# Encounters

## Quasimund slyngler i stalden

Annabella har lovet partiet våben og udstyr, som har fået Quasimund og to af hans banditter til at aflevere. Annabella har med vilje fået situationen til at virke skræmmende/provokerende, for at teste hvordan partiet reagerer (hvis de fx er kujoner er det negativt, hvis de er villige til at slå ihjel i byen, er partiet mere high risk high reward).

*”I ser stalddrengen hastigt forlade stalden lige inden indgangen blokeres af tre beskidte, skumle typer, ledt af en and der stirrer på jer med vilde, skæve øjne, det ene åbnet mere end det andet. I ser deres ar-dækkede hænder rækker efter deres våben, en af dem med en halvdækket sort tatovering* [Awareness se er Sathmog tattoo]*. Hvad gør I?”*

Quasimund håber på en kamp, så hvis partiet angriber forsvarer han sig, selvom Annabella gjorde det eksplicit de ikke skulle provokere en kamp, men kun ”prøve vandet”. Hvis nogen tager over halvdelen af deres liv i ét slag eller dør, stikker Quasimund af og en ny slyngel kommer til. Anden gang giver de op og forklarer de blev sendt for at aflevere våbnene ”*Le… Annabella har sendt os med jeres våben!*”

Hvis partiet tøver, ser de at våbnene slynglerne finder frem er det udstyr de har bestilt.

**Combat:**

* Quasimund, 3x Scum (én venter udenfor hvis det bliver slemt).

A screenshot of a video game

Description automatically generatedA screenshot of a video game

Description automatically generated

*Abilities*:

* Defensive (3 WP): Parry uden at bruge en action
* Veteran (1 WP): Behold initiative card fra forrige runde.
* Weasel (3 WP): Angreb rammer i stedet en allieret inden for 2 meter.

## Annabella udspurgt

Annabella arbejder på kroen fra tidlig morgen til sen aften. Derefter tager hun hjem. Hver anden nat går hun over kroen for at hente en flagermus, som hun tager til templet for at sende en besked til Azrahel Koth.

*”Beklager den ubehagelige overlevering af jeres udstyr, men jeg blev nødt til at vide med sikkerhed om jeres evner lever op til jeres ry.”*

*”Har I overvejet jeg ikke er stolt af min association med gruppen? Har I aldrig begået fejl som unge, i senere har fortrudt?”*

*”I vores verden er der kun to stabile punkter: Orden eller kaos. Og vi er ved et kritisk vendepunkt, hvad der sker de kommende år vil afgøre de næste hundredes skæbne. Tyranniets lænker eller anarkismens frihed. I er eventyrer ikke sandt? Der er ingen plads til vores slags i ordenens verden. Ønsker du at bære sværd? Kun hvis du er udråbt ridder af de godkendte ordner. Magi? Så må du hellere vænne dig til at registrere hver eneste ’ukonventionel’ formular. Spille musik? Ja, de kongegodkendte sange selvfølgelig. Og du kan godt glemme alt der hedder fri handel. En verden leddet af kejsere valgt baseret på slægt, frem for evne.”*

*”Jeg har sammen med udvalgte individer der dele mine overbevisninger genoprettet en hellig organisation kaldet ’Sandhedssamfundet’. Vi arbejder på at finde glemte artefakter og viden tilbage til menneskeheden. Øverst på min liste er at finde delene til dragestatuen så vi kan få åbnet Eledains krypt.”*

A screenshot of a video game

Description automatically generated*”Jeg… Jeg er fortabt. Min sjæl solgt i en ungdoms vrede hvor hævn var mit hjertes drivkraft. Men I har en chance for at tippe verden til den rigtige side.”*

*Abilities***:**

* **Backstabbing** (3 WP): Melee attack modstander ved siden af allieret. Sneak attack (kan ikke dodge/parry), boon, 2D8 skade.
* **Fast Footwork** (3 WP): Dodge uden action.
* **Lightning Fast** (2 WP): Vælg mellem 2 initiative kort.
* **Weasel** (3 WP): Angreb rammer i stedet en allieret inden for 2 meter.

A page of a book

Description automatically generated with medium confidence

# Rygter og eventyr

Riddermound.

4 / 4 distance.

4 / 18