Session recaps

Session # - *Session navn*

|  |
| --- |
| **Hvad skete?** |

Text

|  |
| --- |
| **NPC'er mødt** |

Text

|  |
| --- |
| **Lokationer Besøgt** |

Text

Session 1 - *Ankomst til Misty Vale*

|  |
| --- |
| **Hvad skete?** |

* Starter I eventyr-camp tæt på *Drakmar passet*.
* Finder døende *Weatherman* og overfaldes, Mallorys dagger ødelægges i kampen.
* Weatherman giver kort og del af sort vulkansten statue, siger: ”*Hurtigt, tag den… Leanara vil forstå… besked fra Mester Weatherman… Skal finde alle fire dele… drage kejserens hemmelighed!”*
* Ankommer til byen Outskirt, hvis port bevogtes af *Hardy.* Bliver imponeret over den ”hær af gobliner” partiet har bekæmpet, og giver en omgang på kroen, og ”motiveres” til at give en ekstra omgang.
* Snakker med tjeneren Annabella, der fortæller at Riddermound er et oplagt mål for store eventyrer som dem. Advarer om at ridderen Alfilia Shadowleaf er medlem af Den Fejlfri Flamme, som dræbte Annabellas familie og landsby.
* Partiet snakker med ridderen. Først ligeglad med partiet, men da de viser statuen fra Weatherman bliver hun interesseret og fortæller legenden om sværdet Um-Durman, samt at der er dæmon kultister som er ude efter sværdet.
* Prøver at købe rustning, men fornærmer dværge smeden Okald, så de går til købmanden Mester Ulvar. De overtaler sønnen Jory til at forlade butikken for at blive eventyrer, stjæler lidt, og får derefter Ulvar til at købe rustning på deres vegne til gengæld for at overtale Jory om at komme tilbage.
* Annabella kan skaffe dem våben og udstyr til gengæld for senere tjeneste. Skal mødes i stalden bag kroen for at få våbnene, men slyngler dukker op i stedet og trækker våben.

|  |
| --- |
| **NPC'er mødt** |

* *Mester Weatherman*: Giver del af statue kort før han dør. Har tatovering som senere lærer angiver medlemskab af ”Sathmog kultisterne”.
* *Hardy*: Eventyr-Veteran og vagtkaptajn i byen.
* *Annabella*: Tjener i kroen ”Three Stags”. Alder utydelig. Tilbyder partiet våben til gengæld for senere, ubestemt tjeneste (26.6 gp). Aftale med partiet at hun skal have 5% af guldet fra Riddermount.
* *Alfilia Shadowleaf*: Ridder af Den Fejlfri Flamme. Ønsker sværdet Um-Durman.

NPC’er hørt om:

* *Sathmog*: Dæmonprins.
* *Azrahel Koth*: Sathmogs udødelige højeste præst.
* *Leanara*: Weatherman bad partiet aflevere statuedelen til hende.
* *Eledain*: Kejseren af oldtids drageimperiet.

|  |
| --- |
| **Lokationer Besøgt** |

* *Outskirt*: Største by, oprettet af eventyrer og lignende det sidste årti.

Session 2

|  |
| --- |
| **Hvad skete?** |

* Får de våben Quasimund kommer med i stalden efter høj spænding.
* Quasimund og slyngler splitter i to, ene til Mester Ulvars hvor de prøver at snyde Jory, de to andre til kroen hvor de snakker om at de blev sendt derover med våbnene.
* Glinn og Ronan laver performance i kroen for at få rygter, hører om den forladte dværgemine *Bothild’s Lode* fra den yderst imponerede smed Badinor*.*
* Mallory tager til smeden, hvis forhold bliver forbedret da Badinor nu er store fans af eventyrholdet.
* Partiet låner lille telt af Ulvar og køber det for 3x pris når kommer tilbage.
* Går mod Riddermount om natten, angribes af uglebjørn.
* Udspørges af drageridderen Tylos af Den Fejlfri Flamme. Antager de er kultister, men de får ham overbevist om at de er ligegyldige bjørnejagere. Siger han, modsat dem, er på en vigtig mission og har folk der skal redes, og ridder mod Fort Malus.
* Bruger reb til at komme ned i Riddermound, men jages dybere ind i af vampyrflagermuse.
* Hører metal skrabe mod sten og en dunken (morgenstjerne glider over sten), og gemmer sig i familiekryptens sarkofager.
* De to elvere er i dyb meditation. Mens Mallory looter sin sarkofag, ser hun wighten skal til at åbne Ronans sarkofag, og kaster et skelet som distraktion, lister sig over og får Ronan og Glinn vækket. Wighten kommer skeletterne tilbage i sarkofagerne. Ronan skyder sin sarkofagdør efter wighten, men rammer ikke.
* Initiative imod wighten.

|  |
| --- |
| **NPC'er mødt** |

Mallard Slyngel Quasimund

Dværg Smed Badinor

Menneske Fejlfri Flamme ridder Tylos

|  |
| --- |
| **Lokationer Besøgt** |

Outskirt

Riddermound

Session 3 - *En død for en udød*

|  |
| --- |
| **Hvad skete?** |

* Stikker af fra Riddermound
* Angribes af gobliner, de stikker af. Glinn kræver de fortæller alle om hvor magtfulde de er.
* Kommer tilbage igen, efter lang kamp får de dræbt wighten men Ronan dør i kampen.

|  |
| --- |
| **NPC'er mødt** |

|  |
| --- |
| **Lokationer Besøgt** |

Riddermound

Session 4 - *Session navn*

|  |
| --- |
| **Hvad skete?** |

Text

|  |
| --- |
| **NPC'er mødt** |

Text

|  |
| --- |
| **Lokationer Besøgt** |

Text

Session 5 - *Session navn*

|  |
| --- |
| **Hvad skete?** |

Text

|  |
| --- |
| **NPC'er mødt** |

Text

|  |
| --- |
| **Lokationer Besøgt** |

Text

Session 6 - *Session navn*

|  |
| --- |
| **Hvad skete?** |

Text

|  |
| --- |
| **NPC'er mødt** |

Text

|  |
| --- |
| **Lokationer Besøgt** |

Text

Session 7 - *Dæmon hidkaldelse*

|  |
| --- |
| **Hvad skete?** |

* Bekæmper banditter der ville plyndre resterne fra en Glødende Knæve - Maladuk gobliner kampen, tager selv loot. Finder hobgoblin magiker med røde, flammende øjne der havde alkymist bog om: *Blood, Phlegm,* *and Bile - Master your bodily fluids.* Eksperimentel healing potion.
* Under kampen kommer Ronan til at stjæle energi fra en Chaos Dæmon, som nu søger hævn.
* De flygter til Det Omvendte Glastårn. Snakker først med to hobgobliner i deres camp, overtaler Alvatrot til at de kan få deres æsel ind på værelset. De lader som om de ikke er hjemme når Alvatrot beder om deres våben.
* Undersøger hobgoblinerne i deres elevator og hjælper med at få gang i damp-ovnen.
* Dæmonen ankommer til *Det Omvendte Glastårn* og spørger efter ”Ro-Nan”. Spillerne overtaler 8 hobgobliner til at gå ind i rummet.
* Chaos Dæmon gør klar til at skære Alvatrot over på midten. Dette sker medmindre spillerne stopper den. **Gør det klart i starten af næste session.**

|  |
| --- |
| **NPC'er mødt** |

Text

|  |
| --- |
| **Lokationer Besøgt** |

Text

Session 9 - *Rejsen til Bothilds Åre*

|  |
| --- |
| **Hvad skete?** |

* Rejser mod Bothilds Åre
* Møder Glødende knæve hobgobliner der spiser ål sammen med Mallory. Fortæller at de arbejder for Lox. De siger at der er en kirkegård med døde der ikke hviler.
* Møder eventyr party der spiller musik, fortæller om deres bedrifter. Er også på vej til Bothilds Åre.
* Ankommer Bothilds Åre, slåskamp i indgang og i gårdspladsen.
* Udspørger goblin og Garry stjæler hans sjæl.

|  |
| --- |
| **NPC'er mødt** |

* Glødende Næve patrulje
* Eventyr gruppe band Jib Hurtigfod (Halfling), Snøfte (Wolfkin), Gibbo (Dværg)

|  |
| --- |
| **Lokationer Besøgt** |

* Bothilds Åre

Session recaps

Session 10 - *Session navn*

|  |
| --- |
| **Hvad skete?** |

* Mallory spejder minen og finder dør med Bothild maleri puzzle.
* Henter de andre, som sejler på en gris. Grisen panikker ved dybt vand og skal hives over.
* De får løst maleri puzzle, og looter sarkofagen efter at have fundet fælder i vægmalerier.
* Hører lyden af spøgelsesbilleders ringbrynje raslen.
* Undersøger dybere og finder Maladuks rum.
* Tager til sarkofag rummet for at hvile, spøgelser skraber på væggen i mens.

|  |
| --- |
| **NPC'er mødt** |

Text

|  |
| --- |
| **Lokationer Besøgt** |

Text