Forventede scener

1. Køb magiske genstande
2. Håndter rival eventyrhold
3. Rejse til landsby
4. Landsby

# Road encounter

*I lugter det først: Brændt kød. Kort efter høres smerteskrig* [Awareness høre det er gobliner]. *Det kommer bag nogle bakker længere fremme.*

**Blodfluer**De kommer fra Haunted Marches. Tiltrukket af hobgoblinernes blodbad. Bliver opildnet af lyd. Beast Lore for at finde mere viden om dem:

* Normalt holde til i sumpe
* Er typisk ikke i store flokke, men det kan ske hvis
  + Blodbad, masser af friske lig eller åbne sår.
  + Lyd. Især i kombination med blodbad.
* De lægger æg i sår, som hurtigt klækker, men i processen æder sig ud.
* Kan fjerne æg/larver ved:
  + Healing roll, boon med surgical tools.
  + Knives med Bane, men giver 1d6 skade.
  + Anti poison vile dræber æg og larver, og gør en immun over for æg/larver den næste time.
  + Der findes andre kreative muligheder.

**De skjulte goblinbørn***Spot Hidden* se spor der fører til en lille underjordisk hule under et udhulet træ, hvor en gruppe goblin børn gemmer sig. De er undsluppet hobgoblinerne. Der er kun plads til at små væsner, fx børn, kan klemme sig ned i hulen. Man kan smadre det åben, men de tiltrækker en sværm af blodfluer.

**Goblin udrensningen**  
Som man kommer tættere på, kan man se goblin lig.

Med Maladuk besejret er goblinerne uorganiserede og et nemt bytte. Gr’Lox og Glødende Knæve hobgoblinerne har sat sig missionen at udrydde gobliner og orker fra dalen. En gruppe af hobgobliner har her opsporet en goblin hule, og er midt i at udrydde dem alle.

Hobgoblin lederen er en af dem som Mallory delte en ål med, kaldet ”**Fyhr**”. Har et nasty ar på den ene kind efter en høtyv. Han er villig til at dele lootet hvis de gidder opspore og fange de sidste gobliner som slap væk (dem som de måske har set på vejen).

De har fundet 3 treasure kort værd af loot dernede.

**Blodflue stat block**

|  |
| --- |
| **HP:** 35, **Ferocity**: 2, **Move**: 16, **Size**: Large |
| **1: Disorienting Buzz** All within 10 meters must make a WIL roll or be forced to move their speed in a direction of the swarm’s choice. |
| **2: Collision** The swarm uses its movement, and any creature hit is knocked prone. Can be evaded. |
| **3: Invade** The swarm singles out a victim and begins to force itself into their body through their wounds, mouth, ears, eyes and so on. The target takes D8 Piercing damage, ignoring armour, at the start of each of their turns while the swarm has invaded them. While invaded, the victim is Blind, Deaf and Mute. Attacking the swarm while in an invaded target deals half damage to the invaded. Any attacks made against an invaded target cannot be Evaded or Parried, and armour has no effect against it. |
| **4: Mass Drain**! The swarm briefly disperses to attack all targets within 4 meters. Each affected player character suffers D8 slashing damage, and the swarm heals HP equal to the total damage dealt to all victims |
| **5-6: Inject** The swarm descends upon each player not at full health, biting and draining blood. The attack inflicts D6 piercing damage. If the victim takes at least 1 point of damage, they are also injected with blood fly eggs (see below). |
| **Blood Fly Eggs**  After being injected with blood fly eggs, the following steps happen:   1. At the start of each of the victims turns after injection, the victim takes D6 damage, as the eggs hatch and the larvae eat the flesh around it. 2. Once the larvae have dealt 10 damage this way, on the start of the victims next turn, they emerge as new bloodflies, healing the swarm 10 HP. |

# Byen og rivaliserende eventyrer

**Fest i byen**

Rivaliserende eventyr ”*Sortstål*” party.

1. Jæger *”Onix”*
2. Ranger *”Gråfrost”*
3. Mentalism magiker ”*Jaleg* *Blækøje*”
4. Halfling rogue ”Liste fod”
5. Ridder ”Storhjerte”

Leder efter statuerne. Leanara er modstander af dem pga. deres sadistiske/brutale metoder, der minder hende om de værste af Sathmog-kultisterne.

Rival adventure party i byen praler om at de har tæmme en gud og hjulpet den fejlfri flamme. Annabella er der og serverer øl, hun smiler stort men hendes smil forsvinder sekundet personen hun smilte til, er væk. Ønsker at slippe af med det rivaliserende eventyr party da de er for effektive til at finde delene. Rivalerne praler med at have fundet 1 af delene og lokaliseret endnu en.

1. ONIX (HUNTER)

A keen-eyed hunter, preferring to strike from a distance.

* Movement: 10
* Armor: Leather Armor 2
* HP: 13.
* Skills: Awareness 13, Bows 16, Knives 14. Evade 14
* Damage Bonus: AGL +D4.
* Gear: Longbow, Dagger, Leather Armor.

2. GREYFROST (RANGER)

More comfortable in the wilderness, Greyfrost is a skilled tracker and archer.

* Movement: 10.
* Armor: Leather Armor 2
* HP: 13 (Based on typical Adventurer/Hunter HP).
* Skills: Bows 15, Bushcraft 15, Evade 14, Awareness 16, Spot Hidden 14, Beast Lore 16.
* Damage Bonus: AGL +D4
* Gear: Shortbow, Dagger, Leather Armor.

3. JALEG (MENTALISM MAGE)

The party's spellcaster, relying on mental manipulation and offensive magic.

* Movement: 6
* HP: 9
* WP: 18
* Skills: Mentalism 17, Myth and Legends 16, Awareness 10, staves 11
* Gear: Staff, Simple Clothes.
* Magic:
  + *Enchant Weapon*: Dragon on a 1-2 when attack and parry. Power increases range.
  + *Mental Strike*: Range 10m. Hurl 2D6m away, same damage. Power increases roll by D6.
  + *Longstrider:* Movement is doubled. Power lets cast on more people.

4. LISTE FOD (ROGUE)

Quick and quiet, Liste fod excels at getting in close or using trickery.

* Movement: 12.
* HP: 10 (Based on typical Thief HP).
* WP: 6.
* Skills: Evade 16, Knives 15, Sneaking 15
* Heroic Abilities: — (As requested for most members).
* Damage Bonus: AGL +D4.
* Gear: Two daggers, lockpicks (simple).
* Heroic ability: Backstabbing (WP 3). Attack becomes Sneak Attack, cannot be Evaded, get boon, 2D8 damage. Requires ally next to target.

5. GREATHEART (KNIGHT)

A more formidable frontline fighter, sworn to protect (at least, his party).

* Movement: 8
* Armor: Chain Mail 4
* HP: 17 (Based on typical Adventurer HP).
* WP: 6 (Needed to use the Guardian ability).
* Skills: Swords 16, (Unlisted skills at default level 5).
* Heroic Abilities: Guardian. (2 WP to force an enemy attacking an adjacent ally to attack him instead.
* Damage Bonus: STR +D4.
* Gear: Broadsword, Short sword, Chain Mail

Magiske genstande hos Dranath

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Genstand** | **Pris i guld** | **Beskrivelse** |
| *Hurtigsko* | 200 | Du får +2 til movement |
| *Flyvesko* | 400 | Free Action: du kan flyve det næste minut én gang per stretch. |
| *Styrke Armbånd* | 200 | Din Strength damage bonus er 1d4, medmindre den allerede er højere. |
| *Viljestyrke amulet* | 400 | Din WP bliver 2 højere. |
| *Vitalitets amulet* | 400 | Din HP bliver 2 højere. |
| *Teleport ring* | 125 | Action: Enten teleporter til eller byt plads med en anden person der også har denne ring inden for 40 meter. |
| *Held på flaske* | 30 | Action: Du får boon på dit næste kast. |
| *Healing Potion* | 50 | Action: Heal 2d6 |
| *Mana Potion* (x11) | 25 | Action: Få 1d6 WP |
| *Røgbombe* | 10 | Action: Rækkevidde = STR.  Et 4x4 meter område bliver fyldt med røg der ikke kan ses igennem. Varer 1d6 runder |
| *Giftgas* | 40 | Action: Rækkevidde = STR. Et 4x4 meter område dækkes af en giftgas de næste 1d4 runder. Starter man sin tur i gassen, skal lave CON eller tage 2d6 damage. Ignorerer rustning. |
| *Ildpile* | 10 pile for 1 | Giver halv skade, men kan antænde ting. Afhængigt af materialet, vil man typisk tage 1d6 skade i ilden. Ignorerer rustning. |
| *Frenzy pile* | 1 pil for 5 | Giver halv skade, men hvis modstanderen tager skade, skal de lave et WIL roll eller bruge deres næste tur på at angribe den nærmeste person. |

*Dranath har flere genstande end dem på listen, der tages gerne imod ønsker.*

2x røg og 1x gift  
2x Mana potion  
3x Held  
Hurtigsko  
4x Teleport ringe  
Flyvesko

**Snaksaglig lærd** og glaspuster mallard og mistænksom ork bodyguard opsøger dæmonen Gr’Lox for viden om glaspustnings teknikker. Har 3 guld, og et kort med noter der viser følgende lokationer: Troldespiret, Det Omvendte Glastårn, Det Syngende Træ, Titanens Hvile (der hvor Tredelte Uenigheden mødes).

Floffentof (and): 17 Bartering, 16 Myth and legends, 17 Languages.

Gryna (ork)

A white rectangular object with black text

Description automatically generated

Studded Leather: 2, Broadsword: 2d6, 17 HP.

**Andet**: Gør en leder-fjende til bard, og deres instrument kan følgene:

**Multi-instrument** 20 gold Uncommon 1 weight With succesful Performance check, affect one person extra

780 guld for drage rustning sæt

Speciel hjelm har elverbaggrund.

Hvis får stærk eller god sjæl, healer Garry 2d6. Skal gøres ude af kamp.