis du koncentrerer dig. Fysisk interaktion med illusionen afslører dens natur.

## Level 1

Save DC: 15    Attack Bonus: +7

Slots:



### Detect Magic

Du kan opdage magi inden for en afstand af 9 meter.

### Feather Fall

Hvis du selv eller op til i alt fem væsner falder, kan du reagere med denne formular, som får væsnerne til at dale langsomt mod jorden.

### Fog Cloud

Du laver en tågesky med en radius på 6 meter inden for en afstand af 36 meter, som varer i op til 1 time, hvis du koncentrerer dig om det, og det ikke blæser kraftigt.

### Grease

Du kan lave en pøl af fedt, som dækker et område på op til 3x3 meter. Det er svært at stå oprejst, og man skal derfor klare et DEX save eller gå på røven i fedtøl.

### Thunderwave

Du laver et ordentligt tordenskrald, og kraften skubber alle omkring dig væk, medmindre de klarer et CON save. De flyttes 3 meter og tager 2d8 i skade.

## Level 2

Save DC: 15    Attack Bonus: +7

Slots:



### Enlarge/Reduce

Du kan gøre et objekt eller væsen dobbelt så stort eller mindre i op til 1 minut. Et modvilligt væsen skal klare et CON save.

Gør du et væsen større, bliver det 2x så stort på alle led, og 8x så tungt. Det får Advantage på alt med STR og giver 1d4 mere i skade.

Gør du et væsen mindre, får det Disadvantage og giver 1d4 mindre i skade.

### Invisibility

Du kan røre et væsen, som bliver usynligt i op til 1 time, eller indtil det angriber eller bruger magi.

### Spider Climb

Du kan røre ved et villigt væsen, som bliver i stand til at kravle op og ned ad vægge og på lofter i op til 1 time.

### Levitate

Et objekt eller et væsen kan svæve lodret med op til 6 meter hver runde i op til 1 minut. Et modvilligt væsen skal klare et CON save. Når magien stopper, daler væsnet stille mod jorden.

### Rope Trick

Du kan få et reb til svæve lodret op til 18 meter. For enden af rebet er der et lille, usynligt ekstradimensionelt rum, hvor op til 8 væsner kan opholde sig i op til 1 time.

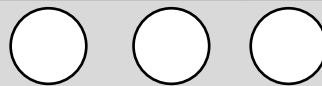
# Xarx' Spell List

## Level 3

Save DC: 15

Attack Bonus: +7

Slots:



### Dispel Magic

Du kan modvirke en magisk formular eller effekt. Du modvirker automatisk formularer, der er kastet som level 3 eller derunder. For level 4+ skal du klare et INT check DC 10+formularens level.

Du kan også vælge at bruge et level 4 eller højere spell slot. Så klarer du automatisk at modvirke formularer kastet som samme level eller lavere.

### Gaseous Form

Du kan lave et villigt væsen om til en langsomt flyvende gassky, som kan krybe gennem små sprækker og huller, men ikke interagere med fysiske objekter. Væsnet har Advantage på STR, DEX og CON saving throws og resistance mod ikke-magisk skade.

### Lightning Bolt

Du kan udsende en lynkile, der er op til 30 meter lang. Alle, der fanges i lynets bane, skal klare et DEX save eller tage 8d6 i skade. Lynet kan også sætte ild til brandbare ting i dets vej.

### Stinking Cloud

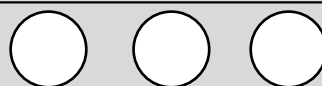
Du kan fremmane en giftig gul sky med op til 6 meters radius. Alle væsner, der er i skyen, skal klare et CON save mod gift eller miste deres tur, fordi de kaster op og gisper efter vejret. Skyen varer i op til 1 minut.

## Level 4

Save DC: 15

Attack Bonus: +7

Slots:



### Evard's Black Tentacles

Du kan fremmane store, sorte tentakler, som dækker et område op til 6x6 meter inden for 27 meters afstand. Det er svært at bevæge sig mellem tentaklerne, der vrider sig, og man skal klare et DEX save eller blive snuppet af en tentakel, som giver 3d6 i skade og holder dig fast. Man tager yderligere 3d6 i skade hver runde, man er holdt fast, og kan slippe fri med et STR eller DEX save.

### Fabricate

Du kan bruge 10 minutter på at fremstille et fysisk objekt ud af råmaterialer. Objektet kan være ét stort på op til 3x3x3 meter eller op til 8 sammenhængende mindre objekter.

### Ice Storm

Du kan fremmane en led sludstorm med gigantiske hagl, der rammer et område med en radius på 6 meter inden for en afstand af 90 meter. Væsner, der står i sludstormen, skal klare et DEX save eller få 2d8 i skade fra haglene og 4d6 i skade fra kulden, eller halv skade, hvis de klarer deres saving throw.

### Otiluke's Resilient Sphere

Du kan skabe et kugleformet magisk kraftfelt omkring et væsen eller objekt, som beskytter mod alle former for skade og magi udefra, ligesom væsnet eller objektet heller ikke kan påvirke noget uden for kuglen. Kraftfeltet varer i op til 1 minut. Kuglen kan flyttes, og et væsen inde i kuglen kan få den til at rulle.

## Level 5

Save DC: 15

Attack Bonus: +7

Slots:



### Bigby's Hand

Du kan lave en magisk kæmpehånd, som har AC 20 og lige så mange hit points som dit maksimum. Den har 26 i STR. Den varer i op til 1 minut.

Du kan flytte hånden op til 18 meter hver runde. Den kan slå et knytnæveslag, der giver 4d8 i skade. Den kan også skubbe et væsen eller objekt. Den kan gribe fat i et væsen, og give 2d6 i skade, mens det holder fast.

Hånden kan også stille sig beskyttende i vejen og give dig dækning mod angreb.

### Cone of Cold

Du skaber en kegle af kulde, der rækker op til 18 meter. Alle væsner inden for keglen tager 8d8 i skade fra kulden, eller halv skade, hvis de klarer et CON save.

### Creation

Du kan bruge 1 minut på at fremmane en fysisk genstand af plantemateriale, sten, metal, ædelsten eller mithril, som er op til 1,5x1,5 meter. Genstanden holder i op til 1 dag for plantemateriale og ned til 1 minut for mithril.

### Telekinesis

Du kan flytte en genstand eller et væsen med magi op til 6 meter. For et væsen skal du slå din INT mod dets STR hver runde. Et objekt kan veje op til 450 kg.

# Xarx

Dvæрге drikker, elsker guld og er gnavne. Det passer alt sammen på Xarx, men Xarx er selv overbevist om, at der er gået noget frygtelig galt. På et tidspunkt må Xarx være faldet i et nederdrægtigt baghold, og fjenderne haft held med at dræbe Xarx og destruere liget. Og så må de andre eventyrere have været så uduelige, at de ikke fandt en cleric til at kaste Resurrection, men gik i stedet til en druide og fik kastet Reincarnation.

Det er den eneste forklaring, der giver mening for Xarx, som ganske vist husker sin opvækst i dværgenes underjordiske by, men der er jo ingen dvæрге, der bliver mægtige magikere, og Xarx tvivler ikke selv på sine evner som magiker. Så Xarx må være blevet reinkarneret i en dværgekrop. Men hvilken krop vil passe bedre? Hvad var Xarx mon før den fordømte druide spolerede det hele? Måske en prægtig tiefling med tætte forbindelser til ekstradimensionelle halvguder? Eller en ædel sortelver? Det ville forklare, at der var fjender, som var ude efter Xarx - hvis der er én god ting ved den nye krop, så er det, at Xarx' fjender aldrig vil lede efter en dværg.

Hvis bare ikke denne krop kæmpede så stærkt imod. Alle de falske minder om at stå i sin fars smedje og se gnisterne flyve fra ambolten, eller at drikke øl og slås med tohåndsøkser med de andre dværgebørn virker så ægte og har helt fortrængt Xarx' egne minder. Og kroppen har smag for øl, guld og ting, der er lavet af sten og stål.

Det er ikke underligt, at de andre ikke vil indrømme, at noget er gået galt, men blot antyder, at Xarx vist også slog hovedet den gang, de sloges mod frostjætterne, eller måske alligevel ikke klarede sit save mod dén der mindflayer.

Kropsforbytningen, som Xarx er overbevist om må være sket, har dog også sine gode sider. Dværgen er stærk og den høje tolerance mod gift kan være nyttig, hvis Xarx skulle få brug for alkymi og måske brygge en trylledrik, der kan omgøre druidens forbandelse. Heldigvis har Xarx ikke mistet sin viden om magi - eller sine ambitioner om at blive verdens mægtigste magiker. Nu er Xarx faktisk bare mere motiveret, for mere magisk viden kan føre til at genskabe den oprindelige krop. Også selvom det måske vil indebære at destillere essensen af et helt flyvende citadel fyldt med djinnier.

**Opsummering:** Xarx er overbevist om, at der er sket noget, så Xarx nu er fanget i en forkert krop. Xarx' venner har dog ret (eller har de?). Det er en vrangforestilling, og Xarx er født som dværg med pladerustning, øltørst og hele molevitten. Du må gerne spille Xarx som én, der på én gang lever op til alle stereotypiske fordomme om dvæрге, men som samtidig hele tiden kritiserer dvæрге og tager afstand fra alt, der har med dvæрге at gøre. Du kan også spille på, at Xarx leder efter sin sande identitet, så Xarx måske i løbet af scenariet når at afprøve forskellige fantasyracer, blot for at mislykkes.

## De andre:

**Barbaren Hizzighal:** Livsfarlig at være i nærheden af i amoktilstand. Helt ustyrlig. For alles sikkerhed bør vi sørge for at undgå ophidselse, medmindre det virkelig er nødvendigt.

**Barden Da'Linn:** Tror vi andre ikke ved, at der ryger lige lidt for mange magiske trylledrikke indenbords. Prøver lidt for ihærdigt på at være sjov, når vi helst vil høre en god sang.

**Paladinen Lex Crown:** Småtumpet, taler med sit sværd. Påstår at have fået det af en dame i en mose. Meget opsat på noget med skæbne.

**Halflingen Soudo:** Mestertyv og livsfarlig i kamp. Helt uundværlig. Et under, at I har fået den lille halfling med i gruppen.

## Magiske Genstande:

2 x **Healing Potion** (heler 4d4+4); **Immovable Rod** (jernstang med knap, der gør den umulig at flytte, selv hvis den hænger frit i luften); **Nolzur's Marvelous Pigments** (alle ting, du maler med denne maling bliver virkelige—fx en dør); **Wand of Polymorf** (som formularen, har 7 charges).



# Soudo

Character Name

Rogue 1

Class/Level

Lightfoot Halfling

Race

Initiative

+3

Actions

Move

25  
Speed

Action

Attack, Cast a Spell,  
Dash, Disengage, Dodge,  
Help, Hide, Ready, Search,  
or Use an Object

Attack: Daggert

Bonus: +5

Damage: 1d4+3

Attack: Short bow

Bonus: +5

Damage: 1d6+3

Bonus Action

Reaction

Opportunity attack

Strength

10

Bonus

0

Save

0

Dexterity

17

Bonus

+3

Save

+5

Constitution

12

Bonus

+1

Save

+1

Intelligence

13

Bonus

+1

Save

+3

Wisdom

14

Bonus

+2

Save

+2

Charisma

9

Bonus

-1

Save

-1

Skills

- +3 Acrobatics (DEX)
- +2 Animal Handling (WIS)
- +1 Arcana (INT)
- +2 Athletics (STR)
- 1 Deception (CHA)
- +1 History (INT)
- +4 Insight (WIS)
- 1 Intimidation (CHA)
- +1 Investigation (INT)
- +2 Medicine (WIS)
- +1 Nature (INT)
- +4 Perception (WIS)
- 1 Performance (CHA)
- +1 Persuasion (CHA)
- +1 Religion (INT)
- +7 Sleight of Hand (DEX)
- +7 Stealth (DEX)
- +2 Survival (WIS)

Armor Class

13

Hit Dice:

1d8+1

Current Hit Points:

Max. Hit points: 9

Temporary Hit Points:

## Lucky

Halflinge er usandsynligt heldige. Så hvis du ruller en 1'er på et angrebslag, skill check eller saving throw, så må du slå om én gang.

## Sneak Attack

Hvis du angriber med advantage, eller én af dine venner står ved siden af den samme modstander, kan du give 1d6 ekstra i skade.

## Halfling Nimbleness

Du er så lille, at du kan smutte mellem benene eller klemme dig forbi væsner, der er større end dig.

## Naturally Stealthy

Du kan forsøge at gemme dig bag væsner, der er større end dig, så du ikke bliver opdaget.

# Soudo

Mestertyv. Dødbringende ninja. Ingen af disse beskrivelser passer på Soudo, som blot var på vej til bageren ekstra tidligt den kolde, blæsende morgen og derfor havde trukket hættens på kappen godt ned om ansigtet, da eventyrer slog til. De var overbeviste om, at når Soudo sådan luskede omkring i skyggerne før solopgang, måtte de endelig have fundet den mestertyv, de manglede til deres party.

Soudo har flere gange forsøgt at forklare sig, men bliver hver gang misforstået eller afbrudt, og Soudo er opdraget til at være en høflig halfling. Og eventyrerne er jo så begejstrede og taler hele tiden om, hvor vilde eventyr de nu kan drage ud på, når de har fået den erfarne mestertyv Soudo på holdet. Soudo har ingen anelse om, hvordan man demonterer fælder eller dirker låse op. Og tanken om at snige sig op på nogen og stikke dem i ryggen med en daggert fylder den lille halfling med rædsel.

Men Soudo er heldigvis også en heldig halfling og er foreløbig sluppet af sted med forsigtige undskyldninger, lidt viften med et kortsværd og forslag til, hvordan man måske kunne lede efter nøglen under dørmåtten i stedet for at dirke låsen op.

Før eventyrerne slog kløerne i Soudo, var livet en hyggelig halfling-rutine med morgenbrød, lidt let havearbejde før formiddagskaffen og generelt undgå at lave noget mere risikabelt end at prøve en ny marmeladeopskrift. Livet som eventyrer er helt fremmed for Soudo, som egentlig synes spørgsmål og troldre hører til i lidt for uhyggelige historier, man fortæller i godt selskab rundt om kaminen - og slet ikke er noget, man skal ud og slås mod. Den slags er for dumdristige helte, og Soudo er hverken dum eller dristig.

Til Soudos held er netop disse eventyrere ikke dem, der hver dag sætter livet på spil for at redde verden fra undergang, drager eller onde troldmænd. De er hyggeligt selskab og har høje tanker om deres evner, men det er så som så med deres bedrifter. Hvad har de egentligt udrettet? Det meste af tiden går med at sidde på kroen og tale om at drage på episke eventyr, men så bliver det sent, krostuen tømmes, ølkrusene ligeså, og så begynder det forfra næste dag. De rigtige eventyr har været ganske banale, og det er måske også grunden til, at Soudo stadig ikke har fået forklaret, at de bliver nødt til at finde en anden halfling til at være deres mestertyv.

**Opsummering:** Soudo er ikke en eventyrer og har heller ikke lyst til at være det, men har ikke fået fortalt partyet, at der er tale om en misforståelse. Bemærk, at Soudo kun er level 1, så det er en god idé at være forsigtig og i stedet komme med forslag til, hvordan Soudo kan undgå at være dén, der lige klarer ærterne med sine ikke-eksisterende helteevner. Du må gerne lade afsløringen komme frem på et dramatisk tidspunkt i spillet, men du må også meget gerne spille på forvekslingen og misforståelsen. Det er op til dig, om du vil afsløre det for de andre spillere fra begyndelsen, så de kan hjælpe med at gribe fortællingen, eller om du vil gemme det som en overraskelse.

## De andre:

**Barbaren Hizzighal:** Livsfarlig at være i nærheden af i amoktilstand. Helt ustyrlig. For alles sikkerhed bør vi sørge for at undgå ophidselse, medmindre det virkelig er nødvendigt.

**Barden Da'Linn:** Tror vi andre ikke ved, at der ryger lige lidt for mange magiske trylledrikke indenbords. Prøver lidt for ihærdigt på at være sjov, når vi helst vil høre en god sang.

**Magikeren Xarx:** Dværg og magiker. Har dén der aura, som magikere har, hvor man ikke helt stoler på, at de er ærlige. Meget stereotypisk dværg, som indbyder til at blive drillet med alle fordommene.

**Paladinen Lex Crown:** Småtumpet, taler med sit sværd. Påstår at have fået det af en dame i en mose. Meget opsat på noget med skæbne.

## Magiske Genstande:

**Healing Potion** (helbreder 4d4+4); **Eversmoking Bottle** (flaske, der bliver ved med at udspy røg, hvis man tager proppen af); **Sovereign Glue** (magisk superlim, der kan klistre alt); **Potion of Invulnerability** (halverer alle former for skade i 1 minut); **Dust of Dryness** (kan samle op til 90 kubikmeter vand i en lille kugle, du kan kaste. Når kuglen rammer en hård overflade, knuses kuglen, og alt vandet frigives igen).